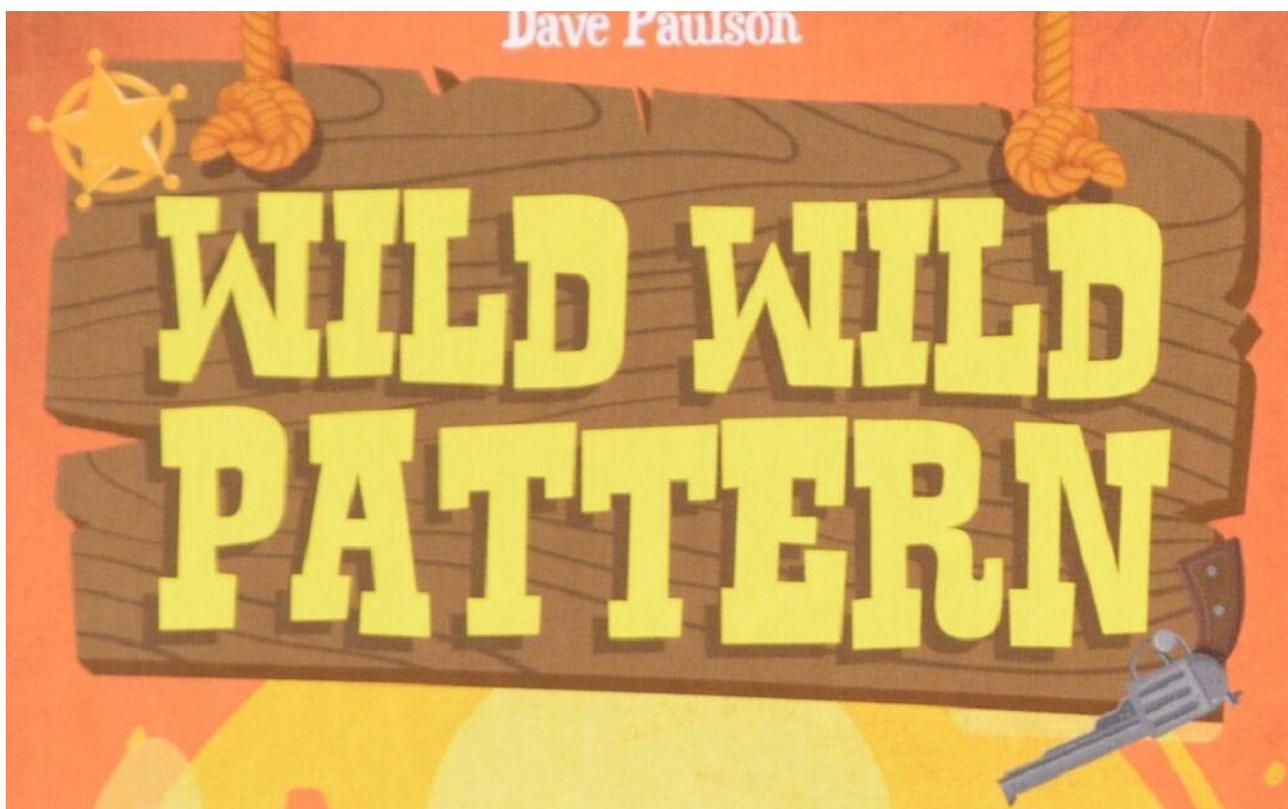


WILD WILD PATTERN

Le “pistole” più veloci del West qui devono avere anche l’occhio pronto!



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 21/06/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Chi scrive è un “cultore” della tematica del Far West in tutte le sue forme, dai film ai libri e dai fumetti ai giochi: così, vista spuntare la scatola di [Wild Wild West](#) nello stand di [Oliphante](#) a PLAY 2024 me ne sono... appropriato immediatamente (con la complicità del nostro amico e sostenitore Gianfranco Fioretta, titolare della ditta) e la sera stessa ho effettuato le prime prove con uno dei nipoti modenesi, rimanendo un po' perplesso.

