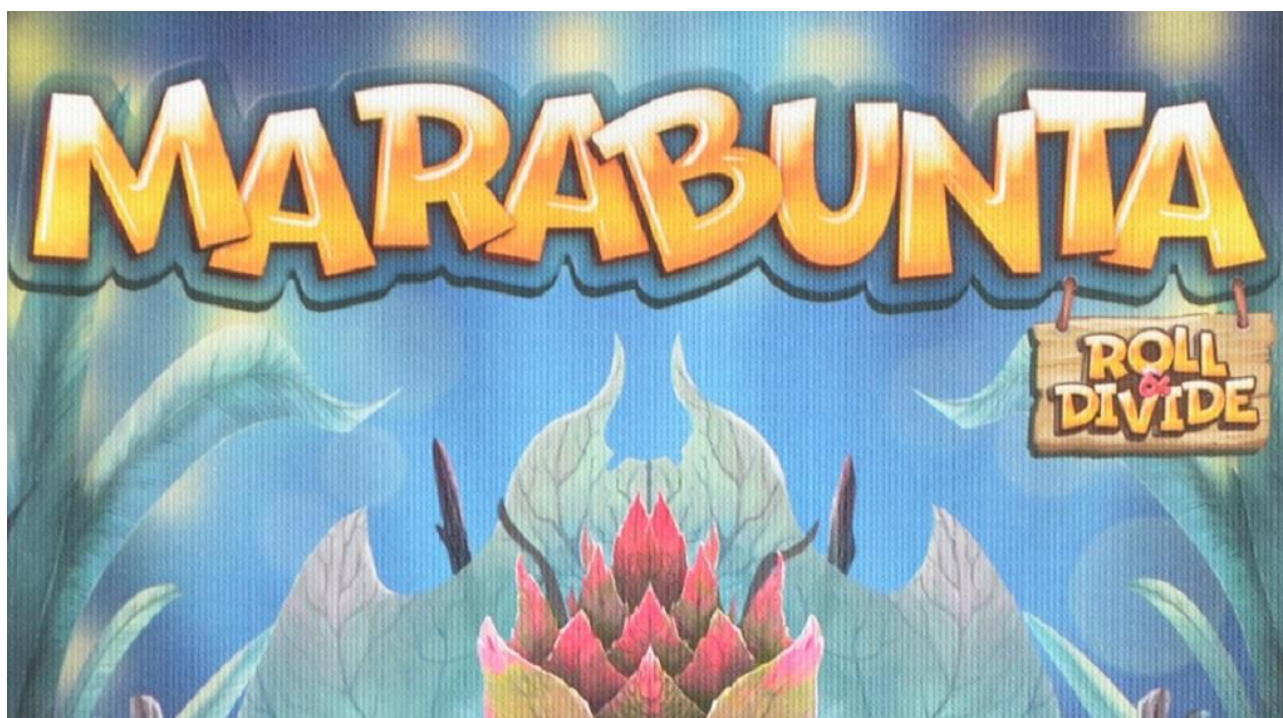


MARABUNTA

Le formiche “assassine” invadono il territorio



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 18/08/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Il nome scelto da Reiner Knizia per questo nuovo gioco (**Marabunta**) ha ronzato per giorni nella mia testa finché non mi sono ricordato di un vecchio film del periodo della moda per... disastri e cataclismi: grattacieli che crollano, terremoti, maremoti, meteoriti che rischiano di colpire la Terra e, appunto, una invasione di letali formiche.

Il film si chiamava proprio “Marabunta: Minaccia alla Terra (oppure “La Legione delle formiche assassine”) e parlava di una invasione di formiche che distruggevano tutto sulla loro strada: cose e persone... brrr

In realtà queste formiche esistono davvero (ma non nelle “quantità” viste nel film, anche se una colonia può arrivare a circa 20 milioni di insetti) e si trovano soprattutto in Sud America: si sono guadagnate il nome di “marabunta” (che, nella traduzione letterale dallo spagnolo significa “folla”) perché procedono nella foresta come un fiume in piena, distruggendo tutto quello che è commestibile al loro passaggio.

