

## TEX. FINO ALL'ULTIMA PALLOTTOLA

**Straniero, se hai ancora un po' di sale in zucca lascia cadere il cinturone.**



### Introduzione

Il gioco di cui parleremo oggi è *Tex: Fino all'ultima pallottola*, edito nel 2018 da Cranio Editions per 2-6 giocatori (divisi in due squadre) di età da 12 anni in su e di durata variabile da 30-35 minuti (in due) fino ad un massimo di 50-60 minuti (in sei).

Il gioco è stato concepito e realizzato in stretta collaborazione da Cranio Editions, che ha ideato la meccanica, e Sergio Bonelli Editore che ha fornito la grafica grazie al maestro Fabio Civitelli (un disegnatore che ha esordito nel 1982 con la “scuderia” Bonelli, nella serie “Mr. No”, per passare poi a Tex dal 1987).

Sappiamo con quale cura Bonelli sceglie i collaboratori quando devono utilizzare i suoi personaggi, anche e soprattutto in un momento in cui l'industria del fumetto italiano è un po' in crisi, e quindi “prestare” uno dei suoi migliori disegnatori è stato sicuramente un bel colpo. Fra i redattori di Balena Ludens abbiamo un collezionista di fumetti che ovviamente possiede l'intera collezione di TEX (la serie normale e tutti gli speciali), quindi era praticamente scontato che acquistasse subito il gioco e si occupasse della relativa recensione. Tuttavia siamo rimasti tutti un po' spiazzati per la scelta dei personaggi: Tex, Tiger Jack e Mefisto erano praticamente scontati, ma perché escludere il “pard” abituale del nostro eroe, il buon vecchio Kit Carson? Sicuramente le sue “lamentele” avrebbero trovato spazio nelle carte ed ambientato ancora di più il gioco, tanto più che El Morisco (il personaggio che gli è stato preferito) praticamente non sa neppure sparare, se non per fare un po' di rumore, e quindi in un gioco di duelli all'ultimo colpo non si sentirà davvero a suo agio!



Tex e Kit Carson nella riproduzione della serie TEX 3D.

Per non farvi mancare nulla vi segnaliamo inoltre che proprio in questo periodo sta uscendo in edicola la collezione “TEX 3D”, sempre sponsorizzata da Sergio Bonelli Editore, che, oltre ad un fascicolo con le schede dei vari personaggi e le copertine dei numeri storici di Tex, allega ad ogni numero la miniatura (in scala 1:15) di uno dei personaggi principali della serie. Questi modellini sono alti 110 mm e potrebbero tranquillamente sostituire quelli inclusi nella scatola del gioco se, come chi scrive, li preferite alle sagome di cartone fornite. Noi, nei nostri test, abbiamo spesso preferito questa miniatura del buon Kit Carson al ben più corpulento El Morisco.

Ma dopo tante chiacchiere è venuto il momento di dare un’occhiata al gioco.

## Unboxing





I component.

Dentro alla ormai scatola quadrata standard di Tex: Fino all'ultima pallottola troviamo un tabellone stampato su cartone robusto, sei plance sagomate di cartone spesso (tre per i "buoni", con il simbolo di Aquila della Notte, nome indiano di Tex che, come tutti sanno, è il capo della tribù dei Navajo, e tre per i "cattivi", con la famigerata "M" di Mefisto). Dal foglio di cartone pre-tagliato si devono poi estrarre sei tessere "velocità", una manciata di piccole tessere "Pallottola" (che si useranno come bonus durante la partita) e le sei sagome dei personaggi (Tex, Tiger Jack ed El Morisco da una parte, Mefisto, El Muerto e Lucero dall'altra) da montare su altrettanti piedestalli. Dobbiamo poi dividere le 106 carte in diversi mazzi: il primo contiene 49 carte "Azione generica" da piazzare sul tabellone a disposizione di tutti; il secondo è invece composto da 15 "Eventi" che verranno girati ad inizio turno e le cui conseguenza saranno applicate a tutti; con le ultime 42 carte si costituiscono invece 6 mazzetti "personalizzati" (uno per personaggio).



I dadi della confezione.



Ma ciò che colpisce di più l'occhio sono i 36 dadi speciali (di legno naturale) che verranno distribuiti ai giocatori (6 a testa) e serviranno per attivare le carte azione. Sono tutti uguali ed hanno un simbolo diverso su ognuna delle prime cinque facce (stella, pistola, cappello, ferro di cavallo e totem), mentre la sesta resta bianca (quindi non produce alcun effetto).

