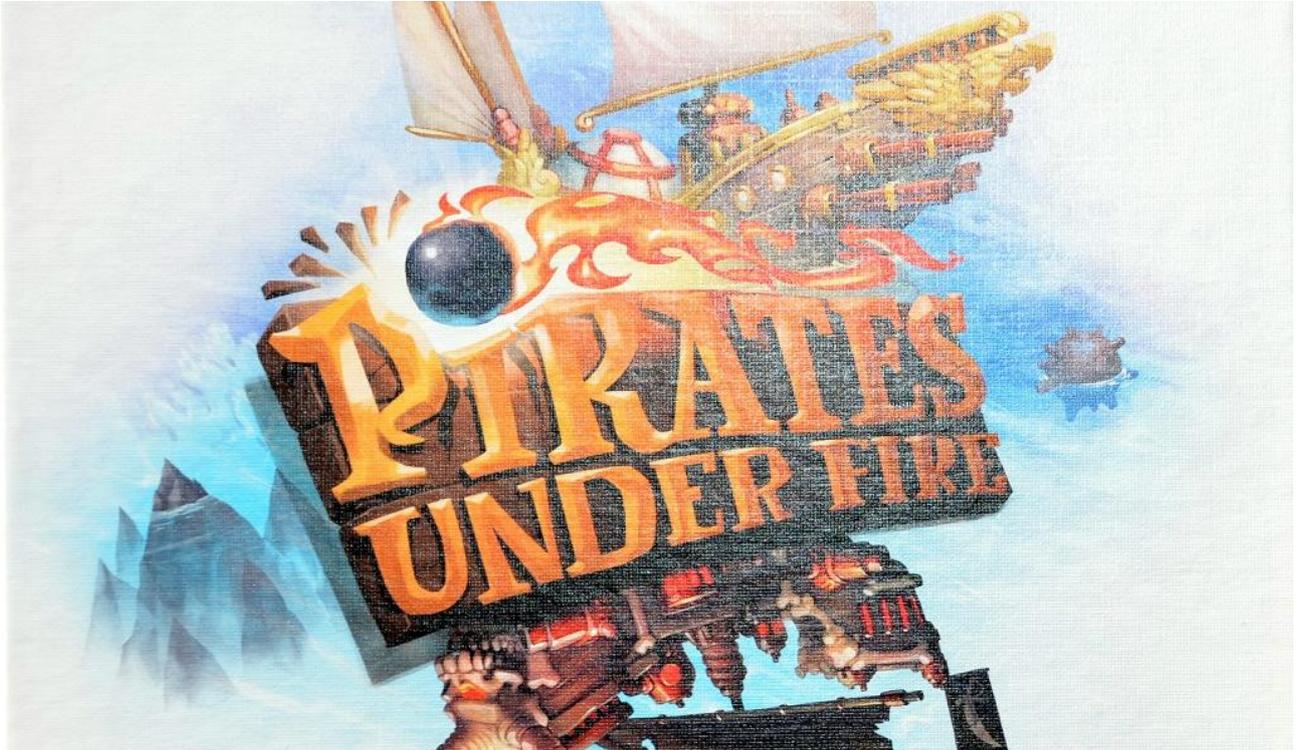


## PIRATES UNDER FIRE

**Nostromo, alzo di 5°, puntare, fuoco !!!**



### Introduzione

Oggi vi parleremo di **Pirates Under Fire**, un gioco edito dalla ditta francese **Explor8** (di cui abbiamo già recensito l'opera "prima": [Big Monster](#)), ma ideato da due autori italiani piuttosto noti (**Stefania Niccolini** e **Marco Canetta**) e indirizzato a due giocatori di 10 anni o più di età, per una durata di circa **30 minuti** (ma che può tranquillamente aumentare di altri 10-15 minuti se i due avversari decidono di studiare attentamente ogni loro mossa).

