

AUTOMOBILES

Una corsa di Stock Cars utilizzando la meccanica del deck-building



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

Automobiles simula le corse americane di “Stock cars” e lo fa con un sistema derivato dal deck-building che però utilizza dei cubetti colorati al posto delle carte, sia per muovere le automobili lungo il tracciato delle due piste incluse nella scatola, sia per modificare le caratteristiche delle auto stesse.

Il gioco è stato pubblicato da [Alderac Entertainment Group](#) (AEG) e possono prendervi parte 2-5 giocatori di 10 anni o più, per una durata variabile da 60 a 90 minuti a seconda del grado di difficoltà scelto.

Unboxing



Foto 1 - Componenti.

Aprendo la scatola di **Automobiles** i nostri occhi si posano subito sui due contenitori di plastica trasparente al cui interno trovano posto dei cubetti di legno in nove colori diversi ed alcuni segnalini, sempre di legno, che rappresentano le auto in gara e i segna giri.

Il tabellone, di cartone robusto, è stampato sui due lati e ci mostra due diversi circuiti, seppure molto... stilizzati: sul lato A abbiamo l'anello di Daytona Beach e sul lato B la pista di Monza.

Completano la componentistica cinque schede "auto" (stampate su cartoncino), 26 carte speciali e 5 sacchetti di stoffa rossa. I materiali sono "essenziali" ma di buona fattura, schede auto a parte che ci sembrano un po' leggerine (ma che non verranno comunque manipolate durante la partita): in effetti non abbiamo riscontrato particolari problemi durante il gioco, per cui possiamo passare senz'altro a vedere un po' più da vicino come funziona il tutto.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita con 5 piloti.

Naturalmente la prima cosa da fare è decidere su quale circuito gareggiare: la maggior parte delle nostre partite si è svolta su quello di Monza, è ovvio, ma non soltanto perché fa riferimento al Bel Paese (e noi siamo sempre pronti a metterlo in evidenza), ma anche e soprattutto perché è più vario di Daytona e quindi le tattiche di gioco si fanno un po' più interessanti.

Il regolamento indica diversi “gradi di difficoltà” della gara e per ognuno di essi suggerisce un mix di cinque carte “Allestimento auto”: le “gialle” indicano i responsabili del reparto, le “viola” rappresentano i meccanici della squadra, le “blu” si riferiscono al motore, le “verdi” al cambio e le “rosse” alle sospensioni. Ad ogni carta corrisponde una manciata di cubetti dello stesso colore.



Foto 3 – Ecco come si presenta la “riserva” di carte e cubetti dopo il setup: a sinistra vedete le quattro carte “Marcia”, a destra le cinque “Allestimento”, in alto i cubetti e la carta “Consumo”.

Si mettono poi in tavola le quattro carte “Marcia” (che sono sempre le stesse per ogni tipo di gara) con accanto i cubetti del colore relativo: bianco per la “Terza”, grigio chiaro per la “Quarta”, grigio scuro per la “Quinta” e nero per la “Sesta”. Accanto ad esse mettiamo anche la carta “Consumo” (Wear) con 80 cubetti di colore “marrone”.

Ogni giocatore riceve una scheda auto, cinque cubetti “gialli” (garage), cinque “bianchi” (terza marcia) e 2 “grigi” (quarta marcia). Poi bisogna sorteggiare chi sarà il “Primo Giocatore”, e a lui viene data la carta corrispondente come promemoria, ma con il solo scopo di verificare alla fine della corsa che tutti i partecipanti abbiano eseguito lo stesso numero di turni.

Le auto vengono posizionate nelle caselle di partenza, in fila indiana, ma prima che si abbassi la bandierina a scacchi ogni pilota ha la possibilità di acquistare uno o più cubetti dalla riserva comune, spendendo una quantità di “punti acquisto” che variano da 10 (per il primo della griglia) a 14 (per il quinto). Ritorniamo fra poco su questi “acquisti” perché sono una caratteristica peculiare di **Automobiles**

Il Gioco



Foto 4 – La plancia dei Piloti con il sacchetto per i cubetti e la stock car.

Dopo aver deciso quanti giri di pista fare tutti i segnalini “conta-giro” vengono posizionati sul tabellone in corrispondenza del valore scelto: ogni volta che un’auto taglia il traguardo il suo segnalino viene spostato di una casella e il primo a terminare l’ultimo dei giri previsti fa scattare la fine della partita.

