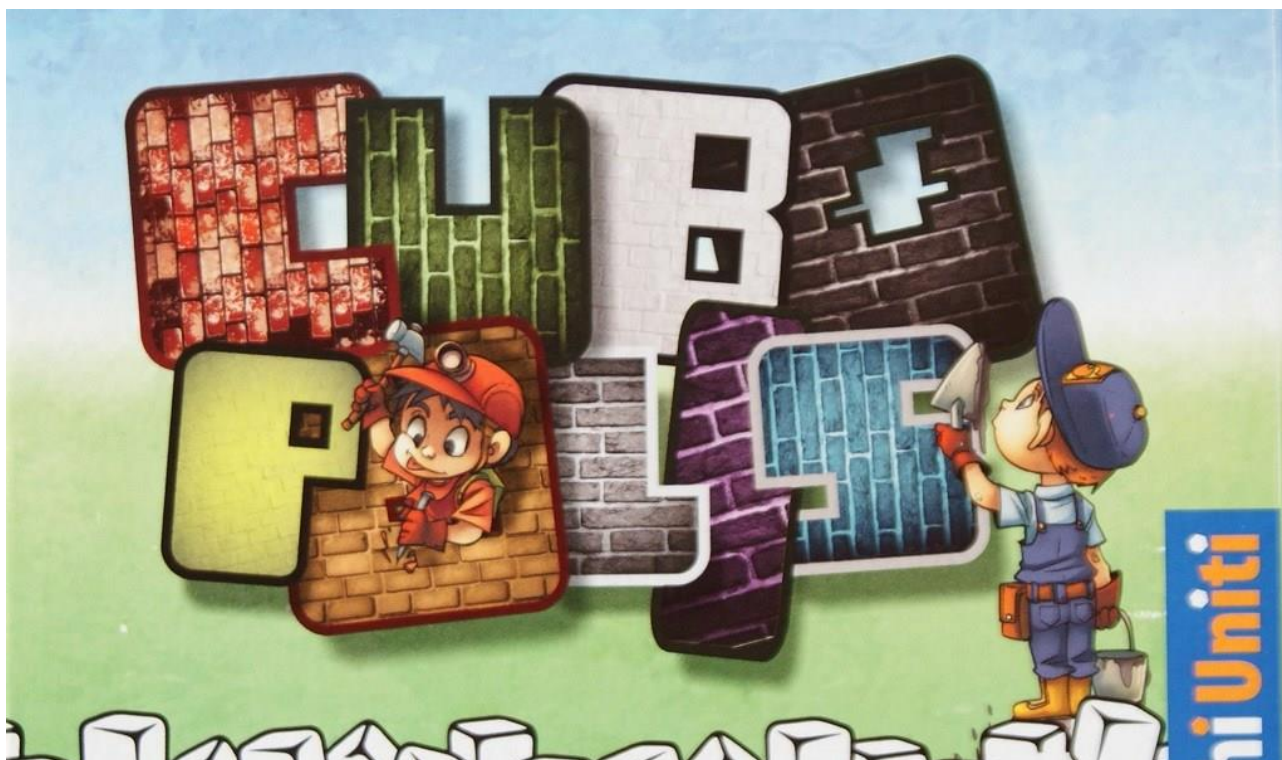


CUBOPOLIS

Un gioco di equilibri e destrezza



Introduzione

CUBOPOLIS, edito da **GIOCHI UNITI**, è stato ideato per 2-4 giocatori di età superiore agli 8-10 anni e ha una durata di 15-20 minuti al massimo, a seconda dell'attenzione e del tempo che metteranno i partecipanti nella posa delle loro strade.

Si tratta principalmente di un gioco di “**destrezza**” adatto a tutti... ad esclusione di coloro che si spazientiscono se devono effettuare delle delicate operazioni di **equilibrio**: infatti il gioco consiste essenzialmente nel piazzare nuovi elementi sopra a quelli già esistenti cercando di farli sporgere il più possibile ma evitando contemporaneamente un “crollo” disastroso del pezzo in corso di costruzione o addirittura dei pezzi precedentemente e “maliziosamente” costruiti dagli avversari.

