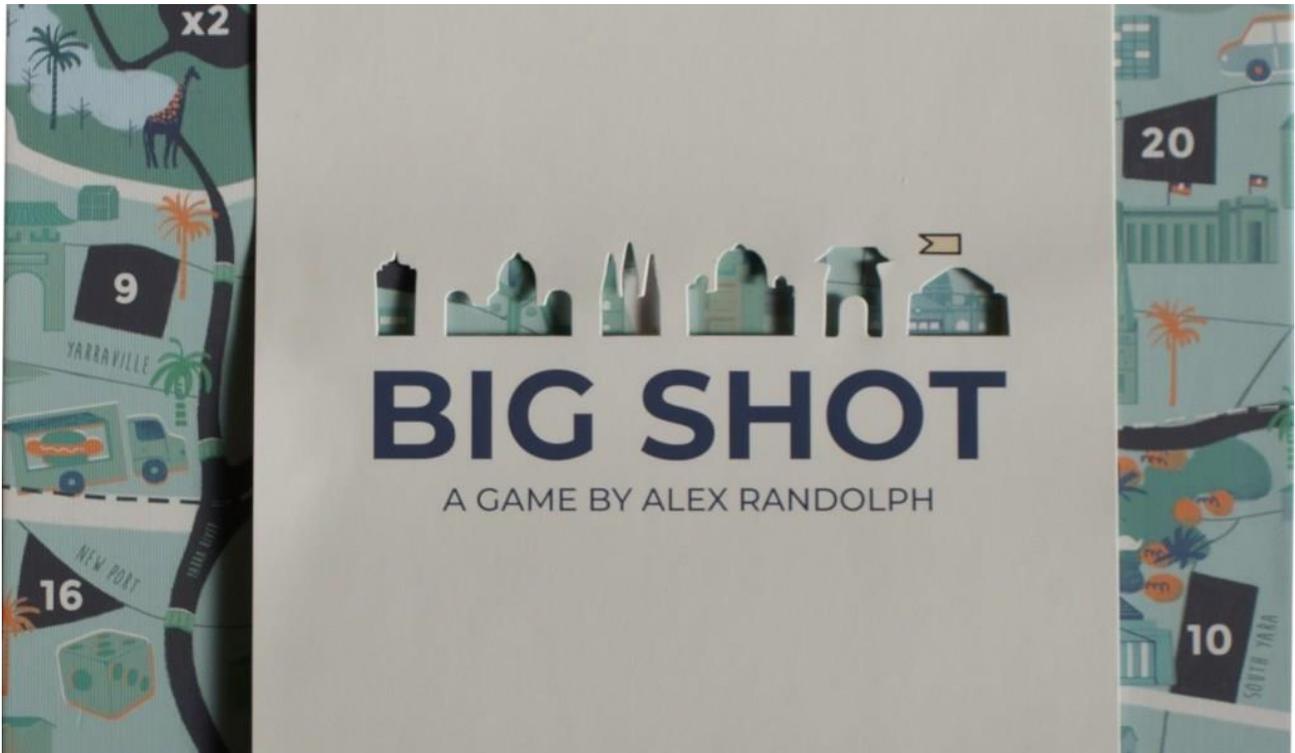


BIG SHOT

Come fare speculazione edilizia e vivere felici



Introduzione

Da alcuni anni stiamo assistendo alla **riedizione** di vecchi giochi di successo, naturalmente rielaborati graficamente e, in molti casi completati con eventuali espansioni, modifiche alle regole, ecc. e **Big Shot** è proprio uno di questi.

La prima edizione uscì infatti nel 2001 ed era firmata da **Alex Randolph**, famoso e prolifico autore di giochi, noto anche per essere stato il primo “professionista” del ramo.

Allora fu la Ravensburger a pubblicare il gioco mentre la riedizione moderna è ad opera di Gameology (una ditta della Corea del Sud, nota anche con il nome “Open ‘n Play”), mentre la versione italiana è stata curata da **Oliphante 2**: è praticabile da 2 a 4 giocatori di età superiore agli 8 anni, ed una partita dura in genere circa 45 minuti (dipende in parte dal tempo impiegato dai giocatori a decidere la loro mossa).

Nella recensione che segue abbiamo ovviamente utilizzato la nuova versione del gioco, ma al termine troverete anche qualche nota comparativa con la versione originale.



I Componenti.

Unboxing

Scatola e componenti di **Big Shot** sono stati evidentemente pensati e realizzati per mettere sul mercato un gioco ad un costo abbordabile, quindi la prima impressione “estetica” è un po’ mitigata: fortunatamente però non è l’estetica a fare un buon gioco e questa affermazione resta valida anche per questo titolo.

La scatola è di dimensioni ridotte e riporta sul coperchio il disegno del tabellone, senza alcun titolo aggiunto: fortunatamente un “fascione” di cartoncino leggero è stato aggiunto da Oliphante 2 per una migliore visibilità e riporta titolo e caratteristiche generali.

All’interno della scatola un pieghevole di cartone crea una vaschetta entro cui riporre i componenti e serve anche da supporto per la mappa: ottima soluzione che permette di tenere tutto in ordine, soprattutto se, come facciamo noi da sempre, si mettono i diversi componenti in sacchetti trasparenti. E, soprattutto, non ci sono inutili spazi vuoti.

Oltre al tabellone, che riproduce in maniera molto schematica la mappa di una cittadina americana, affacciata su un’isola marittima, troviamo un sacchetto con 72 cubetti di legno in quattro colori (rosso, viola, arancione ed avorio), 45 gettoni di plastica in tre colori (le monete), un foglietto di adesivi per applicare un valore numerico (1-5-10) ai gettoni, 13 tessere “Sold”, 30 tessere “Debito”, un dado D6 azzurro ed un segnalino di legno, sempre azzurro (il Broker).

I materiali sono tutti robusti ed adatti al tipo di utilizzo che ne verrà fatto



Il set-up.

Preparazione (Set-Up)

Preparare la tavola per **Big Shot** è estremamente veloce: si mette il tabellone al centro, si riempiono i 18 cerchietti stampati ai lati opposti della città con quattro cubetti ciascuno (facendo attenzione che in ognuno ci siano almeno due colori diversi), si assegna un “colore” ai giocatori (rosso, viola, arancione o avorio), si danno loro 10 “milioni” in gettoni ed infine si piazza il Broker in una casella qualsiasi

Tutti i materiali restanti costituiscono una riserva ai lati del tavolo.

Dopo aver deciso chi sarà il Primo Giocatore si può dare subito il via alla partita.

Il Gioco

Prima di spiegare come funziona **Big Shot** e bene però che diamo un’occhiata al tabellone) facendo riferimento alla foto qui sotto) perché esso è il vero cuore del gioco:



Il tabellone.

Come si vede la cittadina è stata divisa in 13 quartieri, due dei quali sono un parco (in basso a destra) ed un giardino zoologico (in alto a sinistra) e sono contrassegnati dalla scritta “x2”. Chi controllerà i parchi a fine partita potrà raddoppiare il punteggio delle aree adiacenti da lui controllate. Le tre aree che confinano con i parchi hanno invece un valore di 9-10-11 Punti Vittoria (PV) che quindi, potenzialmente, col raddoppio potrebbero valere 18-20-22 PV. Le altre aree hanno valori più alti delle prime: 16-17-18-20 e 21 PV.

Il “controllo” di queste aree permetterà ai giocatori di incamerare i loro PV a fine partita, per cui fin dai primi turni, ed in base alla disponibilità di cubetti determinata dal movimento del “Broker”, ci sarà sempre una certa bagarre per ottenere la maggioranza nelle zone più alettanti.



Una partita in corso.

Il giocatore di turno lancia il dado e muove il Broker da un cerchietto all'altro del numero di spazi indicato dal risultato (il broker in seguito salterà tutte le caselle vuote): la casella di arrivo contiene sempre 4 cubetti colorati che sono subito messi all'asta, con il giocatore a sinistra di quello di turno che può fare la prima chiamata. Si tratta di un'asta classica ma se qualcuno "passa" non può più rientrare in gioco in quel turno: i giocatori dunque, in base alla combinazione di cubetti colorati presente nella casella, offrono una certa cifra ed eventualmente rilanciano nei giri successivi per superare le offerte dei concorrenti finché resta un solo giocatore il quale, pagata la somma offerta, prenderà i quattro cubetti e li "seminerà" come meglio crede nelle aree cittadine.



Le monete del gioco: dischetti di plastica sottile su cui sono stati applicati degli adesivi con i valori “1”, “5” e “10”.

Come abbiamo anticipato la disponibilità di soldi in **Big Shot** è molto limitata (solo 10 milioni vengono distribuiti all’inizio) per cui un giocatore che resta a corto di denaro (specialmente se vuole aggiudicarsi a tutti i costi un’asta) può chiedere un prestito “oneroso” alla banca: il primo prestito della partita gli permetterà di ricevere 9 milioni (ed un certificato di debito da 10 milioni che il giocatore si impegna a restituire a fine partita); con la seconda richiesta ne otterrà soltanto 8 (ma la banca gli darà comunque un certificato da 10 milioni da rimborsare) e così di seguito. Dopo la terza diventa davvero difficile pensare di chiedere altri prestiti, a meno che i cubetti che sono stati offerti in quel turno non siano veramente indispensabili per assicurarsi tanti PV, per cui è bene rifletterci attentamente.

Durante i nostri test non è stato affatto raro che i giocatori finissero una partita con 3-4 certificati, ma solo chi ha saputo investire questo “debito” per acquisire aree cittadine molto remunerative ha fatto un buon affare, restando con PV positivi anche dopo aver rimborsato il prestito.



Le tessere “Debito”: ognuna di esse, a fine partita, deve essere riscattata dalla banca pagando 10 milioni

Attenzione però: questi prestiti possono essere richiesti una sola volta a turno, quindi è importante che i giocatori facciano sempre un buon uso dei loro soldi se non vogliono trovarsi ... in mutande alla fine.

Vinta l’asta arriva il momento di piazzare i cubetti appena comprati, sapendo che per ottenere il controllo di un quartiere bisogna che in quell’area ci siano almeno 7 cubetti e che il giocatore abbia la maggioranza: all’inizio normalmente si tende a mettere i cubetti del proprio colore (specialmente quando se ne sono incassati due in una sola asta) nei quartieri di più alto valore, mentre quelli degli avversari saranno posati in zone di valore basso.

Poi però, con l’aumentare della densità dei cubetti sulla mappa, bisogna ragionare meglio e fare attenzione alle opportunità perché come avevamo anticipato, in caso di pareggio i cubetti di entrambi i giocatori vengono eliminati. Guardiamo l’esempio che segue:



Un esempio di maggioranza.

Il giocatore “Viola” ha visto una buona opportunità e dunque ha fatto in modo di vincere l’asta: mette allora tutti i cubetti della casella col Broker (a sinistra nella foto) nell’area “11”, raggiungendo la fatidica quota sette: 2 cubetti rossi, 2 arancioni, 2 avorio ed 1 viola. Poiché c’è parità fra tre giocatori i loro cubetti sono scartati ed il viola resta padrone del campo aggiudicandosi l’area.

Dall’esempio si deduce che ogni area aggiudicata ad un giocatore viene spogliata di tutti i cubetti presenti (da scartare definitivamente) mettendo in quella zona una tessera “SOLD” sulla quale viene piazzato un cubetto del colore del vincitore (per facilitare il conteggio finale).



Le tessere "SOLD".

Alla fine di ogni partita a **Big Shot** resteranno quasi sempre alcune aree non assegnate: in questo caso si controllerà come al solito chi ha la maggioranza (anche se non ci sono 7 cubetti) e si poserà un cartello SOLD con quel colore: in caso di parità fra più giocatori i loro cubetti saranno eliminati come al solito, mentre se c'è parità fra tutti i colori di una zona l'area non verrà assegnata.

Poi si esegue il conteggio finale, sommando il valore delle aree conquistate da ciascun giocatore e sottraendo 10 PV per ogni tessera "debito" posseduta: chi ha il totale più alto vince la partita.



Cubetti, dado e broker.

Come si vede **Big Shot** ha una meccanica estremamente semplice, come in molti altri giochi di Alex Randolph, ma non così semplicistico: oggi forse comincia a mostrare qualche rughetta, visto il progresso fatto nel campo dei giochi da tavolo, ma è ancora estremamente piacevole, rapido e con quel tanto di cattiveria sufficiente a mantenere viva l'attenzione dei partecipanti fino all'ultimo cubetto dell'ultima mossa.



La scatola del gioco.

Se volete quindi un gioco rapido ma intrigante potete provare Big Shot: l'unico a controindicazione la vediamo se al tavolo ci sono tutti giocatori esperti: man mano che le mosse scorrono infatti aumenta il tempo di riflessione per il piazzamento dei cubetti: nessuno vuole fare favore agli altri!

Al termine del regolamento sono state incluse anche tre varianti:

1. Gioco più impegnativo: con questa variante l'ammontare dei soldi di ogni giocatore è segreto ed i prestiti possono essere chiesti solo prima dell'asta. Se un giocatore ha sbagliato conti ed offerto più soldi di quelli che aveva in realtà deve mostrare il suo denaro e ritirarsi dall'asta che verrà portata avanti dagli altri.
2. Variante per tre giocatori: si utilizzano comunque tutti i cubetti, ma uno dei colori appartiene ad un ipotetico "giocatore neutrale". La distribuzione nei lotti resta invariata ed un lotto acquisito dal giocatore neutrale riceverà il solito cartello "SOLD" (ma non darà PV)
3. Variante per due giocatori: ognuno diventa titolare di due colori e di 20 milioni, ma monete e certificati di debito dovranno essere tenuti separati per le due società. Anche le operazioni successive (aste, attribuzione lotti, raddoppio dei parchi, ecc.) devono essere tenute separate e per vincere un giocatore deve avere ottenuto almeno DUE lotti per ognuna delle sue società. A fine partita ognuno somma profitti e perdite di entrambe le società per determinare il vincitore.

Il gioco originale

Una recensione di **Big Shot** non sarebbe completa se non provassimo a fare un paragone con la **versione originale**, sempre sottolineando che dopo vent'anni tante cose sono cambiate nel mondo dei giochi da tavola ed i giochi "astratti" sono un po' meno popolari per il grande pubblico.



I componenti della vecchia edizione.

Come si vede dalla foto qui sopra i componenti della edizione Ravensburger erano stati impostati con una grafica che attirasse l'occhio dei possibili clienti, mentre ci sono solo piccolissime differenze nelle quantità: l'unica che potremmo rimarcare davvero è la presenza di monete ricavate da dischi di plastica colorata con il valore stampato in rilievo.



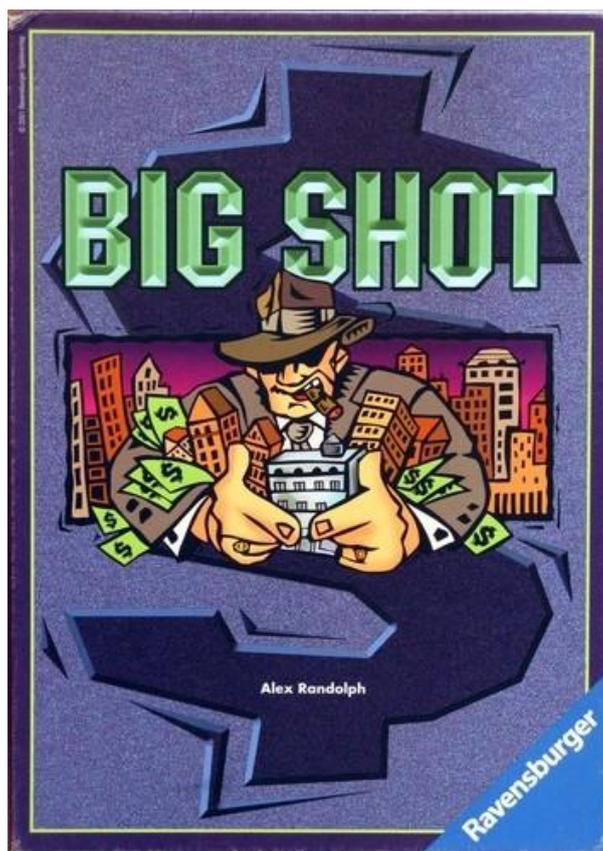
Le monete della vecchia edizione

Nella nuova edizione abbiamo 20 dischetti bianchi da “1” contro i 15 della vecchia; 15 dischetti da “5” contro i 12 della vecchia; 10 dischetti da “10” non presenti nella vecchia edizione che invece aveva anche 20 monete da “2” e 4 da “20”.

Infine la grafica delle tessere da de-fustellare era più curata nella vecchia edizione ed ogni giocatore si vedeva così assegnare una specifica società di investimenti per le costruzioni: anche le tessere erano ovviamente un po’ diverse, con piccole differenze nelle quantità (28 tessere “debito” nella nuova edizione contro i 30 della vecchia) mentre le tessere “SOLD” sono 13 sia nella nuova che nella vecchia.



Alcune tessere della vecchia edizione



La scatola della vecchia edizione

Come abbiamo detto più volte, i componenti possono attirare più o meno l'attenzione dei compratori, ma quello che importa è vedere se il Regolamento è stato modificato. **La risposta è no**, anzi le regole della nuova edizione sono più ordinate ed in alcuni casi sono scritte in maniera più chiara delle vecchie (per esempio il discorso della parità di cubetti alla fine).

Possiamo quindi concludere che probabilmente la vecchia edizione era più attraente (e più costosa) ma che il gioco non è affatto cambiato, quindi possiamo essere contenti che un vecchio "classico" sia stato riportato sui nostri tavoli.

"Si ringrazia la ditta [OLIPHANTE 2](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"