Ogni pilota di **Automobiles** ha un sacchetto di stoffa rossa al cui interno deve inserire tutti i cubetti ricevuti e/o acquistati, mescolandoli bene ed estraendo i primi sette da posizionare nella colonna più a sinistra della sua plancia (ACTIVE): questi cubetti determinano le possibili azioni che può eseguire durante la gara, spostandoli uno alla volta nella colonna centrale (USED) o scartandoli in quella a destra (DISCARD).

In base alle manovre ed alle prestazioni della sua auto ognuno accumulerà pian piano anche un certo numero di cubetti “marrone” (Consumo) che sono da piazzare nella colonna di destra (DISCARD) e che servono solo a ridurre le azioni utili (esattamente come certe carte “deboli” in ogni gioco di deck building) e di cui il pilota dovrà sbarazzarsi il prima possibile per restare sempre competitivo.



Foto 5 – La pista di Monza: come si vede è davvero... ridotta all'osso!

Mentre i motori rombano nella fase di riscaldamento andiamo a dare un'occhiata alla pista di Monza che fra poco dovremo affrontare a tutta velocità: avrete sicuramente notato che ci sono caselle di colore e lunghezza diversa e proprio su questi due parametri si basa la meccanica di **Automobiles**.

Le caselle sono separate fra loro da righe nere che determinano anche la loro lunghezza, mentre il colore rappresenta la velocità con cui affronteremo la pista: se guardate attentamente la prima parte del percorso (a destra della linea di partenza) noterete che per arrivare alla prima curva ci sono 4 caselle di colore bianco, due caselle grigio chiaro, una grigio scuro e... soltanto una "mezza" nera. Le più lunghe hanno anche dei separatori al loro interno da utilizzare solo quando due o più auto finiscono la mossa nella stessa casella e devono essere messe "in fila".

Prima di muovere la sua auto il pilota di turno deve "seminare" sul percorso una serie di cubetti del colore delle corsie che vuole utilizzare: naturalmente può scegliere solo fra i sette che ha pescato dal sacchetto e quindi le sue manovre all'inizio sono abbastanza limitate, ma durante la gara, acquistando altri cubetti "marcia" potrà eseguirne di più ardite e veloci.

È permesso cambiare corsia muovendo però l'auto "in avanti" e mai lateralmente e non si possono scavalcare auto che si trovano sulla stessa corsia, ma bisogna sorpassarle, spostandosi verso l'esterno o l'interno, oppure ci si deve accodare.



Foto 6 – Le carte “Marcia” spiegano dove avanzare in base al colore dei cubi usati. I numeri in alto a sinistra indicano il costo delle carte, mentre i simboli “\$” in basso indicano il valore di un cubo di quel colore per... fare altre spese.

I sorpassi e la velocità in **Automobiles** hanno però degli “effetti collaterali” perché obbligano il pilota a prendere dei cubetti “consumo”: un cubetto se la sua auto si muove solo su caselle della pista bianca, due cubetti se ha percorso anche una o più caselle grigio chiaro, tre con quelle grigio scuro e quattro sulle caselle nere. I cubetti marrone vanno messi sulla colonna “DISCARD” della propria scheda e quando il sacchetto sarà vuoto tutti i cubetti che si sono accumulati in questa sezione verranno rimessi dentro per completare la “pesca”.

È ovvio quindi che più andiamo “forte” e maggiori saranno le possibilità di pescare dei cubi marrone dal sacchetto che possono solo essere “scartati” e quindi ognuno di loro, in pratica, riduce il numero delle azioni a disposizione.

Se il gioco si limitasse solo a questo meccanismo diventerebbe presto ripetitivo e poco divertente, ed ecco perché i piloti hanno la possibilità di modificare le caratteristiche della loro auto acquistando altri cubetti durante la corsa: come?



Foto 7 – Esempio di carte “Allestimento Auto”.

Ogni carta “Allestimento” è caratterizzata da quattro informazioni:

- (1) Il colore che, come abbiamo già visto, indica il suo “campo” di utilizzo;
- (2) Una specifica azione descritta nella parte centrale;
- (3) Un costo di acquisto (nella foto lo vedete in alto a destra);
- (4) Un valore per l’acquisto di altre carte (i simboli “\$” in basso).

Se vi restano dunque ancora dei cubetti nella colonna ACTIVE della vostra plancia potete usarli per acquistare altri cubetti colorati sommando i “\$” stampati nella parte bassa delle carte del colore corrispondente e prelevandone dei nuovi in base al prezzo indicato. Facendo riferimento alla Foto 7 qui sopra, per esempio, potreste vendere un cubo rosso “aero-dynamics” per 2 \$ ed uno giallo “manager” per 2 \$ (simboli in basso) e comprare un cubo blu “Crew Chef” per 4 \$ (numero in alto a destra).