Cubopolis, l'avete capito, è dunque un divertente “fillerino” per tenere impegnati i bambini, coinvolgere genitori o nonni a passare un po' di tempo tutti insieme, oppure al club (o fra amici) in attesa che venga preparato il set-up della partita programmata per la serata.



I component.

Unboxing

Come si può vedere nella foto i componenti di Cubopolis non sono molti: alcune “strisce” di cartoncino sagomato di varie lunghezze e forme (le strade: 2 dritte corte, 3 dritte lunghe, 2 in curva e 1 dritta con piazza) pitturate in quattro diversi colori con vernice antiscivolo per facilitare la posa e la tenuta; una manciata di tessere da de-fustellare (il cui uso verrà spiegato nelle note che seguono); un mucchietto di cubetti di legno pitturati di bianco e la “città di Cubopolis”. Non la vedete? Guardate meglio! Indovinato? Esatto, si tratta proprio del cubo di plastica bianca in alto a destra nella foto, il quale non solo serve come base di posa per il gioco, ma funziona anche come “scatola” all'interno della quale dovranno essere riposti i componenti dopo l'uso.

E su quest'ultimo punto ci permettiamo di avere qualche perplessità. Come potete vedere nella foto qui sotto il cubo, tolta la fascia esterna di cartoncino, è composto da due “U” di plastica bianca che si incastrano fra loro e si può aprire e chiudere tirando apposite fessure ricavate nelle due facce opposte.