Si tratta in pratica di un gioco astratto, reso graficamente in maniera molto spettacolare: i due "ammiragli" sono al comando di una flotta di velieri e cercano di prevalere in una specie di battaglia navale dove tutti i colpi sono permessi, ma il cui scopo finale è quello di piazzare le proprie navi in "combinazioni" vincenti.

Il tema dei "pirati" è stato sicuramente utilizzato perché attira di più l'attenzione del pubblico, ma ben poco nel gioco potrebbe essere considerato davvero attinente al tema: fatta questa considerazione aggiungiamo subito che il titolo è davvero divertente e coinvolge molto i due avversari, i quali devono studiare più che attentamente ogni mossa per non favorire la flotta nemica. Vedremo più avanti come, quindi cominciamo con il dare ora un'occhiata ai materiali.



## Unboxing

La scatola di **Pirates Under Fire** ha il formato “ridotto” così caro agli editori quando si tratta di giochi per due (225x225x60 mm) ed è ben riempita con... undici fustelle di cartone spesso sulle quali sono stampati tutti i materiali necessari: munitevi di un cutter con la lama ben affilata per facilitare il distacco di tutti componenti, mettendo poi i vari tipi di tessere e gettoni in bustine separate per facilitare il set up.

Il “tabellone” è costituito da 6 plance (quattro grandi, con una griglia di 3x3 caselle quadrate, e due piccole da 1x3 caselle) stampate su entrambi i lati. Ogni giocatore riceve 27 tessere rettangolari con il disegno di un veliero sul fronte e la stessa nave in fiamme sul retro. Completano la dotazione 12 tessere rettangolari “Nave Mercenaria” e 60 gettoni.

I materiali sono molto buoni e soprattutto robusti, visto lo spessore del cartone utilizzato: il loro uso è semplice e nessuno ha lamentato problemi durante le partite. La scatola contiene anche due libretti con il regolamento (uno in francese/inglese e l'altro in italiano/tedesco) realizzati molto bene e con tante immagini ed esempi: abbiamo riscontrato solo un paio di punti dubbi (ne parleremo al momento giusto) che abbiamo però chiarito rapidamente contattando il produttore, il quale ha gentilmente risposto nel giro di poche ore.



Il tavolo pronto per l'inizio delle ostilità.

### Preparazione (Set-Up)

I giocatori ricevono due plance grandi ed una piccola del loro colore (azzurro chiaro o blu) e le sistemano a piacere davanti a loro, unendo poi i sei pezzi in modo da formare un "tabellone" di 6x7 caselle quadrate, come si vede nella foto qui sopra. A disposizione c'è anche una tessera riassuntiva (che spiega come si fanno i punti).

Poi ognuno mescola bene le sue 27 tessere "veliero" e ne toglie 9 a caso, senza guardarle, per formare una "riserva" a lato del tabellone (vedete le due pile di riserva nella parte sinistra della foto). Poiché ogni set di 27 tessere ne include TRE per ogni numero (da 1 a 9) è estremamente raro, ma non impossibile, che uno di questi numeri manchi fra le 18 tessere tenute.

Si mettono tutti i gettoni in tavola, divisi per tipo, e si mescolano le 12 navi mercenarie, prendendone poi 5 a caso (tre da 3 dobloni, 1 da 4 ed 1 da 5) da posare a fianco del tabellone, mentre tutte le altre sono riposte nella scatola perché non verranno usate: le navi mercenarie acquistate dai giocatori durante la partita non verranno infatti rimpiazzate.

Non resta che decidere chi sarà il primo giocatore: a lui viene dato un gettone “scudo” (per proteggere la sua prima nave da un attacco nemico).

## Il Gioco

Nell'attesa di iniziare la partita a **Pirates Under Fire** i due avversari devono prendere le prime tre tessere del “mazzo” (di 18) che hanno davanti e le guardano: approfittiamo di questo momento di calma (apparente) per dare anche noi un'occhiata più da vicino ai vascelli delle nostre flotte.



