

DIRT & DUST

Una escursione nel mondo dei Rally.



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 27/07/2026. 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

Per noi appassionati dei giochi sullo sport è sempre un vero piacere aprire il coperchio di una nuova scatola, e così è stato anche per **Dirt & Dust** (“sporco e polvere”) un titolo un po’ speciale dedicato ai Rallies. Ne avevamo già esaminato uno qualche anno fa ([Rallyman GT](#)) e quindi eravamo pronti a fare un raffronto... ma è bastato guardare i componenti per capire che i due non hanno niente in comune, a parte l’argomento delle corse rally, e vedremo fra poco il perché.

Dirt & Dust è distribuito in Italia da [Cranio Creations](#) ed è indirizzato a giocatori da 12 anni in su che amano i giochi sullo sport, e in particolare quelli sull'automobilismo.

Ogni partita vuole simulare una tappa di un circuito Rally, ma non troverete i “veri” nomi di qualche Campionato, anche se ogni circuito ha delle caratteristiche particolari e si svolge in un luogo diverso: nella scatola ne sono previsti 5 regolari, di difficoltà crescente, e uno più facile per la prima partita di prova.

Vediamo allora senza altri indugi come funziona il tutto.

Unboxing



Dopo aver tolto il coperchio alla scatola di **Dirt & Dust** ci accorgiamo subito che non è previsto alcun tabellone sul quale sono disegnati uno o più circuiti, ma troviamo invece: 1 plancia “Tappa” (su cui verranno messe le apposite carte); 4 plance pieghevoli “Squadra” (120x540 mm, su cui metteremo le carte “Azione”); 4 “Cruscotti” (da completare montando dei dischi girevoli); circa 250 carte (nel formato 63x88 mm); 35 dadi “D6 ”speciali”; una manciata di segnalini di legno per i giocatori in quattro colori (giallo, verde, rosso e blu) e una sessantina di gettoni vari da defustellare.

I materiali sono tutti di buona qualità e sono stati usati nei nostri test senza alcun problema.

Il regolamento è stampato a colori su un libretto di 20 pagine, ma le regole vere e proprie occupano solo 6 pagine: le altre sono usate per la descrizione dei componenti e il setup (8 pagine), per il gioco

in solitario (2), per la descrizione delle carte pilota (2), per un esempio di gioco (2) e sull'ultima pagina c'è un **INDISPENSABILE** tabella che elenca tutte le icone (una cinquantina in tutto). Dovrete assolutamente fotocopiarla in più esemplari per darne una a tutti i piloti, altrimenti diventerete matti (nelle prime 2-3 partite) a cercare le risposte per tutti sul libretto.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica di un tavolo pronto per una corsa con tre piloti.

Per giocare una partita a **Dirt & Dust** avrete bisogno innanzitutto di un tavolo abbastanza grande, non solo per contenere le plance dei giocatori e i rispettivi “cruscotti” (vedere Foto 2 qui sopra) ma anche per esporre correttamente tutte le carte necessarie alla partita, i dadi, i gettoni, ecc. La meccanica di base infatti è il “Deck building”.

Ciò premesso, dovrete anche decidere quale “tappa” preparare: vi consigliamo caldamente, almeno per le prime due partite, quella di Prova che utilizza solo 5 carte e che prevede una mano iniziale pre-confezionata ed equilibrata: potrete allora concentrarvi solo sulle regole e sulla memorizzazione delle icone. Passerete in seguito alle Tappe più interessanti (e difficili).

In tutti i casi dovete comunque mescolare le carte della Tappa scelta e posarne 6 (visibili) sulla plancia, mettendo le restanti in riserva (coperte). Tocca ora alla preparazione delle carte “Squadra”: bisogna scegliere fra due mazzi (A = Modalità Base, consigliato per le prime partite, e B = Modalità

avanzata), ognuno dei quali deve essere suddiviso in 9 pile di otto carte uguali. Durante la gara i giocatori acquisteranno queste carte per migliorare le prestazioni della loro auto.



Foto 3 - La postazione di un pilota ad inizio partita.

A questo punto aprite la vostra plancia Squadra, posizionate il Cruscotto subito sopra e continuate il setup inserendo i vari segnalini di legno al loro posto: poi prendete i tre dadi “Azione” del colore scelto, metteteli accanto alla plancia e aggiungete 3 dadi “Rischio” sul cruscotto, nelle caselle previste allo scopo.

