

MAGDAR

di Pietro Cremona

Tipo : Gioco da tavola con tessere
Editore : Fantasy Flight Games (USA)
Autore : Kevin Wilson
Anno : 2003
Giocatori : da 2 a 4
Età : da 9 anni in su
Durata : 15/20 minuti
Prezzo : ????

Ancora un simpatico gioco della FFG dedicato ai più giovani ... ed ai loro babbi !!! Ormai ho collezionato l'intera serie di questa ditta americana (che però fa ideare in Europa la maggior parte dei suoi prodotti), dopo essere stato "iniziato" dal Demiurgo al bellissimo Kingdoms di Reiner Knizia, e fino ad ora non sono mai stato deluso.

Il regolamento di Magdar (anche in italiano) è di due sole facciate (più una terza per le regole avanzate) e spiega tutto in maniera chiara con l'aiuto di qualche esempio di gioco : facile dunque spiegarlo anche a dei neofiti e, caso abbastanza interessante, piace molto anche alle rappresentanti del gentil sesso (sarà per via del diavolaccio mangiatutto ?)

Scopo del gioco è accumulare favolose gemme facendole scavare nel sottosuolo da alcuni volenterosi e coraggiosi nanetti : purtroppo però il rumore dei picconi finisce per risvegliare un mostruoso diavolo che, inc ... avvolto nero, col suo forcone si precipita a distruggere le caverne dei nani : occhio alla penna dunque !!!

La dotazione di Magdar comprende 8 NANI (2 segnalini colorati per ogni giocatore), un DADO a 6 facce (1D6), 32 tessere ROCCIA, un mucchietto di segnalini GEMME (da 2-4-8-16-32 punti) ed una manciata di favolosi MITHRIL, più qualche tessera aggiuntiva per il gioco avanzato. Come in altri giochi della FFG si parte preparando il tabellone : le tessere ROCCIA vengono dunque posate a caso sul tavolo in 4 colonne parallele, in modo da mostrare la faccia superiore (sulla quale sono stampate da 3 a 5 facce di dado).

Alle due estremità di questo "campo da gioco" si piazzano l'entrata della caverna (da cui arriveranno i nani) ed il diavolo MAGDAR.

Il gioco è molto semplice : al suo turno un giocatore deve

- (1) – eseguire azioni con i suoi nani
- (2) – verificare se l'ira di Magdar distrugge qualche roccia

Le AZIONI che possono essere eseguite dai nani sono tre, ma ogni nano al suo turno può sceglierne una sola alla volta :

- (a) – Movimento : si tratta di entrare nella caverna per fermarsi su una roccia a scelta (da scavare successivamente) oppure spostarsi da una roccia all'altra.
- (b) – Scavare per impossessarsi delle gemme o dei mithril : in pratica se il nano all'inizio del turno si trova già su una roccia può decidere quale segnalino mettere (i mithril necessitano di due turni di scavo per essere raccolti, mentre per le gemme è

sufficiente un solo turno, ma ad ogni turno supplementare di scavo il loro valore raddoppia)

(c) – Ritorno all'uscita della caverna per portare in salvo le pietre estratte

A complicare le cose però ci pensa quel diavolaccio di Magdar : al termine del suo turno infatti ogni giocatore lancia 1D6 e guarda se il numero uscito compare su una o più delle tessere rocciose vicine a Magdar. In tal caso il giocatore decide su quale tessera cade l'ira del diavolo e la toglie dal gioco : se sulla tessera ci sono anche gemme o nani ... puff ... tutto viene incenerito dall'ira demoniaca.

Quando un'intera fila di tessere è eliminata Magdar si sposta in avanti per andare a contatto con la fila successiva e così via fino a che una delle quattro colonne non si esaurisce : a questo punto la partita ha termine e si contano i punti.

Sfortunatamente (per i nani) solo le rocce più vicine a Magdar sono "fruttifere" e permettono di portare alla luce le preziose gemme : le tessere ADIACENTI al diavolo producono infatti gemme da "8 punti", quelle a distanza di due tessere ne danno "4" e quelle a distanza tre ne danno "2" soltanto. Però ad ogni turno supplementare passato su una roccia per scavare il valore delle gemme raddoppia.

Ovviamente è molto pericoloso stare proprio davanti a Magdar (basta infatti che un avversario faccia col dado uno dei numeri indicati sulla tessera per trovarsi ... vaporizzati) per cui solitamente si tende a giocare sulle tessere a distanza 2 o 3, pronti a scappare se si apre un buco proprio in quella fila.

La tattica migliore è quella di fare scavare entrambi i nani sulla stessa tessera : il primo, ad esempio, porta alla luce una gemma da "4" che il secondo trasforma in "8" : se nel turno successivo la tessera non è ancora minacciata da Magdar si può tentare di raddoppiare ancora col primo nano (portando a "16" il valore) e magari caricare le gemme trovate col secondo nano per portarle al sicuro.

I Mithril invece rappresentano gemme speciali e necessitano sempre di due turni di scavo per essere estratte : fortunatamente si possono trovare in qualsiasi tessera rocciosa, per cui solitamente si scavano molto lontano da Magdar. Il loro scopo è quello di permettere al giocatore di fare punti : ogni contrassegno "gemma" infatti necessita di un mithril per essere conteggiato. Se, ad esempio, al termine della partita, avete 3 gemme (16-8-8 punti rispettivamente) ma solo due mithril il vostro punteggio massimo può essere di soli 24 punti (16+8).

Una partita è molto rapida (10-15 minuti per il gioco a due, 15-20 minuti in quello a quattro) ed abbastanza avvincente : devo avvicinarci a Magdar per fare più punti e più in fretta o meglio starsene al sicuro e raddoppiare un po' alla volta ? Mi accontento delle gemme racimolate finora e scavo un po' di mithril o sfido ancora la sorte ? In generale si fanno 2-3 partite e solo alla fine si dichiara vincitore chi ha ottenuto il totale punti più alto.

I segnalini delle gemme sono abbastanza limitati : però se le gemme di un certo "valore" sono esaurite si devono prendere quelle di valore superiore (ad esempio se dovessi prendere una gemma da "4" e queste sono esaurite ne prenderò invece una da "8"). Anche i mithril sono in numero limitato, e questo è un guaio : ricordate ? Niente mithril ... niente punti ! Per questo è indispensabile vigilare attentamente : un occhio alle gemme da scavare ed uno alla copertura dei mithril . Tutto ciò genera un'altra serie di decisioni tattiche importanti sul "quando" scavare per ottenere gratis gemme di valore più alto, magari sfidando la buona sorte contro Magdar sul quando mettersi alla caccia dei mithril prima che gli avversari li prendano tutti : si assiste così a vere e proprie "marcature a nano" : appena un giocatore passa ai mithril tutti gli altri lo seguono a ruota !

Naturalmente mentre i più grandi fanno calcoli mentali sulle probabilità per decidere se e dove scavare, i giocatori più “piccoli” si divertono con il dado e Magdar : ed ecco che anche i calcoli più esatti vanno in fumo insieme al forcone del diavolo ... e se vi dico questo è perché ci sono passato più volte negli ultimi giorni !!!

Una volta capito bene il gioco BASE è certamente consigliabile (soprattutto fra adulti) l’adozione delle regole avanzate, per le quali vengono utilizzate alcune pedine speciali :

cerchio di rune : che salva una tessera da UN SOLO attacco di Magdar

esca : che obbliga Magdar a distruggere la tessera su cui è posata l’esca

espropriazione : per cacciare un nano avversario ed occuparne la tessera e quel che contiene

berserk : che incattivisce un nano facilitandogli l’espropriazione di una tessera adiacente

Esistono anche quattro nuove tessere rocciose speciali :

masso adamantino :che riduce il valore delle gemme che si possono scavare lì

masso di gemme : che aumenta il valore delle gemme

cristallo esplosivo : che fa vaporizzare anche le tessere adiacenti

nido di salamandra : che regala gemme da “8” a chi riesce ad espropriarlo

Con queste regole addizionali si varia ancor più il gioco (ma lo sconsiglio se giocate con bambini piccoli perché complicherebbe loro di molto la partita) perché ci sono ovviamente molti più fattori da considerare.

In definitiva Magdar non vincerà mai uno dei premi più ambiti dai creatori di giochi da tavolo, ma sicuramente permetterà alle famiglie o ai gruppetti di amici di passare qualche ora in allegria.

PROFILO

PRO

- + Componenti di ottima qualità
- + Regolamento semplice da capire e da imparare
- + Partite veloci ed interattive, senza possibilità di strategie vincenti
- + Ambientazione ben azzeccata
- + Ottimo anche per i più piccoli , per le famiglie (nonni inclusi) e per gruppi “misti”

CONTRO

- La fortuna può avere una certa importanza, soprattutto se agli “altri” vengono sempre i dadi buoni ed a “noi” quelli negativi.
- Non è un gioco “strategico” da studiare attentamente e che permetta di ottenere buoni risultati con la semplice riflessione

VOTI

Presentazione: 8

Testo: 7

Giocabilità : 8

Voto totale: 80%

L'impressione : adatto a tutti ed in particolare al pubblico più giovane ed a gruppi misti dove si può cercare di rovinare un idillio mettendoci di mezzo ... il diavolo !