Mi sembrava infatti troppo “banale” e, conoscendo da decenni Spartaco Albertarelli (coautore di [Wild Wild West](#)) di cui ho una lunga [collezione dei giochi da lui pubblicati](#), non potevo non pensare di avere male interpretato alcune regole, così l’ho contattato per avere qualche chiarimento e, dopo la sua rapidissima risposta, le cose sono radicalmente cambiate: e ora si giustifica anche l’età di 12 anni (o più) indicata sulla scatola, per un tempo di gioco che raramente supera i 20-25 minuti.

La recensione che vi offriamo qui di seguito tiene conto di questi chiarimenti: troverete comunque una copia della risposta di Spartaco alla fine della recensione.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Wild Wild Pattern.

All'interno della scatola di **Wild Wild Pattern** troviamo un mazzo di 55 carte (formato 56x86 mm, in quattro tipi diversi) e una piccola fustella da cui dobbiamo estrarre le monete da utilizzare come Punti Vittoria (PV). Infatti chi avrà ottenuto il maggior numero di dollari a fine partita sarà proclamato vincitore.

Poiché l'utilizzo delle carte sarà piuttosto intenso e spesso si rischia anche di "scontrarsi" al volo mentre si cerca di arrivare per primi sul tavolo, consigliamo caldamente l'utilizzo di bustine protettive.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparare il tavolo di **Wild Wild Pattern** è un'operazione che vi porterà via 3-4 minuti al massimo:

- dare (coperta) ad ogni partecipante una delle 7 carte Target/Bank;
- piazzare la carta Clementine sul tavolo;
- mescolare le carte Pattern e Challenge e posizionarne 8 in cerchio al centro del tavolo (come nella foto 2 qui sopra). Nel caso dovessero uscire una o più carte Challenge sostituirle immediatamente con altre;
- mettere le monete accanto al cerchio, a portata di mano di tutti.

Prima di partire approfittiamo del fatto che gli altri giocatori non si sono ancora seduti per dare un'occhiata più da vicino alle carte Pattern, dato che sono il cuore del gioco.



Foto 3 – Esempio di carte “Pattern”.

Tutte queste carte hanno tre diverse caratteristiche:

- (a) c'è un oggetto rappresentato al centro (denaro, botte, dinamite, pistola, wanted);
- (b) il fondo è in 5 colori: giallo, rosso, blu, bianco e nero;
- (c) ci sono due diversi “semi” nell’angolo in alto a sinistra e in basso a destra: pallottole e dollari.

Le carte “Wanted” hanno come “oggetto” il pistolero che vedete in basso a destra e non hanno un “seme” specifico, ma ognuna di esse, come vedremo fra poco, ha delle caratteristiche particolari.

Il Gioco

I giocatori di **Wild Wild Pattern** devono riuscire a raccogliere la maggiore quantità di dollari, e questo si ottiene riuscendo a formare dei “pattern”: e per spiegarvi un po’ meglio cosa sia un “pattern” occorre fare una piccola digressione, aiutandoci con la Foto 4 che vedete più sotto.

Un “pattern” è una sequenza *Oggetto + Seme* oppure *Oggetto + Colore* (o, naturalmente, anche *Seme + Oggetto* e *Colore + Oggetto*) che si ripete in senso orario (con lo stesso tipo di carta che si trova sempre **DOPO** un altro tipo) o antiorario (con lo stesso tipo di carta che si trova sempre **PRIMA** dell’altro tipo) nel cerchio al centro del tavolo. E quando usiamo la parola “ripete” significa che ci devono essere due pattern (o più) sul cerchio: quello che dà l’origine alla “coppia” di carte e quelli che “ripetono” esattamente la prima coppia.



Foto 4 - Esempio di Pattern “Dollaro+Bottiglia”.

In altre parole “ripetere” un pattern significa averne uno di base e 1-2-3 ripetuti in senso orario o anti-orario.