Non resta che prendere una decina di gettoni “Navigatore” (li vedete nella Foto 3, a sinistra dei dadi colorati), recuperare i gettoni “Danno Permanente” (da piazzare nelle caselle sopra ai tre dadi “Rischio” neri) e preparare il mazzo delle carte “Azione”.

Quest’ultimo sarà composto da 5 carte “Squadra Iniziale” (da utilizzare in tutte le partite) e da 5 carte “Pilota” da scegliere fra quelli previsti dal gioco: nella foto vedete i due mazzetti in alto a sinistra: mescolate tutto attentamente e prendete in mano le prime cinque con le quali inizierete la corsa.

Le ultime operazioni da effettuare sono quella di azzerare le due “ruote” del cruscotto (a sinistra i “Meccanici”, rappresentati da una chiave inglese, a destra la “Aderenza”, raffigurata da uno pneumatico) e posizionare la propria auto al centro del Cruscotto, nella riga più in alto (Alta Velocità).

Con un rombo assordante i motori vengono accesi ad indicare che tutti i piloti sono pronti a lanciarsi sul percorso.

Il Gioco

Ogni partita a **Dirt & Dust** si svolge effettuando un numero di round pari a quello delle carte Tappa del mazzo scelto (solitamente 10):



Foto 4 – Tutte le carte di una delle “Tappe” del Rally.

La Foto 4 qui sopra vi mostra tutte le carte di uno dei cinque mazzi delle tappe: potete allora notare che ogni carta ha tre caratteristiche:

- (1) – un disegno che rappresenta uno dei punti del tracciato ed ha solo una funzione decorativa;
- (2) – da una a tre frecce (giallo/nere) che rappresentano l’accelerazione o il rallentamento dell’auto;
- (3) – una fascia bianca in basso con delle icone: queste ultime rappresentano le vere e proprie azioni da eseguire giocando quella carta.

Ogni round, a sua volta, è diviso in quattro fasi:

- (a) – Lancio dei dadi
- (b) – Guida
- (c) – Valutazione della Tappa
- (d) – Ripristino

Per prima cosa bisogna lanciare i tre dadi colorati, ai quali, durante la partita potranno aggiungersene degli altri:

- il dado “Popolarità” (bianco) viene assegnato al pilota che si trova in prima posizione nel relativo tracciato;
- uno o più dadi “Boost” (rossi) vengono aggiunti alla dotazione grazie a specifiche azioni e sono sempre positivi;
- uno o più dadi “Rischio” (neri) che invece causano noie all’auto fino alla rottura.

