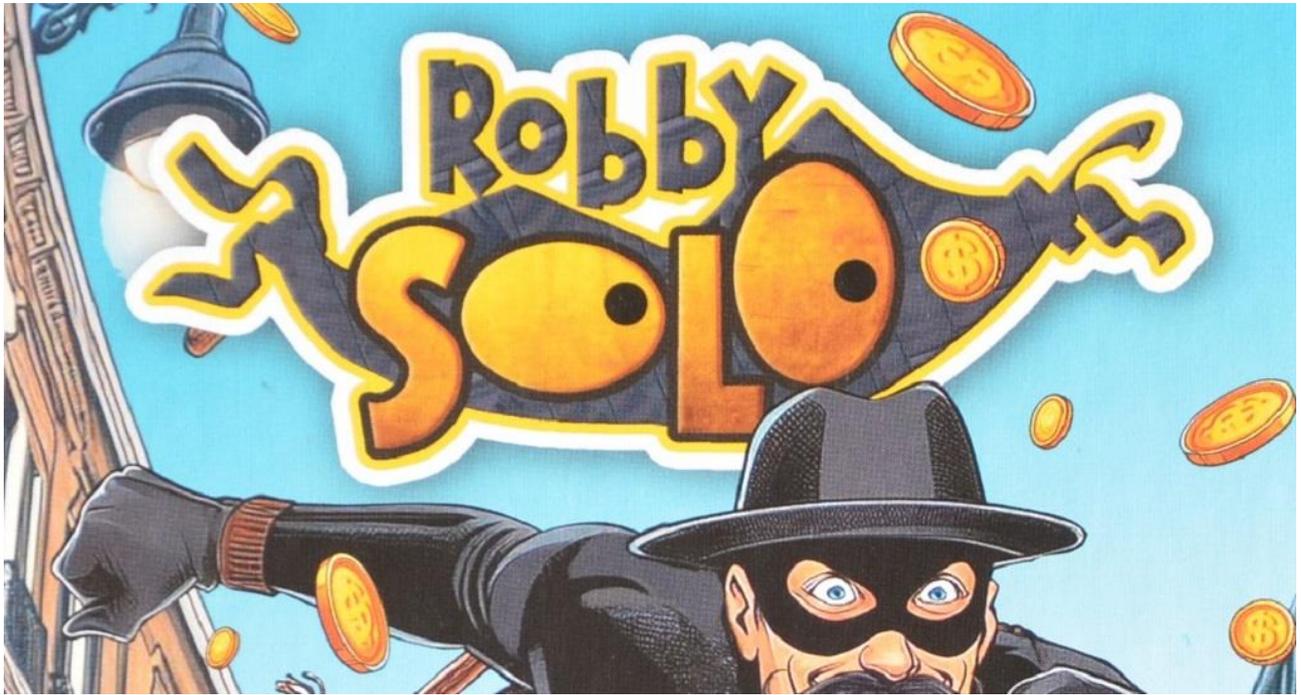


# ROBBY SOLO

Rapinare le banche è sempre più divertente!



**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 12/06/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Nonostante l'assonanza con il cantante di "Una lacrima sul viso" (che, a sua volta, si ispirava ad Elvis Presley, e se dite di non conoscerlo mi farete sembrare ancora più vecchio di quel che sono realmente), **Robby Solo** non ha niente a che vedere con il mondo della musica, a meno che il bottino che avrete ottenuto non vi permetta poi di passare il resto della vostra vita in giro per il mondo, fra hotels e locali di lusso.

**Robby Solo** è un gioco di carte per 3-6 giocatori di 8 anni o più (l'età stampata sulla scatola, 12+, ci sembra un po' troppo elevata), edito da **Kaleidos Games** e distribuito in Italia da **Oliphante**. Una partita può durare dai 20 ai 30 minuti e poi... si è pronti per la rivincita.

Ricorda un pochino il gioco Las Vegas (della Ravensburger), ma qui si utilizzano esclusivamente delle carte (invece dei dadi) e la competizione fra i ladri (i giocatori) è un po' più complicata, dal momento che queste carte verranno scoperte tutte insieme.

## Unboxing



Foto 1 – I componenti di Robby Solo.