Le tessere del giocatore “azzurro”.

Ogni tessera ha sul fronte il disegno di un veliero (vele nere e bandiera pirata per il giocatore “azzurro”, vele bianche e bandiera bianca per il “blu”), accompagnato da un numero (in alto a sinistra) e da un “bonus” (in basso a sinistra). I numeri sono molto importanti perché serviranno a calcolare il punteggio finale, ma è bene ricordare che 9 tessere sono state escluse ad inizio partita e non si sa quindi se e quali numeri possano mancare. Sul retro si vede la stessa nave avvolta dalle fiamme, a significare che è stata colpita e rischia di affondare.

Alcune tessere hanno una “X” al posto del numero e sono da considerare come una specie di jolly. Le “Navi Mercenarie” sono simili, ma i loro bonus sono più importanti e la maggior parte di esse ha più numeri (1/2/3, 4/5/6, 7/8/9, ecc.) che le rendono di fatto più flessibili durante il piazzamento, perché il numero da usare sarà scelto solo al momento del calcolo finale. Esse possono essere aggiunte alla propria flotta acquistandole (al prezzo di 3-4-5 dobloni).



Le plance grandi del giocare “blu”.

Le plance quadrettate di **Pirates Under Fire** posseggono a loro volta un simbolo all’interno di ogni quadrato, e proprio questi simboli sono il cuore del gioco, per cui vediamo a cosa servono:

1. **Stella:** ogni nave posata in queste caselle fa prendere al giocatore un gettone “Punto Vittoria” (PV);
2. **Bersaglio:** fa sparare un colpo (ortogonalmente o in diagonale, a seconda del simbolo) per una lunghezza illimitata, colpendo la prima nave nemica che incontra;
3. **Mina:** serve a complicare la vita all’avversario. È infatti ancora possibile posare una nave su una casella con la mina ed utilizzare il simbolo come al solito, ma il giocatore deve incamerare il gettone che gli costerà un malus di “-2 PV” a fine gioco;
4. **Attrezzi:** servono a riparare una nave in fiamme, girandola nuovamente sul lato “attivo”;
5. **Carta:** autorizza ad aggiungere una tessera alla propria mano che da quel momento potrà contare dunque su una scelta fra 4 tessere (ed in seguito anche 5 o 6, se necessario) anziché le 3 iniziali.



Le navi Mercenarie.

Ma ecco che sentiamo partire le prime cannonate, quindi è ora di tornare al campo di battaglia. Al suo turno il giocatore DEVE prendere una delle tessere che ha in mano e posarla nella sua fila di partenza o in caselle ortogonali ad altre tessere già piazzate prima, attivando immediatamente il simbolo della casella coperta e quello stampato sulla carta. Anche i velieri infatti hanno dei disegni e fra questi ci sono gli stessi simboli visti sopra, più 4 aggiuntivi:

- **Moneta:** il giocatore prende un gettone “doblone” dalla riserva: i dobloni servono ad acquistare le navi “Mercenarie”;
- **Scudo:** il giocatore prende un gettone scudo dalla riserva e lo posa su uno dei suoi velieri per proteggerlo da una cannonata nemica (invece di girare la nave sul lato in fiamme si elimina il gettone);
- **Mina sbarrata:** serve ad eliminare una mina dal tabellone;
- **Simbolo “x 2”:** raddoppia il bonus della casella utilizzata (2 spari, 2 monete, 2 PV, ecc.).

Dopo aver posato la sua nave il giocatore PUO’ acquistare una nave mercenaria, se ha i dobloni necessari, e poi ripristina la mano pescando una tessera dal suo mazzo.



della disposizione delle plance e del loro verso; poi il tipo di navi disponibili (dopo aver tolto le 9 iniziali) e soprattutto il turno in cui verranno pescate e messe in campo.

Tuttavia alcuni consigli possiamo darli, partendo da quello “basilare”: cercate di non piazzare navi in caselle che possono essere subito colpite dalle cannonate nemiche posate su caselle col bersaglio. Analizzate dunque bene gli “incroci” fra tutte le caselle che tirano in maniera ortogonale e quelle che invece sparano diagonalmente. Troverete sicuramente alcune caselle sulla prima fila che non possono essere colpite direttamente, almeno all’inizio del gioco.



Le plance piccole del tabellone da piazzare in mezzo o a lato delle grandi, a scelta del giocatore.

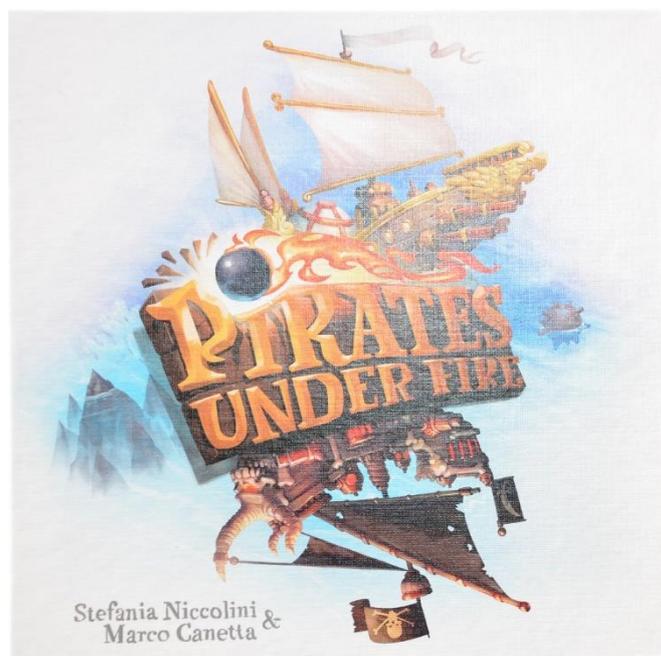
Approfittate delle navi con gli scudi (se le avete in dotazione nei primi turni e se il loro valore è compatibile con la sequenza che avete iniziato) per proteggere le navi più a rischio che servono a completare una combinazione vincente. Naturalmente vale il discorso inverso: cercate di colpire le navi avversarie al centro di una sequenza da molti punti per spezzarla.

Tenete in riserva le navi sminatrici e/o con gli attrezzi per farle intervenire dopo avere subito un attacco o quando una nave va a fuoco: le navi colpite e riparate sono più difficili da attaccare di nuovo perché le caselle con i bersagli sono già state usate. Per lo stesso motivo coprite le caselle con gli attrezzi solo verso metà partita, perché se avete delle navi in fiamme potrete decidere quali sono le più importanti da salvare per massimizzare il vostro punteggio finale.

Le prime navi in campo dovrebbero essere quelle con il doblone, se possibile, per mettere da parte in fretta i soldi necessari ad ingaggiare una nave mercenaria: la maggior parte delle nostre partite test è stata infatti vinta da chi è riuscito ad acquistarne almeno due, una delle quali del costo di 5 dobloni (quelle con i bonus più importanti). Le navi col “doblone” in seguito possono essere riparate per ultime e solo se veramente servono in una combinazione, visto che il loro “servizio” (i soldi) lo hanno comunque già fatto.

Ricordate che sono state tolte 9 tessere dal vostro mazzo e quindi è possibile, seppure molto raro, che un numero manchi del tutto nella vostra riserva ed allora l’uso di una nave mercenaria che abbia diversi numeri potrebbe essere di grande aiuto per chiudere una sequenza. Di preferenza è meglio cercare di realizzare “scale” di 5-6 tessere consecutive, ma se ne avete la possibilità cercate di affiancare numeri uguali su due righe o due colonne parallele per tentare di ottenere non solo due





Si ringrazia la ditta [EXPLOR8](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione