

PITCH CAR (ED ESPANSIONI)

Gare di Formula 1 su piste da montare ad incastro.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 15/04/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

I “SEMPREVERDI” DI BALENA LUDENS



In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei “classici”.

All’epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po’ alla volta in modo da integrare l’archivio di Balena Ludens i cui articoli sono invece basati soprattutto sull’attualità del momento, con la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

Introduzione

Il 28 Febbraio 2012 Balena Ludens pubblicò un articolo su *Pitch Cars Mini* che aveva come sottotitolo la frase “Avete mai giocato a biglie da bambini?” e che presentava un interessante gioco di destrezza e colpo d’occhio da fare su piste componibili.

In realtà quel gioco (pubblicato nel 2003) era il “fratellino minore” di un altro titolo uscito qualche anno prima (nel 1995) e di cui parleremo oggi nella nostra “rubrica” dedicata ai “Sempreverdi”.

La geniale idea venne al francese Jean de Poel, il quale ideò un cocktail prendendo una dose di gioco delle biglie (chi non l’ha mai praticato al mare?) e una di autopista elettrica, agitò bene il tutto e lo servì alla *Ferti* (una ditta francese specializzata in giochi di legno) che lo pubblicò con il nome

di *PitchCar* (letteralmente auto a... cicco”, visto che per muovere le “macchine” sulla pista si devono dare dei “cicchetti” con le dita).



Foto 1 - Ecco come si deve tirare un "bolide" di Formula 1 durante le gare di PitchCar.

Si tratta di un “sistema” (a catalogo infatti ci sono al momento il gioco base e nove espansioni) adatto veramente a tutti, dai bambini più piccoli agli adulti: noi abbiamo la (buona) abitudine di andare a parecchie manifestazioni (scuole incluse) nella nostra zona, frequentate soprattutto da famiglie e giovani appassionati e, credeteci, le nostre “piste” sono sempre le più affollate, magari con qualche babbo che solleva i figli più piccoli per permettere loro di “ciccare” un’auto dove non potrebbero arrivare.

La durata delle gare dipende dalla lunghezza, della pista, dal numero di giri che si vogliono percorrere e dall’età dei piloti: normalmente bastano 10-20 minuti per percorrere tre giri nelle piste più semplici e senza troppi ostacoli.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco “Base”.

Come abbiamo già detto **PitchCar** era nato come semplice gioco di destrezza per famiglie con persone interessate alle competizioni “manuali”, ma il successo ottenuto ha praticamente costretto la Ferti a creare un certo numero di espansioni (al momento in cui scriviamo sono già nove) per rendere le piste più lunghe, più complesse e con ostacoli sempre più difficili da superare senza un buon allenamento.

Il gioco base contiene già tutto il necessario per le prime gare su un buon numero di piste differenti: 8 auto (dei dischetti di legno con l’immagine di un bolide della Formula 1 degli anni ’80 serigrafata su una delle facce), 6 rettilinei (215 mm di lunghezza) uno dei quali contiene la linea di partenza/arrivo, 10 curve a 90° e una manciata di guardrails (strisce di plastica di colore rosso da incastrare nelle curve per facilitare il passaggio delle auto).

Foto 3 – Esempio di circuito realizzato con il solo gioco “Base”.[/caption]

