

THE MAGNIFICENT

I Circhi, a caccia di numeri sempre più strabilianti



Introduzione

Si sa: salvo alcune graditissime eccezioni la redazione di Balena Ludens è composta da giocatori con qualche anno sulle spalle, persone che appartengono ad un tempo in cui era un evento importante quando il **circo** arrivava in città. Così quando un nuovo gioco sulle arti circensi varca la porta della redazione ci eccitiamo e corriamo a provarlo.

Purtroppo questo è un evento che non capita spesso: ci sono voluto ben 6 anni (da quando parlammo di [Circus Train](#)) prima di poter tornare sull'argomento! Quindi oggi con l'eccitazione dell'eterno fanciullino che alberga in noi (abbiate pazienza: entrambi i recensori dei giochi citati abitano a pochi km dalla casa dove nacque Giovanni Pascoli) vi parliamo di **The Magnificent**, per 1-4 giocatori di 14 anni o più, edito da Aporta Games e localizzato in italiano da Ghenos Games.

Come Circus Train, anche **The Magnificent** è un gioco "gran strategico", cioè modella la gestione di uno o più circhi, per i quali occorrerà curare trasporto, pubblicità, spettacoli originali e grandi interpreti per guadagnare abbastanza soldi da poter vivere di questo mestiere. Quindi dimenticatevi miniature di tigri e carte personaggio tipo "Domatore" o "Trapezista"!

Le azioni da eseguire sono poche e ben spiegate dalle regole, poi occorre avere il "naso buono" per investire in spettacoli che vendano tanti biglietti e riempiano le nostre casse: la concorrenza sarà spietata, ma nel mondo circense c'è ancora spazio per tutti.

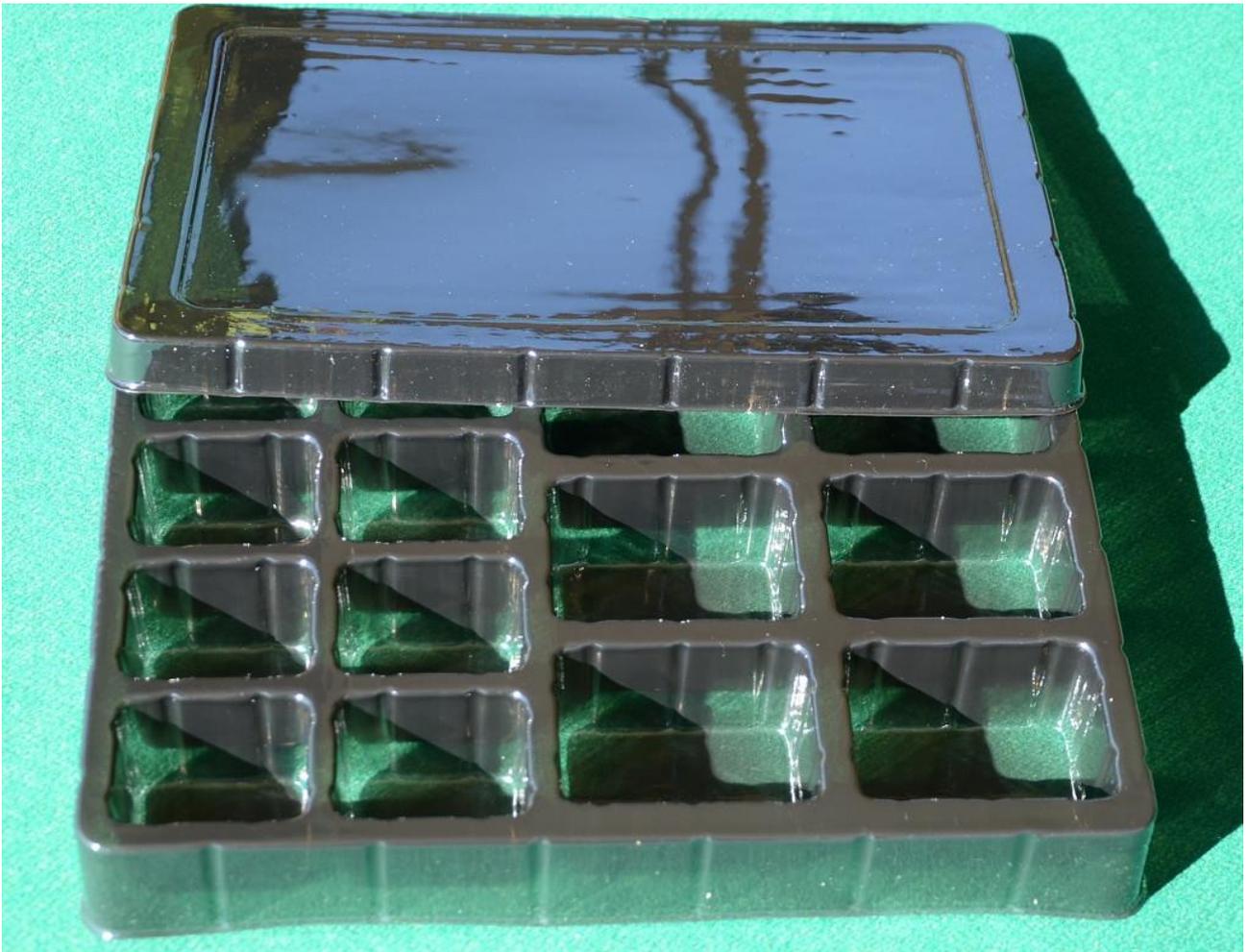


I componenti

Unboxing

Molto bella e ben indovinata l'immagine sulla scatola di **The Magnificent**: essa ci mostra un giocoliere che fa girare vorticosamente cinque palle infuocate e ci mette subito nello spirito del gioco. Aprendo la scatola ci troveremo di fronte ad una grande quantità di componenti che, fortunatamente, lascia ben poco spazio all'aria! Il tabellone ci mostra i luoghi in cui agiranno i nostri circhi, mentre quattro plance individuali serviranno a preparare l'accampamento per la nostra carovana e per gli spettacoli.

Seguendo la grande "moda" del momento non mancano le ormai abituali tessere alla "Tetris" (chiamate "Campo" nel regolamento): ce ne sono 88, divise in tre colori (verde, arancione e viola) ed ogni colore ha 12 tessere da 6 "quadretti" e 18 da 4. Subito dopo scopriamo i 15 dadi di plastica traslucida (negli stessi colori delle tessere) più 4 bianchi trasparenti, oltre ad una sessantina di monete, 110 carte divise in due mazzi (Locandine e Maestri), tessere di vario tipo e po' di "falegnameria": tre carri di legno colorato (verde, arancione e viola) e dei segnalini nei quattro colori dei giocatori.



Il contenitore incluso nella scatola

Chiudono la lista una cinquantina di “gemme” di plastica traslucida (sempre con gli stessi colori dei dadi) che simboleggiano gli effetti speciali usati dall’artista ed un contenitore termoformato di plastica nera, con coperchio (lo vedete nella foto qui sopra), diviso in 14 vaschette, all’interno delle quali possono essere riposte le tessere, le gemme, le monete, ecc.

Si tratta di un’ottima idea che, come si fa da decenni per i wargames, comincia fortunatamente a prendere piede anche nel mondo dei giochi da tavola: purtroppo però il coperchio è sprovvisto di incastri adeguati per richiudersi ermeticamente sulla base, e quindi dopo il primo viaggio al club per una partita, durante il quale tutti i materiali all’interno del contenitore si sono mescolati fra loro o sono usciti dentro la scatola, ho cambiato sistema ed ora tutti i pezzi riposti nel contenitore sono racchiusi preliminarmente in bustine di plastica. In alternativa potete semplicemente prendere un paio di elastici e bloccare fermamente con essi il coperchio sulla scatola.

Questo “problemino” (facilmente risolto, come abbiamo scritto) non ha però inficiato i nostri test e possiamo affermare fin da ora che il gioco ci è piaciuto: non brillerà per una meccanica innovativa o per qualche speciale “trucco del mestiere” che possa attirare l’attenzione dei giocatori, ma è interessante da giocare, non troppo complicato da spiegare e si risolve in poco più di un’oretta lasciando soddisfatti anche gli sconfitti perché hanno potuto comunque darsi parecchio da fare per il loro... pubblico.

L’unica osservazione che ci sentiamo di fare ai componenti di **The Magnificent**, al di là della chiusura del contenitore, è sui colori adottati: tutti molto scuri (sfondi, carte, tessere, monete) e

forse non proprio adatti ad un argomento come il circo, dove solitamente brillano i colori più accesi, dalle divise dell'orchestra ai costumi di clowns e giocolieri, ai mantelli degli animali , ecc.



Tavolo pronto per giocare in quattro

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del gioco è abbastanza rapida ma prevedete un tavolo sufficientemente grande (o lungo) per piazzare sia le plance individuali che il tabellone. Quest'ultimo è diviso in cinque zone: a sinistra verranno piazzate le carte "Maestro" e le tessere "Istruttore" che i giocatori sceglieranno alla fine di ogni turno; a destra verrà messo il mazzo delle carte "Locandina" (scoprendo le prime quattro); al centro ci sono le tre aree delle "Azioni" (che vedremo fra pochissimo) una delle quali contiene tre percorsi circolari di 14 caselle l'uno, sui quali devono essere posati, scoperti, dei gettoni "tendone".

Ogni partecipante prende una plancia, un set di segnalini di legno colorato (2 "cappelli", 1 dischetto segnapunti e 4 cilindretti "Istruttore") ed una gemma per tipo, da piazzare negli appositi spazi al centro della plancia (se ne possono tenere fino a tre di ogni colore mentre eventuali altre in eccesso, guadagnate in partita, saranno trasformate in monete).

Tutti prendono una carta "Locandina Iniziale" da un mazzetto speciale (col dorso azzurro) e la posano sotto la parte alta a sinistra della plancia, dove è stampato il disegno di un tendone da circo. Poi prendono un set di 4 carte "Maestro Iniziale" (ogni set è abbinato ad una plancia) e si completa la preparazione dando ad ogni giocatore 6 monete ed uno dei cilindretti "Istruttore": si sorteggia infine il primo giocatore, il quale deve dare una delle sue monete all'ultimo.



Le carte “Locandina”

Prima di continuare con la descrizione del gioco soffermiamoci per qualche istante a guardare le carte “Locandina” che sono la vera anima del gioco: se date un’occhiata alla foto qui sopra noterete che tutte hanno in alto il nome di un artista (e un disegno appropriato); subito sotto si vedono nessuna, una o più gemme “sbarrate” da una riga rossa (ad indicare gli “Effetti Speciali” che servono per quello spettacolo); più in basso vediamo il disegno di uno o più tessere “Campo” (indicano lo spazio occupato nell’accampamento dai mezzi per allestire quello spettacolo); infine in fondo notiamo a sinistra dei biglietti di vario valore (sono i Punti Vittoria o PV), un simbolino al centro (ne parleremo più avanti), mentre a destra ci sono (eventualmente) le monete che quello spettacolo fa guadagnare.

Il Gioco

Ogni “Turno” di **The Magnificent** è composto da quattro azioni e per eseguire un’azione i giocatori devono scegliere un dado e metterlo su uno dei loro quattro “maestri” (quelli che abbiamo già incontrato nel Set-up).



Le carte Maestro

Ogni “maestro” ha delle caratteristiche personali: nella parte alta di ogni carta vediamo il bonus che essa dà al giocatore quando lo usa per utilizzare un dado: la prima in alto a sinistra nella foto, per esempio, permette di scambiare una gemma per due monete; l’ultima in basso a destra fa ritirare il dado; ecc. Nella parte bassa invece c’è il numero di Biglietti (PV) che essa assegna quando viene sostituita da una nuova carta: così la prima in basso a sinistra assegna 4 PV per ogni tessera arancione “piccola” (4 quadretti) che si trova nel nostro accampamento, fino ad un massimo di 20 PV; la terza in alto assegna invece 8 PV secchi; ecc.

