

Candy Lab

Una fabbrica piuttosto dolce



Introduzione

Ogni tanto ci capita fra le mani un gioco difficile da... classificare, come questo **Candy Lab** il quale, ufficialmente, ci vuole portare all'interno di una fabbrica artigianale di caramelle (candy) ma in realtà ci offre una sfida fino all'ultimo dolcetto fra 2-4 giocatori (da 8 anni in su).

Si tratta di uno di quei giochi che amo definire "per buoni amici" perché solo se si è veramente affiatati e ci si conosce bene si evita di far finire la partita... a cazzotti.

Non lasciatevi ingannare dalla grafica accattivante, con quelle barrette di plastica colorata traslucida che faranno venire a molti l'acquolina in bocca, né dal tema così "dolce", perché vi troverete di fronte ad una ventina di minuti di sfide senza pietà. Andiamo a vedere perché...

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Candy Lab** troviamo una quarantina di carte “Ordine”, fra cui una carta “dolcetto” e quattro “sommario”, e 30 barrette “caramella” in tre colori (giallo, blu e viola).

Niente da opinare sulla qualità dei componenti e, dopo diverse partite, non abbiamo neppure mai avuto problemi ad utilizzarli: tutt’al più potremmo notare che sarebbe stato meglio stampare le barrette su entrambi i lati per non doverle sempre allineare scegliendo l’unica faccia con i simboli.

Ma, lo ripetiamo, è solo un “neo” che si scorda subito dopo avere iniziato a giocare.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Setup per una partita con quattro giocatori.

Per preparare il tavolo di **Candy Lab** bastano 3-4 minuti: il tempo di estrarre le barrette dalla scatola per allinearle al centro del tavolo (girando quelle rimaste con la faccia stampata in basso), mescolare il mazzo delle carte “Ordine” e distribuirne 5 a tutti: il mazzo viene rimesso al centro del tavolo e vengono girate le prime 3 carte.

Et voilà... pronti!

Il Gioco

A turno tutti devono eseguire una delle azioni seguenti:

(1) – giocare una carta “Ordine” e raccogliere le barrette indicate su di essa (1-2-3): attenzione però, nel caso di 2-3 barrette il giocatore può raccoglierle solo se sono adiacenti e, nel caso siano tre, devono essere anche nell’ordine esatto indicato dalla carta. La Foto 3 (qui sotto) vi mostra un esempio: il giocatore utilizza la carta che si vede in basso per prelevare le tre barrette che sono state spostate (in alto) e, come vedete, sono proprio nella esatta sequenza richiesta dall’ordine. Tolte le barrette la fila viene subito ricompattata;

(2) – rimettere nella fila 1-3 barrette fra quelle già acquistate precedentemente per prendere 1-3 nuove carte dal mazzo o dalle tre scoperte (o un mix dei due);



Foto 3 – Esempio di carta Ordine giocata correttamente.

(3) – prendere una carta dal mazzo, ma solo se non si hanno carte giocabili o barrette da scambiare, insomma, quando un giocatore è completamente bloccato: un caso davvero rarissimo, ma che può succedere se si hanno in mano carte con molte barrette e più della metà delle caramelle sono già state comprate. Subito dopo l'acquisto bisogna eseguirne (obbligatoriamente) gli effetti. Continuando il nostro esempio ecco la situazione:



Foto 4 – Applicazione degli effetti delle barrette.

Il nostro “amico” ha in effetti scelto delle barrette piuttosto aggressive:

(a) – Se è vero che la prima in alto (gialla) gli fa semplicemente scegliere una carta a piacere (scoperta o dal mazzo)...

(b) – ...la seconda e la terza (viola e blu) gli permettono invece di togliere una barretta dello stesso colore (quindi una viola ed una blu nel nostro esempio) agli avversari per rimetterle al centro del tavolo, a destra e/o a sinistra della fila.

Ovviamente il giocatore sceglierà quelle di valore più alto, fra i mormorii (???) di soddisfazione degli avversari presi di mira i quali si metteranno subito ad esaminare le loro carte per cercare la combinazione adatta a rendere al nostro amico la pariglia, magari con qualche “interesse” in sovrappiù.