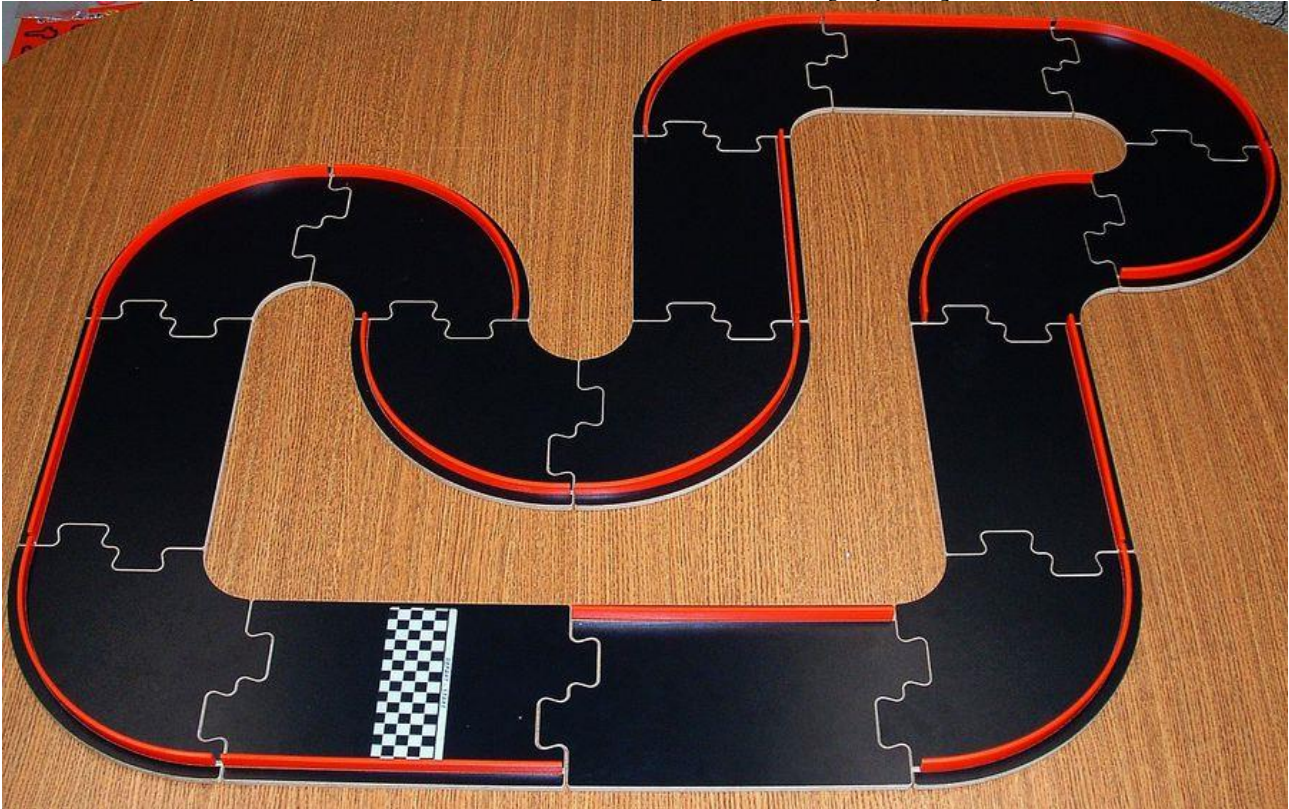


Foto 3 – Esempio di circuito realizzato con il solo gioco “Base”.

Tutti i pezzi per le piste di **PitchCar** sono sagome di legno intagliato e su una delle due facce viene applicata una lamina di plastica zigrinata per consentire un miglior scivolamento delle “auto”: gli elementi vengono accostati ad incastro per formare i diversi circuiti suggeriti dal regolamento o per inventarsene dei nuovi.

Il legno è di ottima qualità e dopo 25 anni di servizio possiamo garantirvi che nessun pezzo si è imbarcato, permettendoci di creare sempre piste molto scorrevoli.

Preparazione (Set-Up)

Questa è la parte più... creativa del gioco: in base al numero dei “pezzi” disponibili e all’età dei “piloti” che dovranno poi cimentarsi nelle gare si possono costruire dei circuiti più o meno complessi (ne vedete un esempio nella Foto 3 più sopra).

Poi si assegnano i bolidi ai giocatori., permettendo loro di fare qualche tiro di prova e spiegando chiaramente che le giunzioni fra un pezzo e l’altro hanno sempre una piccola sconnessione e, in base al basamento su cui è stata costruita la pista, essa può provocare qualche deviazione ai dischetti se si tirano troppo forte.



Foto 4 – Le auto che possono partecipare ai nostri mini Gran Premi.

