

UNDER FALLING SKIES

Riusciremo a respingere l'invasione aliena sulla terra?



Introduzione

Quando ero molto giovane iniziarono a diffondersi i videogames anche sui computer di casa ed i miei preferiti furono senza alcun dubbio **Tetris** e **Space Invaders**.

Li giocai per molto tempo finché non mi resi conto che, invece di continuare a divertirmi, mi sentivo sempre più “frustrato” dal fatto che era impossibile venirne a capo: ogni nuova “schermata” era infatti più complicata della precedente ed alla fine... era sempre il gioco a vincere. E così abbandonai per sempre i videogiochi e da allora non ne ho più praticati.

Quando mi è arrivato **Under Falling Skies** (gioco da tavolo in solitario localizzato da Cranio Creations) ed ho potuto leggerne il regolamento il... passato è ritornato prepotentemente: Tomas Uhlir (l'autore ceco del gioco da tavolo) e la CGE hanno saputo farne un'ottima trasposizione e persino io, incredibile ma vero, finalmente ho potuto vincere qualche scontro con gli alieni (ma solo al livello più facile, ahimè).

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Dovete fare un po' di attenzione quando aprirete la scatola perché oltre al gioco "base" ci sono altri quattro moduli diversi (chiamati "Capitoli") da non mescolare con i primi: sono facilmente identificabili da una fascetta di carta che li tiene compatti, ma preparate qualche sacchetto per cibo da congelare e usateli per riporre ogni kit separatamente.

La maggior parte dei componenti di **Under Falling Skies** è composta da plance e tessere di cartone (stampate su entrambe le facce) che poi verranno assemblate assieme per formare un "tabellone" lungo e stretto sul quale si muoveranno i malvagi "invasori spaziali" (dei segnalini di plastica traslucida in tre colori, uguali nella forma a quelli del videogame citato sopra) per venire a distruggere le nostre città.

Completano il tutto tre marcatori (sempre di plastica traslucida e colorata) e 7 dadi "D6" in tre diversi colori: grigio, bianco e azzurro. I materiali sono tutti di buona qualità e non abbiamo avuto nessun problema nel loro utilizzo, né abbiamo riscontrato alcun tipo di usura: il regolamento, in italiano, è chiaro, facile da assimilare e riccamente illustrato. Si può anche scaricare un video tutorial inquadrando l'apposito codice QR sulla copertina: un'ottima idea che potrebbe essere usata più spesso.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tabellone pronto per la prima missione.

Dopo una prima lettura del regolamento di **Under Falling Skies** non resta che partire con la missione numero 1: prendiamo gli elementi del gioco “Base” e li mettiamo in tavola come illustrato dalla Foto 2 qui sopra. In basso si vedono due plance che rappresentano la nostra “Base” con tutti i dispositivi di difesa: per meglio proteggersi dagli alieni la base è stata scavata nel sottosuolo, ma all’inizio della partita sono disponibili solo i primi due livelli. Un apposito segnalino “scavatore” verrà utilizzato nel corso della partita per liberare i quattro successivi

Sopra la “Base” viene sistemata una plancia “città” (nell’esempio c’è quella di Roswell): ne sono disponibili solo tre, inizialmente, ognuna delle quali può mettere a disposizione un bonus speciale, mentre ne troveremo altre (in pratica tutte le metropoli della Terra) nei moduli aggiuntivi.

Sopra alla Base ci sono quattro plance “cielo” previste il cui colore, dall’azzurro chiaro di quella più in basso al blu notte della più alta, ci fa capire meglio quanto distanti sono dalla Terra le astronavi aliene.