Il primo giocatore lancia tutti i dadi e, lo suggeriamo, li divide per colore sulla zona del Tendone (in alto a destra del tabellone). Poi sceglie un dado, lo posa su uno dei suoi Maestri, incassandone il bonus, e decide cosa farne. Le opzioni sono:



La plancia personale: a destra i quattro Maestri ed in lato i segnalini e le monete di inizio turno.

Costruire: il giocatore verifica il punteggio a sua disposizione, sommando cioè tutti i punti dei dadi dello stesso colore già utilizzati in precedenza (quelli sui suoi Maestri) al valore del dado appena preso ed aggiungendo anche quello di eventuali dadi trasparenti. Il totale ottenuto viene confrontato con la tabella stampata sulla sinistra della sua plancia (potete vederla nella foto qui sopra) e il giocatore prende dalla riserva la/le tessere indicate. Con un 7, per esempio, prende due tessere Campo “piccole” (naturalmente del colore di dadi usati); con un 10 prende una tessera grande ed una piccola (corrispondenti al “9” sulla plancia perché il “10” non esiste); ecc.

Le tessere devono essere subito posate nello spazio “accampamento” della plancia (una griglia di 8x11 caselle): la prima può essere messa dove si vuole, quelle successive devono avere almeno un lato in comune con quelle già sulla griglia. Se viene coperta una casella con un simbolo il giocatore incassa il relativo bonus (gemma trasparente, Istruttore, soldi, PV, ecc.). Ogni plancia ha una disposizione dei bonus diversa dalle altre.



L'area dei Viaggi

Viaggiare: Ci sono tre piste circolari sul tabellone, ognuna composta da 14 cerchi, cinque dei quali sono coperti inizialmente da altrettanti gettoni “tendone”. Il giocatore che sceglie questa opzione muove il carro (dello stesso colore del dado scelto) di un numero di caselle pari o inferiore al valore del dado stesso. Ogni casella attraversata che ha un simbolo “gemma” gli fa ottenere una gemma di quel colore; ogni casella col simbolo “Locandina” gli permette di scegliere una carta Locandina fra le quattro esposte (oppure la prima del mazzo coperto); se invece si ferma esattamente su un gettone “tendone” il giocatore lo prende e lo posa in una delle quattro apposite caselle stampate nella parte alta della sua plancia, incassando immediatamente il bonus indicato nel cerchietto coperto.



L'area per l'allestimento di uno o più spettacoli

Effettuare Spettacoli: quest'area (ben visibile al centro della foto qui sopra) è composta da un tracciato di 13 caselle e si esegue un calcolo simile a quello dell'azione "Costruire", sommando cioè a quello preso tutti i dadi posseduti di un certo colore (ed aggiungendo i trasparenti, se ci sono) e se il risultato è un numero da "1" a "20" il giocatore mette il suo "cappello" su quel numero (o quello inferiore libero più vicino se il primo è già occupato) ed esegue da 1 a 5 diversi spettacoli (a seconda di quanti ne vengono indicati dalla casella scelta).

Si passa allora sulla plancia personale e si verifica che le Locandine raccolte abbiano un gettone "Tendone" nella casella sottostante: in tal caso si controlla che il giocatore abbia nel suo accampamento il numero ed il tipo di tessere "Tetris" indicate dalle locandine (non occorre "spenderle", basta averne una quantità necessaria a soddisfare una o più carte) e si assegnano i punti e/o i soldi indicati dalla Locandina e dal tendone sottostante.



La plancia personale in partita

Nella foto qui sopra vediamo la plancia di un giocatore durante una partita: in alto ci sono TRE carte Locandina abbinata ad altrettanti tendoni ed il giocatore possiede già sul suo accampamento i requisiti necessari: 2 tessere verdi grandi, 1 verde piccola, 1 viola grande ed 1 piccola. Quindi può eseguire i tre spettacoli incassando in totale 11 monete e 14 PV. Dopo lo spettacolo le locandine usate vengono scartate ma i tendoni restano tutti al loro posto.

Quando i giocatori hanno usato i quattro dadi il turno finisce e bisogna pagare gli artisti: si sommano i punti di tutti i dadi dello stesso colore, si prende il valore più alto e si aggiungono i punti dei dadi trasparenti (se sono stati usati): il totale ottenuto indica la somma da pagare. Ogni giocatore (a partire da quello che ha realizzato lo spettacolo di maggior valore) sceglie ora una carta Maestro (zona a sinistra nel tabellone) e la tessera Istruttore a lui abbinata. Infine sostituisce una carta Maestro “vecchia” con quella appena acquisita ed incassa i PV di quella scartata.



I dadi colorati

Alla fine del terzo turno la partita a **The Magnificent** ha termine ed oltre ai soliti conteggi si devono calcolare i PV extra per: tutti i Maestri posseduti (incassando però solo la metà del loro bonus); le monete rimaste (1 PV per 5 monete); le Aree coperte nel proprio accampamento (la griglia è divisa infatti in NOVE aree ed ognuna di esse assegna 4 PV se è completamente coperta da tessere).

Le gemme rimaste non danno PV ma possono essere usate per “tappare” qualche buco nella griglia ed eventualmente completare in questo modo una o più aree extra. Chi ha il totale più alto vince e solitamente chiederà agli avversari di esibirsi in numeri da circo per festeggiare la sua vittoria: sputare fuoco, ingoiare coltelli da cucina, saltare fra due sedie scavalcando il tavolo con una piroetta, ecc.

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto abbiamo cercato di spiegare si deduce che **The Magnificent** non è un gioco troppo complicato, ma richiede comunque una certa programmazione, basandosi soprattutto su quanto ognuno è riuscito ad ottenere nel primo turno.



Le gemme rappresentano gli “Effetti Speciali” delle varie attrazioni

Durante la prima partita si ha un po’ paura nell’usare troppi dadi dello stesso colore per non rischiare di beccarsi delle penalità (ogni moneta non pagata costa 1 PV nel primo turno, 2 PV nel secondo e 3 PV nel terzo) ma in generale non conviene essere troppo "avari", soprattutto nel primo turno, se l’utilizzo di quei dadi permette di ottenere più tessere “Campo” (e quindi vari bonus dalla griglia della plancia) e/o di effettuare uno o più spettacoli ben remunerati. Nel secondo e terzo turno invece è meglio cercare di “mettere in cascina” per tempo i soldi per gli stipendi.

Come abbiamo già accennato alcune volte, le tessere “Campo” permettono di ottenere alcuni vantaggi in base alle icone che coprono all’interno della griglia “Accampamento”: è possibile guadagnare gemme trasparenti, monete, carte “Locandina” e soprattutto “segnalini Istruttore” (i cilindretti di legno colorato).

Ad inizio partita le regole ci assegnano un solo Istruttore, ma in riserva ne restano 7 che possono essere “assunti” sia grazie alla griglia che con alcune carte. Il loro utilizzo è piuttosto importante perché essi possono essere posati sulle tessere “Istruttore” da noi collezionate durante la partita (una però l’abbiamo scelta all’inizio) oppure su quelle stampate direttamente sul tabellone.



I gettoni Tendone e, destra, i segnalini Istruttore

Con l’aiuto degli “Istruttori” potremo dunque eseguire azioni speciali, come, ad esempio: invertire il dado per mostrare il valore della faccia opposta; prendere tessere “Campo” di colore diverso da quello dei dadi usati; incassare monete o gemme; usare una tessera “Campo” in meno nella realizzazione di uno spettacolo; prendere una tessera “Campo” in più durante la fase “Costruire”; ecc. Il costo è generalmente di 1-2 Istruttori, ma alcune tessere permettono di giocare anche di più (“per ogni istruttore usato paga una moneta e prendi una “Locandina” oppure aggiungi +1 al dado, ecc.). Dopo l’uso i segnalini vengono subito spostati nel Tendone principale e saranno restituiti ai loro proprietari solo a fine turno.

Prima di decidere quale azione eseguire controllate i tre percorsi “Viaggio” per vedere se ci sono “a portata” dei gettoni tendone che possano essere di grande interesse per il vostro gioco: per esempio quelli che assegnano tanti soldi o, ancora meglio, tanti Biglietti (PV): ricordate che i tendoni, una volta installati sulla vostra plancia, ci resteranno fino al termine della partita, quindi il loro bonus può essere usato più volte (nel terzo turno, per esempio, non è raro vederne qualcuno usato due volte di seguito).

Le carte “Maestro”, come abbiamo visto, hanno un bonus istantaneo (da usare ogni volta che si posa un dado sulla carta) ed uno che assegna PV a fine partita: ricordate però che se cambierete un Maestro vecchio con uno di quelli nuovi prelevato al termine del turno potrete sfruttare in pieno il suo “bonus finale”, mentre a fine gioco si calcolano solo la metà dei PV. Per questo è importante guardare bene qual è il miglior “bonus finale” fra le quattro carte ricevute all’inizio ed indirizzare di conseguenza il proprio gioco in modo da massimizzare quei PV entro la fine del terzo turno.



Le tessere “Campo”

Uno di essi, per esempio, assegna 7 PV per ogni riga dell'accampamento completamente riempita (fino ad un massimo di 3 righe, ovvero 21 PV): con un minimo di attenzione questo obiettivo può essere tranquillamente raggiunto entro il terzo turno, quindi perché trascurarlo? Un altro assegna 4 PV per ogni Tessera “Campo” di un certo colore nel vostro Accampamento: scegliendo delle Locandine che usano quelle stesse tessere potrete raggiungere anche questo obiettivo pur continuando a fare spettacoli. Altre carte sono decisamente meno importanti e possono essere lasciate sul tavolo fino al termine.

Non manca un paragrafo dedicato all'ormai “sempre presente” opzione del gioco in solitario: in questo caso fortunatamente non ci sono né un avversario “virtuale” con cui battersi né interi capitoli da studiare (per poi magari restare delusi), ma poche righe per cambiare l'assegnazione iniziale, modificare leggermente lo svolgimento del turno e nella scelta delle carte Maestro a fine turno. Vale la pena di provare questa opzione un paio di volte, soprattutto se siete... a corto di amici disponibili.

Commento finale



La scatola del gioco

The Magnificent svolge il suo “lavoro” senza nessun problema ed impegna in maniera positiva i neuroni dei partecipanti: come avevamo anticipato non inventa nulla di nuovo, ma questa non è una caratteristica “obbligatoria” per ogni gioco che viene messo in commercio, altrimenti penso che ci sarebbe una diminuzione più che drastica delle uscite annuali.

Due parole sull'ambientazione. The Magnificent è certamente ispirato alla "golden age" dei circhi (a cavallo tra il 1800 e il 1900) magnificamente raccontata dal film Dumbo della Disney e assunta a livello di leggenda dal Circo Barnum, le cui attrazioni erano spesso così strabilianti da essere assolutamente false, così false da diventare una locuzione ricorrente ancor oggi usata.

I giochi più moderni, e soprattutto gli Eurogames, non amano fare espliciti riferimenti storici: un vero peccato nel caso di The Magnificent. Insomma l'ambientazione rimane uno dei punti di forza del gioco, ma se preferite respirare l'atmosfera storica data un occhio a [Circus Train!](#)

I titoli che utilizzano meccaniche collaudate devono ovviamente dare qualche spunto originale almeno nell'ambientazione e nell'amalgama finale delle regole e, nel nostro caso, ci sentiamo di affermare che l'obiettivo è stato raggiunto. Tutti i giocatori che l'hanno provato hanno espresso infatti un parere favorevole e la voglia di riprovarlo: e questa è anche la nostra opinione.

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