I materiali sono tutti robusti e nei nostri test non abbiamo mai avuto problemi particolari per il loro uso: solo i personaggi non si incastrano bene nelle loro basette e spesso queste ultime cadono durante gli spostamenti. Vi consigliamo di applicare una goccia di super-attack e il problema è risolto per sempre. Per quanto riguarda le carte se ne farà un uso continuo e quindi, anche se sono realizzate con un buon materiale, non è certo sbagliato proteggerle con bustine trasparenti.



Il tabellone di gioco.

### Preparazione (Set-Up)

Dopo aver aperto il tabellone di *Tex: Fino all'ultima pallottola* (di cui si potrebbe al limite anche fare a meno, ma che in realtà è utile per tenere carte e tessere al loro posto ed in ordine) si mescolano il mazzo degli Eventi e quello delle Azioni generiche e si mettono nelle rispettive caselle. Nella zona chiamata Pallottole Bonus vanno le tessere col disegno di una pallottola. Nell'area in alto a destra vengono poi predisposte le tessere "velocità" in base al numero dei giocatori (2-4-6) ed alle indicazioni del regolamento: l'ultima sarà sempre quella con la scritta "Sposta un dado nell'ospedale" che penalizzerà i giocatori più lenti ad estrarre le loro armi.

Infine si colloca il gettone "Vittoria" al centro del rispettivo tracciato (in basso a destra nella foto): esso viene spostato verso destra quando i "cattivi" ottengono un vantaggio, o verso sinistra se è la Legge ad avere il sopravvento. Se il segnalino arriva su uno dei cerchi alle estremità del tracciato la partita finisce immediatamente con la vittoria della fazione corrispondente.

Non resta che distribuire ai giocatori i mazzetti "personalizzati" (che ognuno metterà nell'apposita casella della sua plancia) in base al personaggio scelto: si gioca sempre in numero pari, una fazione contro l'altra e prima di cominciare la partita tutti devono prelevare la prima carta del mazzetto personale e una carta Azione generica.



I personaggi della Legge con Tex in primo piano.

È ormai arrivata l'alba: i cittadini sono tutti chiusi in casa, e probabilmente stanno sbirciando dalle finestre tenendosi al sicuro, o al saloon, dietro la porta d'ingresso. Sulla Main Street alcuni uomini si fronteggiano immobili guardandosi fissi negli occhi, le mani lungo i fianchi, le pistole pronte nelle loro fondine.

All'improvviso si sente un urlo strozzato... e le mani corrono subito alle pistole!





I “cattivi”, Mefisto in testa, e se non sapete chi è vi consigliamo di chiudere subito questa pagina e passare a Topolino.

## Il Gioco

All'inizio di ogni turno di *Tex: Fino all'ultima pallottola* si deve girare la prima carta “Evento” del mazzo e seguirne le indicazioni. Si tratta di piccoli bonus o penalità che danno un po' di “pepe” alla fase successiva: nella foto qui sotto sono illustrate alcune di queste carte e, per esempio, vediamo che la prima in alto a sinistra (Salvo per miracolo) permette a tutti i giocatori di recuperare un dado (se ne avevano già perso qualcuno); la seconda invece fa perdere un dado a tutti; la terza avverte che in quel turno non si potranno usare i dadi con il simbolo del “cappello”; ecc. Durante la fase delle azioni è possibile che l'evento venga modificato, se una delle carte usate lo prescrive o se i giocatori pagano i dadi necessari alla modifica. Se però il mazzo degli Eventi si esaurisce la partita ha termine alla fine di quel turno.



Alcune delle carte Evento.

I giocatori memorizzano ora i simboli stampati sulle carte in loro possesso perché nella fase successiva dovranno cercare di accumulare rapidamente dei dadi che abbiano le facce necessarie ad attivare le azioni desiderate.

A questo punto uno di loro darà il faticoso “Pronti... via” e tutti i giocatori lanceranno contemporaneamente i loro dadi, cercando di mettere rapidamente da parte, sulla propria plancia, quelli con i simboli giusti e rilanciando gli altri fino ad ottenere le facce desiderate. In alternativa potranno accontentarsi di quelli ottenuti (a volte conviene essere i primi a giocare anche a costo di effettuare azioni limitate) e piazzare il proprio personaggio sulla prima casella libera della pista delle velocità. Quando tutti i componenti di una fazione hanno messo il loro personaggio sulla pista agli avversari resta un ultimo lancio di dadi, con l’obbligo di mettere poi da parte i simboli ottenuti.

È ora il momento di passare alle azioni secondo l’ordine di gioco determinato sulla pista della velocità: il primo a giocare (effettuando UNA SOLA azione) sarà chi ha messo il personaggio sulla prima casella a sinistra nella pista della velocità, seguito dal secondo, ecc. Quindi si procede a rotazione finché tutti non avranno esaurito i loro dadi.

Al suo turno ogni giocatore può scegliere una delle seguenti azioni:

- Cambiare l’evento attuale, giocando due dadi “Ferro di cavallo” e girando la successiva carta del mazzo “Eventi”.
- Comprare una pallottola bonus, pagandola con due dadi a scelta di qualsiasi simbolo.
- Pescare una carta “Azione Generica”, pagandola con un dado “Cappello”.



- Pescare una carta “Azione Personale”, al costo di due dadi “Cappello”.
- Giocare una carta azione (vedere qualche esempio qui sotto).
- Passare e rinunciare quindi a giocare in seguito. In tal caso il giocatore deve “stendere” il suo personaggio sulla pista della velocità e non potrà più intervenire.



La plancia di Tex durante una partita: notare che Tex deve avere già subito una ferita perché manca uno dei suoi dadi.

Vediamo un esempio: contrariamente a quanto succede nei suoi albi, in questo caso Tex non è stato il più veloce ad estrarre e uno degli avversari lo ha ferito (di striscio, ovviamente) perché vediamo che ha solo 5 proiettili, pardon, dadi nel suo tamburo. Tex decide “di spendere” uno dei dadi col simbolo “pistola” per sparare ad un avversario: sposta dunque il suo dado nella casella “Dadi Usati”, gioca la carta “Colpo di Pistola” e indica il suo bersaglio. Ovviamente quest’ultimo non avrà



in mano alcuna difesa valida e verrà quindi colpito (che diamine, è Tex che spara!!!): per indicare il colpo subito il giocatore deve scartare uno dei suoi dadi, mettendolo nella casella “Ospedale” del tabellone.

Nel giro successivo Tex userà probabilmente il dado “Ferro di cavallo” per giocare la carta “Bendaggio” e recuperare il suo sesto dado dall’ospedale. Per non correre rischi inutili quasi certamente deciderà poi di tenere di riserva fino all’ultimo un dado “Cappello” per attivare eventualmente la carta “Agilità”, se attaccato, ed evitare l’effetto di un attacco avversario. Attenzione però: solo le carte “istantanee” (cioè quelle che hanno un piccolo “fulmine” stampato nella casella con la descrizione dell’azione) possono essere usate durante il turno di un avversario. Con l’altro “cappello” Tex acquisterà in seguito una carta Azione Generica e solo se si renderà conto di non correre più rischi potrà spendere gli ultimi due dadi per prendere una tessera “pallottola”. Queste tessere sono dei veri e propri Jolly e possono essere usate al posto di un simbolo qualsiasi, quindi è consigliato averne sempre almeno un paio di scorta, acquistandole soprattutto quando si hanno dei dadi inutili (bastano infatti due dadi qualsiasi per prenderne una).



La plancia di Mefisto che, come tutti sanno, è un potente stregone: quindi le sue carte sono un po’ diverse dalle altre.



Continuiamo il combattimento dando ora la parola... pardon, le armi a Mefisto: nella foto qui sopra vedete come è composta la sua mano. Essendo uno stregone esperto di Magia Nera il nostro Mefisto ha un pacchetto di carte un po' diverso da quelli degli altri personaggi: nel nostro caso, per esempio, pagando un "ferro di cavallo" e due "stelle" egli non solo potrà parare un attacco degli avversari con la carta Illusione, ma quell'attacco si ritorcerà contro chi lo ha effettuato. Mefisto giocherà sicuramente per prima la carta "Prigionia" (usando il "cappello") per obbligare un avversario a perdere subito due dadi (un brutto colpo nel primo round del turno, perché farà quasi certamente saltare alcune delle azioni programmate). Se poi un compagno viene preso di mira Mefisto può aiutarlo usando il dado con il "totem" e la carta "Riparo occasionale".

