



GIOCHI DI RUOLO

GIOCHI DI CARTE

GIOCHI DI MINIATURE

GIOCHI DA TAVOLO

ALTRO

NOVITA'

RECENSIONI

APPROFONDIMENTI

DOWNLOAD

ALTRO



CERCA IN KAOSONLINE

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni
DATA: 04-05-2008

GIOCO:

Gioco da tavolo (generico)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Altri produttori

DISTRIBUTORE:

Non applicabile

FUGGI FUGGI

di Pietro Cremona

Come dice il titolo...un divertente gioco di "caccia al tesoro con mostri"...

Titolo originale : Finstere Flure(Germania)
Tipo : Gioco di percorso ... con mostro
Editore : Tilsit (per l'edizione franco/italiana)
Autore : Friedemann Friese (Germania)
Anno : 2003
Giocatori : 2-7 (consigliato 5-7)
Età : da 10 anni in su
Durata : 30-50 minuti
Prezzo : 16,99 euro

Quando acquistai questo gioco (su una bancarella di giochi d'occasione e dopo aver dato solo un'occhiata sommaria) lo battezzai come uno dei tanti "caccia al tesoro con mostri" e lo misi da parte per provarlo se e quando avessi avuto tempo. L'occasione arrivò alcune settimane fa, su richiesta di mio figlio, "ispirato" dalle immagini sulla scatola : così mi decisi finalmente a leggere il regolamento ed a capire ... che non aveva nulla a che fa con una banale imitazione di D&D.

FUGGI FUGGI , lo dico subito, è davvero divertente e veloce, adatto ad ogni tipo di giocatori, anche a ragazzini più giovani dei 10 anni specificati sulla scatola, la quale contiene : un tabellone quadrettato che rappresenta una "cripta" piena di colonne (o un sotterraneo, a vostra scelta), all'interno della quale si muove un mostro affamato ; un sacchetto di dischetti di legno in sette colori (sui quali vanno attaccati appositi adesivi a rappresentare gli audaci esploratori); un mucchietto di segnalini vari (fra cui due grosse macchie di sangue); una serie di pezzi assortiti (braccia, gambe, tronchi, teste, ecc.) con le quali si possono ricreare varie combinazioni di mostri, ed un sacchetto di carte a forma di "pietre tombali" che si useranno per muovere il mostro.

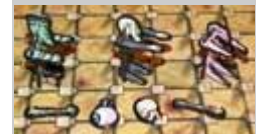
All'inizio della partita si crea un mostro (con un misto di "pezzi" fra quelli disponibili) e lo si posiziona in un angolo del tabellone, adiacente ... all'uscita della cripta. Gli esploratori invece entrano in campo da un ingresso posizionato all'angolo opposto. All'interno della cripta vengono piazzati dei grossi "massi" di pietra che serviranno da nascondiglio per i nostri baldi esploratori.

Ogni dischetto "esploratore" ha due facce : una colorata ed una nera. Su ogni faccia è stampato un numero che indica il numero di caselle di cui può muovere il personaggio (per esempio chi ha il numero "1" sul lato colorato avrà il "6" sul lato nero, chi ha il "2" sul retro ha un "5" e chi ha il "3" sul retro ha un "4").

Ogni manche inizia con i giocatori che muovono i loro personaggi, uno alla volta, a turno. Quando tutti sono stati spostati il turno passa al mostro : si gira allora una delle 7 "pietre tombali" e si muove il mostro di tante caselle quante sono indicate sulla pietra stessa (da 5 a 10) : ad ogni passo la creatura si "gira" a destra e sinistra e se vede, anche in lontananza, un personaggio cambia direzione andando verso di lui, salvo cambiare ancora direzione se, nel suo movimento, incrocia un personaggio più vicino, e così di seguito fino al termine della mossa. Due delle pietre non hanno numeri ma una (o due) croci : in tal caso il mostro ha la possibilità di muovere fino a 20 caselle arrestandosi solo dopo aver ucciso uno (o due) personaggi (o dopo aver esaurito le 20 caselle). In tutti i casi se il mostro passa sulla



La copertina tedesca.



Terribili mostri in caccia...



Il tabellone.

casella contenente un personaggio lo ... ributta fuori dalla cripta obbligandolo a ricominciare da capo il suo percorso. Quando tutte le pietre tombali sono esaurite (dopo il settimo turno) il mazzetto viene rimescolato e si esegue una seconda serie di 7 mosse, ma in questa seconda fase il mostro diventa più cattivo : i personaggi da lui toccati nel corso della seconda smazzata infatti vengono eliminati definitivamente.