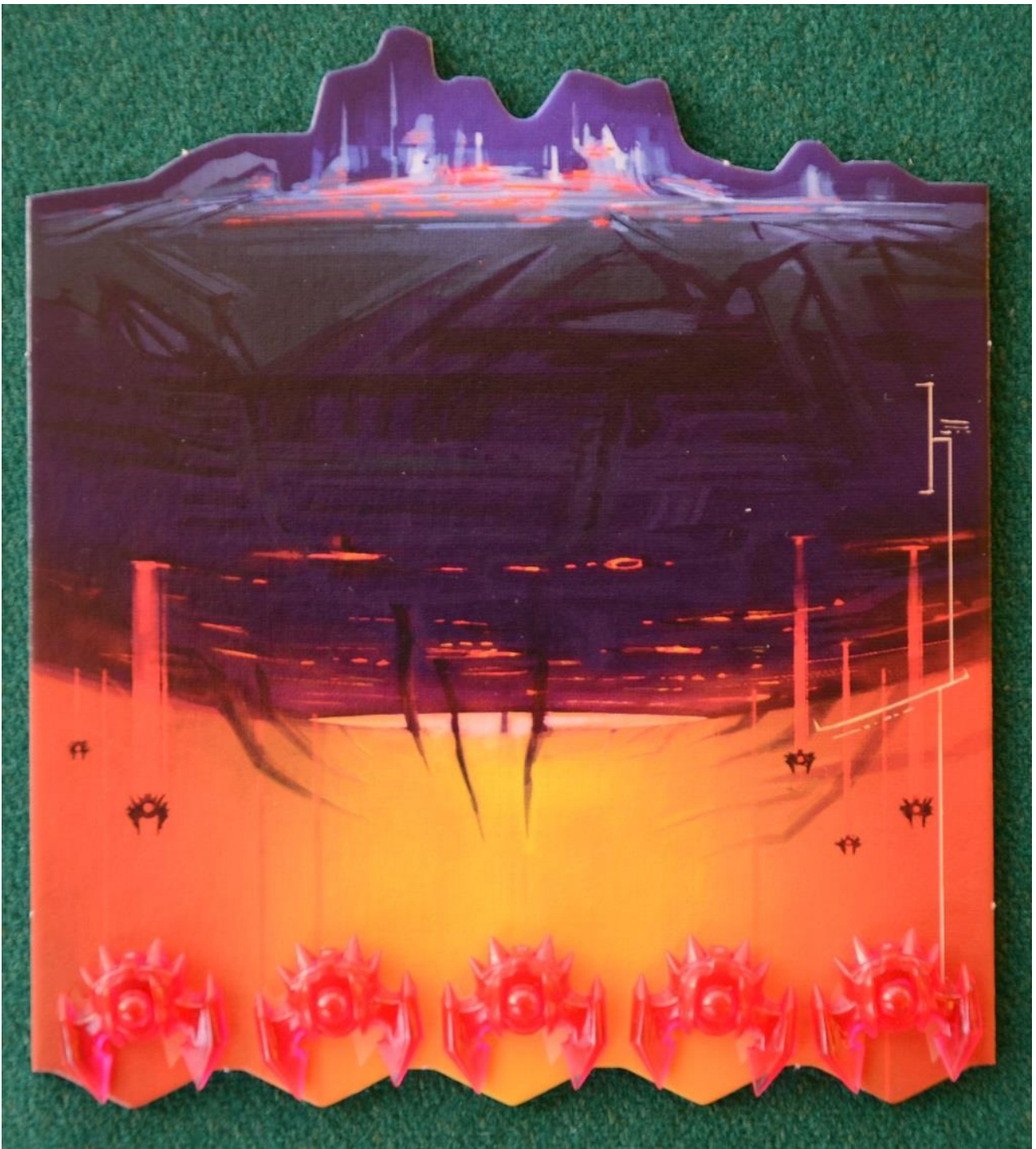


Foto 3 – La plancia “Astronave Madre” da cui partiranno tutti gli alieni.

In cima al tabellone viene piazzata la plancia “Astronave Madre Aliena”: all’inizio della partita sulle cinque postazioni che vedete nella parte bassa ci sono le cinque astronavi di colore rosso, pronte a sferrare la prima ondata di attacchi.

Infine si posizionano sul tabellone i tre marcatori: il primo (rosso) serve ad indicare i danni subiti dalla città, il secondo (giallo) ci mostrerà il livello di “energia” accumulato, mentre il terzo (verde)

serve a... vincere la partita, perché indica il livello di conoscenza sugli alieni raggiunto dalla “ricerca”: se arriva in cima al suo tracciato gli invasori sono sconfitti.

Il Gioco



Foto 4 – Tutte le astronavi aliene: non fatevi ingannare dal numero ridotto perché ogni pezzo distrutto dalle nostre difese ritorna subito in gioco sull’Astronave Madre.

La Foto 4 ci mostra, oltre ai cinque caccia-bombardieri rossi, anche gli altri inclusi nella confezione insieme ai tre marcatori di cui abbiamo appena parlato: da notare che le astronavi bianche entreranno in campo solo in seguito al movimento dell’Astronave Madre, mentre quella arancione solo con un modulo apposito.

Per le prime partite a **Under Falling Skies** le nostre difese dipenderanno dal corretto utilizzo dei 5 dadi a nostra disposizione (i tre grigi ed i due bianchi) per cui non resta che capire cosa fare per cercare di respingere gli invasori spaziali.

Ed è qui che entrano in gioco le “caselle” della base sotterranea: la Foto 5 qui sotto vi mostra le prime due plance (Chiamate “A” e “B”) che si rendono necessarie quando si usa la città di Roswell (cioè nel primo scenario).

Sulla sinistra possiamo notare il marcatore giallo dell'energia, a destra c'è il rosso per i colpi subiti dalla città e al centro notiamo lo scavatore, la cui posizione indica quante caselle "azione" possiamo usare (in questo caso solo le prime due righe). Man mano che avanzerà verso il fondo della base nuove caselle si renderanno disponibili.



