

VIA MAGICA

Dall'Impero alla magia elementare ...



Introduzione

Via Magica è un gioco per tutti creato da Paolo Mori ed edito dalla ditta svizzera Hurrigan, ma localizzato e distribuito in Italia da **Oliphante 2**. È adatto a 2-6 giocatori di tutte le età, a partire da 7 anni, ed ha una durata contenuta (non più di 30 minuti) per cui è un titolo ideale per giocare tutti insieme.

Via Magica nasce da una costola di “**Augustus**” (dello stesso Autore, edito sempre dalla Hurrigan) e come in esso la meccanica di base deriva direttamente dalla... “tombola”, per cui imparare il gioco non pone particolari problemi. La maggior parte delle regole di Augustus la ritroviamo anche qui, naturalmente con i necessari aggiustamenti dovuti all’ambientazione: i “senatori”, per esempio, sono stati rimpiazzati da apprendisti stregoni a scuola di magia; le carte “obiettivo” sono diventati “portali magici” (e ce ne sono 2 uguali per tipo, il che riduce in parte anche il fattore “fortuna”); al posto dei “legionari” ora si usano delle gemme di cristallo; la forma “fisica” delle carte è cambiata; ecc.

La grafica è stata dunque notevolmente migliorata grazie all’apporto di parecchi artisti che hanno creato dei veri e propri piccoli “quadri” in miniatura: anche la confezione è stata rivista e notevolmente ridotta (ricorderete senz’altro che la scatola di Augustus era davvero sproporzionata rispetto al contenuto). Da notare infine che il Gran Maestro della scuoladi magia si chiama proprio “Augustus”, giusto per dare a Cesare...

Il gioco resta molto divertente e veloce anche in questa ambientazione “magica”, cosa che ha attirato la curiosità della parte femminile della famiglia, grazie anche ai notevoli disegni con cui sono state “ornate” tutte le carte, con conseguente... serie di partite (ed apprezzamento finale del

gioco). Ma non dobbiamo dimenticare che la Dea bendata qui ha una certa influenza, proprio come succedeva al fratello maggiore, per cui lo sconsigliamo a chi invece vuole sempre programmare il suo gioco e tenere tutto sotto controllo.



I component.

Unboxing

La cosa che più colpisce aprendo la scatolina di **Via Magica** sono le carte di grande formato (80x100 mm) che costituiscono il cuore del gioco: oltre alle dimensioni però si rimane piacevolmente incantati dalla bellezza delle illustrazioni (realizzate da ben sette diversi artisti, ognuno dei quali ha ovviamente apportato un suo stile personale) su uno sfondo praticamente uguale per tutte. Solo le carte “obiettivo” sono un gradino più in basso, artisticamente parlando.

Ognuna delle 80 carte (chiamate “Portali Magici” nel gioco), oltre che dal disegno, è caratterizzata da tre parametri: dando un'occhiata alla fotografia qui sotto, notiamo che in alto ci sono delle "bandelle" con una combinazione dei diversi “spirittelli” (aria, acqua, terra, fuoco, piante e ombra) che serviranno ad attivarla ;



Le carte "Portale".

sui due lati della parte centrale è stampato un simbolo (fulmine giallo, clessidra verde, "infinito" blu e corona viola) che indica il tipo di "potere" associato alla carta (rispettivamente "uso immediato", "a fine gioco", "permanente" e "nessun potere specifico"); in basso a sinistra infine è indicato il valore della carta (in PV) mentre a fianco ci sono delle icone che spiegano come usare il suo potere una volta che il Portale viene attivato.

Oltre alle carte, nella scatola di **Via Magica** troviamo 23 gettoni "spiritello" di grande diametro (38 mm) sui quali sono riprodotti gli stessi disegni che abbiamo visto sulle bandelle, con l'aggiunta di due "Jolly": tutti vengono inseriti in un sacchetto di stoffa viola da cui verranno estratti uno ad uno nel corso della partita. Attenzione però: questi "spiritelli" sono in numero diverso per ogni tipo:

- N° 6 d'aria (bianchi)
- N° 5 d'acqua (azzurri)
- N° 4 di terra (beige)
- N° 3 piante (verdi)
- N° 2 di fuoco (rossi)
- N° 1 d'ombra (viola)
- Oltre ai due jolly, naturalmente.



I gettoni “spirito” e le tessere riassuntive.

Completano la confezione 6 tessere riassuntive che i giocatori terranno davanti a loro durante la partita (come promemoria) e 48 gemme di plastica azzurra traslucida (chiamate “Cristalli” sul regolamento).