Ma è ora di andare a guardare più da vicino le nostre caramelle.

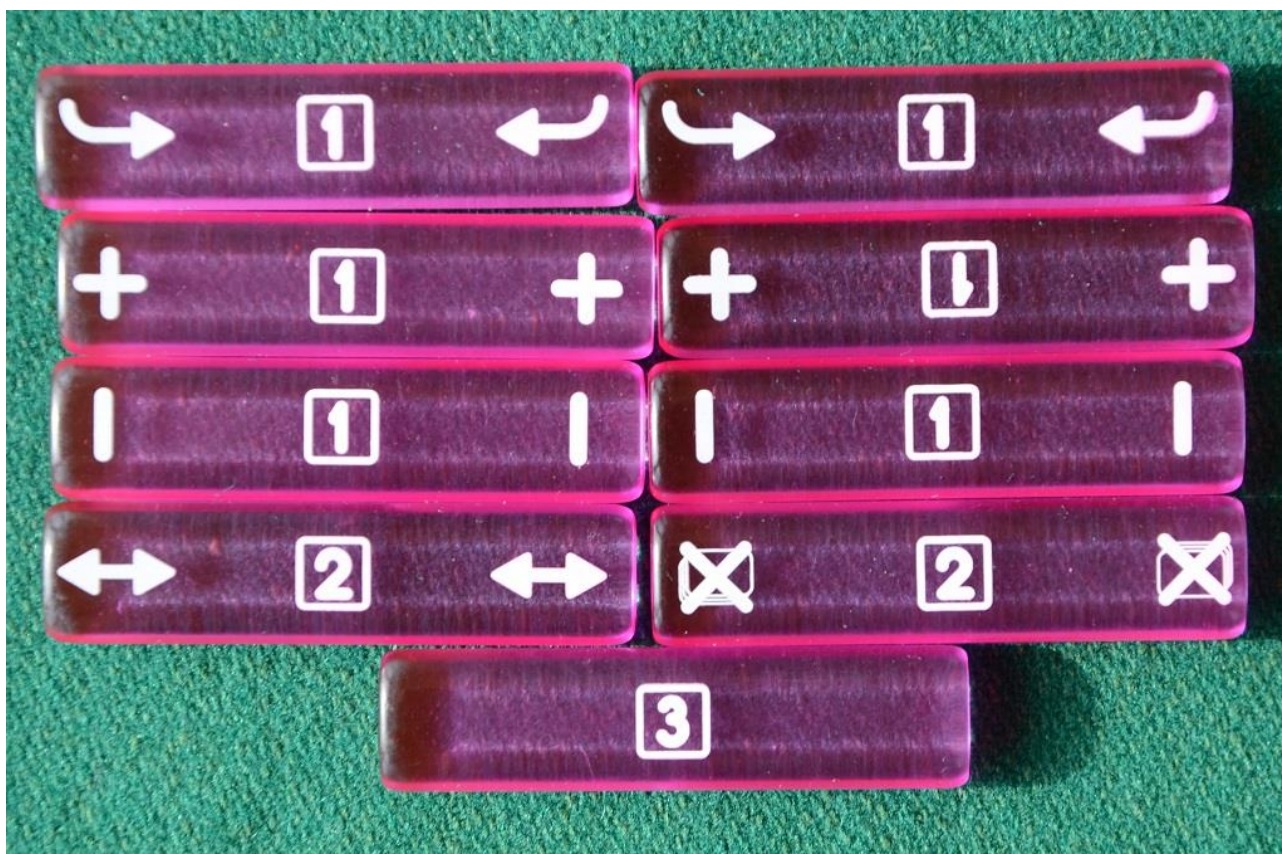


Foto 5 – Tutti i tipi di barretta.