I componenti all'interno della scatola di **Robby Solo** sono esclusivamente carte, così suddivise:

- 7 carte “Banca” di diverso colore: gialla, verde, rossa, blu, grigia, viola e kaki;
- 42 carte “Rapina” che raffigurano le banche di cui sopra, ognuna riprodotta 6 volte;
- 61 carte bottino di cui:

54 rappresentano del denaro (6 carte per ognuno dei valori da 1.000 a 9.000);

7 mostrano invece degli artefatti d'oro.

Le carte verranno manipolate poco durante la partita, quindi potrebbero non servire le solite bustine protettive, ma chi non vuole correre rischi...

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per iniziare una partita con 5 giocatori.

La preparazione del tavolo di **Robby Solo** porta via pochissimi minuti:

- per prima cosa estrarre un numero di carte “Banca” pari a quello dei partecipanti più uno;
- poi distribuire a tutti i giocatori un numero di carte “Rapina” pari a quello delle banche (quindi una carta per banca ad ogni giocatore);
- in seguito mescolare accuratamente il mazzo delle carte “Bottino” e posarne una scoperta davanti ad ogni banca.

La situazione, a questo punto, dovrebbe essere simile a quella che vedete nella Foto 2 qui sopra.

## Il Gioco

Lo scopo di **Robby Solo** è quello di essere il ladro più ricco alla fine della partita, che dura finché ci sono carte Bottino da posizionare sotto le banche.



Foto 3 – Le carte “Bottino” che mostrano soltanto le monete.

Per rapinare una banca basta (in teoria) giocare una carta “Rapina” del suo colore: i giocatori scelgono una delle loro carte e poi la posano (coperta) sul tavolo: quando tutti hanno finito le carte vengono scoperte contemporaneamente e ognuno si aggiudica il bottino sotto alla banca che ha scelto...

Attenzione però: se due o più giocatori hanno scelto la stessa banca nessuno di loro incassa qualcosa e il bottino resta sul tavolo! Nel successivo turno su quella banca ci sarà dunque più di una carta, rendendo la sua cassaforte ancora più “appetitosa”.

La Foto 4 qui sotto ci mostra la fase di assegnazione del bottino durante una partita: i giocatori hanno appena scoperto la loro carta “Rapina” e devono recuperare il bottino:



Foto 4 – Esempio di partita.

- il giocatore in alto a sinistra ha giocato una carta “verde” e quindi recupera i 9.000 dollari della banca verde;
- il secondo giocatore ha giocato “giallo” e incassa altri 9.000 dollari;
- il terzo ed il quinto giocatore hanno entrambi giocato una carta “grigia”, quindi la prima banca a sinistra non viene rapinata (e i giocatori restano con un palmo di naso!);
- il quarto giocatore infine ha giocato blu ed incamera 8.000 dollari.

Può succedere che su alcune banche si accumuli un bottino di 4 carte al termine di un round (perché nessuno è riuscito a derubarla): questo metterà in allarme la Polizia che manderà immediatamente una sua pattuglia a verificare la situazione, e tutte le carte presenti vengono tolte e rimesse sotto il mazzo.



Foto 5 – Le carte “Rapina” hanno tutte lo stesso dorso (Robby Solo che fugge con il bottino) ma sul fronte mostrano i colori delle banche in tavola.

A seguito delle indagini della Polizia, il giocatore che ha il maggior numero di carte Bottino nella sua riserva deve scartare quella di valore più alto: se più giocatori hanno il maggior numero dovranno tutti scartare il bottino più alto. Una bella sberla per i sogni di una bella vacanza ai Caraibi. Se le banche con 4 carte sono più d'una il processo di cui sopra verrà ripetuto più volte.

Una partita a **Robby Solo** ha termine quando non ci sono più abbastanza carte bottino nel mazzo da rifornire tutte le banche: i giocatori devono contare i Punti Vittoria che hanno accumulato, sommando per prima cosa i dollari indicati dalle carte in loro possesso, a cui verranno aggiunti quelli per artefatti d'oro raccolti:



Foto 6 – I preziosi artefatti da rubare dal caveau delle banche.

chi ha un singolo artefatto riceve la misera somma di 1.000 dollari, ma se un giocatore ne ha raccolti 2-3-4-5-6-7 riceve dalla banca, rispettivamente, 10.000, 20.000, 40.000, 60.000, 80.000 o 100.000 dollari. Una buona motivazione per cercare di prenderne il maggior numero durante la partita, giusto?

Ovviamente chi raggiunge il totale più alto vince.

