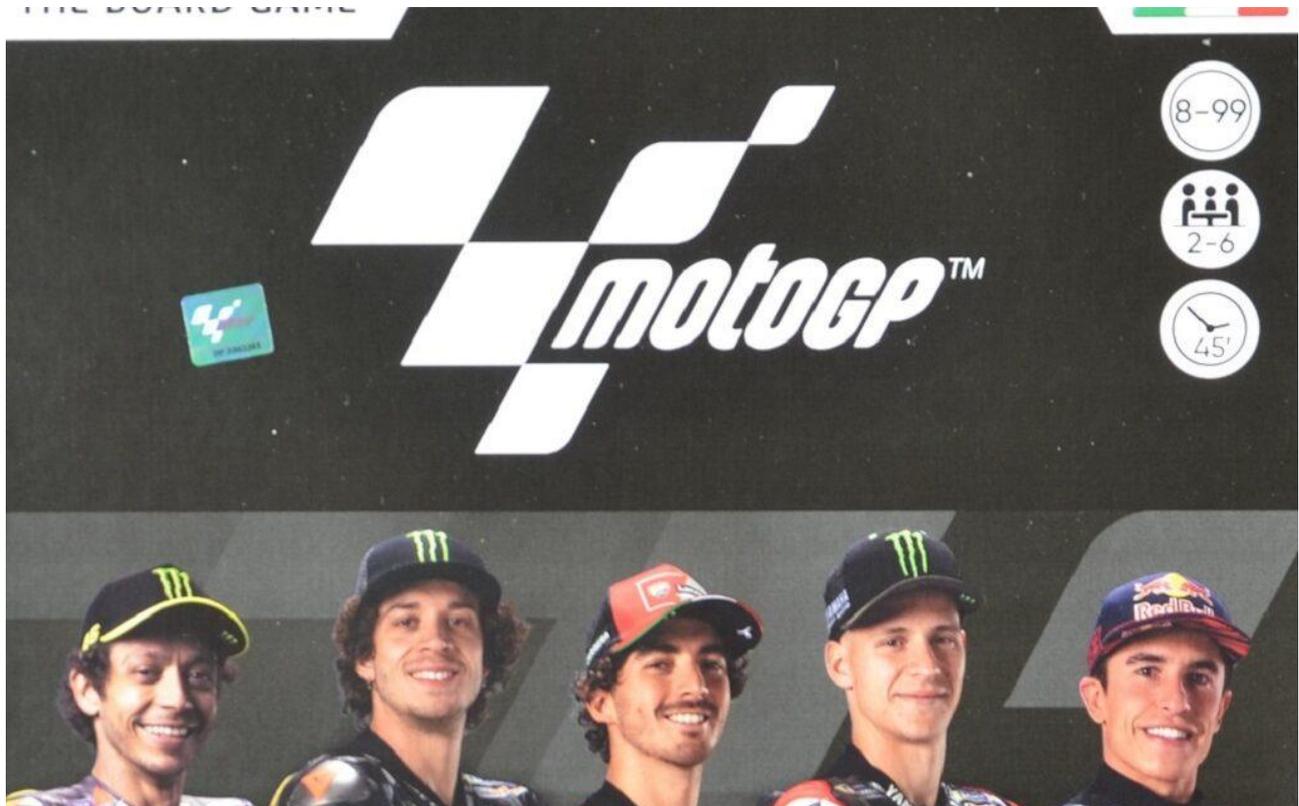


# MOTOGP

## Riviviamo tutti i GP del Motomondiale



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 29/05/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## LO SPORT SU BALENA LUDENS



In questa serie intendiamo recensire i più riusciti giochi dedicati alle più svariate discipline sportive, un genere attualmente non molto apprezzato da editori ed utenti ma che conta ancora un buon numero di appassionati.

Questo è dovuto probabilmente al fatto che nel passato per questo tipo di giochi si usavano soprattutto i dadi, mentre oggi, fortunatamente, un buon numero di autori ha saputo rilanciare il genere con idee moderne ed innovative che utilizzano le meccaniche più disparate.

### Introduzione

Quelli sportivi sono una categoria... minore della grande famiglia dei giochi da tavolo, anche perché in passato sono stati messi sul mercato titoli troppo semplici (dedicati quasi esclusivamente ai bambini) o troppo complicati (vere e proprie simulazioni abbastanza complesse) e quindi difficilmente le case editrici decidono di produrne dei nuovi.

Fortunatamente ci sono le eccezioni, come *Heat* di Days of Wonder (di cui abbiamo già pubblicato la recensione) e *Moto GP* della *Clementoni*: quest'ultimo potremmo considerarlo una "via di

mezzo” fra le due categorie sopra citate ed è dedicato a giocatori di 8 anni o più, pronti ad impegnarsi per circa 45-90 minuti (in base al numero dei... centauri), con regole abbastanza intuitive e un sistema di movimento delle moto piuttosto interessante.

Non si tratta quindi di una “simulazione” vera e propria, ma di un gioco ad ambientazione sportiva dedicato a tutta la famiglia o ad accese partite con gli amici.

## Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La cosa che più colpisce aprendo la scatola di **MotoGP** è la mancanza del classico tabellone: ci sono invece ben 13 fustelle, dodici delle quali contengono delle sezioni di pista, mentre nell’ultima, più piccola, vediamo degli... strani listelli colorati e dei gettoni.