La Foto 4 qui di sopra ci mostra un Pattern valido la cui logica è: “*DOPO una carta Dollaro c’è sempre una carta Bottiglia*”: in effetti, partendo dalla carta “stella di sceriffo gialla” in alto a destra vediamo che il suo “seme” è il dollaro e la carta successiva è una Bottiglia. Due carte dopo abbiamo una “stella da sceriffo nera”, di nuovo con seme “dollaro”, seguita da un’altra bottiglia. Il giocatore HA RIPETUTO il primo pattern (Dollaro + Bottiglia) creandone un secondo.

Notare anche che in senso antiorario questa corrispondenza non è più valida perché PRIMA della carta “stella gialla” c’è una carta rossa con le pallottole, mentre PRIMA della “stella nera” c’è una carta gialla col ferro di cavallo.

Ciò premesso passiamo ora alla sequenza di turno di **Wild Wild Pattern**:

- (1) tutti i giocatori pescano una carta dal mazzo e la tengono coperta davanti a loro;
- (2) al “via” tutti prendono in mano la carta e la guardano;
- (3) il primo che scopre di poter fare un nuovo Pattern gioca la carta su una di quelle centrali e dichiara quale pattern ha realizzato, mostrando la sequenza base (per esempio il Dollaro + Bottiglia che abbiamo appena visto) e il secondo pattern realizzato.

Le carte giocate (o guadagnate) restano visibili sul tavolo, davanti al loro proprietario.



Foto 5 – Esempio di Pattern doppio: Botte + Carta Rossa.

Eccovi un altro esempio che mostra la realizzazione di un doppio pattern: carta Rossa DOPO Botte rossa + carta Rossa DOPO Botte gialla + carta Rossa dopo Botte bianca. Provate a vedere da soli se funziona anche in senso antiorario.

Chi realizza un solo pattern supplementare guadagna:

- (a) la carta che ha appena coperto con la sua se ha realizzato un pattern usando una coppia Oggetto + Seme;
- (b) una carta qualsiasi della ruota (esclusa quella da lui giocata) se ha creato un pattern usando una coppia Oggetto + Colore.

Chi invece realizza due o più pattern supplementari guadagna:

(c) la carta che ha appena giocato e quella che ha coperto con la sua se ha realizzato dei pattern usando coppie Oggetto + Seme;

(d) due carte qualsiasi della ruota se ha creato dei pattern usando coppie Oggetto + Colore.

È molto difficile (diciamo pure quasi impossibile) riuscire a creare ben 4 pattern a **Wild Wild Pattern**, coinvolgendo quindi tutte e otto le carte al centro del tavolo: se questo dovesse accadere il giocatore che ha realizzato questa “fortunata” combinazione vince immediatamente la partita, premiandolo anche solo per essere riuscito a “vederla”.



Foto 6 – Terzo ed ultimo esempio di pattern doppio.

Attenzione: quando viene creato un nuovo pattern (non se ne può ripetere uno già presente sul cerchio delle carte) tutte le “coppie” devono essere congruenti: vediamo se avete capito... e diteci cosa ne pensate del pattern doppio della foto 5 qui sopra.

Dite che vi sembra valido? Esatto!

Anch'esso è valido ed è pure a doppio senso: in senso orario abbiamo infatti 3 volte la coppia Ferro di Cavallo+Dollaro, mentre in senso antiorario abbiamo 3 volte Dollaro+Ferro di Cavallo. Se anche una sola delle carte fosse diversa (ad esempio una pallottola al posto del terzo dollaro) non sarebbe valido, perché se è vero che due delle coppie rispondono ai criteri del pattern, la terza sarebbe sbagliata. E le regole dicono chiaramente che TUTTI i pattern che utilizzano un oggetto o un seme o un colore devono essere validi.

E le carte Challenge? Avevamo in effetti mescolato nel mazzo anche le 7 carte Challenge (le vedete tutte nella foto qui sotto) ma ce le eravamo quasi dimenticate, fino ad ora.



Foto 7 – Le carte Challenge.

Quattro di esse regalano qualcosa a chi se ne impossessa (una carta extra o qualche soldino) mentre le ultime tre hanno delle funzioni speciali:

- “Hands Up” (mani in alto): obbliga un avversario a scartare una delle sue carte con seme “Dollaro”;
- “Do not Shoot the piano player” (non sparate al pianista): obbliga un avversario a scartare una carta con seme “Pallottole”;
- “Trade a card with an opponent”: permette di dare una delle proprie carte a un avversario prendendo in cambio una delle sue (anche una “Challenge”, se disponibile).

È abbastanza raro che qualcuno abbia in mano una carta non “valida” per creare un nuovo Pattern, ma ogni tanto capita: in questo caso lo... sfortunato giocatore deve fermare immediatamente il gioco mettendosi a cantare “Oh my darling Clementine ...” (leggendo eventualmente il testo sull’apposita carta, se non conosce le parole).

Gli avversari possono allora verificare che la sua dichiarazione sia effettivamente vera e, in tal caso, il giocatore prende una carta a sua scelta dal cerchio centrale. Se invece qualcuno riesce a trovare un pattern valido si aggiudica lui 1-2 carte (a seconda della combinazione fatta). Voi direte che è quasi impossibile non accorgersi di un pattern, ma non dimenticate che si gioca sotto... stress per posare per primi una carta, e a volte ci si può sbagliare.



Foto 8 – Le carte Bank/Target. Quella in alto a sinistra non fa parte del gruppo, ma imparate a ... cantarla: non si sa mai!

Resta il tempo per uno sguardo veloce alle carte BANK/TARGET di **Wild Wild Pattern**: tutte hanno da un lato la faccia “Banca” (come quella al centro, in alto nella foto) che servirà a calcolare i

soldi da incassare a fine manche in base a quanto è stato raccolto. Basta scorrere le righe dall'alto in basso e prelevare il dovuto, ma attenzione perché le richieste indicate vanno prese alla lettera:

- “1 of a suit”, per esempio, significa che dovete avere **ESATTAMENTE** una carta nel seme indicato: così potrete incassare 50 cents, ma se ne avete due o più... ciccia!;
- “4 same object” vuol dire che dovete avere esattamente quattro carte con lo stesso oggetto per incassare ben 2 dollari;
- “5 Wanted” vi fa vincere automaticamente la partita se avete esattamente 5 carte Wanted davanti a voi. Stessa cosa per 5 Oggetti uguali o 5 colori diversi; ecc.



Foto 9 – Le monete di Wild Wild Pattern.

Una partita a **Wild Wild Pattern** termina quando uno o più giocatori hanno collezionato almeno 5 carte. Per decretare il vincitore però ci sono due modi diversi:

- (a) nella modalità “Saloon” vince chi per primo arriva a possedere 3 dollari o più al termine di una manche;

(b) altrimenti c'è la modalità "Vivo o Morto!" che assegna la vittoria a chi resta in gioco per ultimo: al termine di ogni manche chi ha incassato meno soldi viene eliminato, mentre gli altri scartano la loro vincita e ricominciano a giocare.

La modalità (b) dura solitamente un po' di più della prima, ma ha il difetto di lasciare senza far niente i giocatori eliminati. Noi abbiamo quindi preferito giocare quasi sempre al "Saloon".

Qualche considerazione e suggerimento

Wild Wild Pattern non è un gioco che richieda particolari considerazioni "strategiche": ad ogni turno dovete pescare una carta e, dopo averla scoperta, è solo una questione di "occhio" e buoni riflessi; cosa che ha escluso dai nostri tavoli un certo numero di aspiranti "cavie" (soprattutto fra i giocatori più esperti e solitamente anche i più...anziani) perché mal sopportano lo "stress" del dover prendere decisioni rapide con l'orologio che scandisce i secondi... tic... tac... tic... tac...