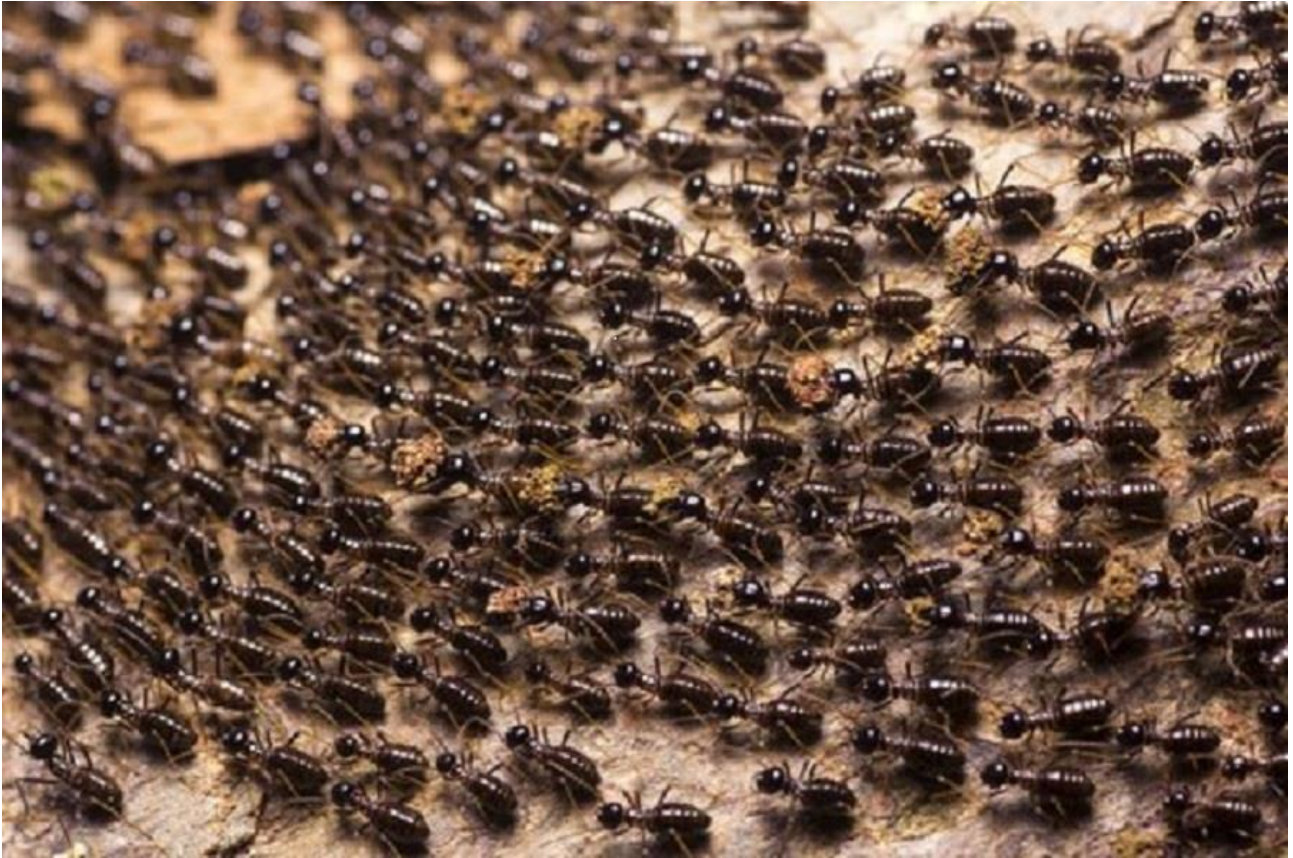


Foto 1 – Le vere Formiche Legionarie.

Per fortuna il buon Knizia ci ha risparmiato particolari truculenti o degni dell'Horror più estremo con il suo nuovo gioco: [Marabunta](#), distribuito da [Asmodée Italia](#) e pensato per due giocatori soltanto (da 10 anni in su), con una durata di circa 45 minuti.

Si parla di invasione di un territorio da parte delle formiche, ma invece di restare terrorizzati a guardare noi ci divertiremo a occupare il maggior numero di spazi possibile cercando nel contempo di bloccare l'avversario.

Unboxing

Aperto la scatola di **Marabunta** ci si rende subito conto, per la presenza di due pennarelli lavabili e di una manciata di dadi, che si tratta di un "Roll & Write", meccanica molto di moda da alcuni anni.

Conoscendo più di 150 giochi del Dottor Reiner Knizia (l'autore del gioco) il nostro entusiasmo (che sempre si solleva quando apriamo una nuova scatola) si è un tantino... smorzato, ma la nostra "fede" nel più prolifico autore del mondo ci ha fatto comunque sperare in qualcosa di meglio.

E infatti è stato proprio così.



Foto 2 – I componenti di Marabunta.

Leggere le regole prima di avere esaminato tutto il contenuto di un nuovo gioco è una procedura praticamente sconosciuta a casa nostra perché la prima operazione deve essere sempre quella di estrarre ogni singolo componente dalla scatola, esponendolo sul tappeto verde (per l'inevitabile controllo qualitativo e quantitativo), aiutati in ciò dalla lista dei materiali che solitamente è stampata in prima pagina.

Ma nel caso di **Marabunta** abbiamo DOVUTO fare una eccezione per capire di cosa si trattasse realmente e, leggendo le regole, abbiamo capito che la nostra “fede” ancora una volta era stata ben riposta.

I componenti sono comunque pochi: un piccolo tabellone (da comporre con tre plancette separate), due plance per i giocatori (da incastrare ai lati del tabellone), sei dadi “D6 speciali” di plastica nera con dei disegni serigrafati, 8 tessere quadrate di cartone e due pennarelli (rosso e blu).

Naturalmente la superficie del tabellone e delle plance è ricoperta da un film lavabile per cancellare le tracce dei pennarelli dopo ogni partita.



Foto 3 – I dadi da utilizzare in Marabunta: alcuni colori delle “insegne”, con il fondo nero, sono difficili da riconoscere.

La grafica di **Marabunta** non è molto “invitante”, diciamo pure che è fin troppo spartana, ma il problema più grosso è dovuto ai colori: i nostri amici daltonici (anche chi ha solo piccoli problemi di daltonismo) hanno avuto davvero grossi problemi a riconoscere alcuni dei colori del tabellone (sarebbe bastato mettere dei simbolini diversi su ogni regione) ma soprattutto con quelli stampati sui dadi. In particolare i colori delle insegne (una per ogni regione del tabellone) sono difficili da riconoscere anche per chi ha una buona vista, soprattutto se non c’è una illuminazione molto forte.

Preparazione (Set-Up)

Assemblato il tabellone di **Marabunta** e aggiunte le due plance personali possiamo mescolare sette delle 8 tessere per collocarle (coperte) a fianco del tabellone. L’ultima tessera (Chiamata “Cupcake”) viene messa scoperta sotto alle altre.



Foto 4 – Il tavolo al setup.

I giocatori decidono a chi assegnare il pennarello “rosso” e a chi il “blu”, poi sorteggiano chi inizierà la partita. Il Primo Giocatore prende in mano tutti i dadi e li lancia. Ogni dado ha un colore di base ma tutti hanno le stesse icone, distribuite nello stesso modo sulle sei facce (vedere anche Foto 3): una di esse mostra una “cassa”, poi c’è uno “zero” (neutrale per tutti) e infine ci sono i numeri 1-2-3 e l’Insegna di colore diverso per ogni dado: verde, giallo, rosa, azzurro, arancione e bianco (esattamente come i colori delle regioni sul campo).

Il Gioco

Dopo aver guardato cosa mostrano le sei facce scoperte il giocatore scopre la prima tessera della pila e la mette in tavola, dando inizio alla parte più “difficile” del gioco:

dadi e tessera infatti devono essere suddivisi in due gruppi separati, ma siccome sarà l’avversario a scegliere per primo, la suddivisione deve tenere conto di parecchi fattori.



Foto 5 – Siamo all’inizio del quarto turno e il giocatore rosso ha appena deciso come creare i due gruppi: la tessera e due “3” da una parte, due casse e due “1” dall’altra.

Guardiamo per esempio cosa ha deciso il giocatore “rosso” all’inizio del quarto turno di gioco (foto 5): da una parte ha messo la tessera che fa cancellare due caselle adiacenti sul territorio, accompagnata da un “3” verde” e un”3” bianco. Questo perché la sua “invasione” è già piuttosto avanzata in quelle due regioni e vorrebbe consolidarla.

Nel secondo gruppo ha messo 4 dadi per invogliare l’avversario a scegliere proprio quello, permettendogli di procedere nell’esplorazione dei territori rosa e blu e utilizzando le due casse.

Le regole per occupare i territori sono piuttosto “rigide”: si può marcare una nuova casella esagonale (scrivendoci sopra un numero ricavato dai dadi posseduti o dall’uso delle casse) solo se è adiacente ad un’altra occupata precedentemente dallo stesso giocatore.

All’inizio di ogni partita a **Marabunta**, e dopo il primo lancio, i giocatori devono anche decidere dove posizionare il loro primo formicaio (in altre parole dove scrivere il primo numero) sapendo che dovranno poi partire da lì per espandersi in caselle adiacenti. Nel corso della partita sarà possibile aprire un secondo (e ultimo) formicaio con le stesse regole: cosa che diventa

indispensabile se l'avversario è riuscito a creare una "barriera" per impedirci di andare in alcuni territori.



Foto 6 – Esempio di plancia personale durante una partita.

La plancia personale di ogni giocatore viene utilizzata non solo per tener conto del punteggio a fine partita, ma principalmente per marcare il numero di casse ottenute e dei cupcakes che sono stati "mangiati".

La foto 6 qui sopra ci mostra un esempio di plancia: in alto a sinistra ci sono i due esagoni che rappresentano i Formicai del giocatore, e poiché sono stati barrati entrambi possiamo dedurre che il giocatore Blu li ha già aperti entrambi sul tabellone.

Subito a destra dei Formicai ci sono le caselle per il conteggio delle Casse guadagnate: ogni volta che ne otteniamo una dobbiamo cancellare un'icona sulla plancia. Come vedete dopo le prime due si guadagna una casella di valore "1" da marcare subito in una casella sul tabellone, con le solite regole; dopo la quinta potremo marcare una casella a scelta col valore "2"; dopo la nona potremo cancellare due cupcakes, ecc.

In basso c'è la fila dei cupcakes: più ne cancelleremo e più Punti Vittoria (PV) extra faremo a fine partita (1 PV per il 4°, 5° e 6°, 2 PV dal settimo, e così via).

Sempre sulla Foto 6 vediamo (in alto al centro) una "Foglia" arancione con 10 cerchietti, due dei quali sono già colorati di rosso e due di blu. Ogni territorio del tabellone ha una Foglia associata e tutte le volte che i giocatori riceveranno una "Insegna" (ogni dado ha quella di un colore) dovranno marcare uno dei cerchietti bianchi con il loro pennarello.



Foto 7 – Esempio di partita all’inizio del settimo turno: notate le crocette marcate sulle foglie di alcuni territori.

Queste “Foglie” sono molto importanti perché al termine delle partite a **Marabunta** assegneranno dei PV ai giocatori che avranno ottenuto il punteggio più alto in ogni regione. Guardiamo ad esempio il territorio azzurro della Foto 7 qui sopra: il giocatore Blu ha attualmente il miglior punteggio (1+2+0) e se la partita finisse qui guadagnerebbe 4 PV (per i due pallini blu di base sulla foglia adiacente e le due crocette blu); anche il Rosso ha l’esclusiva sul territorio bianco (3+2+1+0+1) e quindi guadagnerebbe 3 PV (2 pallini e 1 crocetta); ecc.

A questo punto avrete già capito come la creazione dei due gruppi “Dadi/Tessera” sia l’operazione centrale di questo gioco: senza entrare troppo in valutazioni psicologiche (se si gioca con persone che si conoscono perfettamente interviene infatti anche questo fattore) dovremo creare sempre dei gruppi “equilibrati” che mettano un po’ in difficoltà il nostro avversario e che, qualunque sia la sua scelta, ci permetteranno comunque di fare qualcosa di buono.

E questo senza dimenticare che saremo comunque noi a giocare per primi e potremmo eventualmente mettergli i bastoni fra le ruote se avrà scelto il gruppo a cui puntavamo!



Foto 8 – Le 7 tessere speciali del gioco.[/caption]

Abbiamo detto all'inizio che fra i componenti di **Marabunta** ci sono anche 8 tessere, sette delle quali contengono un "bonus una tantum" (le vedete nella Foto 8 qui sopra): chi sceglie il gruppo che contiene la tessera potrà usare quel bonus durante il suo turno.

La prima in alto a sinistra, per esempio, permette di aggiungere un "1" in qualsiasi territorio, rispettando sempre le regole dell'adiacenza; la seconda regala due casse (da barrare sulla plancia personale); la terza fa barrare (rendendole, inutilizzabili) due caselle adiacenti in un qualsiasi territorio e **SENZA** rispettare la regola dell'adiacenza ad altri esagoni del proprio colore; la quarta è molto forte (soprattutto se non esce nei primi turni) perché permette di cancellare due cerchietti in due "Foglie" a scelta di colore diverso; ecc.

L'ottava tessera è invece un po' particolare: mentre le prime sette si scartano dopo l'uso, essa non viene mai scartata e chi se la aggiudica deve rimetterla accanto al tavolo, dopo avere seguito l'azione, perché si userà ad ogni turno fino al termine della partita.



Foto 9 – La tessera “finale” e i due pennarelli.

Come vedete dall'icona stampata sopra, questa tessera serve esclusivamente a cancellare un cupcake della mappa: sarà il giocatore che se la aggiudica a decidere quale eliminare, e si tratta di una azione abbastanza importante perché potrebbe togliere punti all'avversario.

Una partita a **Marabunta** può terminare in tre modi diversi:

- (A) se i 12 cupcake della mappa sono stati tutti barrati;
- (B) se tutti gli esagoni di una regione sono stati riempiti o cancellati;
- (C) se un giocatore riempie l'ultima casella bianca di una “Foglia”.

A questo punto si effettua il conto di tutti i PV guadagnati e chi ottiene il totale più elevato viene dichiarato vincitore.

Qualche considerazione e suggerimento

A volte ci sono numeri colorati che non possono essere utilizzati dal nostro avversario perché non può “fisicamente” raggiungere un certo territorio (magari perché abbiamo creato uno sbarramento e lui ha usato già entrambi i formicaia): ottima occasione, al momento di formare i due gruppi, per mettere un dado o una tessera importante insieme a quei numeri, così, se sceglierà quel gruppo, potrà eseguire un numero limitato di azioni, mentre se sceglierà l’altro noi potremo sfruttare ogni faccia a nostro vantaggio.

I giocatori devono tener presente questa e altre considerazioni simili durante la preparazione dei due gruppi: a volte, per esempio, conviene dare al nostro avversario la possibilità di inserire qualche numero extra (formando un gruppo allettante per lui) per permetterci di utilizzare un’insegna o una tessera e cancellare uno o più pallini in un territorio dove abbiamo la maggioranza.

[caption id="attachment_68504" align="aligncenter" width="449"]



Foto 10 – La scatola di Marabunta.

La posizione del primo Formicaio è davvero importante per non sprecare nessun dado in seguito: scegliete di preferenza l’esagono di un territorio che sia adiacente ad altri due regioni di colore diverso e, in base all’andamento dei primi turni, non esitate a creare il secondo Formicaio in un altro esagono con caratteristiche simili, così l’avversario difficilmente riuscirà a sbarrarvi la strada in qualsiasi regione.

Quando siete di turno esaminate attentamente il bonus della tessera disponibile e non sottovalutate neppure gli “0”: è vero che non danno punti ai fini della maggioranza in una regione, ma vi permettono comunque di creare delle barriere di fronte all’avversario o di arrivare più rapidamente alle casse e ai cupcake stampati sul tabellone.

Commento finale

Non fate come noi, che abbiamo sottovalutato eccessivamente il gioco nelle prime partite, perché **Marabunta** richiede molta attenzione, non solo per la scelta più opportuna dei gruppi da creare, ma anche sul dove marcare i numeri guadagnati.

Abbiamo notato in particolare che nei primi test con nuovi giocatori, tutti, nella prima partita, tendevano ad arrivare rapidamente ai cupcake per fare più punti sulla plancia, perdendo di visto lo scopo reale del gioco, e cioè guadagnare la maggioranza in varie regioni, ed in particolare in quelle dove abbiamo già cancellato qualche casella sulla foglia corrispondente.

Quasi tutti i nostri amici hanno un po' storto il naso quando gli abbiamo presentato questo "piccolo" tabellone (davvero poco accattivante, diciamo la verità), salvo poi ricredersi dopo aver ricevuto una "lezioncina" nella prima sfida. So che non è stato carino da parte nostra, ma era l'unico modo per metterli di fronte alle reali difficoltà e potenzialità del gioco: imparata la lezione sono stati tutti pronti alla rivincita e stavolta si sono impegnati al massimo.

Si dice spesso che "l'abito non fa il monaco", e **Marabunta** non fa eccezione. Consigliato.

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