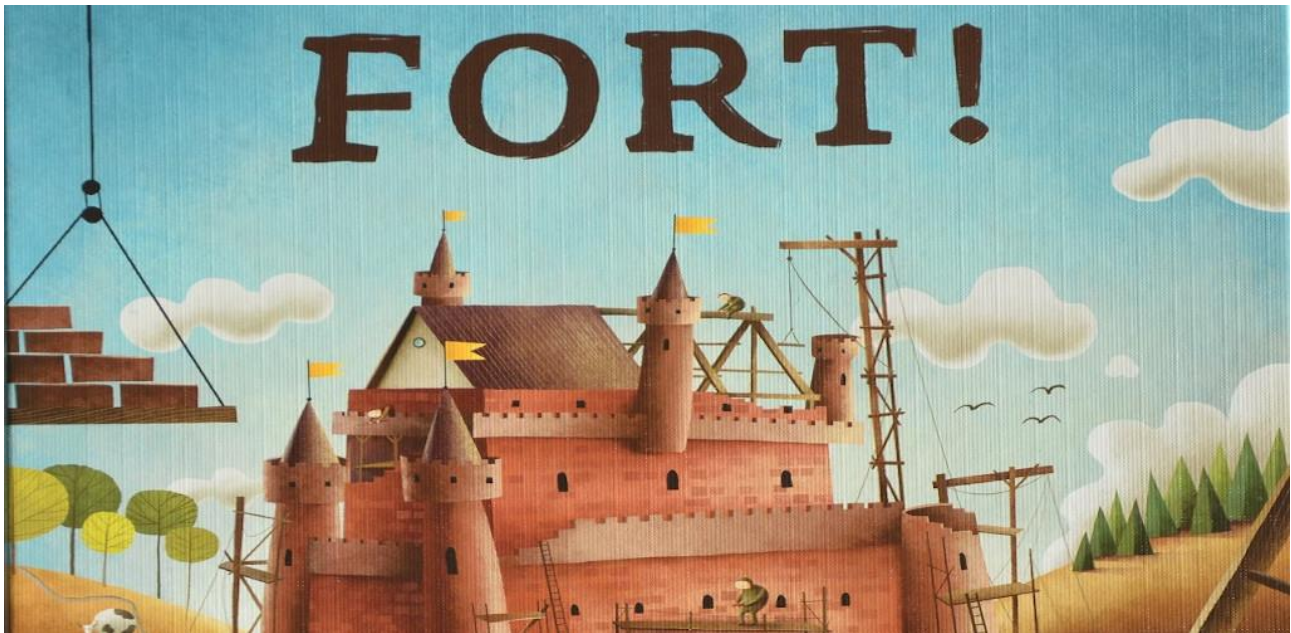


FORT !

C'est mon Fort



Introduzione

Ogni tanto qualche autore ci presenta un gioco in cui si devono piazzare delle tessere per creare un'area "personale" (come "[Le mura di York](#)" che abbiamo recensito lo scorso anno, oppure "Les Grands Batisseurs", di qualche anno fa, che ricorda molto questo gioco) e così anche **Dominique Erhard** ci ha voluto provare con questo **Fort!** (da lui chiamato originariamente "C'est mon fort!"), dedicandolo a 2-4 bambini ed alle loro famiglie (dai 6 anni in su) per una durata davvero ridotta (20 minuti circa).

Il gioco, distribuito in Italia da **Oliphante 2**, chiede ai partecipanti di costruire una lunga muraglia con le tessere che si procureranno durante la partita, cercando di trovare il più in fretta possibile quelle più utili fra le decine schierate sul tavolo a faccia in giù.