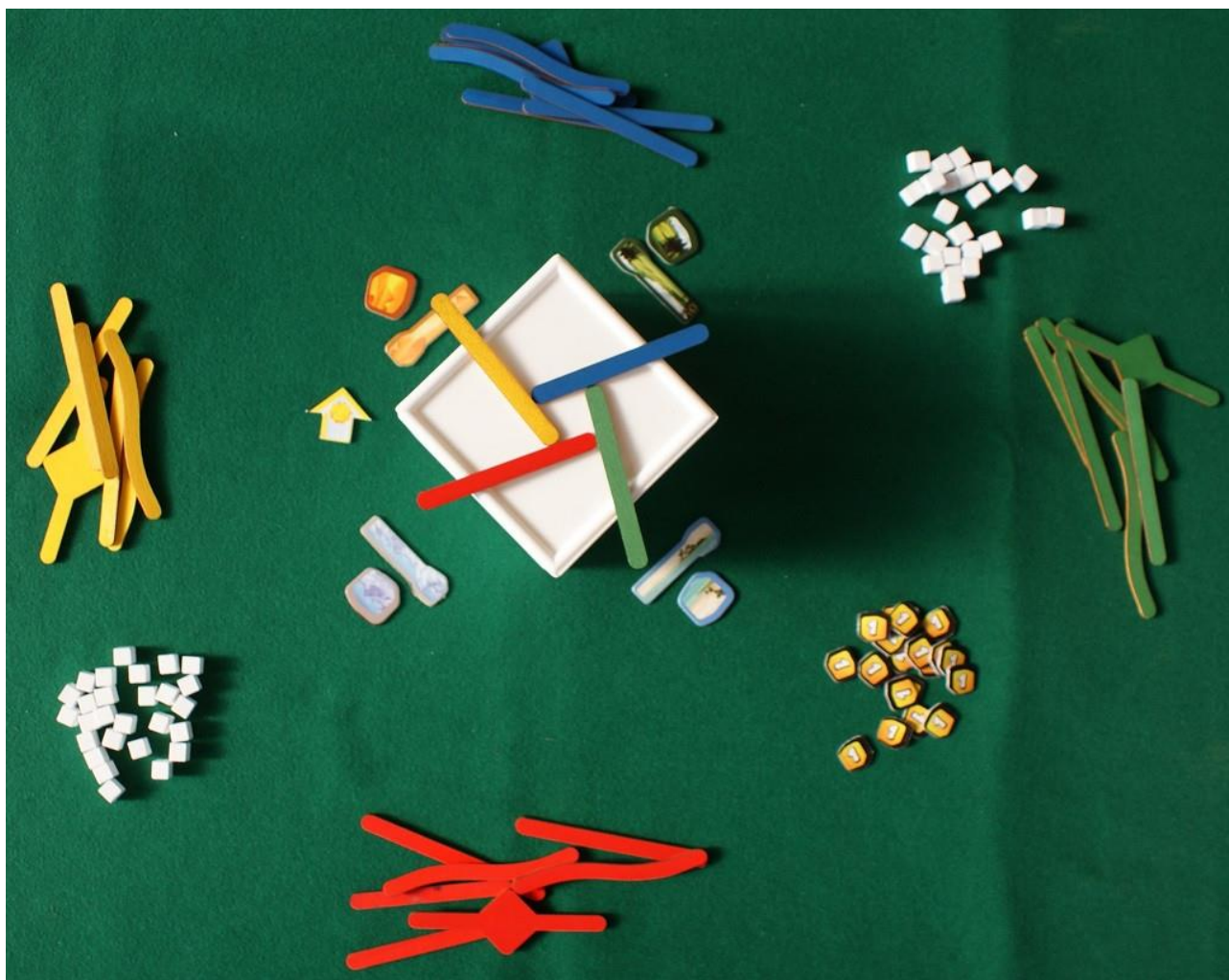


“Cubopolis” al momento di riporre i componenti e chiudere la scatola.

Aprire il cubo e far cadere i componenti è semplicissimo: dopo aver tolto la fascia esterna basta infatti inserire le dita nelle apposite feritoie, e tirare. Richiudere il cubo con dentro tutti i componenti è un po' più complicato, soprattutto se, come noi, avete l'abitudine di riporre i diversi componenti in sacchetti separati che, nel nostro caso, ce la metteranno proprio tutta per riuscire ad incastrarsi fra le due parti, rendendo più laboriosa la chiusura.

Pensiamo che quelle fessure siano state ideate proprio per riporre i componenti, facendoli scivolare un po' alla volta all'interno della scatola già CHIUSA, ma sul libretto delle regole non abbiamo trovato nessun accenno e nessuna nota in merito.

Tuttavia, come spesso affermiamo, non sono l'estetica o la facilità nel riporre i pezzi a fare la bontà di un gioco, per cui procediamo senz'altro con la nostra recensione, osservando semplicemente che una chiusura più "tradizionale" (cubo intero con coperchio) avrebbe forse facilitato un pochino le cose. In ogni caso è bene anticipare subito che tutti i componenti sono sufficientemente robusti e ben realizzati e non hanno mai causato problemi durante le nostre partite.



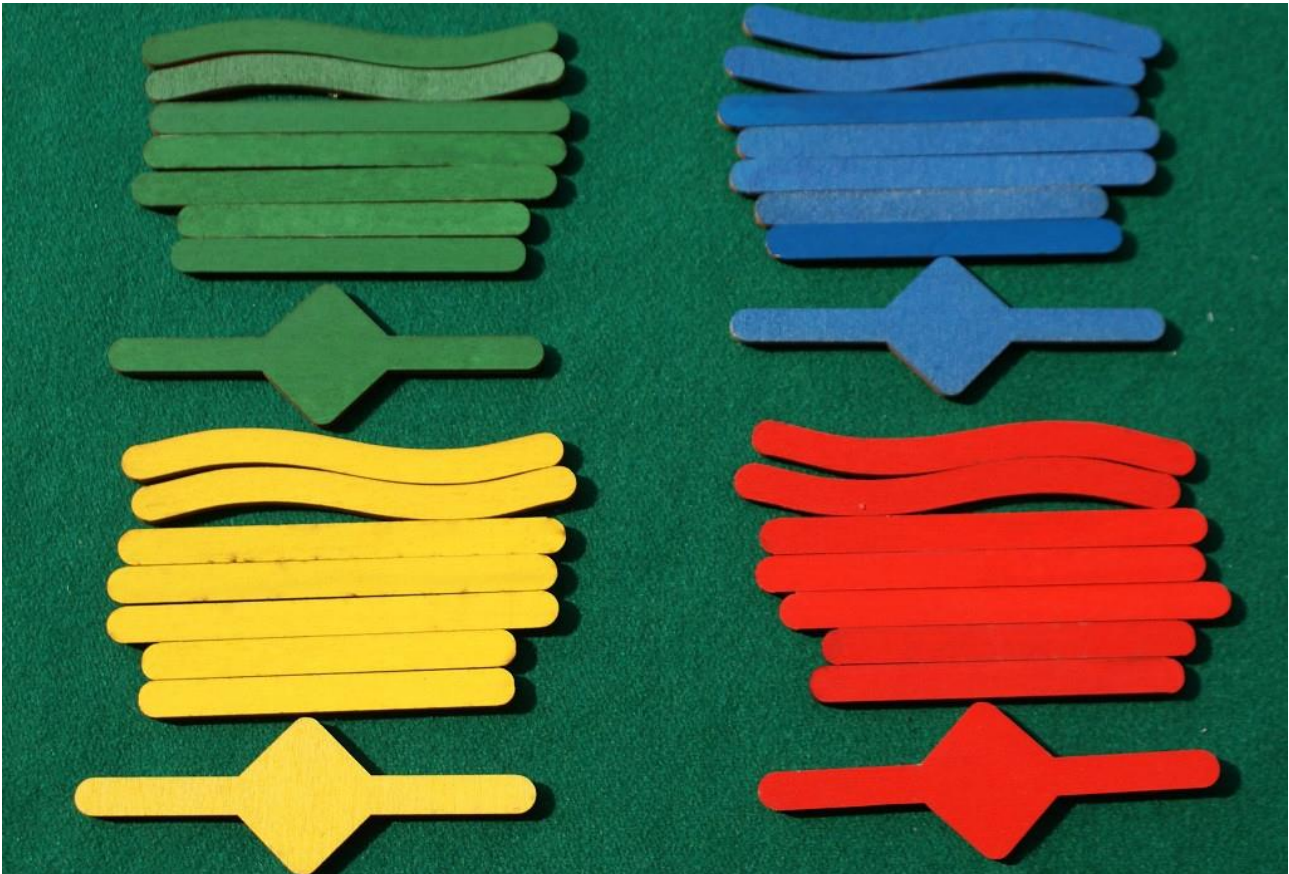
Il Set-up prima di una partita a quattro giocatori).

Preparazione (Set-Up)

Si tratta di un'operazione semplicissima che prende non più di 3-4 minuti. Ogni giocatore riceve tutti gli "stecchi" (che da ora in poi, per coerenza con le regole, chiameremo "strade") del suo colore: i vicoli (strade più corte), le strade principali (i pezzi più lunghi), le curve ad "S" ed una piazza (il pezzo con il rombo al centro della strada).

Al centro del tavolo viene piazzata la città di Cubopolis ed accanto ad ogni suo lato viene posizionato uno dei quattro territori (tessere più lunghe) che rappresentano mare, montagna, foreste e deserto. Altre 4 tessere quadrate con gli stessi disegni vengono collocate accanto alle prime o tenute da parte sul tavolo insieme ad una speciale tessera “Sole”. I gettoni Punti Vittoria (PV) ed i cubetti bianchi vengono posati tutti a portata di mano.

Lo scopo “dichiarato” del gioco è quello di avere più PV degli avversari al termine della partita (che avviene quando le strade di tutti i giocatori sono state utilizzate); lo scopo “vero” è invece quello di posare le proprie strade in equilibrio così precario da costringere gli altri a far cadere qualche pezzo, ed il divertimento a nostro avviso sta proprio in questo!



