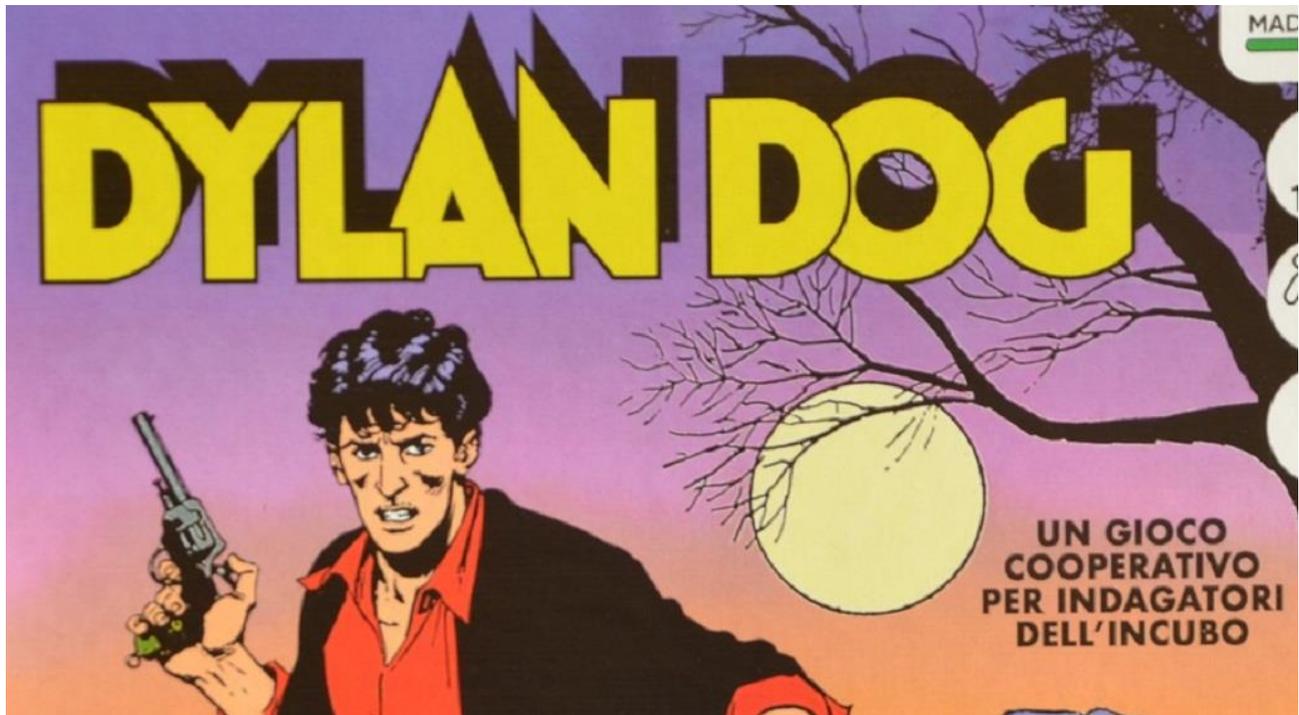


DYLAN DOG: L'ALBA DEI MORTI VIVENTI

L'indagatore dell'incubo deve combattere gli zombies



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 23/12/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Chi scrive queste note è un appassionato lettore di fumetti e, fin dall'età di 6-7 anni, segue le avventure di Tex, Zagor, Mister No, Ken Parker, Julia e gli altri albi della Bonelli: nel 1986, alla solita edicola, si presentò un nuovo albo che la casa editrice aveva largamente pubblicizzato sulla terza di copertina degli altri fumetti.

Si trattava di DYLAN DOG, uno strano detective privato di Londra, ex poliziotto di Scotland Yard, che invece di spiare mariti o mogli infedeli si occupava di fantasmi, mostri, case possedute, ecc.

Il primo albo della serie era intitolato "L'alba dei morti viventi" ed era firmato da Tiziano Sclavi (sceneggiatore) e Angelo Stano (disegnatore). Fu un successo immediato e le storie successive, altrettanto emozionanti, indussero la Bonelli ad aumentare le tirature e a ingaggiare altri disegnatori e sceneggiatori per pubblicare regolarmente questa serie ed alcuni "spin off".