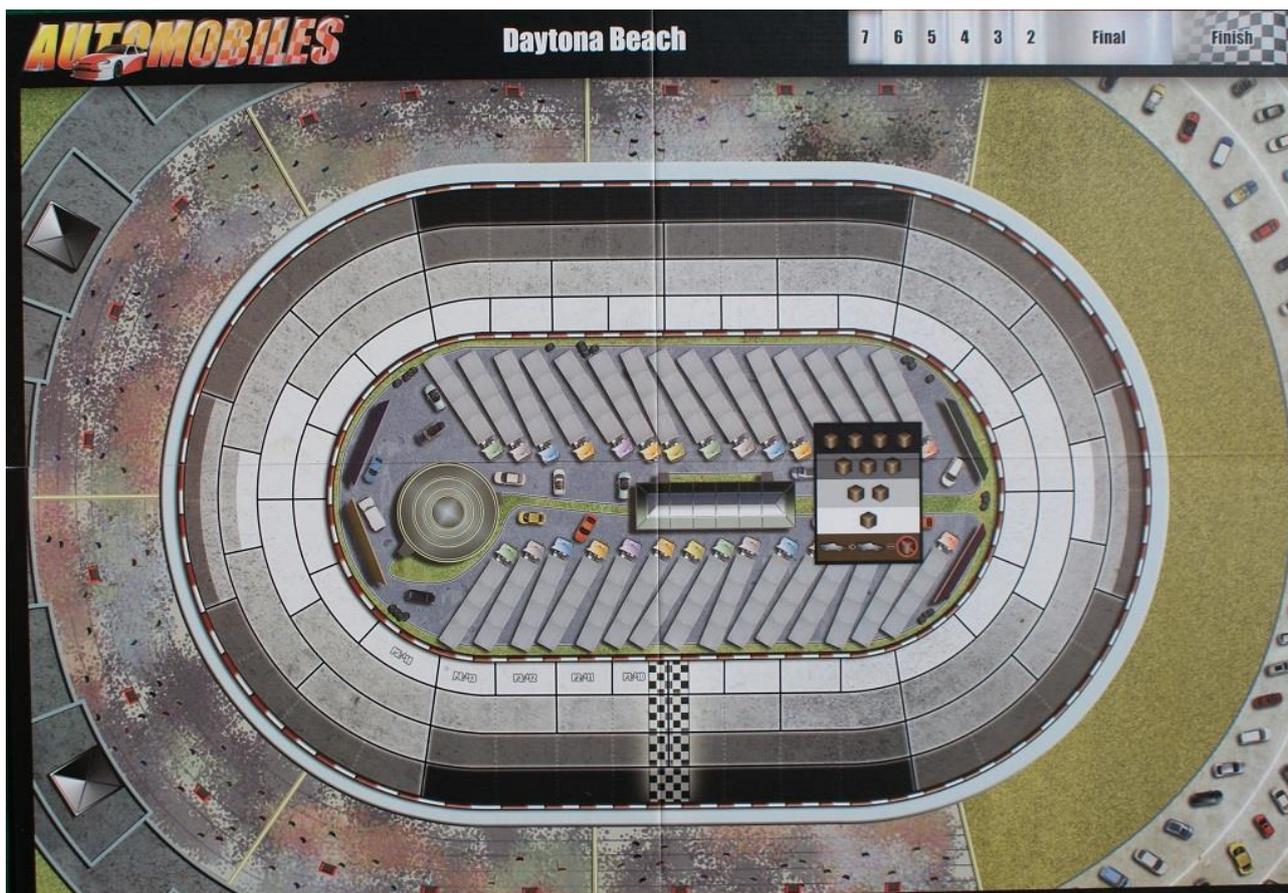


Foto 8 – Il circuito di Daytona Beach.

Perché comprare altri cubi “allestimento”? Perché vi permettono di eseguire azioni speciali che faranno avanzare la vostra auto oppure vi libereranno di qualche cubo marrone: vi vedo un po’ perplessi, quindi forse è meglio fare insieme qualche esempio, sempre con l’aiuto della Foto 7:

- La carta “Crew Chief” (viola) vi dice che se spendete un cubo blu come azione (spostandolo nella colonna USED) potrete pescare nuovi cubetti dal vostro sacchetto (uno alla volta e mettendoli nella colonna ACTIVE) fino a che non ne trovate uno che NON è marrone: a questo punto eliminate dalla colonna DISCARD tutti i cubetti marrone che vi si trovano e che tornano nella riserva generale;
- La carta “Manager” (gialla) permette di giocare un cubetto giallo per eliminarne uno a scelta dalla colonna ACTIVE (per esempio un marrone) e di rimettere nel sacchetto un cubo della colonna DISCARD (per esempio un viola) sperando di ripescarlo nel turno successivo;
- La carta “Aero-dynamics” (rossa) vi spiega che se giocate un cubo rosso non prenderete nessun cubo marrone dalle corsie percorse (ottimo per uno sprint poderoso utilizzando quelle di colore grigio scuro o nero):
- Ecc.