Preparazione (Set-Up)

Il tavolo di **Via Magica** si prepara in pochissimi minuti:

- per prima cosa si stendono al centro, su due file parallele, le 10 carte “obiettivo” (chiamate bonus nel regolamento): le prime cinque assegnano 2-4-6-8-10 Punti Vittoria (PV) a chi per primo chiude un certo “tipo” di portali. Le altre cinque assegnano anch’esse 2-4-6-8-10 PV alla chiusura di un certo “numero” di portali;
- poi si meschia il mazzo delle carte “Portale” e si scoprono le prime cinque, da mettere accanto ai bonus;
- ogni giocatore prende una tessera riassuntiva, 7 cristalli e 6 carte “Portale” dal mazzo, poi ne deve scartare tre (che vengono tolte dal gioco). Notare che ci sono nel mazzo 40 diversi tipi di Portale (ognuno è ripetuto due volte) con 40 diverse combinazioni di spiritelli.



Il set-up del gioco.

Non ci resta che inserire i 23 gettoni “spiritello” nel sacchetto e siamo pronti a partire.

Il Gioco

Il Capo-gioco estrae un gettone dal sacchetto e, mostrandolo a tutti, ne annuncia il tipo (spiritello d’aria, d’acqua, ecc.). Tutti guardano allora le tre carte “Portale” che hanno davanti per vedere se una o più bandelle riportano quel tipo di icona: in caso positivo prendono un cristallo e marcano UNA (ed una solam, a differenza della tombola) di quelle bandelle.

Man mano che la partita di **Via Magica** procede vengono coperte le icone su una o più carte (è permesso spostare un cristallo da una carta all’altra, se i giocatori non ne hanno più a disposizione) finché una di esse non verrà completamente riempita: a questo punto il giocatore deve esclamare “**Incantatum**” ed il gioco si arresta per qualche istante, per dargli il tempo di incassare il bonus della carta attivata, rimettere i cristalli usati nella sua riserva, scegliere un altro portale fra quelli scoperti sul tavolo (rimpiazzandolo subito con uno preso dal mazzo della riserva) ed eventualmente reclamare una carta obiettivo/bonus, se ha raggiunto i requisiti necessari.



Alcune delle carte Bonus.

Approfittiamo anche noi della sosta per andare a guardare un po' più da vicino questi bonus, utilizzando la fotografia qui sopra. Come si vede non ci sono molte indicazioni, ma semplicemente il TIPO di carte necessarie (dall'alto al basso e da destra a sinistra: fulmine, corona, clessidra e infinito) ed i PV ottenuti dal primo giocatore che chiude per primo il terzo portale di quel tipo.

Diverso è il discorso per l'altro tipo di obiettivi: per loro infatti conta soltanto il NUMERO di portali attivati: con due soltanto si può prendere la carta da 2 PV, con tre si otterrà la carta da 4 PV e così via fino a sei portali attivati che assegnano da 10 PV. Tuttavia le regole permettono di prendere UNO SOLO di questi bonus in ogni partita: ci si può quindi accontentare di 2-4 PV oppure cercare di andare avanti per arrivare a 6-8-10 PV, con il rischio che qualcuno arrivi prima di noi lasciandoci a bocca asciutta perché non si può più fare "marcia indietro".

La partita continua in questo modo, alternando la pesca dei gettoni alla risoluzione dei portali: ogni volta che viene pescato un Jolly, e dopo che tutti hanno scelto che bandella coprire, tutti i gettoni vengono rimessi nel sacchetto e mescolati bene per ricominciare tutto da capo.

Via Magica finisce quando uno dei partecipanti annuncia di avere attivato il SETTIMO portale: si termina naturalmente il turno in corso e si passa al calcolo dei PV, sommando i punti dei portali gialli, viola e blu attivati e verificando quelli dei verdi (che dipendono sempre da certe condizioni o da certe carte raccolte). A questi si aggiungono i PV delle carte "bonus" acquisite e chi ottiene il totale più alto potrà fregiarsi del titolo di Grande Mago e naturalmente potrà usare le sue nuove

competenze per far sparire la suocera, trasformare gli avversari in animalletti della foresta, far scendere una pioggia di monete d'oro, ecc.



Partita in corso. La postazione di questo giocatore ci mostra 4 portali già attivati e tre in corso: a fianco notiamo che ha già guadagnato il bonus per avere attivato quattro portali, in alto, e quello per averli attivati tutti diversi, subito sotto.