A completamento della dotazione troviamo inoltre 12 carte Pilota, altrettante tessere con mini-foto delle moto, 20 carte Azione, una manciata di basette di plastica (per le moto), 9 gettoni Sprint, 36 cubetti Energia di plastica rossa traslucida e 1 dado “D6 speciale”.

C’è poi il Regolamento, un libretto di 48 pagine, tutto illustrato a colori e con degli esempi per meglio chiarire alcuni punti.

Quarantotto pagine per un gioco familiare?

Tranquilli, scusate...: dimenticavo di dire che le regole sono scritte in cinque diverse lingue (italiano, inglese, spagnolo, francese e portoghese) e consistono in realtà di sole tre pagine, più una di spiegazioni delle carte e due per illustrare le caratteristiche dei vari piloti: da Valentino Rossi a Max Biaggi, da Francesco Bagnaia (fresco Campione del Mondo) a Marc Marquez, da Jorge Lorenzo a Casey Stoner, ecc.: gli autori hanno volutamente inserito piloti di diverse “ere” (alcuni non si sono mai incontrati in pista) per offrire ai giocatori diversi stili di guida.



Foto 2 - Alcune delle carte “Pilota”.

Visto che siamo in argomento guardiamo più da vicino le carte “Pilota” di **MotoGP**: nella foto qui sopra sono riprodotti i vari “centauri”, fotografati durante una corsa, con il loro numero di gara e i colori delle loro moto ben evidenziati. Nella parte bassa di ogni carta poi ci sono le azioni speciali che essi possono effettuare.

Valentino Rossi, per esempio, parte con due carte Azione già in mano; Casey Stoner può aumentare le velocità della sua moto spendendo un gettone Sprint; Jorge Lorenzo può effettuare uno spostamento supplementare pagando 3 cubetti Energia, ecc.

Ma torniamo al regolamento per aggiungere che le ultime 10 pagine ci mostrano come comporre i tratti di pista per ricreare tutti i circuiti del Motomondiale, mentre le 6 pagine successive (da fotocopiare per non imbrattare il libretto) ci permettono di memorizzare tutti i risultati e le classifiche.

Ora che avete tirato un sospiro di sollievo vi segnaliamo anche un paio di “nei” delle regole: il primo è la mancanza della descrizione degli effetti dei gettoni Sprint nel corpo delle regole (le capirete solo leggendo le schede dei piloti).



Foto 3 - Alcune delle moto in corsa: abbiamo aggiunto il numero di gara dei vari piloti per meglio distinguerli.

Il secondo è la grande difficoltà a riconoscere i colori delle moto durante la corsa, soprattutto per i “senior” (come chi scrive) e per chi ha qualche problema di daltonismo: noi abbiamo utilizzato un pennarello indelebile a punta fine per aggiungere su entrambi i lati delle tessere i numeri di gara dei piloti, e il problema è sparito.

Altri punti non sono il massimo della chiarezza dopo la prima lettura, ma dopo una partita di prova anche questi sono stati superati senza difficoltà: noi comunque abbiamo contattato uno degli autori per avere qualche conferma e troverete le sue risposte in fondo a questa recensione.

In generale i materiali sono di buona fattura: le sezioni della pista sono di cartone sufficientemente spesso e, se maneggiate con cura i vari pezzi durante il montaggio, per non danneggiare gli incastri, non avrete alcun problema di utilizzo.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Il circuito del Mugello per il GP d’ Italia.

La prima cosa da fare a **MotoGP**, prima di lanciarsi nella corsa, è naturalmente creare il circuito su cui si vuole correre: nell’esempio qui sopra abbiamo realizzato la pista del Mugello dove si corre il Gran Premio d’Italia.

Tutti i tratti di pista sono “double face” e possono essere usati su uno o l’altro lato, a seconda delle esigenze e, come potete vedere nella foto, ogni sezione è “bordata” dai cordoli: gialli (in rettilineo), bianco/rossi (chicanes) e rossi (per le curve più impegnative).

Prima della partenza vengono scoperte sul tavolo, a disposizione di tutti, 3 carte “Azione” ben specifiche (Balance, Full Throttle e Late Breaking): il resto del mazzo, coperto, deve essere posizionato accanto ad esse.

Dopo aver scelto le vostre moto e sorteggiato le posizioni di partenza, si piazzano i bolidi sulla griglia di partenza: ogni pilota riceve 2 cubetti Energia, ma alle moto dalla seconda alla sesta posizione vengono assegnati 1-2-4-5-6 cubetti extra.



Foto 5 – Ecco come si presenta il tavolo dopo il setup, con le moto sulla griglia di partenza e tutti i piloti pronti davanti ai giocatori.

Ogni giocatore tiene davanti a sé la carta del pilota che ha scelto come promemoria per le sue specifiche abilità.

I motori iniziano a rombare, l'adrenalina sale, lo starter abbassa la bandiera a scacchi e le moto si lanciano lungo la pista.

## Il Gioco

La vera novità sta nel sistema di movimento dei nostri centauri: gli autori infatti hanno adottato una meccanica semplice e soprattutto facile da prendere in mano anche per i membri della famiglia o gli amici che non hanno troppa dimestichezza con i giochi da tavolo.