E [Dylan Dog: L'alba dei morti viventi](#) è proprio il titolo scelto da [Clementoni](#) per il gioco di cui stiamo per parlarvi: si tratta di un "cooperativo" della durata di circa 45 minuti, ideato per 2-5 giocatori da 10 anni in su (anche se sulla scatola è indicato 12+, ma noi l'abbiamo provato anche con dei bambini di 8-10 anni e ha funzionato alla grande).

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Dylan Dog.

La scatola di **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** è rettangolare e un po' più piccola di quelle standard del produttore: all'interno troviamo un tabellone che riproduce la città di Londra e le immediate vicinanze (un'area chiamata Undead, già in mano agli zombie).

Ci sono poi una plancia "Riepilogo"; 5 plance individuali con un personaggio dei fumetti (Dylan, Bloch, Grucho, Sybil e Morgana); 30 tessere "Luogo", 2 mazzi di 44 carte (Sogno e Incubo), due "tombe" da montare (per la raccolta delle carte); una manciata di segnalini di vario tipo; 1 dado D6 con i soli numeri 1-2-3 riprodotti due volte.



Foto 2 – Il raccoglitore delle carte “Sogno”.

Spiccano in particolare le due “tombe” (una bianca e una nera) che servono a contenere le carte da pescare e quelle scartate: davvero una “chicca” interessante.

Materiali di buona fattura, robusti e facili da utilizzare, con plance e tessere che ripropongono alcuni disegni del fumetto originale.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver posizionato il tabellone di **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** al centro del tavolo, bisogna affiancarlo con la plancia "Riepilogo" in modo da formare un grande ripiano (520x945 mm) che necessita di una superficie adeguata, perché le plance individuali sono anch'esse abbastanza grandi (150x216 mm) e bisogna lasciare ancora un po' di spazio per le tessere raccolte durante la partita.

A questo punto si posizionano casualmente (coperte) le tessere sul tabellone: ce ne sono 20 da mettere sulla parte del tabellone indicata come "Londra", mentre le ultime 10 vanno nella zona "Undead" (non morti).

I segnalini dei giocatori vengono messi in un esagono giallo al centro di Londra, e ogni partecipante deve posizionare un dischetto del colore scelto sulla casella iniziale del tracciato "Punti Vita" della sua plancia.



Foto 3 – Il tabellone prima di iniziare una partita a tre.

Tutti prendono 3 carte "Sogno" (4 per Sybil) dal mazzo nella tomba bianca. Non resta che girare a faccia in su tutte le tessere che si trovano sulle caselle del tabellone bordate di giallo e siamo pronti a partire.

Il Gioco

Come abbiamo detto **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** è un gioco cooperativo: i partecipanti devono consultarsi fra loro all'inizio di ogni turno (e soprattutto prima di cominciare) in modo da definire un piano di azione e suddividersi i compiti.

Come abbiamo anticipato alcune tessere sono già visibili sul tabellone, ma la maggioranza è ancora “misteriosa” (perché sono girate sul dorso) e bisogna andare su ognuna di esse per scoprirla.



Foto 4 – Alcune delle tessere che possiamo trovare a “Londra”.

Queste tessere sono in effetti l’anima del gioco e quindi meritano qualche parola extra: come vedete (Foto 4) esse sono di 4 tipi diversi:

- indizi (bordate di giallo): servono a rivelare altre tessere nascoste senza doverci andare sopra con una pedina e quindi senza correre rischi;
- trama (bordate di azzurro): necessarie per completare con successo la missione;
- zombie (bordate di nero): sono i “cattivacci” da sconfiggere e, per vincere la partita, devono essere eliminati tutti;
- oggetti (bordati di viola): servono ad aiutare Dylan e i suoi amici durante la missione.

Gli oggetti hanno particolare importanza: la pistola infatti aumenta di “1” il valore del dado quando si attaccano gli zombie; il clarinetto aumenta di “1” il valore del dado quando si indaga; la bicicletta aumenta di “1” i movimenti.