Francamente non abbiamo mai avuto bisogno di migliorare la scorrevolezza delle nostre piste, ma esistono apposite “polverine” che, se spalmate in maniera uniforme sul circuito, aumentano di molto la velocità delle auto... ma anche i rischi di andare fuori pista.

Il Gioco

Come in tutti i Gran Premi che si rispettano prima della gara bisognerebbe effettuare almeno un giro di prova per determinare la griglia di partenza: contate allora il numero dei “cicchetti” usati da ogni concorrente a percorrere la pista.

Chi ha usato meno colpi o, a parità, chi è arrivato più lontano dopo il traguardo, sarà il primo a giocare, e gli altri seguiranno nell’ordine stabilito dalle prove: piazzare le auto sfalsate e a distanza di circa 5 cm da quelle della fila davanti.



Foto 5 – Un esempio di circuito con alcuni componenti delle espansioni. Le auto sono già allineate sulla griglia di partenza.

Le regole di base di **PitchCar** sono piuttosto semplici:

- In ogni turno il primo a lanciare è il giocatore che ha l'auto più avanti, e gli altri lo seguiranno in ordine, dal secondo all'ultimo;
- si può "ciccare" la propria auto con qualsiasi dito, purché il colpo sia secco e non "accompagnato";
- se l'auto esce di pista deve essere rimessa nella posizione da cui era stata lanciata;
- se l'auto esce di pista e poi rientra su un tratto successivo (se effettua cioè un "taglio" del percorso) deve essere rimessa nella posizione da cui era stata lanciata;
- se l'auto butta fuori pista un avversario deve essere rimessa nella posizione da cui era stata lanciata, mentre l'avversario ritorna al suo posto;
- se un'auto ne spinge un'altra e restano entrambe in pista non ci sono penalità: entrambe rimangono nella posizione raggiunta;

- è permesso spostare la propria auto se si trova adiacente ad un guardrail o a un'altra auto, oppure se sporge parzialmente dal bordo della pista: questo spostamento dovrà essere di 15-20 mm al massimo (lo spessore di un dito);
- ci sarebbe un'ultima regola che però noi tendiamo ad ignorare quasi sempre: se il gettone di un'auto si ribalta (sul lato senza disegno) il giocatore dovrebbe riportarlo al punto da cui lo aveva lanciato come se fosse uscito di pista. Noi di solito lasciamo l'auto nella posizione raggiunta e la rigiriamo nuovamente sul lato giusto.



Foto 6 – Una pista piuttosto complicata che incorpora diverse espansioni.

La vittoria di ogni corsa di **PitchCar** viene assegnata ovviamente al giocatore che taglia per primo il traguardo, ma se più auto superano la linea di partenza nello stesso turno il vincitore sarà colui che arriva più avanti nella pista.

Se si desidera poi effettuare un vero e proprio Campionato, magari su piste diverse da montare ad ogni nuova sessione, è possibile assegnare dei punti ai piloti (10-8-6-5-4-3-2-1) in base al loro piazzamento a fine corsa (1°, 2°, 3°, ecc.). I giocatori decidono per prima cosa quante gare fare e, al termine, chi avrà ottenuto più punti sarà proclamato Campione.

Le Espansioni

I circuiti che è possibile creare con gli elementi del gioco “base” di **PitchCar** sono tante, ma hanno tutto un difetto: sono troppo corte!

Fortunatamente, visto il successo ottenuto, Ferti ha pensato bene di mettere in commercio una serie di “scatole aggiuntive” (chiamate “Extensions”) che non solo aggiungono altre sezioni di pista, ma complicano la vita ai piloti aggiungendo ognuna un certo numero di ostacoli.

Extension 1: Speed Jump

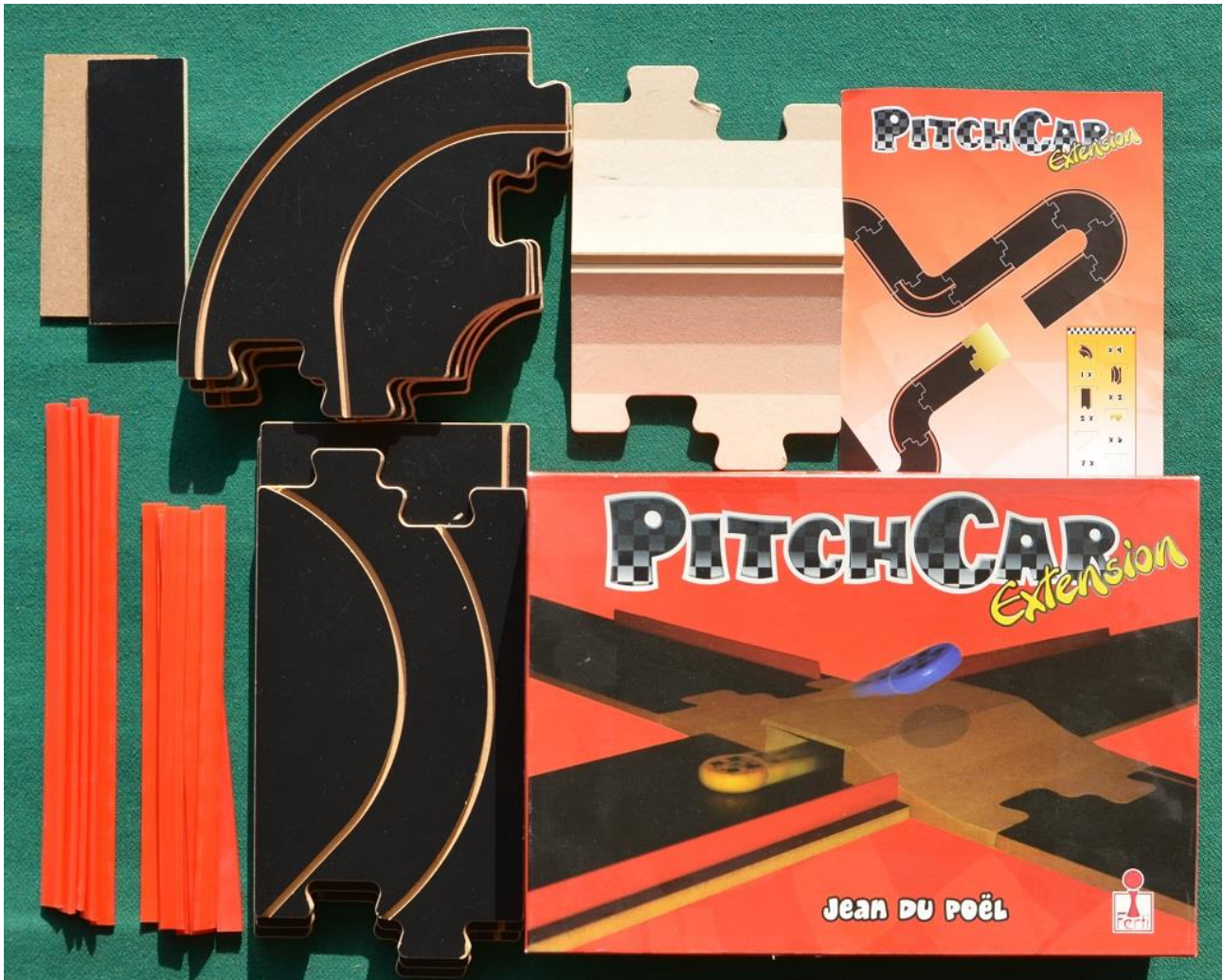


Foto 7 – I componenti della Extension 1

La prima scatola aggiuntiva si chiama **PitchCar Speed Jump** e contiene 3 nuovi rettilinei, 4 curve a 90° e i materiali per creare un ponte e poter così incrociare la pista a due livelli (come a Suzuka, in Giappone).