## Qualche considerazione e suggerimento

Anche **Robby Solo** è uno di quei giochi per il quale non servono... consigli: va preso per quello che è, una sorta di “party game” per divertirsi tutti (soprattutto prendendo in giro quelli che hanno giocato le carte rapina uguali e quindi sono rimasti a secco).

Le Banche con le carte Bottino più alte sono ovviamente le più interessanti, ma proprio per questo è rischioso puntare SEMPRE su di esse, perché il rischio di rimanere completamente a secco è molto alto. Meglio allora cercare di arraffare il denaro delle carte con valori intermedi: prendere un bottino ad ogni turno è sempre meglio che restare a secco per due volte consecutive, non siete d'accordo?

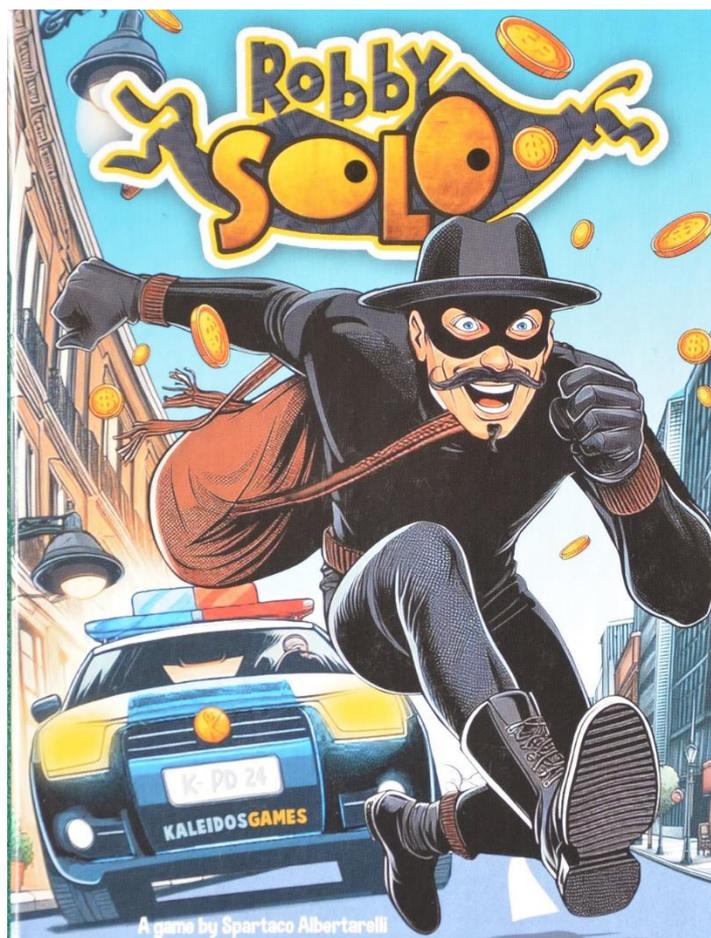


Foto 7 – La scatola di Robby Solo.

Se poi appare qualche artefatto bisogna tentare di arraffarlo e portarlo a casa, anche perché già con due soli artefatti si ottengono 10.000 dollari, una somma che giustifica i vostri tentativi.

Quando poi su una banca si sono accumulate quattro carte, tentate il colpo, soprattutto se avete rubato ancora poche carte e se sono tutte di valore medio-basso: se nessun altro vi ha imitato avrete un bel bottino, ma se qualcuno ha avuto la vostra stessa idea la banca verrà visitata dalla Polizia, tutto il bottino ritornerà nel mazzo e qualcun altro dovrà scartare la sua carta di maggior valore! Insomma... muoia Sansone con tutti i filistei!

## Commento finale

Noi finora abbiamo proposto **Robby Solo** soprattutto in famiglia e con bambini da 8 anni in su, i quali, dopo la prima partita, hanno saputo giocare quasi alla pari con i loro genitori o i loro nonni (va bene, va bene, con qualche aiutino ogni tanto...).

Con gli amici ha fatto da apripista a partite più impegnative, ma è stato comunque bene accettato da tutti: la combinazione di tattica e fortuna attira sempre molte più persone di quanto si possa immaginare.

L'importante è sapere che per una ventina di minuti dovremo usare la nostra conoscenza di chi sta attorno al tavolo ed un po' di psicologia per capire su quale carta punterà, in base al suo carattere, e naturalmente provare una strada diversa: anche tentare di bluffare (almeno a parole) può essere

un'arma utile. E quando tutte le carte Rapina vengono girate le “sorprese” sono spesso meno di quanto si pensasse.

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