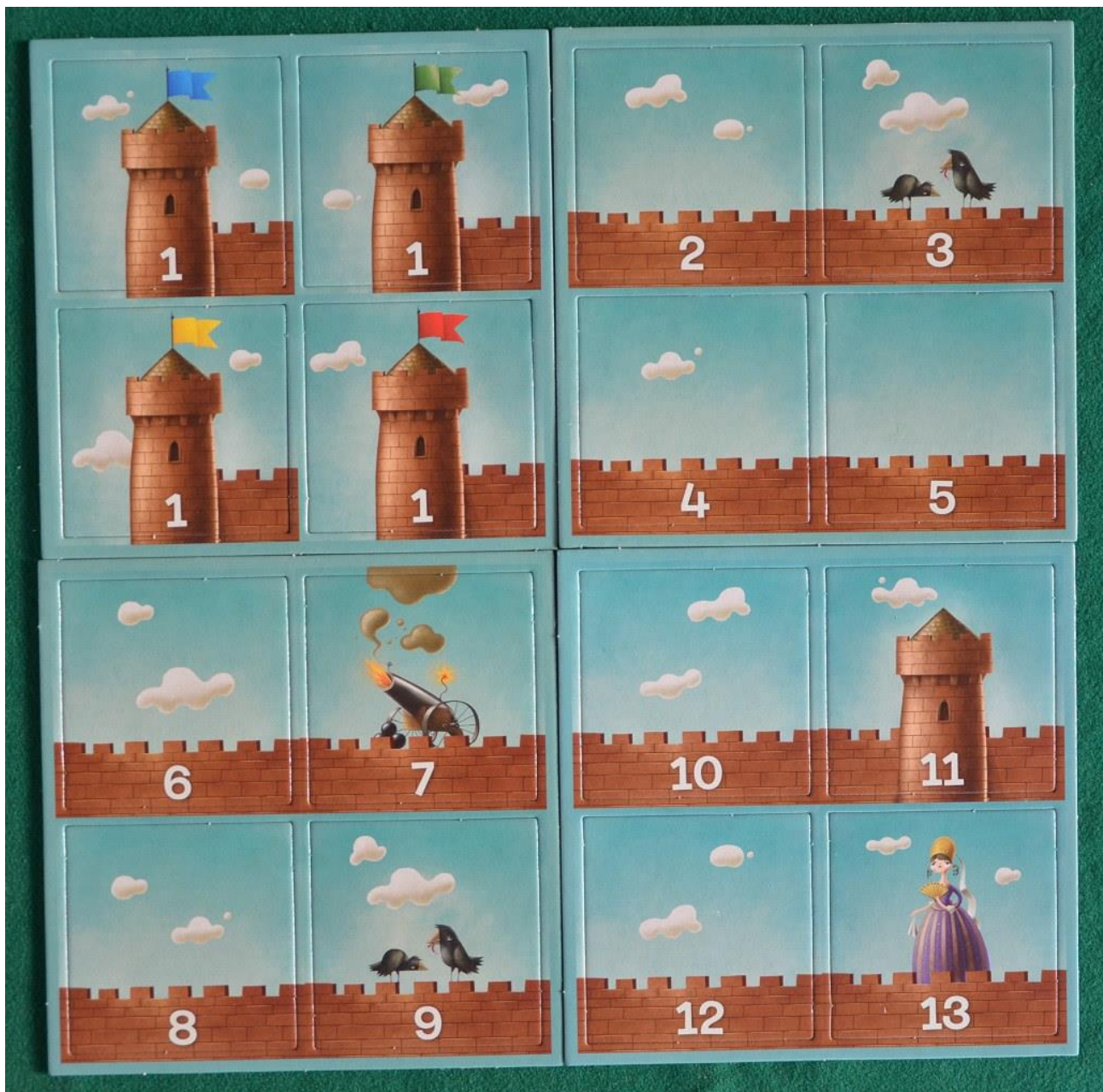


I component.

Unboxing e Setup

La scatola di **Fort!** contiene 48 grandi tessere (80x80 mm) di cartone piuttosto spesso: quattro di esse mostrano una Torre con una bandiera colorata (gialla, verde, rossa e blu: le vedete in primo piano sulla fotografia in alto) e l'inizio del muro di cinta di un castello medievale. I giocatori ne prendono una a testa e la posano sul tavolo davanti a loro.

Le altre 44 tessere sono mescolate (coperte) e schierate sul tavolo in quattro file di 11 (o comunque vogliate voi): ogni tessera mostra un tratto di muraglia vuoto, oppure con una torre al centro o anche con qualche "Personaggio" che si aggira sul "camminatoio" dietro ai merli: ne vedete alcune come esempio nella fotografia qui sotto



Esempio di tessere.

Il regolamento di **Fort!** è di due sole pagine (in italiano ed altre quattro lingue, tutte su fogli separati): il lato “A” spiega le regole di base e quello “B” aggiunge una variante per rendere il gioco un po’ più competitivo, ma sempre senza arrivare ad un grado di difficoltà che possa mettere fuori gioco i bambini.

Il Gioco

Il primo giocatore sceglie una tessera coperta fra quelle disponibili sul tavolo, la gira a faccia in su perché tutti possano vederla e subito dopo deve scegliere se:

- Tenerla, ed allora dovrà aggiungerla a destra della sua muraglia;
- Rifiutarla, ed in questo caso deve rimetterla al suo posto, nuovamente coperta.

Ci sono solo due regole che specificano come piazzare una tessera nella propria muraglia:

- Deve essere messa a destra dell'ultima tessera posta precedentemente;
- Deve avere un NUMERO di valore più alto dell'ultima installata.

Così, per fare un esempio, se la mia ultima tessera sul muro ha valore 25 la successiva dovrà avere un numero da 26 al 45.



Il tavolo da gioco dopo il set-up.

Nel gioco base di **Fort!** la vittoria va al giocatore che posa per primo la sua decima tessera: da qui si capisce che non bisogna mai “incartarsi” con i numeri ed è meglio fare un po’ di controlli prima di costruire una nuova sezione: tornando all’esempio di prima se la numero 25 era la mia sesta tessera e decido di inserire la 33 come settima, devo essere certo che siano ancora disponibili almeno tre tessere dal 34 al 45 per essere certo di poter completare il muro. Quindi è necessario tener sempre d’occhio le muraglie degli avversari per vedere se e quante di queste tessere sono già state giocate.

Nel gioco “avanzato” (quello che le regole chiamano “Variante”) la partita si arresta con le stesse modalità del “base”, cioè quando un giocatore posa la sua decima tessera, ma la vittoria viene assegnata a chi ha più Punti Vittoria (PV) e questi si ottengono come segue:

- I. 1 PV per ogni tessera del proprio muro;
- II. 3 PV se sulle nostre tessere compaiono il Re e/o la Regina;
- III. 1 PV per ogni Principe o Principessa (ce ne sono 3 per tipo);
- IV. 1 PV supplementare per ogni coppia Principe e Principessa;
- V. 1 PV per ogni corvo che svolazza sulle tessere (ce ne sono 8 in totale).



Un Altro set di tessere dove possiamo distinguere, fra gli altri, il mago ed un cannone.

Sempre nel gioco avanzato si usano anche altri due tipi di tessere “speciali”:

1. Il Mago (1 sola tessera, quella col numero 31): se viene giocata nella propria muraglia permette di inserire in seguito una nuova tessera senza rispettare la regola del valore numerico. In pratica si può “infilare” quella tessera nella parte di muraglia già costruita, spostando verso destra quelle di valore superiore;
2. Il cannone (3 tessere con i numeri 7, 16 e 36): quando una di esse viene costruita il giocatore deve immediatamente distruggere una tessera a sua scelta dalla muraglia di un avversario. Non possono però essere attaccate le torri e di tutte le tessere comprese fra due torri.

Se verso la fine, in entrambe le versioni, il gioco si blocca perché tutte le tessere rimaste hanno un numero inferiore all'ultimo che appare nelle muraglie in costruzione ed il Mago è già stato giocato, la partita si considera conclusa e la vittoria si assegna come segue:

- Gioco base: a chi ha costruito più tessere (a parità a chi ha giocato quella col valore più alto);
- Gioco avanzato: a chi ha il maggior numero di PV (e anche qui, a parità, a chi ha costruito quella di valore più alto).



Partita in corso.

Qualche considerazione e suggerimento

Fort!, lo avevamo premesso, è davvero un gioco per famiglie e soprattutto per i bambini o chi non vuole neppure sentire parlare di “studiare delle regole”: facile e veloce, nella versione base, si basa su un po’ di fortuna e molta memoria. Nel gioco avanzato... anche, ma stavolta non basta più accontentarsi di cercare i numeri giusti perché si deve dare la precedenza a quelle tessere che mostrano un personaggio o un corvo, in modo da ottenere dei PV extra, andandole a cercare fra quelle ancora disponibili (e quindi cercando di ricordare quali tessere "vuote" sono già state girate per non sprecare mosse).

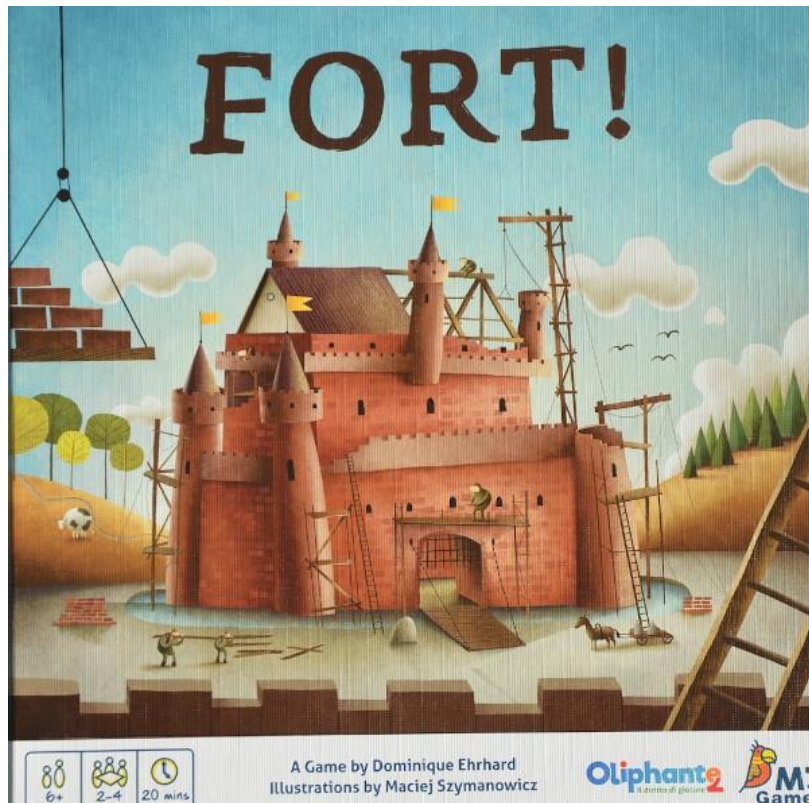
Se qualcuno ha il “vento in poppa” (cioè se la Dea bendata lo aiuta) potrebbe essere molto avvantaggiato pescando una serie di tessere di valore molto vicino, in modo da avere poi tutto il tempo per aggiungerne altre senza rischiare di essere messo fuori gioco. Per tutti gli altri... ricordatevi che la Fortuna è molto volubile e potrebbe arrivare in vostro soccorso quando meno ve lo aspettate... oppure durante la rivincita!

Il cannone va giocato “bene”, cercando di eliminare una tessera a quei giocatori che sono vicini alla chiusura ma che necessitano di tessere dal valore molto alto: togliendone una essi rischiano infatti di non poter più chiudere per mancanza dei valori necessari.



Un esempio di... chiusura. Vi piacerebbe eh? Ma in realtà l'abbiamo costruito noi scegliendo le tessere perché è praticamente impossibile realizzare un "filotto" del genere del valore di ben 25 punti. Riuscite a verificarli?

Commento finale



La scatola.

Proprio come è indicato sulla scatola, **Fort!** può esser praticato anche da bambini di sei anni o poco più: naturalmente devono conoscere i numeri da 1 a 45 e soprattutto capire la differenza fra l'uno e l'altro in modo da essere in grado di decidere se conviene inserire o meno una tessera nella muraglia.

Noi abbiamo provato il gioco con due bambini di 6 anni, uno che aveva già fatto la Prima Elementare e l'altro che deve iniziare questo autunno (stiamo scrivendo nel Giugno del 2020).

Entrambi si sono molto divertiti anche se il secondo ha avuto ovviamente bisogno di un po' di assistenza dal nonno per spiegare la "differenza" di valore ad ogni nuova "pesca". Ma verso la fine della partita il suo cuginetto, più "ferrato" in matematica, ha tranquillamente preso il posto del nonno ed è stato lui a dargli le spiegazioni necessarie...

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