Qualche considerazione e suggerimento

La cosa più importante in Via Magica è... avere un po' di fortuna, soprattutto all'inizio, visto che l'estrazione dei gettoni è casuale, come nella Tombola, ma a differenza di questo gioco così popolare qui le percentuali di probabilità che esca un certo tipo di "spiritello" non sono affatto le stesse, e più esattamente abbiamo:

- 26% di probabilità che venga estratto un gettone bianco;
- 21% per l'azzurro;
- 17% per il beige;
- 13% per il verde;
- 9% per rossi e jolly;
- 5% per il viola

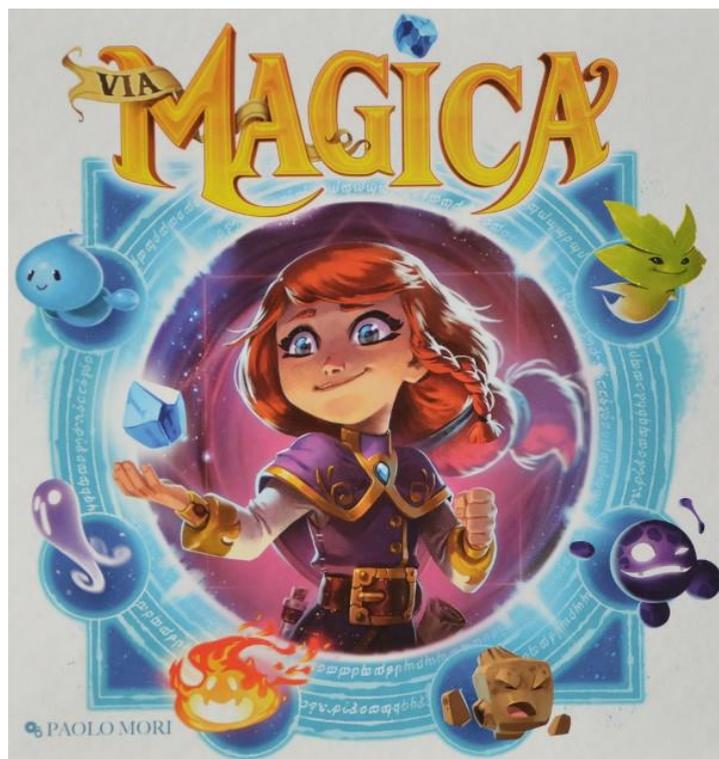
Quindi fin da subito bisognerà cercare di aiutare la Dea bendata tenendo in mano le carte che abbiano le maggiori probabilità di essere completate in fretta e riservandosi naturalmente la possibilità di acquisirne in seguito altre di valore più alto o di tipo diverso (per cercare di ottenere almeno un paio di carte "Bonus").



I cristalli azzurri.

Facciamo un esempio: nel mazzo ci sono solo tre tipi di Portali con due spiritelli “viola”: esse hanno dunque un valore molto alto (14 PV) oppure un valore intermedio (8 PV) accompagnato da un bonus interessante (trasformare in Jolly gli spiritelli bianchi), oppure un valore basso (3 PV) accompagnato però da un bonus molto forte (attivare gratis un altro Portale). D’altra parte essi richiedono più tempo e fatica per essere realizzati e spesso saranno attivati solo con l’aiuto dei jolly.

Un’altra fonte di “esitazione” per i giocatori è quella relativa alle carte ”Bonus” per numero di Portali attivati: qui la regola “a spanne” che normalmente si segue è quella di guardare per prima cosa a che punto sono gli altri, sperando che siano più indietro di noi e non costituiscano quindi un pericolo immediato. Poi bisogna capire se la prossima attivazione di un nostro Portale è molto probabile: in questo caso conviene senz’altro puntare a prendere la carta “bonus” successiva: altrimenti accontentiamoci tranquillamente anche di un “6” ed evitiamo rischi.



La scatola del gioco.

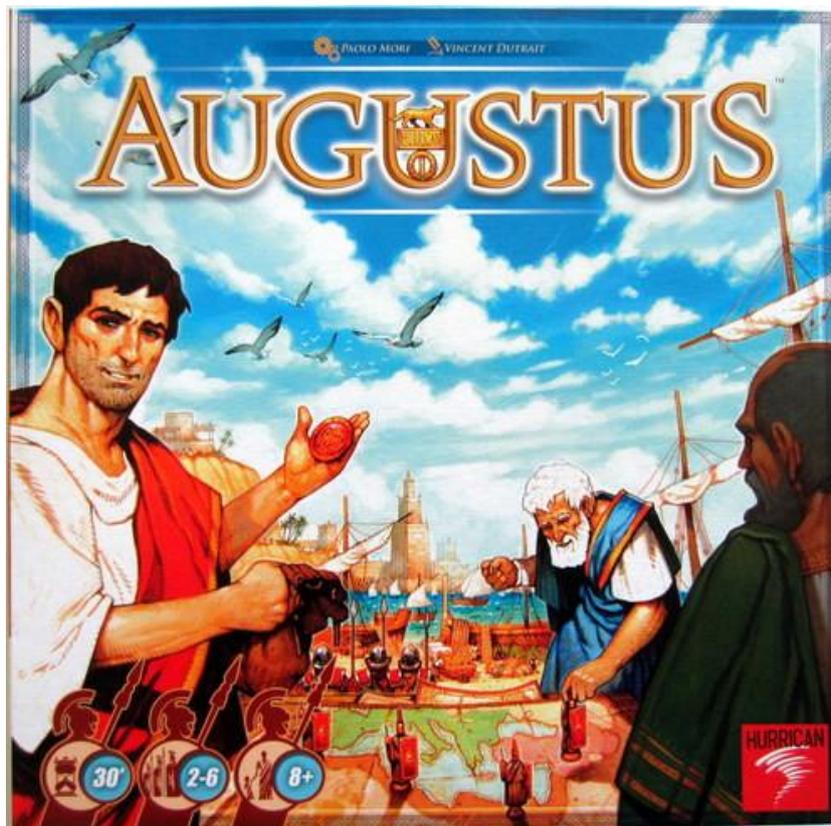
I Portali più interessanti, a nostro avviso, sono quelli che, come “bonus” di attivazione, permettono di utilizzare un certo tipo di gettone come fosse di un altro colore: averne, per esempio, uno che trasforma i gettoni “bianchi” è piuttosto interessante e bisognerebbe prenderlo subito, se appare sul tavolo.

Per il resto valgono le solite raccomandazioni: quando attivate un Portale esaminate pure con calma cosa offre il tavolo in quel momento e cercate di scegliere una carta che non sia quasi una fotocopia di altre che avete già in lavorazione, in modo da segnare quasi sempre almeno uno spiritello a turno. E non dimenticate che per attivare un Portale potrete sempre prendere un cristallo da un'altra, se avete finito al scorta.

Commento finale

Via Magica è un titolo simpatico e piacevole da giocare, soprattutto in famiglia: può essere praticato anche con i ragazzini, a cui sarà subito chiaro il meccanismo dei cristalli sulle carte, ma dovrete aiutarli un po' al momento dell'applicazione del bonus di attivazione o della scelta di una nuova carta. Ma vedrete che impareranno presto a sbrogliarsela da soli.

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



La scatola di Augustus.

Non possiamo però chiudere questa recensione senza un breve cenno alle differenze con il fratello maggiore AUGUSTUS.

Come abbiamo detto più volte, volume della scatola a parte, non ci sono differenze sostanziali nelle regole fra i due giochi, e la maggior parte dei cambiamenti riguarda quindi l'aspetto "fisico". Vediamo come.

La foto qui sotto ci mostra che:

- Le carte di Augustus sono quadrate mentre le nuove sono rettangolari e più grandi;
- Le carte di Augustus sono tutte diverse fra loro (e qualcuna sembra più potente di altre, secondo i giocatori) mentre quelle di Via Magica sono tutte doppie e nessuno può averne due uguali davanti a sé;
- I "Bonus" di Augustus sono delle tessere quadrate, contro le carte rettangolari del fratello minore;
- Al posto dei cristalli Augustus ha dei meeples rossi che rappresentano dei legionari romani;
- La confezione di Augustus prevedeva anche un notes con una cinquantina di fogli segnapunti, non forniti nella nuova confezione.



Componenti di Augustus.

Sentiamo già arrivare la prossima domanda: vale la pena di acquistare Via Magica o è meglio Augustus? La nostra risposta è che la nuova versione del gioco è non solo più bella graficamente, ma ha anche ridotto un po' l'incidenza della fortuna, soprattutto con l'espedito delle carte "Portale" rappresentate due volte ciascuna: quindi noi la preferiamo alla precedente. Dunque "buona pesca!" e buon divertimento.