Come vedete dalla Foto 5 ci sono in totale 6 barrette di valore “1”, due di valore “2” ed una soltanto di valore “3” per ogni colore:

(1) - le due della fila in alto, come abbiamo appena visto, obbligano il giocatore a scegliere barrette dello stesso colore possedute dagli avversari per rimetterle nella fila centrale;

(2) - le due con il simbolo “+” fanno prendere una carta supplementare (dal mazzo o da quelle visibili);

- (3) – le due con il simbolo “-“ fanno scartare una carta a un avversario, prendendola a caso dalla sua mano;
- (4) – quella con la doppia freccia obbliga il giocatore a scambiare tutte le sue carte con quelle di un avversario;
- (5) – quella con una “X” permette di scartare una carta avversaria, scegliendola fra quelle in cima ai mazzi delle carte “acquistate” (ogni acquisto si impila ai precedenti, dunque ogni giocatore dovrebbe avere una sola carta in vista);
- (6) – infine l’ultima in basso assegna 3 PV a chi la possiede.

A questo punto avrete sicuramente capito che con 18 carte “negative” su 30 le sorprese non mancheranno mai, tanto più che alcune barrette scartate tornano subito sul tavolo e possono essere riprese in mano per fare ulteriori “danni”.

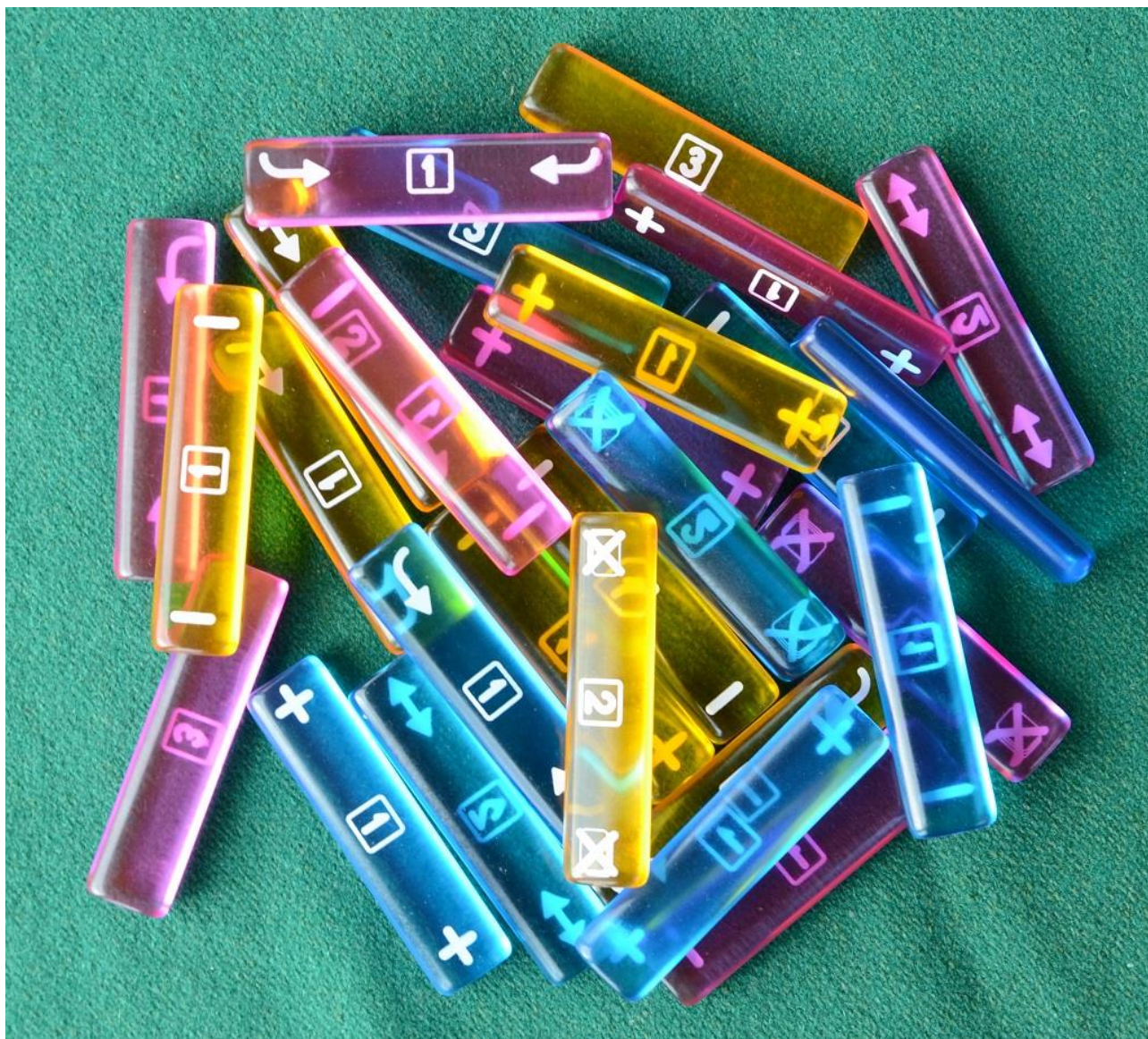


Foto 6 – Mmmm ... quale caramella scegliere per prima?

In ogni caso la partita a **Candy Lab** può finire in due modi:

(A) – Un giocatore prende dal tavolo l’ultima barretta disponibile e incassa anche la carta “Dolcetto” che gli regala 3 PV supplementari;

(B) – viene raccolta l’ultima carta del mazzo (incluse le tre scoperte), ma in questo caso nessuno riceve il bonus di 3 PV.

Non resta che calcolare il punteggio finale, sommando i PV delle carte e delle barrette raccolte, e proclamare vincitore chi ha il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

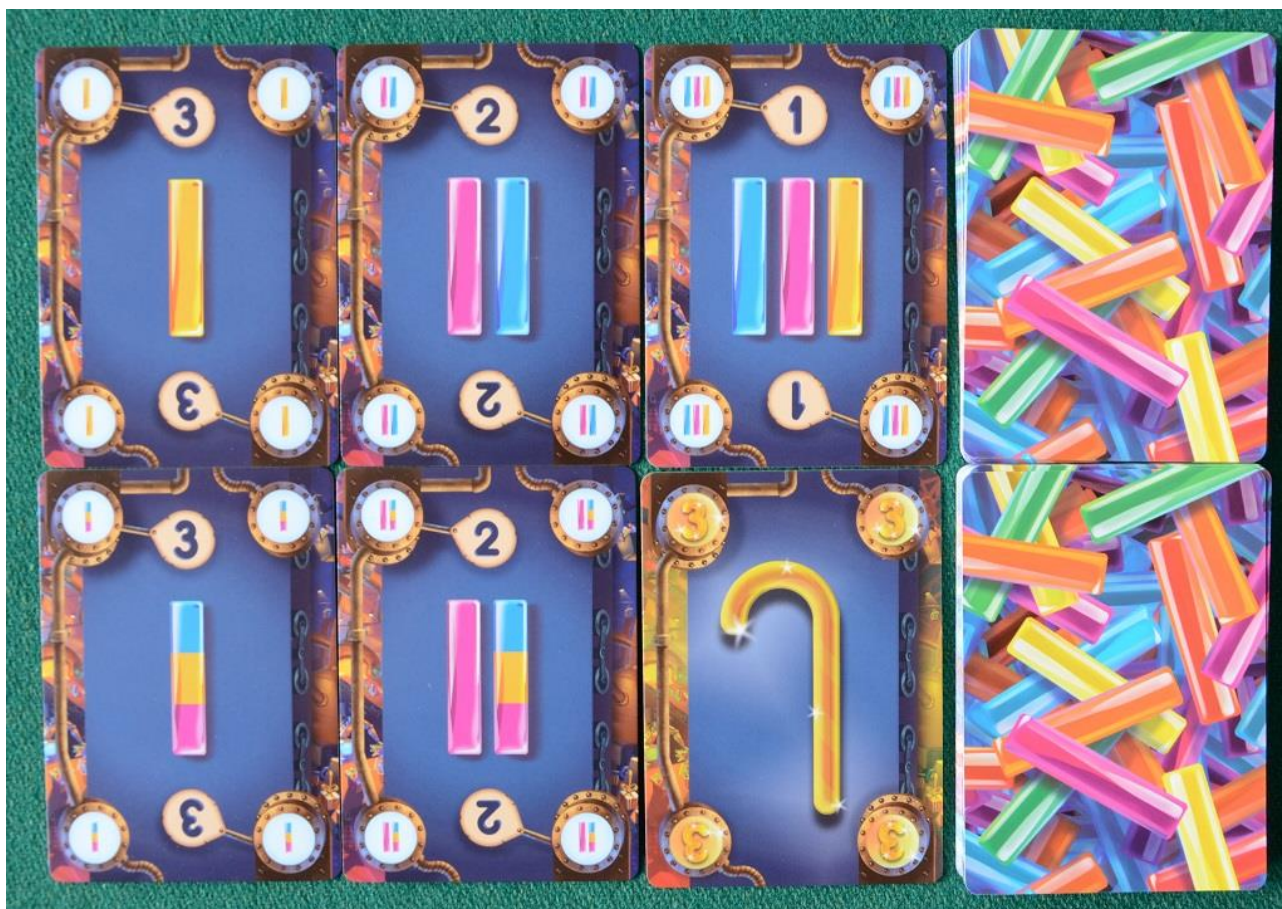


Foto 7 – Un esempio di carte “Ordine”.

Se date un’occhiata alla Foto 7 qui sopra noterete che i PV attribuiti alle carte sono in ordine “inverso” rispetto al numero di barrette indicato. Questo serve ovviamente a bilanciare il gioco perché chi riesce a prelevare tre barrette dal tavolo come minimo farà 3 PV, ma potrebbe arrivare anche a 5-6 PV in totale. La terza carta in basso è il “dolcetto”, ovvero il premio per chi recupera l’ultima barretta dal tavolo, e vale 3 PV fissi. Notate che alcune barrette hanno i tre colori: sono i Jolly e possono sostituire qualunque colore.

Vi consigliamo di utilizzare all’inizio della partita, se possibile, tutte le carte con 3 barrette, approfittando delle innumerevoli combinazioni ancora disponibili: in particolare cercate di “smaltire” le carte con tre colori uguali perché in seguito quelle combinazioni difficilmente si ripresenteranno. In seguito passate a quelle con “2 barrette” per sfruttare verso la fine quelle “singole”, molto più facili.



Foto 8 – Ecco come si presenta il tavolo verso la fine della partita.

Siate comunque sempre consci che tutto quello che state programmando potrebbe ... saltare rapidamente se verrete attaccati dagli avversari: il vostro mazzo così ben preparato potrebbe finire nelle mani di chi ha recuperato una barretta “scambio”; la vostra migliore carta potrebbe saltare se un “caro” amico verrà a pescarla casualmente, ecc. Ma non prendetevela troppo: dopo tutto nessuno vi ha ordinato di provare **Candy Lab**, no? E poi io vi avevo avvertiti!!!