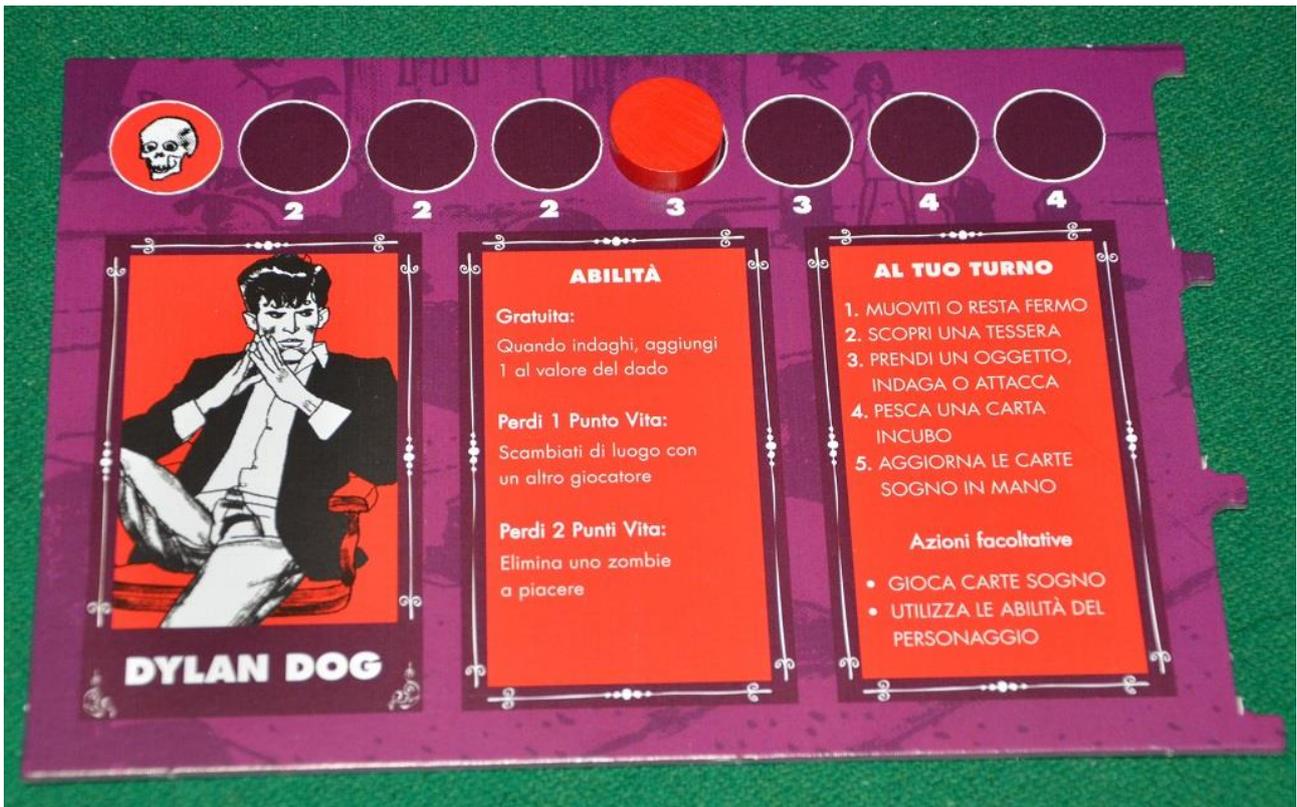


Foto 5 – Esempio di plancia individuale.

Ogni giocatore di **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** ha una plancia di colore diverso che raffigura un Personaggio del fumetto e le sue “abilità”:

- una di queste abilità è gratuita (per esempio Dylan, che vedete nella foto qui sopra, aggiunge “1” al valore del dado quando indaga);
- la seconda costa al personaggio 1 Punto Vita (PV) ma gli dà la possibilità di eseguire un’azione speciale (nel nostro esempio Dylan può scambiare la sua pedina con quella di un altro giocatore);
- la terza costa 2 PV ma permette azioni molto forti (Dylan può eliminare uno zombie a sua scelta).

Il tracciato in alto sulla plancia indica i PV rimasti al giocatore: tutti iniziano piazzando un dischetto del loro colore sulla casella che mostra il volto del loro personaggio e ogni volta che perdono 1 PV lo spostano verso sinistra, mentre se si guadagnano PV andrà a destra.

