



ARENA MAXIMUS

di Pietro Cremona

Una analisi di questo gioco da tavolo Fantasy Flight / Nexus.

CERCA IN KAOSONLINE

CERCA

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO

TIPO:

Recensioni

DATA: 28-12-2004

GIOCO:

Giochi da tavolo
(Fantasy Flight)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Fantasy Flight
Games

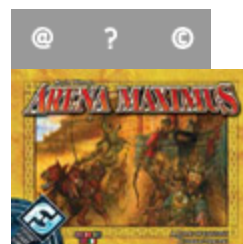
DISTRIBUTORE:

Tipo : Gioco da tavolo
Editore : Fantasy Flight Games (USA)
Autore : Kevin Wilson
Anno : 2003
Giocatori : da 2 a 5
Età : da 8/10 anni in su
Durata : 35/60 minuti
Prezzo : 24 Euro

Si tratta di una specie di corsa ad ostacoli per 2-5 giocatori alla guida di altrettante bighe in un'area sicuramente "aliena" : che dire infatti di una biga trainata da un Unicorno ? Oppure da un cane a tre teste ? Non mancano un Drago verde, lo scheletro di un cavallo ed un'improbabile mezzo di locomozione a vapore. Queste immagini non hanno alcuna influenza sul gioco il quale, fortunatamente, "funziona" bene ed è adatto a tutti (grandi e piccini, purché "accompagnati" nelle prime partite) e dura il giusto (un'ora al massimo quando si gioca in cinque).

Ogni biga ha delle caratteristiche diverse dalla ... concorrenza ma tutte presentano TRE valori numerici :

- il primo indica l' ACCELERAZIONE della biga
- il secondo la capacità di GUIDA dell'auriga
- il terzo la RESISTENZA della biga, ovvero la sua



La Copertina



La Componentistica

Nexus Editrice

capacità di subire attacchi da parte degli avversari e/o incidenti di percorso.

La corsa si svolge su un percorso ad ovale composto da due rettilinei di SETTE tessere quadrate collegati da due semicerchi di NOVE tessere curve. La forma del percorso è fissa, ma il tipo di “tessere” varia da corsa a corsa perché ogni volta le tessere vengono mescolate e pescate casualmente. In ogni partita alcune tessere restano inutilizzate nel sacchetto della “pesca” per mantenere la più alta incertezza durante la corsa : inoltre tutte le tessere sono posate in campo a faccia coperta. Prima della partenza si rigirano le PRIME TRE del rettilineo iniziale, mentre quelle successive vengono scoperte solo quando una biga vi arriva adiacente.

Il motore del gioco è un mazzo di 85 carte, divise in TRE tipi : 35 FRUSTE, 35 REDINI e 15 MAGIE (in pratica dei jolly da usare al posto di redine e fruste, se e quando necessario). All’inizio della gara ogni partecipante riceve 7 carte ed una biga.

Al suo turno un giocatore può mettere in tavola, a faccia scoperta, al massimo tante carte “frusta” quante ne indica la sua ACCELERAZIONE. Queste resteranno accanto alla sua biga ed indicheranno la sua velocità all’inizio di ogni nuovo turno : nei successivi la velocità potrà essere aumentata o diminuita aggiungendo o scartando altre carte “frusta”.

Decisa la velocità per quel turno il giocatore può scartare, se gli fa comodo, una o più delle sue carte (fino ad un valore massimo pari alla sua capacità di “guida”) ripescando subito dopo dal mazzo un numero di carte tale da permettergli di ristabilire la sua “mano” iniziale (7 carte), contando però anche le carte “frusta” già posate : in pratica se uno si muove a velocità “2” (perché ha davanti a sé due carte “frusta”) può tenere in mano fino a cinque carte.

Molliamo i freni e facciamo scattare la nostra biga muovendola di tante tessere quante sono le carte “frusta” esposte ... o meglio, PROVIAMO a muoverla, perché fra ostacoli naturali, speronamenti e bloccaggi, un equipaggio rischia di fermarsi presto e magari di vedere danneggiata la sua biga.

L'astuzia dell'ideatore è infatti quella che ad ogni turno muove per primo l'ULTIMO della fila il quale, per avanzare, deve attraversare le tessere contenenti le bighe avversarie che lui può cercare di speronare, se vuole (giocando una o più coppie di carte "frusta/redini") e dalle quali può essere bloccato (se gli giocano contro una o più carte "redini"). In questo modo anche i giocatori con le migliori combinazioni di carte per una corsa di testa ... non sanno mai se da dietro arriverà la "botta" che li bloccherà. Se una biga viene attaccata e non riesce a "parare" il colpo (giocando a sua volta una coppia "frusta/redini" per ogni speronamento) subisce infatti un certo numero di danni e rischia anche di andare fuori pista e sbattere nel muro perimetrale : questa è una vera jattura perché nel turno successivo dovrà ripartire da velocità zero.

Se invece una biga riesce nel tentativo di bloccaggio, l'avversario è costretto a fermarsi nella tessera immediatamente dietro, perdendo tutti i preziosi punti non utilizzati. Naturalmente c'è sempre qualche ... testa calda che si arrabbia se tentate di speronarlo o di bloccarlo, e quindi spesso si passa dalle parole ai fatti prendendosi furiosamente a frustate (quando entrambe le bighe sono sulla stessa tessera : basta giocare una carta "frusta" per ogni tentativo di frustata o per parare la frustata in arrivo).

Fra speronamenti, bloccaggi e frustate rischiate di non avere più il tempo per dare un'occhiata anche alla strada : MALISSIMO ! Può capitare infatti che rischiate di andare a schiantarvi contro dei ... pietroni disseminati lungo il percorso (ma chi cavolo ha avuto la bella pensata di spargere pietroni in un'arena, mi chiedo !!!), di sbattere contro un ostacolo (solitamente delle specie di "pozzi") o cadere in un fossato perché il ponticello è rotto.

Con un po' di attenzione (e dunque un corretto uso della vostra dotazione di carte) riuscirete comunque a schivare la maggior parte degli ostacoli : i pietroni si schivano con le "redini", i fossati si saltano correndo più forte e gli ostacoli utilizzando carte con simboli speciali (gli stessi stampati su ogni ostacolo). Le carte della vostra mano però non sono inesauribili, per cui spesso il piacere di una bella speronata e di uno scambio di

frustate con i colleghi si paga danneggiando la biga per l'impossibilità di schivare l'ostacolo di turno (vi ricordo che le tessere sono tutte coperte e si scoprono solo quando vi si arriva adiacenti, dunque una velocità eccessiva, per esempio, vi può portare a dover scoprire ed entrare in una tessera pericolosa senza avere più la possibilità di schivarla).

Una biga che accumula un numero di danni pari alla sua "resistenza" si schianta contro il muro : nella sua bontà però l'ideatore del gioco permette a tutti di schiantarsi una prima volta e di ripartire (con velocità ZERO però, e dopo aver scartato tutte le carte della propria mano) per tentare nuovamente la sorte. Non si tratta dunque di un gioco dove tentare di danneggiare sempre gli altri sia la tattica vincente, anzi : per vincere bisogna dosare bene la propria velocità e cercare di mantenere qualche carta a "protezione" del prepotente di turno. Certo, se capita l'opportunità di fare qualche danno agli avversari senza mettere a rischio la propria gara ... meglio.

Il gioco è simpatico ed i bambini lo apprezzano in maniera particolare, soprattutto quando cominciano ad attaccarsi fra loro o (preferibilmente) quando, sogghignando, se la prendono con gli inermi paparini con tutti i mezzi possibili : gli adulti, dopo un paio di partite "aggressive", solitamente giocano in modo più ragionato, fatto più di una buona andatura e di carte di protezione che di attacchi.

L'unico punto negativo (per noi vecchi "strateghi" abituati ai più abietti calcoli) è la casualità della distribuzione delle tessere "percorso" che impedisce di trovare una strategia vincente con qualche calcoletto preliminare, ma ... ho l'impressione che questo fosse proprio l'obiettivo dell'ideatore !

PRO

- + Interessante l'idea di comporre ad ogni partita un nuovo percorso, senza sapere se e quali ostacoli sono rimasti fuori (potrebbe uscire l'ostacolo proprio all'arrivo !!!)
- + Regolamento semplice da capire : si spiega in 5 minuti e dopo un paio di prove non resta alcun dubbio
- + Partite veloci ed interattive, adatte anche a chi ha poco

tempo a disposizione : scatta immediatamente il principio delle “vendette incrociate” e le partite si accalorano ancora di più

+ Ottimo anche per i ragazzini

CONTRO

- Grafica, in stile fantasy, un po' approssimativa
- Qualche difficoltà a capire bene l'utilizzo delle carte speciali (con i simboli) contro gli ostacoli.

VOTI

Presentazione: 7

Testo: 6

Giocabilità : 8

Voto totale: 80%

L'impressione : adatto per una partita divertente con tutta la famiglia o una partita “alla morte” con gli amici al Club.