Il mostro fortunatamente NON vede attraverso i muri o i massi piazzati nella cripta, perciò finché il suo sguardo non individua un personaggio prosegue sempre in linea retta : nel caso che finisca per andare a sbattere contro un muro perimetrale della cripta ... lo attraversa e riappare sul muro simmetrico, dall'altra parte del tabellone (ci sono apposite lettere di riferimento per facilitare questa mossa). Se invece durante il cammino incontra un masso lo spinge nella sua stessa direzione fino al termine della mossa o fino a buttarlo fuori dalla cripta (eliminandolo per sempre dal tabellone e riducendo quindi i nascondigli per i fuggiaschi)

I nostri personaggi devono cercare dunque in primo luogo di non farsi vedere dal mostro o di restare sempre a distanza di sicurezza per poi raggiungere il più in fretta possibile l'uscita : il compito però è più facile a dirsi che a farsi, soprattutto per quegli esploratori che hanno valore 1/6 o 2/5, i quali possono correre veloci in un turno ma nel successivo sono gravemente esposti, potendosi muovere solo di 1 o 2 caselle.

Da notare che al termine della seconda smazzata di "pietre tombali" tutti i personaggi ancora all'interno della cripta vengono eliminati, quindi non solo bisogna tenersi lontani dal .. pericolo, ma anche decidere in fretta dove passare per avvicinarsi il più possibile all'uscita.

Poiché i movimenti del mostro sono difficilmente prevedibili (soprattutto durante le prime 3-4 mosse, quando tutte le ... pietre tombali sono ancora disponibili) è consigliabile che i propri personaggi siano relativamente lontani gli uni dagli altri, in modo da ridurre al minimo le possibilità di una ... strage multipla. Verso la fine del mazzetto i giocatori più accorti sanno quali mosse sono ancora disponibili e possono cercare di indovinare i passaggi più pericolosi tenendosene alla larga.

Sono possibili anche alcuni ... trucchetti (ammessi dalle regole) : per esempio se il mostro passa vicino a due personaggi che si trovano alla stessa distanza da lui ... resta indeciso sul da farsi (come l'asino di Buridano in mezzo a due pagliai uguali) e quindi prosegue dritto. Questo è uno dei pochi modi che abbiamo trovato per salvare i personaggi che devono muovere di "1" ...

Un altro metodo è quello di muovere un personaggio proprio DIETRO al mostro (ricordate : la creatura guarda solo avanti e di lato, MAI dietro) per non farsi reperire e poi fuggire a tutta velocità verso l'uscita, sperando che qualche ... "carognone" non piazzino uno dei suoi personaggi in modo tale da fare girare la creatura troppo presto ...

I giocatori naturalmente faranno di tutto per nascondersi dietro i massi, oppure per spingerli via e lasciare allo scoperto qualche avversario che ha già mosso, per farsi vedere dal mostro (ad una distanza di ... sicurezza) in modo da fargli cambiare direzione e portarlo, pochi passi dopo, a distanza ravvicinata da un avversario posizionato in una casella più vicina, oppure per spostare per primi un personaggio ed occupare ... l'unica casella sicura che aveva un avversario, ecc.

Basta una partitella di prova per capire gran parte dei meccanismi del gioco, e poi ci si può subito lanciare senza problemi in una vera e propria gara, essendo ben consci che nessuno cercherà di aiutarvi, anzi ... preparatevi a mettere in atto i più biechi sotterfugi di cui sapete disporre.

Il gioco è molto coinvolgente ed è sicuramente consigliato sia in famiglia che al club, soprattutto, in quest'ultimo caso, se non temete di scatenare una serie di ripicche e vendette

PROFILO

PRO

- + Componenti di buona qualità anche se la grafica, pur chiara e funzionale, non è il massimo
- + Regolamento abbastanza semplice, chiaro ed accompagnato da esempi esplicativi e da una tabella riassuntiva sulle mosse e le loro conseguenze
- + Partite di grande interattività e tensione sempre alta durante il gioco :

dove arriverà il mostro ?

CONTRO

- I mostri da assemblare sono davvero piuttosto ... mosci ; sarebbe stato meglio fornirne 2-3 in plastica già pronti per l'uso
- La traduzione in italiano è piuttosto malfatta : ci sono anche alcune "perle" dovute ad una cattiva comprensione delle regole. (in particolare a pag. 6 paragrafo "Primo Stadio del Gioco" modificare : "durante il primo stadio, CHE DURA SETTE TURNI, tutte le pedine ..." e al paragrafo "Secondo Stadio del Gioco" leggere " ... dopo che il mostro ha compiuto il suo settimo movimento."). Consiglio vivamente di studiare il gioco sulla versione francese o inglese

VOTI

Presentazione: 6

Testo: 8 (5 in italiano)

Giocabilità : 8

Voto totale: 70 %

L'impressione : un buon gioco per 7 persone, abbastanza semplice da imparare, anche per i più giovani, ma sufficientemente subdolo per coinvolgere anche giocatori incalliti