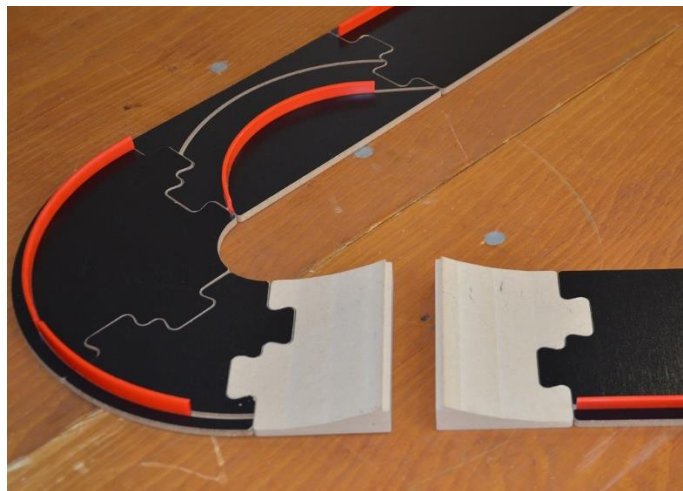


Foto 8: Dettaglio del "salto" su un circuito.

Il ponte però si può utilizzare anche per trasformarlo in un “salto”: sarà allora necessario avvicinarsi alla salita e cercare poi di passare dall’altra parte con un salto, senza cadere nella fessura e senza uscire di pista.

Per aumentare ulteriormente la difficoltà del circuito è possibile poi inserire dei guardrail all’interno delle curve o di uno dei rettilinei di questa confezione.

Questo ostacolo impedisce di ripartire a tutta velocità perché le auto dovranno entrare con prudenza fra le pareti del guardrail e il bordo della pista: per semplificare la vita ai piloti, soprattutto se sono molto piccoli, potete magari mettere un solo listello (come è stato fatto nella Foto 8 qui sopra, dopo la curva del salto).

Extension 2 – More Speed



Foto 9 – I componenti della Extension 2.

La seconda scatola complementare messa in commercio si chiama **PitchCar More Speed** e prevede 2 rettilinei extra, 4 curve a 45° e due curve a 90° con un lato “liscio”.

Si tratta di una espansione davvero necessaria, non solo perché aggiunge un paio di rettilinei per realizzare sezioni più lunghe e quindi più veloci, ma soprattutto perché con le curve a 45° si possono ottenere delle piste più varie, dove affrontare queste virate con maggiore velocità e con la possibilità di “chiudere” più facilmente ogni tipo di circuito, dando così libero sfogo alla fantasia dei giocatori.

Extension 3 – Long Straights

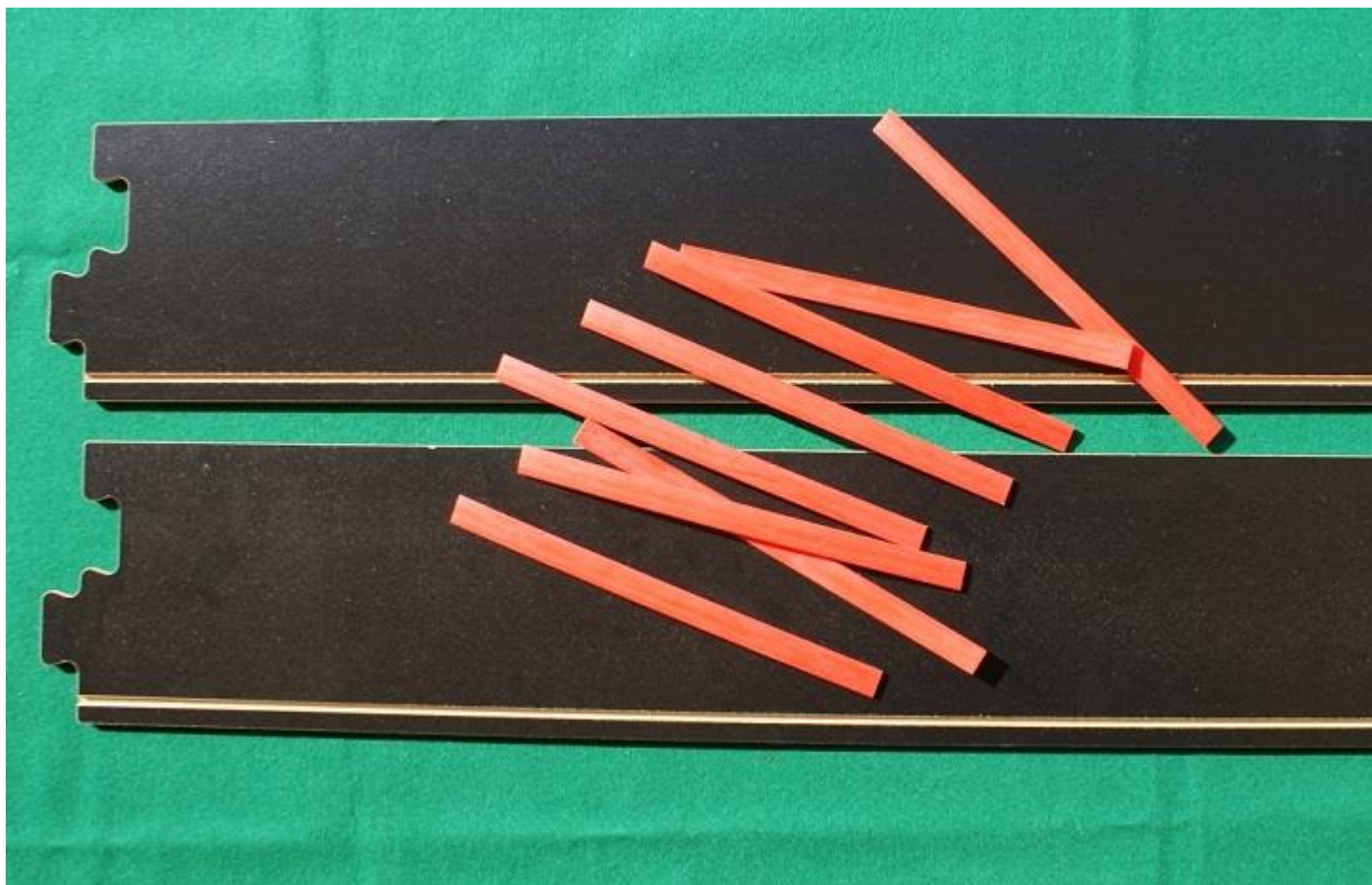


Foto 10: I componenti della Extension 3 sono solo due, ma belli lunghi.[/caption]

Altra espansione assolutamente indispensabile è questa **PitchCar Long Straights** che fornisce due rettilinei di 865 mm, quindi quattro volte più lunghi di quelli di base.

Noi ne abbiamo acquistate addirittura due coppie per riuscire a creare delle sezioni dritte abbastanza impegnative per i nostri piloti in punta di dito.

Tornate un po' indietro e date un'occhiata alla Foto 5 per vedere come sono stati utilizzati questi rettilinei.

Extension 4 – Stunt Race



Foto 11 – I componenti della Extension 4.

Questa **PitchCar Stunt Race** è sicuramente la scatola che abbiamo usato di meno e che portiamo molto raramente alle manifestazioni per la sua... instabilità.

Ci vengono forniti due rettilinei “lisci” da entrambi i lati (cioè senza i soliti incastri), 4 piccoli collegamenti di 100 mm circa con gli abituali incastri da un lato e lisci dall’altro, 10 blocchi di polistirolo espanso da utilizzare come... “piloni” e 4 “sagome” di legno da accoppiare agli altri pezzi per realizzare le salite e le discese.

Con questi elementi sarà possibile correre per un lungo tratto a un livello più elevato, utilizzando i 2 collegamenti e i due tratti rettilinei lisci, continuare il percorso in altezza (grazie ai blocchi di polistirolo) e poi scendere nuovamente sul tavolo.



Foto 12 – Dettaglio della parte sopraelevata di un circuito: notare i collegamenti fra le sezioni normali e quelle delle salite/discese.

In generale i circuiti realizzati con questo “kit” sono assai complessi e per giocarci serve una certa abilità.

Inoltre bisogna spesso effettuare dei tiri da posizioni piuttosto disagiate, per cui abbiamo deciso di non costruirne più durante le manifestazioni, anche perché i bambini (che sono i “clienti” più numerosi delle nostre piste) non riuscivano a raggiungere le loro auto e facevano cadere interi tratti di pista.

Ma fra amici già esperti resta un’opzione molto interessante: qui spesso si decidono i Campionati.

Extension 5 – The Cross



Foto 13 – I componenti della Extension 5.

Se fino ad ora abbiamo visto componenti che possono essere “paragonati” a situazioni simili nei circuiti di Formula 1, questo **PitchCar The Cross** non lo vedremo mai alla televisione...

Come vedete si tratta di due pezzi sagomati che permettono di “incrociare” due diverse sezioni di pista: nelle nostre gare è molto divertente effettuare questi attraversamenti, quindi le abbiamo usate molto spesso nei circuiti dimostrativi.

Essi possono essere utilizzati anche in un altro modo, dotandoli di guardrail al centro in modo che servano da... doppie curve a 90°.



Foto 14 – Esempio di circuito con i due “incroci” dotati di guardrail[/caption]

Qui sopra vedete un esempio di corretto piazzamento di un incrocio in una pista da competizione: per avere un’immagine del primo tipo vi rimandiamo ancora una volta alla Foto 5.

Extension 6 – No Limit



Foto 15 – La scatola della Extension 6.

Questa nuova scatola, **PitchCar No Limit**, aggiunge altri accessori per complicare la vita dei piloti: comprende infatti 1 sezione di rettilineo e 1 curva a 90° larghi la metà dei componenti base, 3 raccordi di diverse dimensioni e 3 piccole sezioni per creare degli spazi vuoti sul tracciato o delle piccole “rampe” sulle quali far volare i bolidi.

Si tratta di una divertente “aggiunta” per giocatori esperti perché diventa sempre più difficile controllare la forza della “ciccata” in modo da non finire in una di queste “trappole”: tuttavia è stata molto apprezzata... soprattutto da chi superava l’ostacolo e sghignazzava vedendo in difficoltà i concorrenti.

Extension 7 – The Loop



Foto 16 – La scatola della Extension 7.

PitchCar The Loop è l'unica espansione del gioco che non ho mai acquistato, non tanto per il prezzo (alquanto salato) quanto per l'ingombro: il "giro della morte" infatti è in un pezzo unico (accompagnato da due speciali sezioni di pista che si incastrano fra loro e si interfacciano con il resto della pista) e non saprei davvero dove stivarlo quando non è in uso.

Chi però ama il brivido di un lancio davvero poderoso (sperando di non cadere all'apice del loop o di non uscire sul tratto di pista successivo) può benissimo inserire questo accessorio sui suoi circuiti.

Extension 8 - Upsilon



Foto 17 – La scatola della Extension 8.

Ritorniamo allora alle espansioni più tradizionali con **PitchCar Upsilon**, che fornisce due speciali pezzi a “Y” che permettono di sdoppiare la pista e poi riunire in seguito le due branche.

L’idea è interessante e le prime prove lo hanno dimostrato, soprattutto quando si gioca in tanti e si vuol tentare un soprasso multiplo dalle retrovie senza rischiare di sbattere fuori qualcuno ed essere quindi troppo penalizzati.

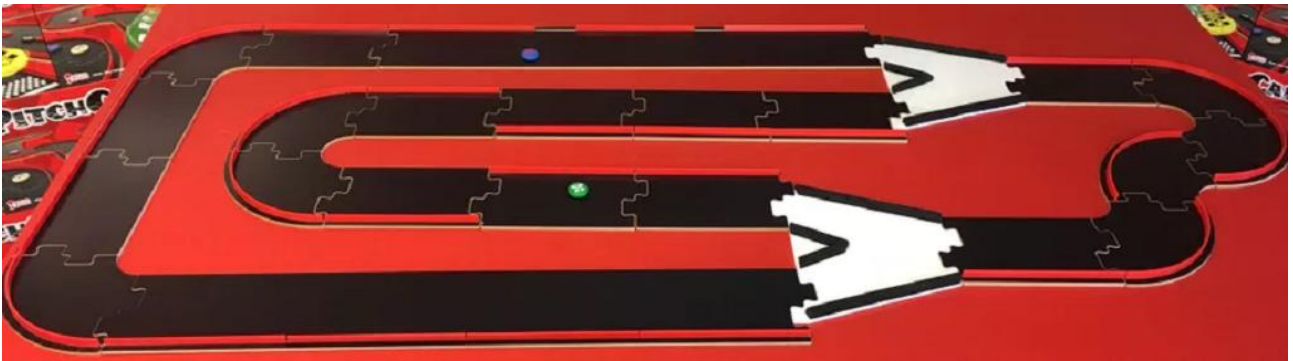


Foto 18 – Esempio di circuito con i due Upsilon installati.

La foto qui sopra ci mostra un esempio di installazione dei due Upsilon su un circuito che molto difficilmente verrà mai realizzato perché tutti vorrebbero poi passare dal percorso più breve!

In realtà in casi simili abbiamo aggiunto qualche trappola extra nella “scorciatoia” per rendere la cosa un po’ più equilibrata e, indovinate?

A parte il leader della corsa quasi tutti gli altri piloti hanno comunque preferito tentare la sorte.

Extension 9 - Adapter



Foto 19 – La scatola dell’Extension 9.

E finalmente abbiamo messo le mani anche su questa scatola **PitchCar Adapter** che ci fornisce due sezioni di “collegamento” fra la pista base e quella di *Mini PitchCar*: era da tempo che volevamo integrarla nella nostra collezione per utilizzare i due giochi insieme.

Ovviamente lo spazio disponibile dovrà essere molto più ampio del solito, ma avere una pista lunga fino a 30 metri comincia diventare davvero interessante.

Le sezioni “mini” sono larghe circa le metà di quelle base, quindi appena le auto arrivano in questa parte del circuito devono decisamente rallentare e spesso le collisioni sono frequenti e penalizzano chi tenta un sorpasso azzardato.

Commento finale

Bene, anche stavolta siamo arrivati alla fine di una lunga chiacchierata: avrete capito che si tratta di un gioco che apprezziamo davvero tanto e, a nostro avviso, vale ampiamente l’investimento per mettere **PitchCar** e almeno una parte delle sue espansioni nella vostra ludoteca perché poi ne farete un uso intenso, soprattutto se avete dei figli di 6-8 anni o degli amici che magari non siederanno mai con voi al tavolo da gioco se non per una Briscola o una Scopa ma che parteciperanno più che volentieri a qualche gara a colpi di “cicco” (e ve lo possiamo assicurare per averlo sperimentato direttamente).



Foto 20 – La scatola base di PitchCar.

Come già anticipato noi abbiamo spesso (e volentieri) portato **PitchCar** a diverse manifestazioni o a qualche raduno presso le scuole elementari, rendendo il tavolo uno dei più “appetiti” per accesso del pubblico, permettendo sfide fra genitori e figli, un rapido apprendimento delle regole, la necessità di fare solo qualche tiro di prove per lanciarsi subito nella competizione.

Ovviamente serve un tavolo adeguato alla lunghezza che vorrete dare alla pista, meglio se stretto e lungo per permettere un più facile accesso anche ai piloti più piccoli. Con questi ultimi abbiate la pazienza di spiegare bene come mettere le dita per effettuare i tiri e come “mirare” nella direzione

giusta: vedrete che dopo 3-4 partite diventeranno abbastanza competitivi da costringervi al massimo impegno.

Se invece passerete la serata con gli amici non sottovalutate le signore: nelle varie manifestazioni a cui abbiamo partecipato spesso i mariti o fidanzati le sottovalutavano e venivano regolarmente battuti!



Foto 21 – La gioia del pilota vincitore: la signorina al fianco sarà quella che consegna la coppa e i fiori oltre al bacio finale?