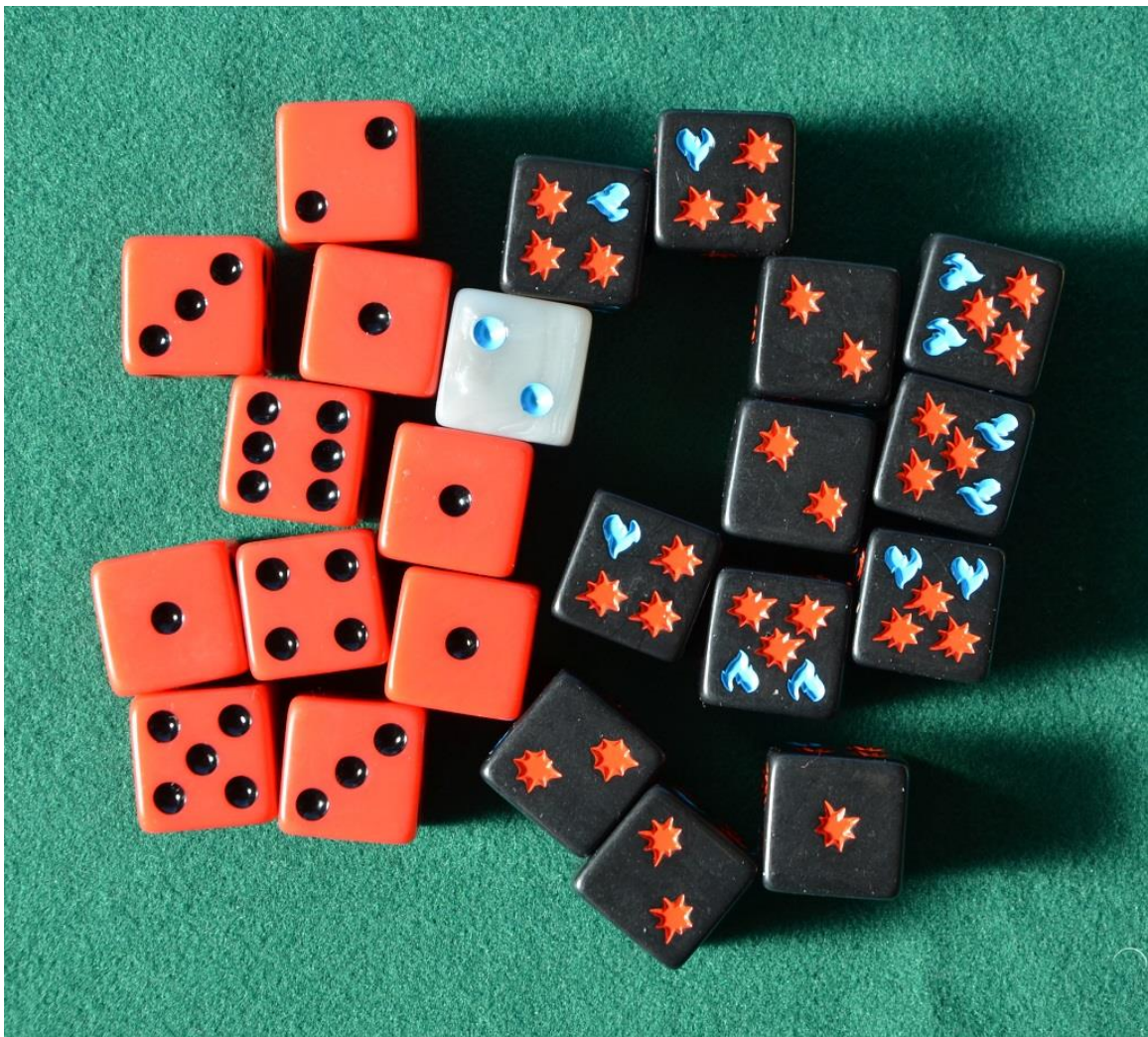


Foto 5 – Tutti i dadi speciali del gioco. Quelli “neri” contengono delle icone che infliggono una o più penalità all’auto e anche qualche avanzamento positivo.

Per prima cosa si devono risolvere le penalità degli eventuali dadi neri (che però, grazie ad azioni speciali, durante la partita possono anche essere scartati), poi si posizionano tutti gli altri sopra alle caselle della plancia Squadra che hanno lo stesso numero di “pallini”.

Si passa poi alla fase di “guida”, durante la quale i piloti cercano di effettuare le azioni migliori con le loro auto, utilizzando le 5 carte che avevano in mano all’inizio di ogni round.

Essi potranno allora:

- Giocare una carta sulla plancia Squadra in una delle sei postazioni previste (una per ogni valore dei dadi). Questa carta sarà considerata “Attiva” per tutto il tempo che resterà sulla plancia. È possibile giocare dalla propria mano anche tutte le carte che si desidera, visto che si tratta di un’operazione gratuita, ma verranno usate solo quelle in corrispondenza dei dadi.
- Comprare una carta Squadra, scegliendola da uno dei 9 mazzetti che avevamo predisposto ad inizio partita. La Foto 6 qui sopra ci mostra tutti i tipi di carte del mazzo “A” (Base): come vedete ognuna è caratterizzata dal solito disegno (che raffigura parti dell’auto), da un costo in Punti Meccanico (PM, in alto a sinistra), dai vantaggi che essa può dare (fascia bianca in basso) e da eventuali Punti Velocità (PV, in alto a destra). Le carte acquistate vengono messe nella pila degli scarti.



Foto 6 – Le diverse carte "Squadra" del mazzo A con le Modalità Base.

- Risolvere una carta Attiva: in qualsiasi momento il giocatore può utilizzare le azioni di una carta che ha un dado sopra la relativa casella. Il dado viene spostato sotto alla plancia (ad indicare che è stato usato) e le azioni della carta vengono risolte una alla volta (sono quasi tutte opzionali). Notate che normalmente le carte offrono un “effetto” principale (icona di sinistra) e uno o più effetti secondari che dipendono dalla posizione dell’auto sul cruscotto: pista in alto (alta velocità) o in basso (velocità controllata).