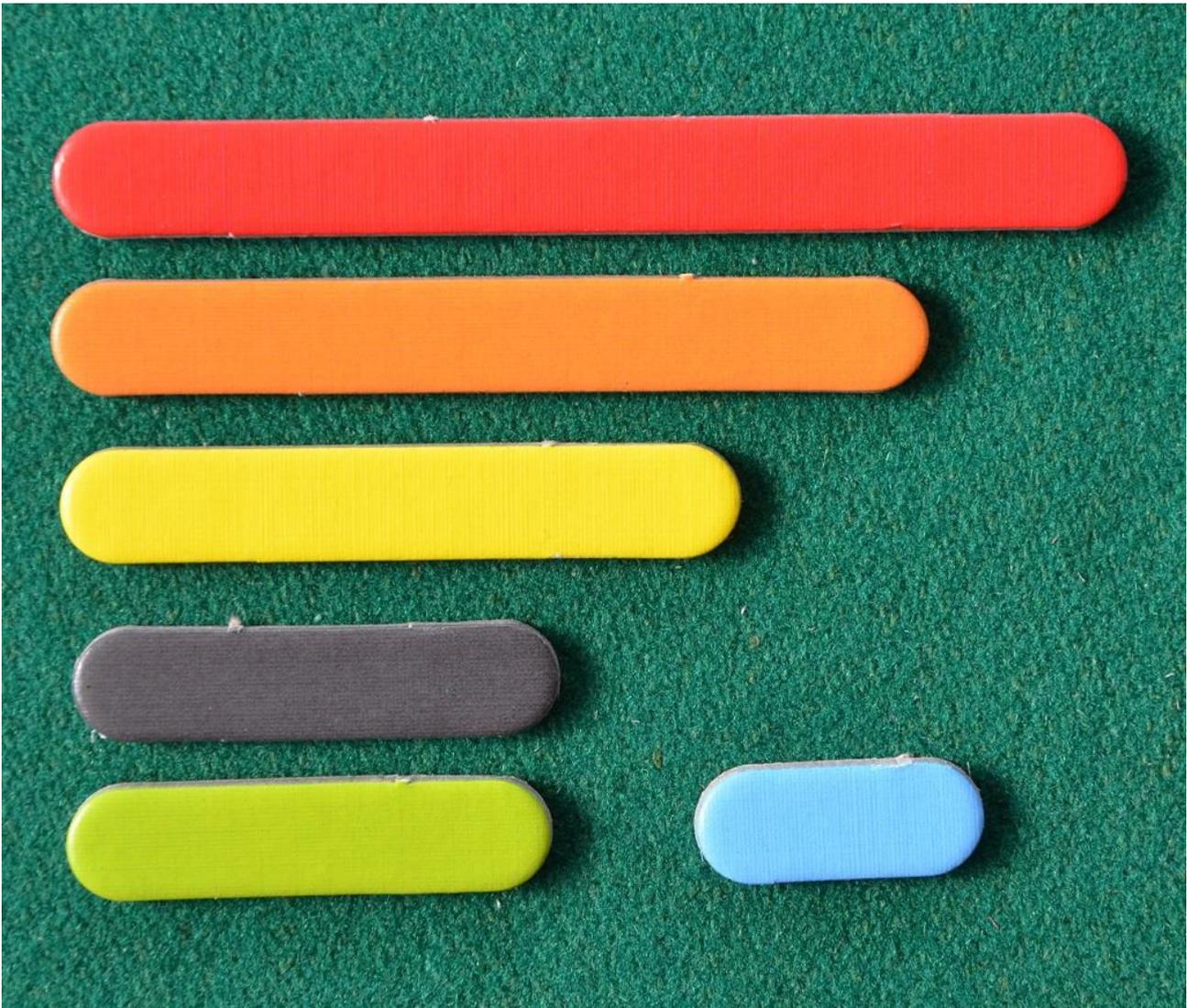


Foto 6 – I “listelli” utilizzati per il movimento.[/caption]

La scatola di **Moto GP** include a questo scopo 6 listelli di diversa lunghezza (dai 110 mm di quello “rosso”, il più lungo, ai 30 mm di quello azzurro, il più corto) con differenze di 20 mm fra uno e l’altro: due di essi hanno la stessa lunghezza (50 mm) ma sono di colore diverso (verde e nero) e fra poche righe vedremo il perché.

A disposizione abbiamo anche un dado “D6” con dei cerchietti colorati su tutte le facce: il giocatore di turno lo lancia e muove la sua moto in base al colore che mostra il dado, pagando un malus, o ricevendo un bonus (nella maggior parte dei casi). Diciamo subito, per chi sta già pensando alla “fortuna”, che se il risultato non è quello sperato si può rilanciare il dado anche più volte, spendendo un cubetto Energia ad ogni tentativo, oppure si può modificare con le carte Azione.

Il risultato può essere:

- colore arancione: si paga un cubetto Energia” per muovere di 90 mm;
- colore giallo: movimento di 70 mm (senza bonus/malus);
- colore verde: movimento di 50 mm, incassando un cubetto Energia;

- colore azzurro: movimento di 30 mm, incassando 3 cubetti Energia;
- multicolore: il giocatore sceglie uno dei precedenti quattro;
- bianco: prende un cubetto Energia e ritira il dado (non ci sono listelli bianchi)

Il nero e il rosso non compaiono sul dado:

- il primo (nero) si usa a ogni turno come secondo movimento;
- il rosso (110 mm) si utilizza solo sfruttando le caratteristiche di alcuni piloti o le carte Azione.

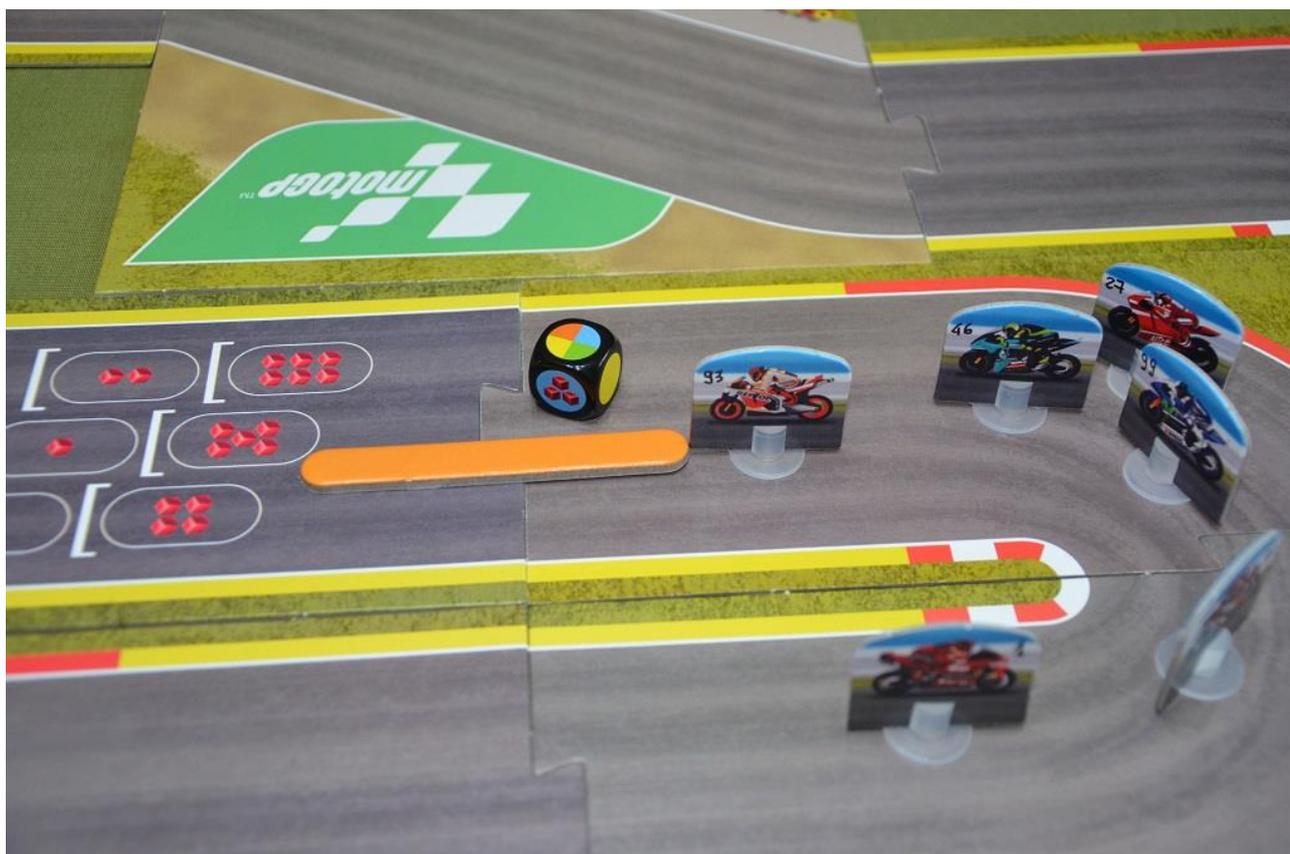


Foto 7 – Esempio di movimento: primo step, lancio del dado.

Facciamo allora un esempio, aiutandoci con la Foto 7 qui sopra, dove il pilota n° 93 (Marc Marquez) ha lanciato il dado e ottenuto la faccia multicolore col dado: naturalmente sceglie di utilizzare il listello arancione e, dopo aver pagato un cubetto, mette una estremità del listello a contatto con la sua moto e la sposta dall'altra parte.

Poi prende il listello nero (senza lanciare il dado), lo mette a contatto con la moto ed esegue un secondo spostamento, arrivando a sfiorare il traguardo.

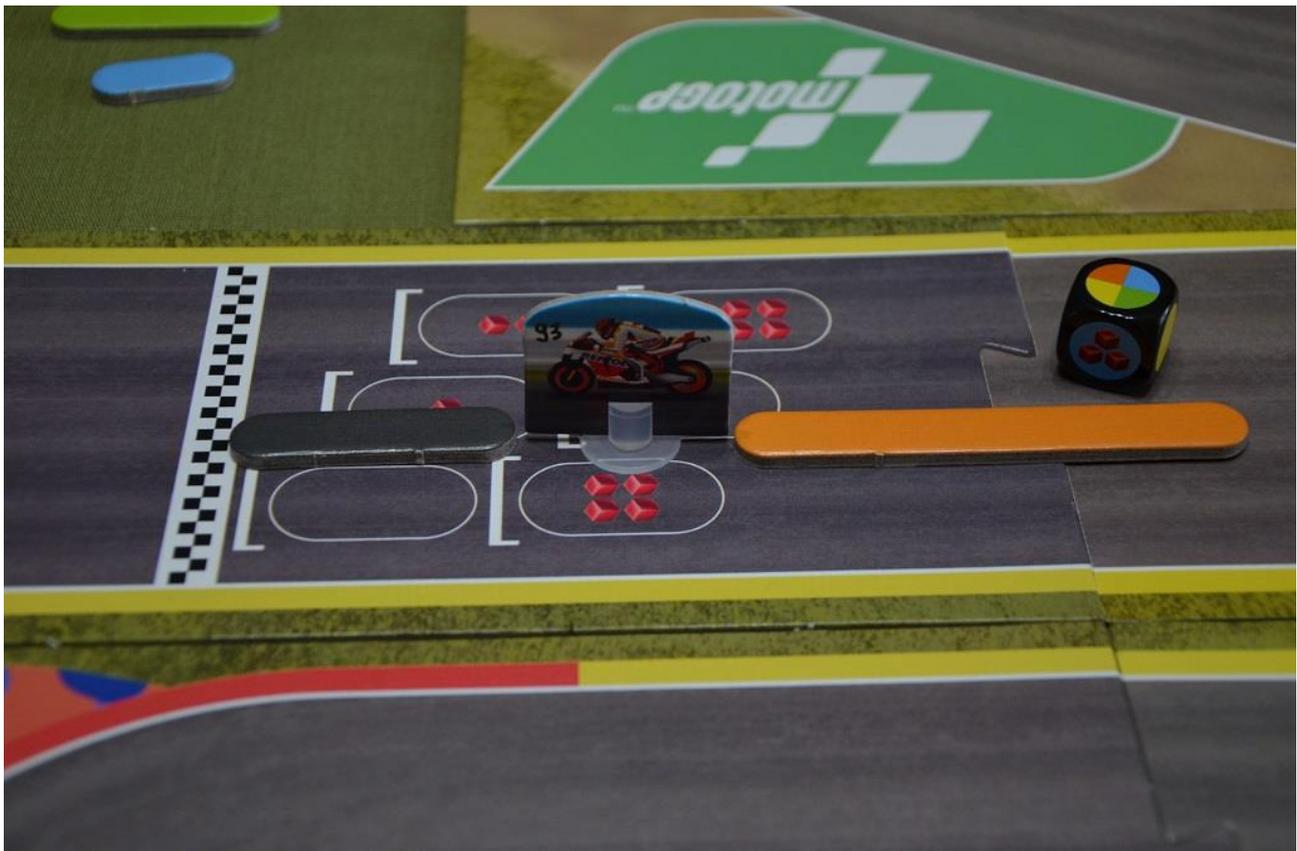


Foto 8 – Esempio di movimento: utilizzo del listello nero.

L'idea è molto interessante perché, rispetto ad altri giochi che usano dei righelli per il movimento, qui lo spostamento è doppio: uno che dipende dal lancio del dado (ma sono possibili correttivi, come abbiamo visto) ed uno uguale per tutti (listello nero). Questo fa sì che i distacchi fra le moto in gara restino sempre molto contenuti fino al termine della gara. Questa regola di **MotoGP** potremmo probabilmente applicarla ad altri giochi sportivi (ciclismo e automobilismo fra i primi).

Ci sono naturalmente delle restrizioni: moto e basette, per esempio, non possono mai sovrapporsi (quindi le leggendarie “sportellate” fra Valentino e Marc sono proibite, anche se infilarsi davanti ad un altro pilota finisce comunque per complicargli la gara); non è possibile “tagliare” una curva, a meno che non possediate una carta speciale che vi consente un taglio “parziale” dei cordoli; ecc.

I turni non sono “a rotazione”, ma le moto muovono in base alla posizione sulla pista: la moto più avanti sarà la prima ad agire, seguita via via da tutte le altre.



Foto 9 – Alcune delle carte “Azione”.

Come avrete capito, a movimentare ulteriormente le gare di **Moto GP** ci pensano le carte Azione: i giocatori partono senza averne alcuna in mano (a parte Valentino Rossi che parte con due) ma possono acquistarle durante la gara, al loro turno: il costo è indicato in alto a sinistra ed è pagato in cubetti Energia.

Sulla parte bassa della carta invece è spiegato il suo utilizzo: quelle con una banda rossa (per esempio le tre in alto nella foto) sono le più “aggressive”, perché penalizzano gli avversari, mentre le altre si applicano normalmente alla propria moto.

“Yellow Flag”, per esempio, costringe tutte le moto davanti alla propria a muovere utilizzando il listello azzurro (30 mm) e impedisce il gioco di carte a supporto; “Chattering” costringe il giocatore di turno a rilanciare il dado; “Fast Lap” permette al pilota, dopo aver usato il listello colorato e quello nero, di rilanciare il dado e muovere di un altro listello; “Full Throttle” fa passare la moto alla “marcia” superiore e quindi è l’unico modo per usare il listello rosso da 110 mm (quando il

dado mostra la faccia arancione); “Late Breaking” consente al giocatore di tagliare la curva passando sul cordolo; ecc.