Foto 10 – La scatola di Wild Wild Pattern.

Il maggior successo quindi è stato fra i ragazzi: confessiamo "amaramente" di aver dovuto abbandonare definitivamente i tavoli con questo gioco (limitandoci a fare da cronisti e a registrare le impressioni dei partecipanti) per l'impossibilità di battere giovanotti e ragazze dall'occhio fino e dal cervello più reattivo del nostro.

Ci siamo un po' rinfancati giocando con i nipotini e senza mettere limiti di tempo: ognuno giocava da solo nel suo turno cercando la miglior combinazione di carte. Ed abbiamo scoperto con piacere che anche così il gioco funziona benone.

Commento finale

Wild Wild Pattern è piaciuto soprattutto ai giovani, come sottolineavamo più sopra: un gioco adatto agli occhi più veloci del West. Si impara in pochi minuti, ma è assolutamente indispensabile spiegare bene cosa sia un Pattern e come si vincono le carte realizzandone due, tre o quattro. Questa è l'unica regola un po' ostica da digerire, quindi preparate e illustrate la cosa con un paio di esempi e vedrete che tutti filerà liscio.

Ma se incontrerò di nuovo Davide o Spartaco in una qualche fiera li obbligherò a fare almeno 5 partite consecutive al loro gioco in un tavolo con soli ragazzi fra i 14 e i 22 anni, e me ne starò alle loro spalle a sghignazzare quando arriveranno a trovare i pattern giusti, questo sì, scoprendo però di arrivare sempre con qualche secondo di ritardo... eh eh eh.

"Si ringraziano Gianfranco Fioretta della ditta [OLIPHANTE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione e Spartaco Albertarelli ([Kaleidos](#)) per i suoi rapidissimi chiarimenti"

CHIARIMENTI PER WILD WILD PATTERN

(Risponde Spartaco Albertarelli)

Domanda 1: Le regole dicono "se il Pattern si ripete due o più volte il giocatore si aggiudica..." (pag. 7 del regolamento). Noi avevamo pensato inizialmente che questa regola si applicasse quando una carta "Oggetto" (per esempio) si mette in mezzo a due altre che hanno lo stesso colore (o lo stesso simbolo): in tal caso avremmo un pattern in senso orario *PIU'* uno in senso antiorario. A questo punto però non capivamo il perché del "due O PIU" e come si potevano avere più di due pattern!

Risposta: No, non si ripete in sensi diversi, ma si ripete più volte. È una questione di interpretazione della parola "ripete" riferita a un pattern. Un pattern è una ricorrenza così (Bottiglia+Dollaro) + (Bottiglia+Dollaro) è tecnicamente un pattern che si ripete UNA volta, perché c'è una sola ricorrenza. Diversamente, (Bottiglia+Dollaro) + (Bottiglia+Dollaro) + (Bottiglia+Dollaro) è un pattern che si ripete DUE volte. Siamo stati in dubbio per settimane su come descrivere questa cosa, perché viene naturale dire "un pattern che si ripete due volte" quando in realtà si ripete una volta sola.

Domanda 2: I dubbi poi sono aumentati quando abbiamo letto il paragrafo "Dichiarare un Pattern non valido" (pag. 8): non capivamo come sia possibile riuscire a fare un pattern NON valido? Ci dicevamo infatti che basta posare una qualsiasi carta per realizzare sempre almeno un pattern, qualunque sia l'oggetto posato e qualunque carta sia vicina (colore o simbolo).

Risposta: Se dichiari che dopo ogni bottiglia c'è un dollaro, ma la sequenza è (Bottiglia+Dollaro) + (Bottiglia+Dollaro) + (Bottiglia+Pallottola), il pattern non è valido. Il pattern deve ripetersi senza mai essere "smentito" e deve ripetersi almeno una volta (A+B) + (A+B) altrimenti non è pattern ma una qualsiasi sequenza di carte.