- Mappare la tappa: tutti sapete che in un Rally pilota e navigatore devono provare il percorso prima di ogni gara per annotare sia la velocità massima di ogni tratto che la marcia da utilizzare nelle curve. Questa azione dovrebbe dunque simulare i dati presi in prova, ma in realtà serve semplicemente a posizionare un gettone “Navigatore” su una delle carte della plancia Tappa, pagando il numero di Punti Aderenza (gomme) stampato sulla carta. Subito dopo il giocatore deve spostare la sua auto sul cruscotto del numero di caselle indicato (a destra o a sinistra).
- Eseguire un’azione speciale: ogni pilota ha a disposizione alcune azioni speciali che può eseguire durante il suo turno: spostare la sua auto di una casella (se si trova sul tracciato della velocità controllata) spendendo un punto Aderenza; modificare il valore di un dado (spendendo 1 PM per ogni spostamento); valutare eventuali effetti passivi (se la carta ha un fondo giallo) oppure correre un rischio (prendendo e lanciando uno dei suoi dadi neri).



Foto 7 – La postazione di un giocatore al termine del suo turno: notate che tutti i dadi sono “sotto” la plancia e che ha sfruttato anche dei dadi Boost.

Quando tutti i piloti hanno terminato il loro turno il round di **Dirt & Dust** finisce e tutte le carte Tappa vengono spostate di una posizione verso sinistra, quindi una di esse uscirà dalla plancia: se ci sono sopra dei gettoni Navigatore i giocatori che li hanno piazzati incassano un numero di PV pari a quello che appare nella casella del cruscotto in cui si trova attualmente l’auto (e qui più si corrono rischi e maggiore è il punteggio). Questa è chiamata “Fase di Valutazione” della Tappa.

Subito dopo si esegue il Rispristino: tutte le carte sulle plance Squadra dei giocatori vengono spostate di una posizione verso destra e, se una di esse finisce fuori dalla plancia, bisogna metterla negli scarti.

Poi si riparte da capo, pescando carte per ripristinarne 5 in mano, ecc. Ovviamente, e come in tutti i giochi di “deck-building”, se il mazzo di pesca è esaurito si prendono le carte dello scarto, si rimescolano e si ricrea un nuovo mazzo che comprenderà quindi anche tutte le carte Squadra acquistate nel frattempo.



Foto 8 – La plancia Tappa durante una partita: notate i due tracciati: Velocità (a destra) e Popolarità (a sinistra) con i segnalini dei giocatori.

Durante il round i giocatori possono guadagnare Punti Popolarità (PP) o PV: essi vengono evidenziati spostando due segnalini colorati sui relativi tracciati stampati nella plancia Tappa (vedere Foto 8).

La partita termina alla fine della decima tappa, quando l'ultima carta Tappa viene spostata fuori dalla plancia.

I giocatori allora conteggiano altri PV, oltre a quelli già guadagnati (soprattutto con i gettoni Navigatore):

- aggiungono o tolgono i PV indicati sulle carte acquisite: prendere tutte le carte (mazzo, scarti e attive) e controllare i numeri in alto a destra;
- tolgono 1PV per ogni dado "Rischio" che è ancora attivo (non quelli rimasti sulle apposite caselle del cruscotto);
- aggiungono 3 PV per il primo posto sul tracciato Popolarità;
- aggiungono 1 PV per il secondo posto sul tracciato Popolarità.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita: in caso di pareggio vince chi è più avanti sul tracciato della Popolarità o, se la parità continua, chi ha subito meno Danni Permanenti (vedere il commento che segue).

Qualche considerazione e Suggerimento

Abbiamo descritto a grandi linee come funziona **Dirt & Dust**, ma per chi è interessato ad approfondire un po' il gioco aggiungiamo in queste note qualche notizia più dettagliata.



Foto 9 – La plancia “Cruscotto” di ogni giocatore.

Abbiamo anticipato che è possibile subire dei danni durante la corsa: essi vengono indicati con un apposito cursore sul Cruscotto muovendolo su un tracciato stampato subito sotto la postazione dei dadi neri, fra le due ruote (vedere Foto 9). Esso è formato da 5 caselle, e ogni volta che il cursore arriva sulla quinta l'auto riceve un Danno Permanente: il giocatore deve allora girare sul lato "rosso" il segnalino più a sinistra sul tracciato dei Danni (le caselle ottagonali numerate da 1 a 7 sopra alle due ruote del Cruscotto).

Ogni gettone costringe il giocatore a penalizzare la sua auto in qualche modo: per esempio aumentando gli spostamenti dell'auto di casella, oppure aumentando il costo delle carte Squadra di un punto, o anche facendo pagare una Gomma in più la posa dei Navigatori, ecc. Se l'auto riceve l'ottavo Danno Permanente ... va direttamente fuori pista e viene eliminata dalla corsa.