I componenti assegnati ai quattro giocatori rappresentano strade e piazza.

Il Gioco

All’inizio di ogni “manche” tutti posano uno dei loro “vicoli” sulla sommità del cubo in modo che sporga da uno dei quattro lati. Poi, a turno, i giocatori prendono due cubetti dalla riserva generale, decidono quale strada costruire, scegliendo uno dei loro pezzi e ponendolo sul tavolo, e cercano di metterla sul tetto del cubo, pardon, della città. In pratica si tratta di:

1. piazzare i due cubetti su due diverse strade già costruite in cima al cubo, indipendentemente dal loro colore.
2. posare sui cubetti appena piazzati la strada scelta, cercando di non fare crollare alcuna parte della struttura.
3. verificare se la nuova strada sporge di più di tutte quelle già esistenti in quel lato del cubo.

4. se è così il giocatore raccoglie la tessera quadrata relativa al “territorio” corrispondente a quel lato, eventualmente portandola via ad un avversario che l’aveva raccolta precedentemente.
5. se poi la strada, indipendentemente dalla “sporgenza” è la “più alta” di tutte il giocatore reclama la tessera “Sole” (anche se già in possesso da un altro).

Dopo che è stata piazzata una strada il turno passa al giocatore successivo in senso orario ed il gioco procede in questo modo fino a che non avviene un CROLLO.



Il “Sole” e le tessere “Territorio”. Quelle lunghe restano fisse davanti ad ogni lato di Cubopolis, mentre le quadrate passano di mano in mano durante la costruzione.

Due sono i casi:

- a. cadono una o più strade ma tutti i pezzi (cubetti e/o stecchi) restano sulla sommità di Cubopolis. Si tratta allora di un “crollo minore” ed il gioco si arresta per un momento: il giocatore che ha provocato il crollo scarta la strada che voleva costruire e la partita continua con il giocatore successivo.
- b. uno o più pezzi cadono dal cubo e finiscono sul tavolo. Si tratta in questo caso di un “crollo grave” e la manche ha termine: il giocatore perde la strada che stava costruendo, mentre tutti gli altri prendono tanti PV quante sono le tessere in loro possesso (sole incluso) in quel momento. Il giocatore che ha causato il crollo non riceve PV ma può conservare le tessere che aveva già raccolto, mentre tutti gli altri, ricevuti i PV, rimettono sul tavolo le loro tessere. Poi si riprende il gioco senza modificare la situazione sulla sommità del cubo.



Partita in corso.

Quando tutti i giocatori hanno usato i loro pezzi la partita finisce e si assegnano ancora una volta i PV per ogni tessera posseduta (chi ne ha almeno due riceve 1 PV supplementare). Chi ha più punti vince.

Qualche considerazione finale



I cubetti da usare come “piloni” e le tessere con i Punti Vittoria.

Cubopolis è un gioco rapido e non necessita ovviamente di particolari strategie né richiede un uso eccessivo dei nostri neuroni. Serve però una certa “destrezza” durante la posa dei cubetti e della strada, per cui se vi innervosite troppo durante queste fasi, se le vostre dita vi sembrano enormi quando dovete usarle per mettere delicatamente un cubetto sopra ad un altro pezzo, o se non vi piace che gli altri sghignazzino per il vostro maldestro tentativo... beh, cambiate gioco (e poi allenatevi intensamente quando sarete da soli per prendervi la rivincita la prossima volta) ma non fate i dispettosi urtando con forza il tavolo di Cubopolis per fare cadere tutto i pezzi ancora in equilibrio!!!

utilizzare e se il gruppo è affiatato (voglio dire se tutti sono pronti a “gufare” quando è il vostro turno o se il giocatore prima di voi ha messo i pezzi in equilibrio così instabile che si muovono al semplice battito del vostro cuore quando vi avvicinate per fare il vostro dovere) provocherà davvero tante risate e tanti "buuuuh" di scherno. Giocatori suscettibili, astenersi

Si ringrazia [Giochi Uniti](#) per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco