

ROB 'N RUN

Occhio agli allarmi perché la Polizia non dorme!



Introduzione

Abbiamo recentemente ricevuto una copia di ROB 'N RUN, un gioco della PD Verlag (editore tedesco noto soprattutto perché pubblica quasi esclusivamente i giochi di Mac Gerdts) per 2-5 giocatori di 12 anni o più (e non 10 come indicato sulla scatola, per lo meno a nostro avviso) per una durata di 45-60 minuti (a seconda del grado di difficoltà).

Si tratta essenzialmente di un gioco di deduzione basato su carte indizio che uno dei giocatori darà di volta in volta e sulla collaborazione dei partecipanti nel discutere le varie ipotesi e nel cercare tutti insieme una soluzione.

Il sistema è abbastanza innovativo, almeno secondo l'opinione di chi scrive, e crediamo che meriti di essere provato, anche se non è ancora di facile reperibilità nel Bel Paese. Proprio per questo abbiamo deciso di raccontarvi come funziona e quali sono state le impressioni nostre e dei nostri play-tester durante le partite di prova.

Unboxing

La scatola quadrata di Rob 'n Run è di dimensioni leggermente superiori a quelle standard (297x297x70 mm) ma per una volta non brontoleremo sul fatto che spesso siano piene di "aria" perché in questo caso dovremo montare alcuni componenti e serve davvero un po' di spazio extra.



I component.

I componenti (come si vede anche dalla foto, presa subito dopo l'apertura della scatola) sono essenzialmente costituiti da 11 plance di cartone (con componenti pre-tagliati), un mazzo di 72 carte, due basette di plastica trasparente, una manciata di cubetti colorati e dei segnalini di legno a forma di lingotto d'oro.



Dopo avere attentamente de-fustellato i pezzi, si dovrà innanzitutto costruire il “furgone” dei ladri che servirà in realtà a mascherare le tessere “cassaforte” che la banda deve tentare di scassinare in modo che nessuno possa... sbirciare: esso è composta da 3 pezzi separati da piegare e incastrare, ma vi consigliamo caldamente di bloccarli fin dalla prima partita con due gocce di colla rapida perché è una seccatura doverlo ricomporre ogni volta, e comunque con il rischio che, passando di mano in mano, si stacchi ugualmente qualche pezzo.

Potete vedere qui a sinistra la foto del furgone già montato.

Ci sono poi due set di 16 tessere “indizio”: uno è stampato in tedesco e l’altro in inglese, ma sono esattamente uguali (perché l’editore non voleva mettere in commercio due versioni diverse del gioco né, d’altra parte, poteva sfruttare il retro di una tessera per la seconda lingua), quindi una delle due serie può essere definitivamente accantonata.

Staccati tutti gli altri componenti non resta che montare sulle apposite basette trasparenti i segnalini del poliziotto e del furgone con i ladri. Le tessere “Cassaforte” devono essere mescolate accuratamente e messe in pile coperte sul tavolo: vi consigliamo però di procurarvi un sacchetto di stoffa per facilitare la “pesca” durante la partita e per poterle riporre ordinatamente a fine gioco.

Infine bisogna dividere le carte, formando un mazzo con i 56 “attrezzi” e i 5 “borsoni” (da usare come Jolly) e mescolandolo attentamente: le restanti serviranno solo come aiuto e riferimento ai giocatori. Anche in questo caso, come abbiamo spesso fatto anche in passato, vi consigliamo di proteggere le carte con delle bustine trasparenti perché si useranno intensamente.

Nulla da rimproverare ai componenti: robusti, chiari e di uso facile. L’unico “neo” è, come dicevamo più sopra, il furgone da comporre i cui pezzi tendono a slittare e a uscire dalle loro sedi se non vengono incollati in maniera definitiva: per fortuna lo spazio all’interno della scatola è stato calcolato perfettamente per accogliere il pezzo montato.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa dobbiamo preparare il tabellone di Rob ‘n Run accostando i singoli pezzi in modo da formare un centro cittadino composto dall’ovale di base (con la strada su cui si muoveranno ladri e poliziotti e con le caselle “aeroporto”, obiettivo della banda al momento della fuga) attorno al quale sono posti 8 diversi edifici (disegnati su quattro plance di dimensioni varie), come si vede nella foto sottostante.



La preparazione del gioco.

Su alcune caselle del percorso (individuate da macchie di olio o segni di frenate sull'asfalto) devono essere posti dei cubetti colorati (numero e composizione sono indicati dallo scenario scelto): il segnalino dei ladri e il poliziotto vanno posizionati anch'essi in due postazioni fisse.

Prima di partire si pescano a caso le tessere cassaforte (da tenere rigorosamente coperte) da distribuire sui diversi edifici (una o due per casella, come indicato dalle icone stampate sulle plance e come potete vedere nella fotografia). Poi si mettono tre lingotti d'oro a disposizione della banda e si piazzano due piccole plance quadrate ("Polizia" e "Bidone dell'immondizia") ai lati del tabellone. Sulle quattro colonne della plancia "Polizia" potranno essere posati uno o più cubetti, a seconda dello scenario scelto, per definirne i parametri.

Il Gioco

Ogni partita a Rob 'n Run può essere infatti "variata" in base alle condizioni di partenza: il regolamento fornisce 6 diversi scenari (e consiglia di partire con quello di base, indicazione che condividiamo in pieno) ma permette poi di creare degli scenari extra a proprio piacere. Nel seguito di questa recensione ci baseremo sullo scenario "1" -quello introduttivo- per meglio spiegare le regole senza aprire troppe parentesi.

Scelto lo scenario, e deciso chi sarà il Boss, gli vengono consegnate le tessere "indizio" a cui ha diritto (sempre in base a quanto previsto dallo scenario scelto) e si distribuisce agli scassinatori un certo numero di carte "attrezzi" (come indicato dalla colonna "verde" sulla tessera Polizia).

Il Boss ora sceglie un edificio da rapinare e raccoglie la/le cassaforte/i che esso contiene, la/le mette dietro il suo schermo e considera attentamente gli attrezzi stampati sulla/e tessera/e. Poi decide di dare le prime informazioni ai suoi scassinatori scegliendo una o più degli “indizi” che ha a disposizione: ovviamente non può aiutare direttamente o indirettamente gli altri giocatori neppure con cenni di assenso o diniego (anche se è difficile resistere a volte, specialmente quando si capisce che gli scassinatori stanno andando un po’... fuori strada.)



Le casseforti prese dal Boss e deposte all'interno del furgone in modo che nessuno possa sbirciare: quelli stampati sulle tessere sono gli attrezzi che devono essere indovinati dalla gang. In basso il numero di lingotti assegnati se le casseforti vengono aperte.

Gli scassinatori esaminano attentamente gli indizi offerti dal Boss e cominciano a discutere fra loro, facendo delle ipotesi sul “cosa” vuole effettivamente comunicare il capobanda: un indizio come “è presente l’attrezzo X” è piuttosto semplice perché solitamente si usa per indicare che di quell'icona ne esiste più di una. Per esempio: “E' presente la torcia” riferito alla foto qui sopra). Anche la tessera “Servono N attrezzi diversi” aiuta il gruppo a restringere il campo dei possibili papabili cinque nel nostro caso), ma la domanda che si porrà il Boss durante la sua prima riflessione riguarda solitamente “quando” giocare alcuni degli indizi. Se li usa troppo presto forse offre un aiuto limitato, ma aspettare a lungo potrebbe allontanare i compagni dalla verità. Uno degli indizi, per esempio, permette di spiegare chiaramente che alcuni degli attrezzi che sono stati consegnati non servono: ovvio che questa tessera deve essere giocata come minimo nel secondo round e solo se alcune delle carte utilizzate sono sbagliate.



Alcune tessere “Indizio” proposte dal Boss.

La tessera “Non esiste l’attrezzo “Z”, sempre per continuare il nostro esempio, potrebbe essere usata subito se il mix di attrezzi nella cassaforte è tale da rischiare di mettere fuori pista i ladri, ma se si aspetta il secondo round potrebbe essere decisiva per escludere alcune carte, tanto più che il Boss, pur non potendo partecipare né aiutare, tuttavia sente benissimo le discussioni e le ipotesi dei suoi compagni e quindi può trovare l’idea giusta per indirizzarli meglio.

Quando i giocatori raggiungono un accordo viene il momento di posare sul tavolo un numero di carte “attrezzo” pari a quanto indicato dalla colonna BIANCA della tessera “Polizia”: anche in questo caso sono i giocatori a decidere se e quante carte deve posare ciascuno di essi, anche se durante le trattative non si devono mai mostrare le proprie agli altri.

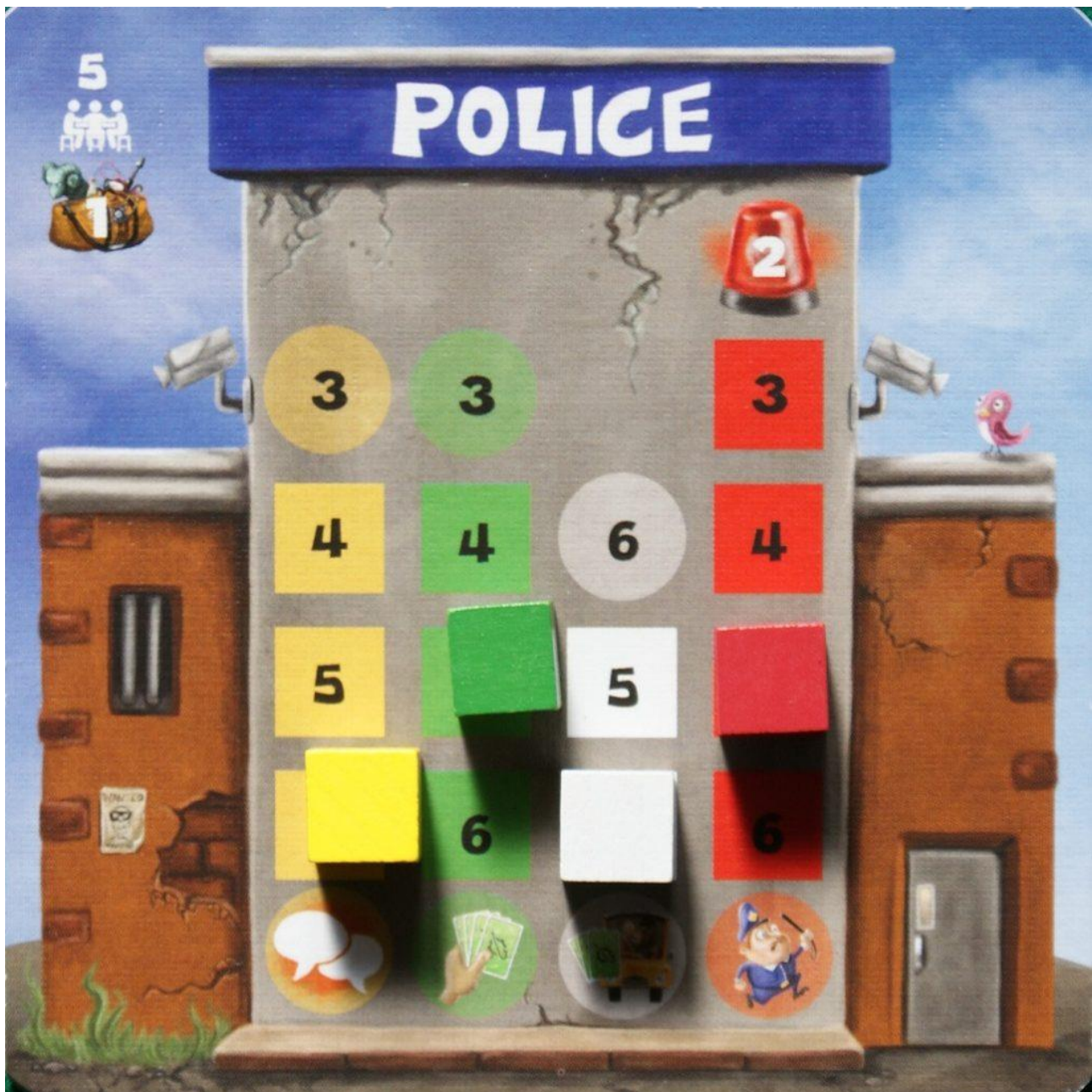
Da notare che è possibile, durante il proprio turno, scartare tutte le carte ricevute per sostituirle con altre dal mazzo, e questa è un’operazione che potrebbe aiutare uno o più scassinatori a cambiare una mano infelice o poco flessibile e/o ad andare a caccia dei Jolly. Infine è possibile “passare” e non fare nulla, ma il gioco continua in ogni caso finché sul tavolo non ci sarà il numero esatto di carte richiesto, indipendentemente da chi le avrà giocate o da quanti giri sono stati necessari.



Le carte “attrezzatura”: quelle a destra, per continuare il nostro esempio, sono state evidenziate per dire che non servirà lo stetoscopio ma ci sono carte "torcia".

Inizia ora la fase più interessante del gioco: il Boss raccoglie le carte che gli sono state passate e verifica quante di esse corrispondono agli attrezzi (e al numero richiesto) indicati dietro la cassaforte e quante invece sono sbagliate: le prime vengono giocate scoperte sul tavolo, mentre le seconde restano coperte sul tavolo, ma ognuna di esse fa salire di una casella il livello di allarme sulla tessera Polizia.

Se però è stato giocato un jolly (il borsone) il Boss lo mostra a tutti e regala una carta extra a tutta la banda.



La tessera "Polizia" con le quattro tracce degli allarmi.

A questo punto ci sono solo tre alternative:

- a. tutti gli attrezzi richiesti sono stati raccolti, così la cassaforte viene aperta (il Boss la toglie dal furgone e la mostra agli altri giocatori): la squadra incassa il numero di lingotti d'oro indicato sulla cassaforte.
- b. Non tutti gli attrezzi sono stati indovinati, ma non si è ancora raggiunta la soglia massima dell'allarme: si procede con un secondo round, durante il quale il Boss potrà mostrare altri indizi.
- c. Non tutti gli attrezzi sono stati indovinati ma l'allarme è scattato. A questo punto la Polizia viene avvertita e scatta l'inseguimento.

Per ogni cassaforte aperta il segnalino dell'auto avanza di una casella sul percorso verso l'aeroporto e se sul percorso incontra dei cubetti colorati essi devono essere spostati sulla tessera Polizia, riducendo ancora di più le possibilità di riuscita del furto successivo.

Per ogni cassaforte non aperta una nuova tessera “cassaforte” dovrà essere piazzata su un edificio (fino a un massimo di tre).

Il poliziotto avanza di base di una casella a turno, ma si sposta di una casella extra per ogni cassaforte rubata ma non aperta, oppure se i ladri hanno fatto scattare l’allarme rosso (quarta colonna della tessera Polizia).

Se i ladri non sono stati acchiappati o non hanno ancora raggiunto l’aeroporto, la partita continua passando il ruolo di boss al giocatore successivo in senso orario, e ripetendo la stessa procedura vista sopra.

Il gioco termina in due modi:

(a) i ladri vincono se riescono ad arrivare con un certo bottino in una delle tre caselle “Aeroporto” della pista senza essere raggiunti dalla guardia;

(b) perdono nel caso contrario.

In caso di vittoria l’Anonima Ladri e Scassinatori emetterà un giudizio sull’abilità della gang che andrà da un minimo di “Almeno siete rimasti in libertà” (con 0-3 lingotti d’oro rubati) fino al massimo di “Perfetto, abbiamo una nuova sfida per voi” (12+ lingotti).



Le altre tessere “Indizio” comprese nel gioco e da usare a seconda dello scenario scelto.

Qualche considerazione finale

Se vi piace l'atmosfera di sfida "cerebrale" che Rob 'n Run può offrire ai partecipanti troverete questo gioco molto appassionante: è veloce (30-45 minuti per le sfide più facili) ma impegna le capacità deduttive di tutti i partecipanti. È divertente infatti discutere un po' sul "cosa" abbia voluto trasmettere il Boss con i suoi indizi e poi dimostrare con i fatti di avere capito veramente quel che serviva.

Il meccanismo delle carte sbagliate che accrescono il livello di allarme mette ovviamente molta pressione ai giocatori: sbagliare troppe carte significa infatti far scattare l'allarme rosso e quindi velocizzare il poliziotto, col rischio che dopo 2-3 turni egli possa addirittura arrestare la banda. E già questo è un buon motivo perché a volte si preferisce dare la caccia ai jolly, rinunciando a giocare le proprie carte.

Se il primo scenario diventa invece troppo facile da risolvere, una volta acquisita una certa esperienza, è il momento di passare a uno dei 5 successivi, i quali hanno un livello di difficoltà crescente: nei nostri test non siamo mai riusciti a vincere una sola partita già al livello "4", nonostante la maggior parte dei partecipanti avesse già provato il gioco prima, quindi per gli scenari più difficili serve un certo esercizio e molto affiatamento nel gruppo. Abbiamo comunque notato che nel corso delle partite successive si sviluppa una specie di "codice interno" in ogni gruppo di giocatori, che permette di affinare la comprensione degli indizi anche secondo la sequenza con cui sono stati esposti, per esempio, rendendo più difficile fare errori marchiani.



Dettaglio degli accessori del gioco.

È anche possibile creare degli scenari personalizzati, variando sempre il numero e il tipo di cubetti sul tracciato e sulla tessera Polizia, ma credo che i 6 scenari proposti dal regolamento siano più che sufficienti per fare passare parecchie ore divertenti. Il rischio del "giocatore dominante" fortunatamente non è così presente anche perché, non essendo possibile mostrare le proprie carte agli altri o scambiarle, ognuno, al suo turno deve decidere in autonomia, dopo aver ascoltato quanto discusso, se giocare una o più, cambiarle tutte o passare.

Il gioco ovviamente dà il massimo con 5 giocatori e abbiamo riscontrato che i più “piccoli” hanno avuto spesso le intuizioni vincenti, soprattutto dopo aver compreso bene il meccanismo degli indizi. In famiglia serve comunque un giocatore un po’ più esperto per aiutare tutti alla comprensione iniziale delle regole e per fare poi da... moderatore se e quando si accendono discussioni troppo vivaci fra tutti quelli che vorrebbero avere sempre ragione.

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



La scatola.