Il duello continua in questo modo fino ad esaurimento dei dadi o fino a quando un giocatore reputa di non avere più azioni interessanti e quindi "passa". Ogni volta che un personaggio ha 4 o più dadi in ospedale il segnalino "Vittoria" si sposta di una casella verso il simbolo della fazione avversaria: il giocatore, in cambio, riprende subito tutti i suoi dadi e ripartirà quindi a piena forza nel turno successivo.

La partita finisce in due modi:

- quando non ci sono più carte Evento da giocare: sarà dichiarata vincitrice la fazione che ha il segnalino "vittoria" dalla sua parte;
- se alla fine di un turno il segnalino Vittoria raggiunge il simbolo di una delle due fazioni, e dunque quest'ultima si aggiudica immediatamente il duello.



Ecco come si presenta il tabellone durante una partita.

### Qualche considerazione finale

Come scrivevamo nell'introduzione Tex: Fino all'ultima pallottola è un gioco "leggero" con una componente di destrezza (la fase del lancio dei dadi e il colpo d'occhio nella valutazione dei simboli ottenuti) e di opportunità: a volte infatti conviene prendere i dadi che la sorte ci ha riservato al primo lancio pur di essere i primi a giocare. Altre volte invece, quando le carte in mano lo richiedono, è meglio insistere con i lanci per cercare di ottenere la combinazione di simboli necessaria a "pagare" poi delle azioni importanti.



Non bisognerebbe mai dimenticare, neppure nelle fasi più calde della partita, che il tabellone ci indica anche alcune azioni complementari che offrono dei bonus importanti: la più usata è senza dubbio quella che ci fa prendere una carta Azione Generica usando un “cappello”. Restare a mani vuote metterebbe infatti il giocatore completamente in balia degli avversari che, vedendolo indifeso, si concentreranno tutti su di lui per fargli perdere dadi in fretta. Ecco perché è bene cercare di acquisire una o due carte ad ogni turno, se possibile, e tenersi ben strette quelle difensive.

L'altra azione da sfruttare al meglio è quella delle pallottole bonus. Abbiamo già visto che bastano due dadi qualsiasi per ottenere un segnalino (e se ne possono avere fino a quattro sulla propria plancia), quindi se il lancio dei dadi non è stato favorevole conviene utilizzarli a questo scopo e mettere così qualche pallottola da parte: torneranno tutte buone in seguito.



Un esempio di carte Personaggio: si tratta di El Morisco, lo scienziato di occultismo amico di Tex a cui quest'ultimo si rivolge ogni volta che Mefisto si rifà vivo.

Infine sappiamo che spendendo due “ferri di cavallo” si può cambiare la carta evento: e qui di solito entra in ballo il gioco di squadra. Supponendo infatti che uno dei nostri pard abbia una buona mano di dadi (con i quali potrà usare al meglio le sue carte) ma che l'evento gli proibisca di giocare uno di quei simboli: beh, in tal caso è certamente interessante cercare di dargli una mano e cambiare l'evento per sbloccare la sua potenza di fuoco. Del resto Kit Carson cosa fa di solito per Tex?

Sulla plancia personale esiste un'altra opportunità: con due “cappelli” è possibile infatti acquisire una delle proprie carte “personaggio” che, come abbiamo già visto, sono più potenti di quelle generiche. Anche in questo caso a volte conviene lasciare perdere una opportunità “dubbia” (per esempio attaccare avversari che hanno già un buon numero di carte) e rimpinguare la propria mano con qualcosa di più utile.

In realtà il consiglio più saggio che ci sentiamo di darvi è quello di non restare mai con meno di due carte in mano, a meno che non possiate usarle tutte per dare il colpo di grazia ad un avversario.

Una domanda che ci è stata rivolta da quasi tutti i giocatori prima di iniziare una partita (subito dopo aver visto le carte) è quale “parentela” ci sia fra *Tex: Fino all'ultima pallottola* e BANG (il gioco di duelli nel Far West della Da Vinci). Ci sentiamo di rispondere che si tratta di due giochi abbastanza diversi che probabilmente hanno in comune solo il sistema degli attacchi e delle “parate” a base di carte speciali.

Se dovete regolare qualche conticino in sospeso con la banda rivale o se volete semplicemente passare un'oretta in compagnia senza troppo lambicarvi il cervello allora questo gioco fa per voi.

Ma per scoprire il vero TEX WILLER dovete poi passare in edicola!



La scatola.