Foto 5 – La Base della difesa terrestre.

Il giocatore lancia i suoi cinque dadi e li posiziona nelle diverse caselle della Base, sapendo che il numero indicato sul dado per prima cosa farà scendere di un pari numero di caselle l'aeronave aliena nella colonna corrispondente, ma servirà anche a:

- (a) – ridurre di una casella la discesa dell'aeronave se il dado viene messo sui "cannoni" della prima fila;
- (b) – far crescere l'energia (spostando il segnalino verso il basso) sulle caselle gialle;
- (c) – sparare alle astronavi nemiche se il dado è sulle caselle rosse;
- (d) – crescere il livello di "ricerca" se il dado occupa le caselle verdi.

Nota: notare che nelle caselle doppie è obbligatorio mettere due dadi, per ottenere il bonus, mentre nella tripla in basso (verde) ne occorrono tre. Alcune caselle poi, per essere utilizzate, necessitano di energia (cerchietti gialli con una piccola folgore) da scalare dal tracciato di sinistra.



Foto 6 – Tutti i dadi del gioco, ma quelli blu non si usano negli scenari di base.

A **Under Falling Skies** non si possono mai mettere due dadi sulla stessa colonna, e solo uno di essi può essere posizionato in ogni turno su una casella più avanti dello scavatore: esso serve semplicemente a muovere in avanti quel segnalino del numero di spazi indicato dal dado, e quindi a rendere via via utilizzabili stanze sempre più potenti.

La zona del “cielo” è composta da 4 plance sovrapposte e ai suoi lati notiamo una pista della “ricerca” (a sinistra), un tracciato che mostra eventuali vantaggi per gli alieni se l’Astronave Madre arriva in quella riga (a destra) e cinque colonne centrali divise in caselle, molte delle quali hanno un simbolo (vedere Foto 7) che viene attivato se un caccia alieno si ferma proprio lì:

- Le frecce fanno spostare il segnalino nella casella di destra (o di sinistra);
- Le astronavi fanno scendere di una riga la “Madre”;
- Le esplosioni permettono di distruggere i caccia alieni: ognuna di queste caselle ha un numero da 2 a 6 e per abbattere il caccia occorre avere in una casella rossa della Base un dado di valore uguale o superiore a quei numeri;



Foto 7 – Gli invasori alieni si avvicinano.

Dopo avere applicato tutti gli effetti dei dadi il turno finisce e l'Astronave Madre scende di una casella, attivando l'icona del tracciato di destra: nella nostra foto, per esempio, viene attivato un "caccia" bianco che è stato posizionato in una casella di lancio della Astronave Madre, insieme a tutte quelle rosse abbattute dalla difesa terrestre (due nel nostro caso). Questi "rinforzi alieni" vanno messi sopra una colonna "vuota" o, se non ce ne sono, sulla colonna del caccia più vicino alla città. Il teschio rosso che vedete in basso a destra nella foto ci dice che se l'Astronave Madre arriva in quella riga noi perdiamo immediatamente la partita a **Under Falling Skies**.

Quando non riusciamo a distruggere tutti i nemici e un invasore riesce a raggiungere la città noi subiamo un "danno" e facciamo scendere il segnalino rosso di una casella: inutile dire che anche se questo segnalino arriva in basso (teschio rosso nella Foto 5) abbiamo perso.

Poiché il numero di astronavi nemiche è “infinito” (ogni pezzo distrutto o atterrato ritorna sulla Madre e riparte al turno successivo) dobbiamo scovare il modo per eliminare la Madre e vincere la sfida: come? Facendo delle “ricerche” (caselle verdi).



Foto 8 – Il tracciato della ricerca, verde a sinistra.

Ritorniamo allora per un attimo alla situazione vista precedentemente, allargando un po’ il campo: la Foto 8 vi mostra a sinistra una parte del tracciato “verde”, composto da cerchietti numerati: per poter salire su questo tracciato occorre posizionare dei dadi sulle caselle verdi della Base per un valore uguale (o superiore) a quello del prossimo cerchietto. Nel nostro caso dunque dovremo avere un “6” (che si può ottenere con un solo dado su una casella singola o con due dadi su una doppia), ma se, per continuare il nostro esempio, otteniamo un 10 (in una casella doppia o tripla) potremo non solo avanzare sul “6”, ma proseguire anche sull’1” ed infine sul “3” spendendo i 10 punti. Lo

scopo è arrivare all'ultima casella del tracciato (di valore "12") per distruggere l'Astronave Madre e vincere la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Under Falling Skies certamente non riproduce la stessa tensione del videogame "Space Invaders" perché qui, per lo meno, non solo abbiamo la possibilità di alzarci dal tavolo e farci uno spuntino per rimetterci in forze e spezzare la tensione, ma abbiamo anche il tempo di riflettere con calma sul dove posizionare i dadi. Meglio però ricordare che può esserci un solo dado per colonna, e questa restrizione limita spesso le nostre possibilità e ci costringe a scelte "corneliane": lascio scendere le astronavi ma guadagno tanti punti "ricerca" o "energia"? o sarebbe meglio far fuori i nemici e rimandare tutto al prossimo turno? meglio avanzare con lo scavatore oppure distruggere qualche astronave? ecc.



Foto 9 – Nell’ultimo turno ben quattro astronavi aliene sono atterrate in città ma ci eravamo concentrati soprattutto sulla ricerca e con 12 punti (dadi in basso) siamo riusciti ad arrivare in cima al tracciato verde, vincendo.

Una delle priorità iniziali, finché gli alieni sono lontani dalla superficie terrestre, è quella di fare avanzare il più velocemente possibile lo “scavatore” per liberare le caselle più potenti della base: questa azione però, soprattutto se si usano numeri di dado elevati, fa scendere in fretta anche le astronavi, quindi ad ogni turno sarebbe meglio scegliere una colonna diversa.

Quando piazzate i dadi la vostra attenzione deve essere massima: se avete quelli adatti dovete cercare di riuscire a far scendere il maggior numero di astronavi sopra un'icona “esplosione” ed utilizzare poi un dado di alto valore per farle esplodere tutte; se invece non avete le carte adatte a questo compito cercate almeno di far salire il vostro segnalino “ricerca” il più in fretta possibile.

Se i valori ottenuti dal lancio non vi piacciono troppo approfittate della regola che vi permette di rilanciare i dadi dopo averne posizionato uno bianco e... incrociate le dita sperando che escano numeri più adatti. Molte caselle della base chiedono 1-2 unità di “Energia” per essere attivate, quindi cercate di mantenere al livello 3-4 la vostra riserva per non rischiare di essere “invasi” troppo presto.

Come abbiamo detto, cercate di avanzare ad ogni turno sul tracciato della “ricerca”, soprattutto dopo avere attivato anche le caselle più potenti della base e preparatevi per tempo a superare gli avanzamenti più pesanti (per esempio quelli da “6” punti) che richiedono quasi sempre almeno due dadi in una sola casella... o una fortuna incredibile nel lancio (ma in questo caso vi consigliamo di non sperarci troppo).

I cannoni della prima fila sembrano poca cosa, ma spesso possono salvarvi la giornata, per esempio impedendo ad un’astronave di uscire dalla “Madre” con un “1”, oppure facendone arrivare un’altra esattamente su un’esplosione, ecc. L’importante è invece evitare a tutti i costi che un nemico si fermi sulla casella che fa abbassare la “Madre” di una riga.



Foto 10 – I componenti del Modulo 1.

Come avevamo anticipato la scatola di **Under Falling Skies** contiene tutto il materiale per... complicarci la vita a piacere, partendo per esempio dal capovolgere le plance “cielo” per rendere gli alieni ancora più agguerriti, ma dopo qualche partita vinta ecco che scatta la voglia di andare a provare i quattro moduli aggiuntivi, ognuno dei quali contiene nuove città (con nuovi bonus) e delle tessere “Personaggio” che forniscono ulteriori “aiutini”, sempre molto graditi: il pilota per esempio (vedi Foto 10) può abbattere un’astronave su una casella esplosione; la reporter fa avanzare di uno spazio sul tracciato “ricerca “, purché di valore 3 o meno; ecc.



Foto 11 – La scatola, di Under Falling Skies.

È anche possibile partire con una “campagna” di circa 10 partite, utilizzando tutti e quattro i moduli supplementari, aggiungendo così nuove città, nuovi elementi (per esempio i robot) e nuovi Personaggi... ed allora vi serviranno alcuni giorni per portarla a compimento.

Commento finale

Come concludere questa recensione? Il gioco ci è piaciuto ed è possibile utilizzare varie combinazioni per non renderlo troppo ripetitivo, ma ha anche un grande difetto: dopo alcune partite al livello base, utilizzando ogni volta una città diversa, chi scrive è riuscito a rintuzzare i primi attacchi e si è deciso a passare fiducioso ai livelli più complessi: ma ecco che, sfortunatamente, a quel punto le città distrutte dagli alieni, non si contavano più, maledetti invasori!!!

E ora ho il giardino pieno di buche! Accidenti, di nuovo l'allarme, scusate ma è meglio che ora scenda di nuovo nel bunker...

Uffa, è andata anche questa... e visto che mi sta tornando lo stress da "prestazione" ho deciso di non giocare più a **Under Falling Skies!!!** Giuro!!!

Beh, via, solo... un'ultima partita e poi metto via la scatola, ve lo assicuro ma... un momento... scusate... aha... beccatevi questa, stupide astronavi aliene!!!

"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"