Si può acquistare UNA SOLA carta per turno, ma se ne possono giocare quante se ne vuole.



Foto 10 – I piloti che partecipavano ad uno dei nostri GP.

La seconda “variabile” a disposizione dei giocatori di **MotoGP** è data dalle caratteristiche dei piloti: ognuno di loro infatti può eseguire un’azione speciale, e nella Foto 10 qui sopra ne vediamo alcune:

- Francesco Bagnaia (in alto a sinistra) può usare la marcia superiore (come in Full Throttle) se si trova in rettilineo e se spende un cubetto Energia;
- Casey Stoner può fare la stessa cosa per due volte durante la partita (spendendo i suoi gettoni);
- Aleix Espargarò riceve un cubetto Energia extra se muove con il listello verde;
- di Valentino Rossi abbiamo già detto;
- Jorge Lorenzo può pagare 3 cubetti, arrivando in curva da un rettilineo, e muovere nuovamente con il righello nero (una “staccata” davvero interessante);

- Marc Marquez può usare uno dei suoi 2 gettoni per cambiare la faccia del dado e scegliere il colore del righello da utilizzare in quel turno.

Gli autori di Moto GP evidentemente sono appassionati del Motomondiale e conoscono bene i vari piloti: ovviamente è possibile “accoppiare” caratteristiche del pilota e carte Azione: per esempio per aumentare due volte il righello (da verde a rosso) con Bagnaia e Stoner e una carta “Full Throttle”; oppure per arrivare in curva e poi muovere ancora (con Espargarò); o magari superare il gruppo con un righello favorevole e poi staccare tutti usando una mossa supplementare (Lorenzo); ecc.



Foto 11 – Le moto superano una curva “larga” a piena manetta...

Prima della partenza i giocatori devono decidere quanti giri fare (ne consigliamo due fino a 4 moto e 1 se ci sono 6 partecipanti, per non superare i 60 minuti) e la gara finisce nel turno in cui almeno una moto ha toccato il traguardo: se in quel turno più centauri superano la linea a scacchi vince chi va più lontano, e questa è stata solitamente... la regola nelle nostre partite.

## Qualche considerazione e Suggerimento

Ad inizio gara bisogna scegliere un pilota, e poiché non sono tutti uguali noi abbiamo deciso una procedura un po' diversa da quella indicata sul regolamento: sorteggiato un giocatore (e tutti gli altri a seguire in senso orario) sarà lui a scegliere per primo il pilota, ma si piazzerà per ultimo sulla griglia di partenza; il secondo a scegliere sarà penultimo, e così di seguito.

I cubetti Energia di **MotoGP** sono i vostri più preziosi alleati, non solo perché vi permettono di usare il listello arancione (che costa un cubetto) o di rilanciare un dado poco favorevole, ma anche, e soprattutto, perché vi consentono l'acquisto delle carte “Azione”, senza le quali difficilmente sarà possibile vincere la gara. Usateli quindi senza troppa parsimonia, sapendo che a fine turno potrete averne in riserva 6 al massimo: poiché gli acquisti si possono fare quando si vuole, vi consigliamo di tirare (o ritirare) per prima cosa il dado, incassando eventuali cubetti bonus, poi guardate quali carte sono “in offerta” e prendete quella che vi sembra più utile.

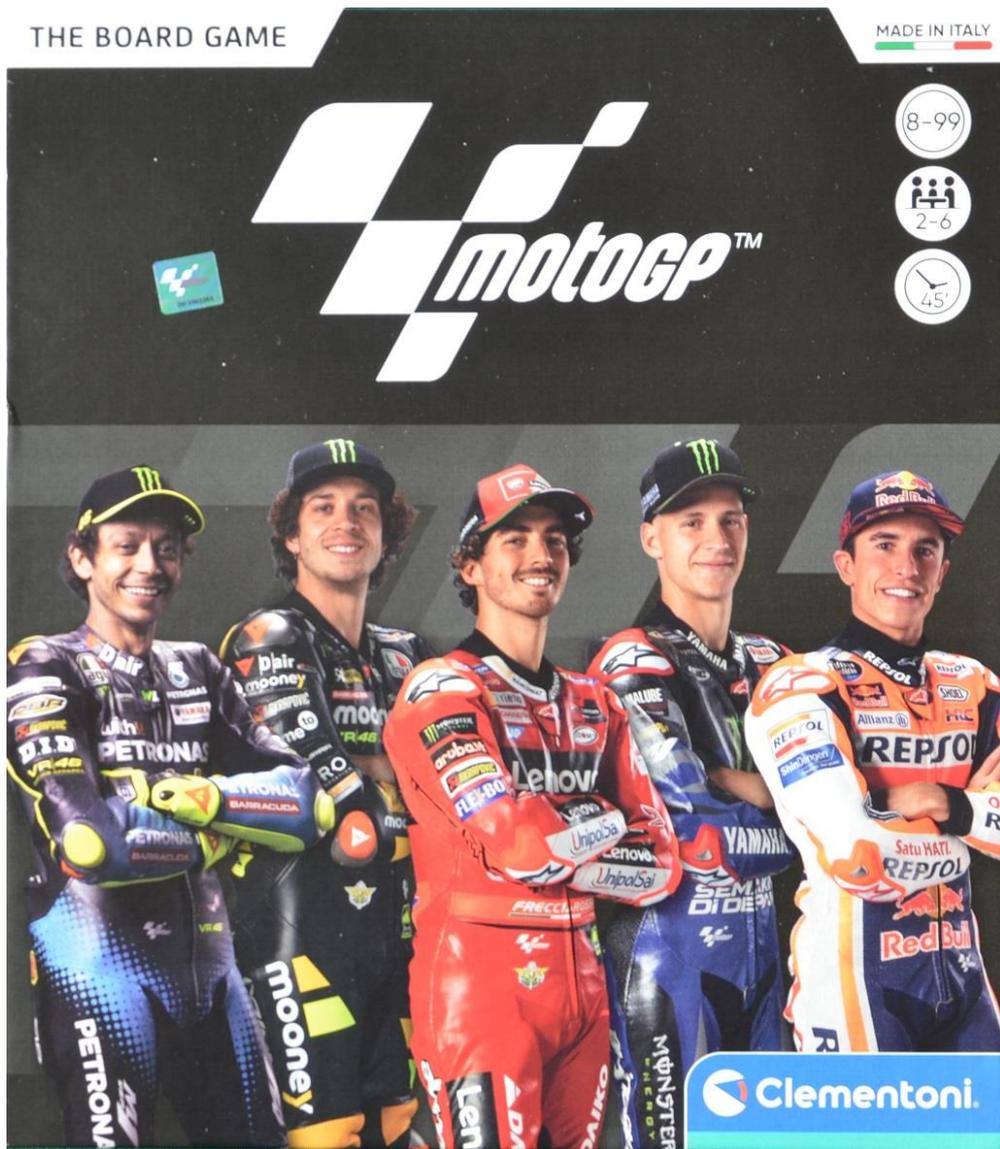


Foto 12 – La scatola di Moto GP.

Ad inizio partita ci sono solo tre carte Azione disponibili, ma durante la gara quelle usate devono essere scartate in una seconda fila di tre carte: quindi ad un certo punto sarà possibile scegliere fra sei diverse carte, con quelle della seconda fila che costano però 1 cubetto extra.

Non lasciatevi scappare la carta di cui avete bisogno, anche a rischio di restare provvisoriamente senza cubetti, cosa che vi impedirà di usare il listello arancione perché non potrete pagarlo, costringendovi a usare quello subito sotto, il giallo.

Sfruttate le curve al massimo: se siete in testa tenete la moto il più possibile attaccata al cordolo per obbligare gli altri ad allargarsi; se invece siete nelle retrovie approfittate delle curve per portarvi all'esterno ed eseguire un'azione speciale (ad esempio Fast Lap) che vi permetta un sorpasso multiplo. Se poi siete ultimi precipitatevi su Yellow Flag e riducete la velocità di tutto il gruppo per rientrare nei ranghi.

## Commento finale

**MotoGP** è piaciuto a tutti quello che l'hanno provato fin dal primo test, seppure con un paio di "distinguo" da parte di alcuni giocatori: effettivamente quando si è in 6 il tempo di una corsa si allunga abbastanza e ci sono un po' di tempi morti (d'altra parte chi deve spostare la sua moto deve fare le sue considerazioni!).

Qualcuno ha anche detto che le caratteristiche di alcuni piloti sono più forti di quelle di altri: abbiamo rigorosamente elencato i nomi dei piloti dati per "favoriti" e, dopo una mezza dozzina di partite avevamo un elenco che... li comprendeva tutti: quindi è bene provare piloti diversi ad ogni gara e lamentarsi solo dopo averne corse almeno una dozzina!

Se siete dei "puristi" delle gare di moto super realistiche probabilmente questo gioco non fa per voi, ma a tutti gli altri possiamo garantire partite equilibrate e con il risultato in dubbio fino all'ultimo turno. Naturalmente per i più esperti diventa un "sottile" piacere quello di studiare la mossa che più penalizza gli avversari, mettendo magari la moto un po' di traverso sulla pista per costringerli a fare percorsi più lunghi che annullano o riducono il "gap" fra i listelli.

Si può giocare... senza moderazione anche in famiglia, magari dando una mano ai più giovani nella prima gara perché capiscano non tanto l'uso dei listelli (quello lo imparano immediatamente), quanto il corretto acquisto e utilizzo delle carte Azione.

Come anticipato troverete qui di seguito alcuni chiarimenti che ci ha fornito Luca Bellini, uno dei due autori del gioco: lo ringraziamo di nuovo non solo per la sua cortesia e disponibilità, ma anche per la velocità con cui ci ha risposto, e aspettiamo il suo prossimo gioco.

-----  
*"Si ringrazia la ditta [CLEMENTONI](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco"*  
-----

### **RICHIESTA CHIARIMENTI PER "MOTOGP"**

(Risponde Luca Bellini)

Domanda 1 – Durante il movimento è possibile che una moto si "infili" in mezzo ad altre due: è una mossa legale "spostare" leggermente le basette delle altre moto oppure la mossa non è valida se non c'è abbastanza spazio per le basette del nuovo arrivato?

Risposta: **i righelli devo essere appoggiati sul percorso e non possono andare a cavallo delle basette delle altre moto così come la propria moto una volta spostata: ogni elemento può arrivare al massimo in aderenza agli altri, senza poter spostare o scavalcare altre cose.**

---

Domanda 2 – Supponiamo che il dado indichi un movimento "azzurro", con il bonus di tre cubetti extra: se io possiedo già 6 cubetti posso incamerare gli altri tre e poi spenderne un "tot" per acquistare una carta e tornare quindi sotto la soglia "legale" di 6 cubetti? Ci sembra che questo sia possibile, stando alle regole, ma in tanti mi hanno posato la stessa domanda e quindi te la "giro".

Risposta: **confermo che il limite delle energie che si possono possedere si applica solo a fine turno.**

---

Domanda 3 – Se abbiamo capito tutto correttamente è possibile acquistare una carta “Azione” a turno (senza mai superare il totale di 4 carte in mano alla fine) ma se ne possono spendere più di una: è corretto?

Risposta: **iess**

---

Domanda 4 – È “legale” acquistare una carta durante il proprio turno e giocarla subito? Questa risposta è importante perché durante una partita uno dei “piloti” rimasto leggermente staccato, ha continuato a usare la “Yellow Flag” a ogni turno, ricomprandola e rigiocandola nel turno successivo finché non ha ripreso gli altri.

Risposta: **confermo che nel proprio turno si possono comprare carte da utilizzare immediatamente (ovviamente gli effetti non sono retroattivi ma applicabili su ciò che succede dal momento del loro acquisto). L'esempio che citi è una situazione curiosa: in effetti la Yellow Flag è una carta che si gioca fuori dal proprio turno. Sono ultimo (o comunque seguo altri piloti): all'inizio del turno del primo in classifica la gioco ed il suo effetto si applica su tutti quelli che mi precedono... se ne ricompro un'altra, la posso giocare allo stesso modo prima del successivo turno del primo in classifica**

---

Le richieste che seguono sono tutti chiarimenti sull'uso delle carte “Azione”.

Domanda 5 - SLIPSTREAM: se ho diverse moto a “portata” di righello VERDE posso scegliere dietro a chi piazzare la mia moto o deve essere quella che mi precede immediatamente? (in altre parole la più vicina!).

Risposta: **se ho più opzioni, posso applicare l'effetto rispetto alla moto che voglio.**

---

Domanda 6 – LATE BRAKING: non siamo sicuri di avere capito bene come piazzare il righello per “tagliare” la curva: posso coprire la zona verde (senza però che appaia fra righello e cordolo bianco) oppure posso coprire solo il cordolo bianco senza toccare il verde? Noi abbiamo optato per la prima soluzione, ma alcuni piloti si sono lamentati che è poco... realistico passare sul prato... da qui la domanda.

Risposta: **posso coprire la zona verde senza però che appaia fra righello e cordolo bianco. Sostanzialmente il righello è posizionabile tangente alla curva ma dall'esterno al cordolo invece che dall'interno come nel movimento base. In merito al "realismo" capisco che ci possa essere stato un dubbio, ma ci siamo concessi questo eccesso perché rendesse la sensazione di un passaggio strettissimo sul cordolo che in certi casi consente degli spettacolari sorpassi all'interno**

---

Domanda 7 – OVERTAKING: anche qui se ho diverse moto davanti a me e tutte a portata del righello azzurro posso scegliere oppure devo mettere la mia moto davanti a quella più vicina? E se davanti a una moto non c'è spazio posso comunque sorpassarla? In tal caso dove piazzò la moto?

Risposta: **come prima, se ho più opzioni, posso applicare l'effetto rispetto alla moto che voglio. Resta il fatto che il movimento deve essere comunque valido per cui tornano i limiti specificati rispondendo alla tua Domanda 1.**

---

Domanda 8 – FULL THROTTLE: posso utilizzare questa carta e poi aumentare ancora con l'effetto di un pilota? Per esempio usando prima la caratteristica di BAGNAIA per passare da giallo ad arancione (pagando un cubetto) e poi la carta per passare al rosso?

Risposta: **alcune combo fra carte e poteri dei piloti magari spingono verso qualche eccesso (che poi rimane comunque episodico), comunque in line di principio generale è possibile fare tutto ciò che non è specificamente vietato per cui la risposta è sì.**

---

Domanda 9 – FAST LAP: è successo un paio di volte che un giocatore abbia usato questa carta dopo aver mosso regolarmente ma che abbia ottenuto dal dado un risultato troppo "veloce" e la sua moto non aveva lo spazio necessario per passare il gruppo davanti a lui o per spostarsi all'esterno. Cosa succede in questo caso? La moto va a sbattere (o cade) ed è fuori gioco?

Risposta: **detto che forse la carta non è stata giocata nelle condizioni migliori, il regolamento non è prevede uscite di pista o tamponamenti. In diverse partite giocate ricordo pochissimi casi in cui una moto non avesse spazio perché bloccata da moto che la precedevano: in quel caso ho semplicemente fatto applicare il massimo avanzamento possibile stando in pista e arrivando semmai in aderenza a chi lo precedeva. Sostanzialmente uno si trovava ad utilizzare un righello di una certa lunghezza con i malus (o non benefici) del caso, ma senza poterlo sfruttare del tutto.**