Da notare che in **Automobiles** le auto non muovono in ordine di “posizione” sul circuito, ma secondo l’ordine di turno, quindi preparatevi a numerose “sorprese” che vi costringeranno a reagire al meglio per schivare un ostacolo (e quindi a beccare qualche cubetto marrone extra) oppure a rallentare restando in coda.



Foto 9 – Ecco come si presenta la pista a gara in corso.

È possibile anche effettuare un “pit stop”, ma solo saltando il normale turno: i sette cubetti pescati non sono dunque usati (e l’auto quindi resta ferma sul posto che occupa) né se ne potranno acquistare altri, ma in compenso si scartano tutti i cubi marrone che si trovano nella colonna ACTIVE. Si tratta di una mossa necessaria quando si sono accumulati troppi “consumi”.

Quando un’auto taglia il traguardo dell’ultimo giro previsto la corsa finisce: i giocatori che ancora non hanno terminato il loro turno effettuano come al solito le azioni relative ai sette cubi pescati, poi si verifica se ci sono altre auto che hanno tagliato il traguardo con le ultime mosse. Il giocatore “più avanti” vince la corsa.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Le auto ed i segnalini conta-giri.

Diciamo subito che **Automobiles** non è un vero gioco di simulazione per le corse delle “Stock cars”, come avrete certamente capito leggendo la descrizione qui sopra, tuttavia fra giocatori di pari esperienza la competizione è davvero di alto livello e le gare si risolvono con un arrivo in volata, naturalmente dopo aver messo in atto tutte le tattiche possibili per ostacolare e rallentare gli avversari. Purtroppo non è possibile mettere allo stesso tavolo giocatori esperti e novellini perché non ci sarebbe storia: infatti chi conosce il gioco e le tattiche quasi certamente vince (o al massimo dovrà battersi con gli altri esperti al suo livello).

Prima di ogni competizione spendete qualche minuto ad esaminare attentamente le carte “Allestimento” usate per quella corsa e cercate di verificare se possono influenzare la vostra auto, anche in rapporto alla vostra posizione di partenza: se siete in prima fila potrete partire con la pista libera e scattare il più avanti possibile, quindi acquistando un cubo “Marcia” adeguato ed un cubo “Allestimento” che potrete permettervi (per esempio uno giallo che vi farà scartare un marrone e rimettere nel sacchetto un buona marcia). Se invece siete in ultima fila ricordatevi che avete più soldi degli altri e dovete approfittarne per acquistare i cubi con le azioni più interessanti (che sono ovviamente anche i più costosi).