Commento finale

Giocare a **Candy Lab** dovrebbe in effetti essere un momento di allegria generale, sia per i partecipanti, intenti a scambiarsi “favori e sfottò” (spesso senza neppure curarsi di accumulare PV), sia per chi guarda, e nelle nostre partite al club dopo qualche “ululato” di troppo venivano in tanti a curiosare e ad offrirsi per la partita successiva.



Foto 9 – La scatola del gioco.

Certamente ci sarà anche un “vincitore”, alla fine di ogni partita, ma per esperienza diretta possiamo anticiparvi che nessuno gioirà mai troppo, soprattutto perché saranno tutti intenti a sottolineare le “cattiverie” fatte agli altri durante il gioco o alle rappresaglie minacciate per la prossima tornata, al punto che si vorrebbe ricominciare subito un’altra partita.

Il tipo di gioco e la durata veramente contenuta di **Candy Lab** (circa 20 minuti dopo la prima partita di prova) ci ha indotti a considerarlo a metà strada fra un “party game” ed un semplice “filler” da utilizzare per riempire un “buco” o per iniziare la serata prima di qualcosa di più impegnativo. Tuttavia ci è capitato di restare l’intera serata al tavolo di **Candy Lab** per soddisfare le richieste di partecipazione: e questo è un bel biglietto di presentazione!

*"Si ringrazia la ditta **CRANIO CREATIONS** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".*