Se anche un solo giocatore del gruppo è costretto a spostare il suo dischetto sul teschio ad inizio tracciato la partita è persa (preparatevi fin da subito a un paio di prove in cui sicuramente qualcuno ci lascerà la ghirba...)



Foto 6 – Esempio di carte “Incubo”.

La sequenza di gioco di **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** è molto semplice:

(A) – il giocatore di turno può muovere sul tabellone del numero di caselle indicato sotto al suo dischetto, nel tracciato della Vita (da 2 a 5);

(B) – se arriva in una casella che contiene una tessera sul dorso deve girarla;

(C) – a questo punto si presentano tre diverse possibilità:

1. la tessera mostra un “Oggetto”: il giocatore lo raccoglie e lo mette in uno dei tre slot ricavati sulla destra della sua plancia;
2. la tessera mostra un indizio (giallo) o una trama (blu): il giocatore deve lanciare il dado (aggiungendo eventuali bonus) e ottenere un numero pari o superiore a quello stampato sulla tessera. Se il lancio del dado è negativo non succede nulla e la tessera resta sul posto. Se invece è positivo si raccoglie la tessera e si piazza sul corrispondente spazio del tabellone “Riepilogo” (tessere blu) oppure si guardano di nascosto (ed eventualmente si scoprono) 1-2

tessere ancora nascoste. Lo scopo è scoprire dove si trova Xabaras (il grande cattivone del gioco) e segnalarlo agli altri senza girarlo.

3. La tessera mostra uno zombie (o Xabaras): anche in questo caso si tira il dado (con eventuali bonus) e se si ottiene un risultato superiore o uguale al numero stampato sulla tessera lo zombie viene neutralizzato e la sua tessera viene messa su una casella del tabellone “Riepilogo”, mentre il giocatore guadagna 1 PV. Se il lancio è un insuccesso il giocatore perde 1 PV e la tessera resta sul posto.

(D) – poi si rivela la prima carta “Incubo” del mazzo leggendone il contenuto ad alta voce: si tratta normalmente di notizie negative che fanno perdere PV a uno o più giocatori oppure rimandano a casa uno o più segnalini (la Foto 6 ne mostra alcune).

(E) – infine il giocatore ripristina la sua mano pescando carte dal mazzo “Sogno”.



Foto 7 – Esempio di carte “Sogno”.

Le carte “Sogno” di **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** sono sempre positive per i giocatori e possono essere utilizzate nel proprio turno per ottenere dei vantaggi per sé stessi o per tutto il

gruppo: guadagnare Punti Vita (prima carta in alto a sinistra); migliorare il valore del dado quando si attaccano gli zombies (seconda e terza carta); spostarsi a piacere invece di muovere normalmente (carta al centro in basso); invertire fra loro due tessere; spostare la pedina di un giocatore in un luogo a piacere; ecc.

Lo scopo della partita è trovare Xabaras e neutralizzarlo: il problema è che il valore di questo cattivone varia in base al numero dei partecipanti e può andare da un minimo di “7” (in due) ad un massimo di “11” (in cinque). Prima che vi precipitate ad attaccarlo però è bene che sappiate un paio di cose:

- (1) – Innanzitutto per poterlo affrontare dovrete avere già trovato e risolto tutti gli “Indizi” (tessere blu);
- (2) – In secondo luogo dovrete avere neutralizzato TUTTI gli zombies;
- (3) – infine dovrete preparare con attenzione un attacco coordinato a Xabaras perché un giocatore da solo non riuscirà MAI a sconfiggerlo.



Foto 8 – Le tessere “Xabaras” indicano la potenza del cattivone in base al numero dei giocatori.

Ed ecco l’ultima regola del gioco, quella forse più importante per riuscire a vincere: due giocatori nello stesso luogo possono sommare i loro Punti di Forza (lancio del dado ed eventuali bonus) e tutti guadagnano 1 PV se vincono l’attacco (o tutti perdono 1 PV se falliscono). Ecco perché Xabaras deve essere attaccato più volte in successione facendo arrivare, nello stesso turno, più segnalini nel luogo in cui si trova.

La partita a **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** viene vinta dal gruppo se Xabaras è sconfitto: se invece anche uno solo dei giocatori muore (quando il suo dischetto finisce sulla casella di sinistra, col teschio, nel tracciato Vita) tutto il gruppo perde e non resta che ricominciare da capo. Attenzione: il gruppo perde anche se viene giocata l'ultima carta del mazzo "Incubo" e Xabaras è ancora vivo, quindi i giocatori non possono permettersi di perdere troppo tempo.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Il tabellone al termine di una partita. Notate che la plancia a destra (Riepilogo) è stata completamente riempita con tessere Trama e Zombies.

Per prima cosa ricordate sempre che state partecipando ad un gioco cooperativo e che dovete concordare le vostre azioni con gli altri giocatori: disperdersi sull'intero tabellone faciliterà... la vostra sconfitta, soprattutto se un personaggio del gruppo rischia di morire e nessuno ha pensato a tenere di scorta una carta salvavita.

Se fra quelle scoperte ad inizio partita vedete delle tessere speciali (Oggetti, Indizi o Trama) è buona norma cercare di appropriarsene il prima possibile: concordate dunque fra voi chi dovrà andare su di esse (in base alle abilità che possiede ogni personaggio) e poi ritrovatevi tutti in luoghi molto vicini fra loro prima di affrontare nuovi pericoli.

Dylan Dog, per esempio, è avvantaggiato quando si tratta di Indagare in un luogo, quindi è la persona giusta per andare a conquistare tessere Trama: queste ultime sono nominate spesso anche nelle carte "Incubo" e se non sono state ancora posizionate sulla plancia "Riepilogo" fanno perdere 1 PV a tutti i giocatori. Quindi sono davvero prioritarie. La sua ricerca può essere ulteriormente facilitata se Dylan possiede anche l'Oggetto "Clarinetto".



Foto 10 – La plancia di Dylan Dog al termine di una partita: Come vedete ha accumulato anche tre tessere Oggetto.

Gli altri personaggi di **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi** hanno ognuno abilità utili al gruppo:

- L'ispettore Bloch aggiunge +1 al dado quando attacca: dategli anche l'Oggetto "Pistola" e sarà un killer spietato degli Zombies;
- Groucho riceve 1 PV se indaga con successo, quindi fategli prendere un clarinetto e mandatelo sulle tessere gialle e azzurre di valore più basso;
- Sybil (la protagonista di questo episodio sul fumetto) ha una mano di 4 carte Sogno (anziché tre) e può muoversi più velocemente degli altri personaggi: utilizzatela soprattutto per pescare carte Sogno da usare in soccorso agli altri componenti del gruppo, oppure per raggiungere rapidamente il gruppo in caso di attacchi a rischio;
- Morgana infine guadagna 1 PV restando semplicemente... ferma sul posto: sfruttatela per attaccare più spesso e poi tenetela al riparo per un paio di turni, in modo che accumuli di nuovo PV.

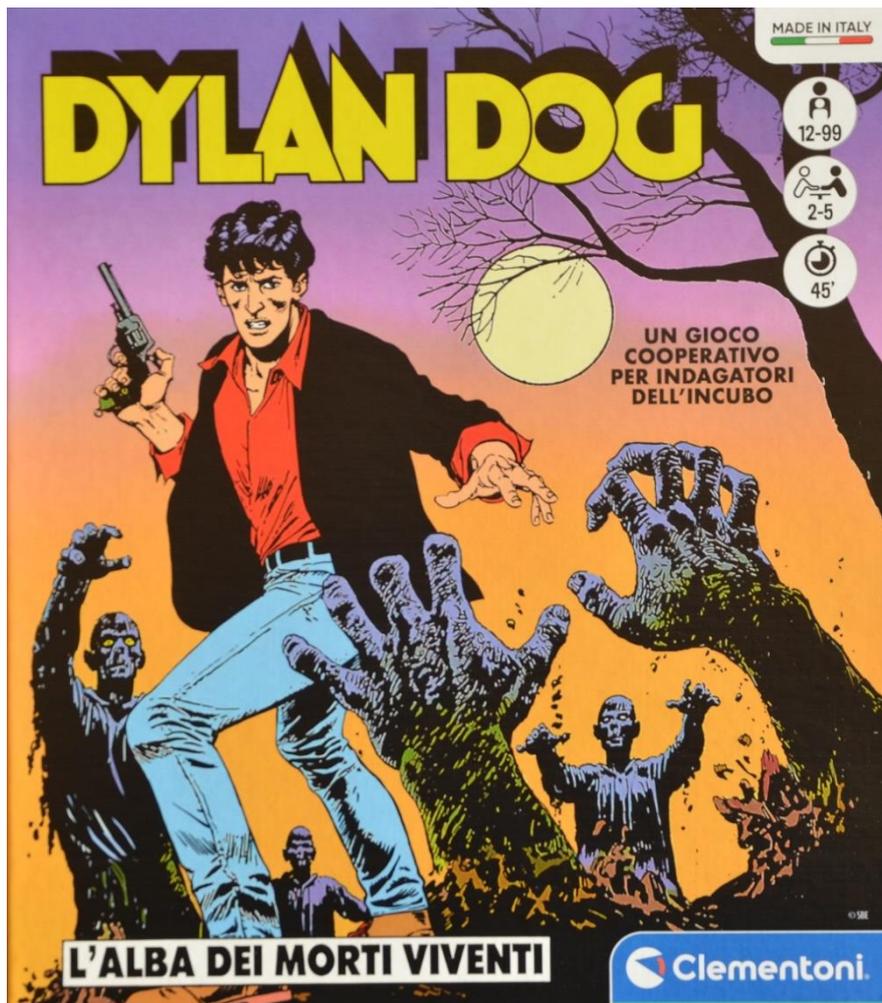


Foto 11 – La scatola del gioco.

Non giocate mai le carte “Sogno” a casaccio: prima di farlo confrontatevi con gli altri e, se vedete qualcuno in pericolo di vita, aiutatelo a guadagnare uno o più PV.

Attaccate per primi gli Zombies di valore Basso (2 o 3 PF) in modo da eliminare tessere e guadagnare qualche PV, ma ricordatevi che il gioco è perso se viene giocata l’ultima carta del mazzo “Incubo”, quindi non... gingillatevi troppo. Più sarete al tavolo e più rapidamente si avvicinerà la fine della partita, quindi le azioni di tutti devono essere attentamente studiate e ben realizzate.

Infine non dimenticate che “l’unione fa la forza” e coordinate bene l’attacco agli Zombies più forti (e a Xabaras verso la fine) mantenendo le vostre pedine abbastanza vicine sul tabellone, in modo da concentrarvi rapidamente nello stesso luogo.

Commento finale

Chi scrive non è particolarmente attratto dai giochi cooperativi: in particolare da quelli in cui è facile che qualcuno (solitamente il giocatore più esperto) cerchi di “comandare” tutto il gruppo imponendo la sua autorità e ordinando ad ognuno cosa fare. Ci sono giocatori a cui non importa obbedire agli ordini pur di sentirsi parte di un gruppo di avventurieri, ma in generale gli altri tendono ad irritarsi e spesso le partite sfociano in una... mezza ribellione, guastando il clima.

Questo difficilmente avverrà in **Dylan Dog: L'alba dei morti viventi**, perché se è vero che ad inizio turno i giocatori si confrontano per decidere cosa fare e chi mandare nei diversi luoghi, in realtà non è assolutamente necessario eseguire certe operazioni in maniera matematica e in un ordine prestabilito per ridurre al massimo i rischi: ognuno cercherà di svolgere al meglio il suo compito e le azioni non sono mai così complicate.

Giocando con i ragazzini il più esperto (o un genitore che fa da osservatore) deve essere pronto a dare il suo consiglio a chi si trova un po' in difficoltà, ma senza dargli la soluzione del problema, bensì prospettandogli le diverse possibilità e lasciando a lui la decisione finale.

In generale il gioco è piaciuto molto ai ragazzi e ai giocatori occasionali: alcune delle nostre "cavie" hanno partecipato per la prima volta ad un gioco cooperativo e, alla fine, hanno mostrato la loro soddisfazione... chiedendo il bis, anche perché la durata è abbastanza limitata.

Dylan Dog: L'alba dei morti viventi quindi non è un gioco troppo complicato e le sue regole si spiegano in pochi minuti: è stato sicuramente creato per piacere alle famiglie e far giocare insieme grandi e bambini. A nostro avviso... missione compiuta con successo!

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