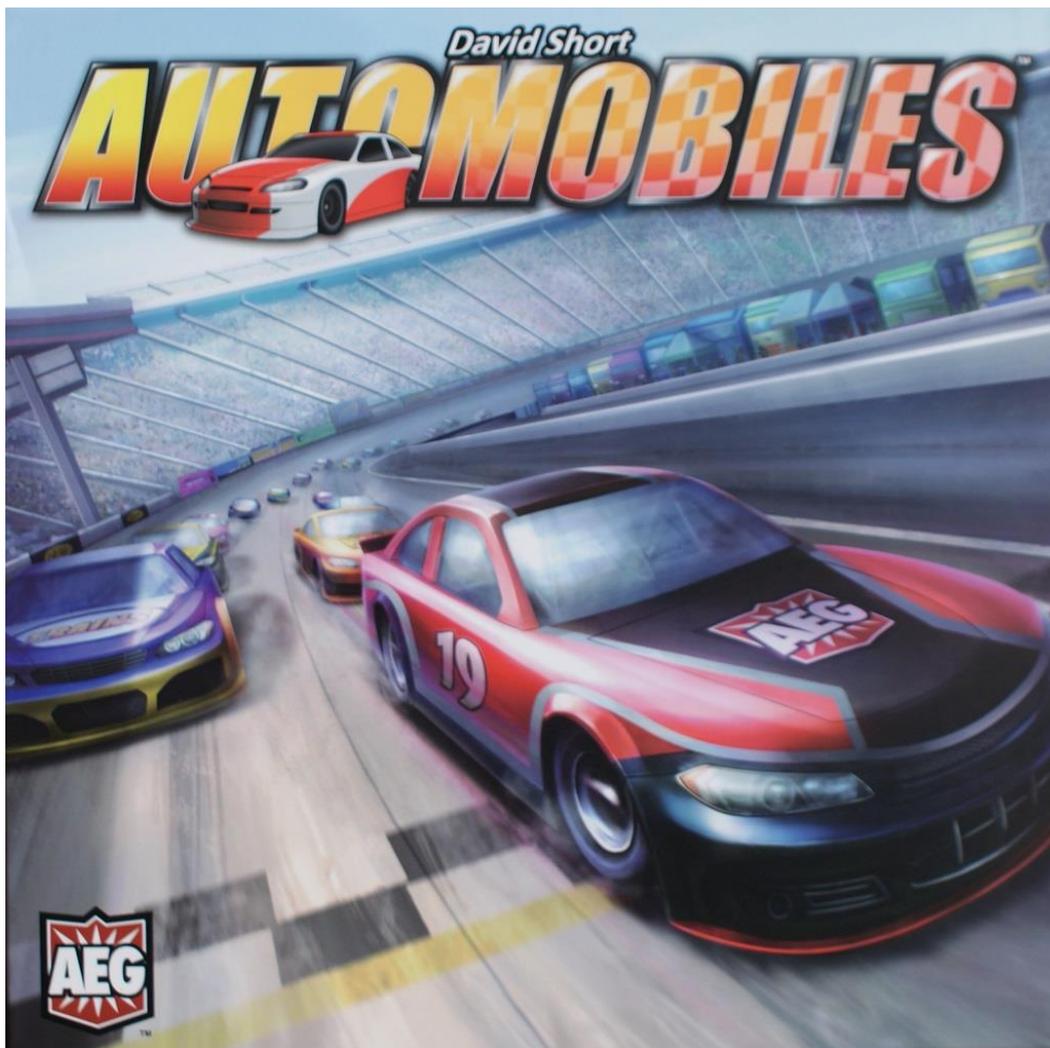


Foto 11 – La scatola di Automobiles.

Durante la gara è indispensabile buttare un occhio anche ai cubetti pescati dagli immediati inseguitori (tutti i giocatori, finito il turno, devono subito pescare i sette cubetti per il successivo, e quindi sono sempre visibili) e verificare se possono superarvi senza problemi oppure se potete bloccarli (o rallentarli molto) andando a posizionare la vostra auto su una casella da dove dovrebbero assolutamente passare per usare tutte le loro risorse.

Inutile raccomandarvi di eliminare appena possibile la maggior quantità di cubetti marrone che “infestano” la vostra dotazione: chi usa regolarmente la meccanica del deck-building sa di cosa parlo, ma a tutti gli altri sarà chiaro che rischiare di rimanere paralizzati da 2-3 mani successive piene di cubetti marrone significa perdere sicuramente la corsa (e la faccia, visto che gli avversari a fine gara si faranno beffe di voi, e questo fa parte del gioco!). In questo può aiutare prendere la “scia” di un’altra auto, cioè finire con la vostra nella casella immediatamente dietro un avversario: questa mossa eviterà infatti che prendiate i cubi “consumo” relativi al colore delle corsie utilizzate.

Commento finale

La prima partita ad **Automobiles** sicuramente vi sembrerà strana o deludente, come è successo a noi, ma non dateci troppo peso e, imparata la meccanica del gioco, sospendete la corsa e ricominciate da capo con la consapevolezza che agli errori appena fatti si può rimediare con una scelta più oculata dei cubi da acquistare all’inizio e con una condotta di gara più accorta.

Se poi i vostri avversari si impegneranno a fondo le corse diventeranno davvero competitive e potrete godervene fino all'ultimo giro: attenzione però a non esagerare scegliendo per le prime gare le combinazioni di carte "Allestimento" più complesse o un numero di giri troppo elevato: 3-4 sono più che sufficienti.

Vi suggeriamo infine di dotarvi di una clessidra (o usare un cronometro) per dare ad ogni giocatore un limite di tempo entro cui eseguire la propria mossa ed evitare così non solo le paralisi da analisi alla ricerca della mossa perfetta, ma anche troppa attesa prima del prossimo turno: dopo tutto si tratta pur sempre di un gioco di "corse" dove le reazioni devono essere quasi immediate... e che vinca il migliore!

Chi fosse interessato troverà [qui](#) un paio di tabelle riassuntive e il sommario delle diverse "combinazioni" di carte "Allestimento" (in italiano naturalmente).