Sempre sul cruscotto avrete notato che, nella parte alta, ci sono due tracciati: quello più in alto (di 7 caselle) è quello dell'alta velocità e permette di ottenere più PV alla fine di ogni round, ma col rischio di danneggiare l'auto. Infatti ogni volta che il segnalino deve spostarsi oltre il margine del tracciato il giocatore deve aggiungere un dado "Rischio" alla sua dotazione.

Spesso quindi conviene scendere sul tracciato più in basso (velocità controllata) che contiene invece 24 caselle e quindi dà più "stabilità" al bolide: Il cambio di corsia si può effettuare solo usando le carte azione che posseggono quella particolare icona.



Foto 10 – Esempio di carte "Pilota".

All'inizio della partita viene chiesto ai partecipanti di scegliere un pilota e prendere le 5 carte corrispondenti: nelle prime 2-3 gare potete prendere tranquillamente un pilota a caso, ma successivamente vi consigliamo di guardare con attenzione alle loro caratteristiche: ognuno permette infatti di eseguire specifiche azioni che caratterizzano un certo tipo di "guida" (spericolata, prudente, ecc.). Come vedete (Foto 10) anche le carte Pilota offrono delle azioni di base e, a destra, le solite azioni tarate sulla velocità attuale.

Non sottovalutate questi piloti perché le azioni che offrono spesso permettono di guadagnare qualche PV extra e magari aiutano a vincere la partita a **Dirt & Dust**.

I dadi Rischio in teoria non dovrebbero mai finire nella vostra riserva, proprio perché rischiano di darvi danni extra, ma se guiderete sempre con troppa prudenza difficilmente vincerete la gara: se, al contrario, sarete troppo spericolati vi riempirete la riserva di dadi neri e, ad ogni turno, vedrete certamente apparire un danno permanente sulla vostra auto.

Serve dunque una guida più ragionata che necessita di un paio di carte "cambio velocità" da usare sempre con molta attenzione e dopo aver bene programmato la vostra tattica per quel round. Potrete così scendere sulla corsia "Velocità Controllata" quando dovete incassare qualche spostamento importante, salvo poi tornare in alto per fare più PV a fine round.



Foto 11 – La scatola del gioco.

Inutile dire che la cosa più importante del gioco è la gestione dei PM (Chiave Inglese, a sinistra del cruscotto) e Aderenza (Gomme, a destra): per ottenerli è necessario giocare le carte giuste e cercare di mantenerle Attive il più a lungo possibile: quindi andrebbero messe (se i dadi aiutano,

ovviamente) solo nelle caselle 4-5-6 per poterle poi usare almeno per tre round, man mano che si spostano verso destra.

Esiste anche una “modalità Solitario” del gioco, spiegata in due pagine del manuale di **Dirt & Dust**: si utilizza un’apposita carta “Pilota Fantasma” che servirà a gestire i dadi del nostro avversario. Mentre il giocatore Umano continuerà ad usare le normali regole, quello Fantasma gestirà i dadi e i PV in modo diverso.

Ci sono sei livelli di difficoltà: “amatoriale, neofita e novellino” per partite facili; “esperto, veterano ed eroe” per quelle più complesse (dove non siamo ancora riusciti a vincere).

Per chi deve spiegare il gioco per la prima volta la modalità solitario è piuttosto interessante per imparare le regole e vi aiuterà a riconoscere anche le icone e il loro uso.

Commento finale

Giunti alla fine di questa chiacchierata qual è il verdetto? Se vi piacciono i giochi che utilizzano la meccanica del deck building **Dirt & Dust** va benissimo, anzi, aggiunge qualcosa di nuovo al solito sistema della costruzione di città e regni e contiene abbastanza novità e dettagli da poter essere rigiocato parecchie volte senza mai dare l’impressione della ripetitività.

Se invece siete appassionati di giochi automobilistici dove per voi è assolutamente indispensabile che i bolidi si affrontino su una pista ben definita, beh, allora resterete parzialmente delusi: però il fatto che possiate costruire e migliorare la vostra auto durante le diverse tappe dovrebbe darvi da pensare e sperimentare per parecchie gare.

Per tutti gli altri diremo che si tratta di un buon gioco, che non inventa nulla di nuovo ma sfrutta più che correttamente meccaniche ormai collaudate, e vale quindi la pena di provarlo almeno qualche volta.

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