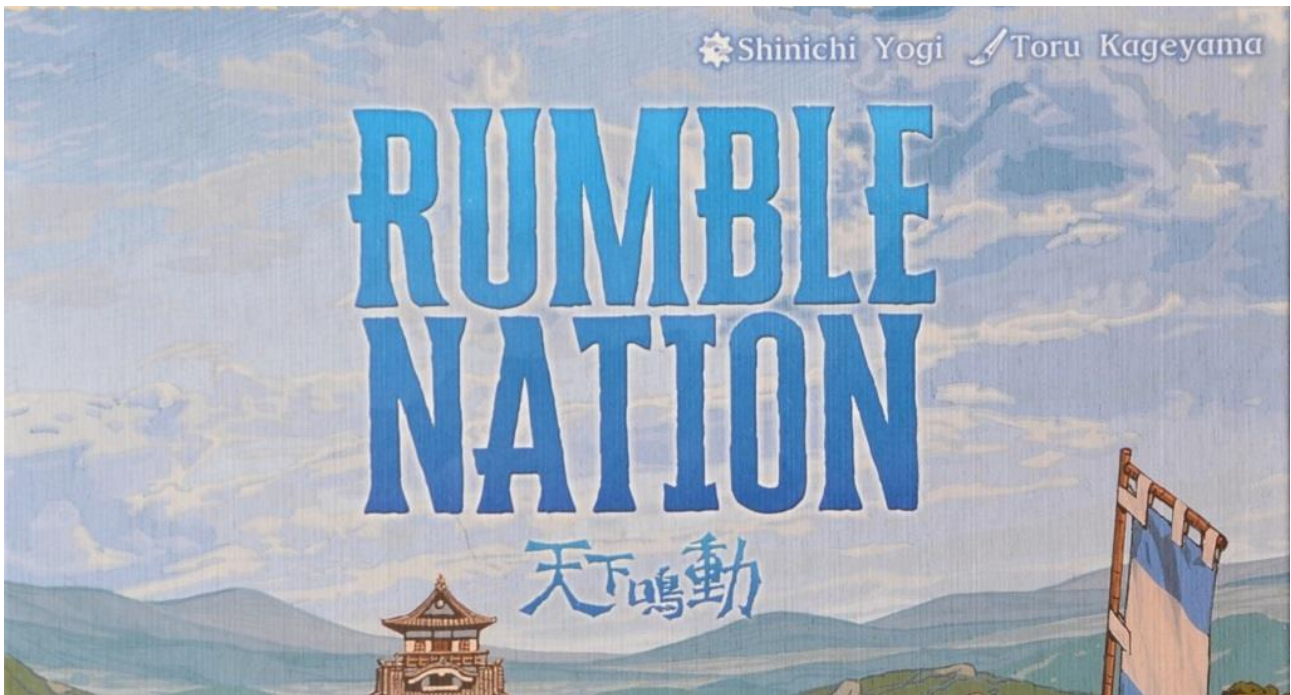


RUMBLE NATION

Guerre di supremazia nel Giappone feudale



Non fatevi ingannare dalle piccole dimensioni della scatola, dalla grafica piuttosto spartana e dalla componentistica assolutamente minimalista: **RUMBLE NATION** è un gioco davvero interessante ed adatto a tutti, dove strategia e tattica si fondono in maniera quasi perfetta ed un pizzico di “alea” lo rende sempre diverso ad ogni partita.



I componenti di Rumble Nation.

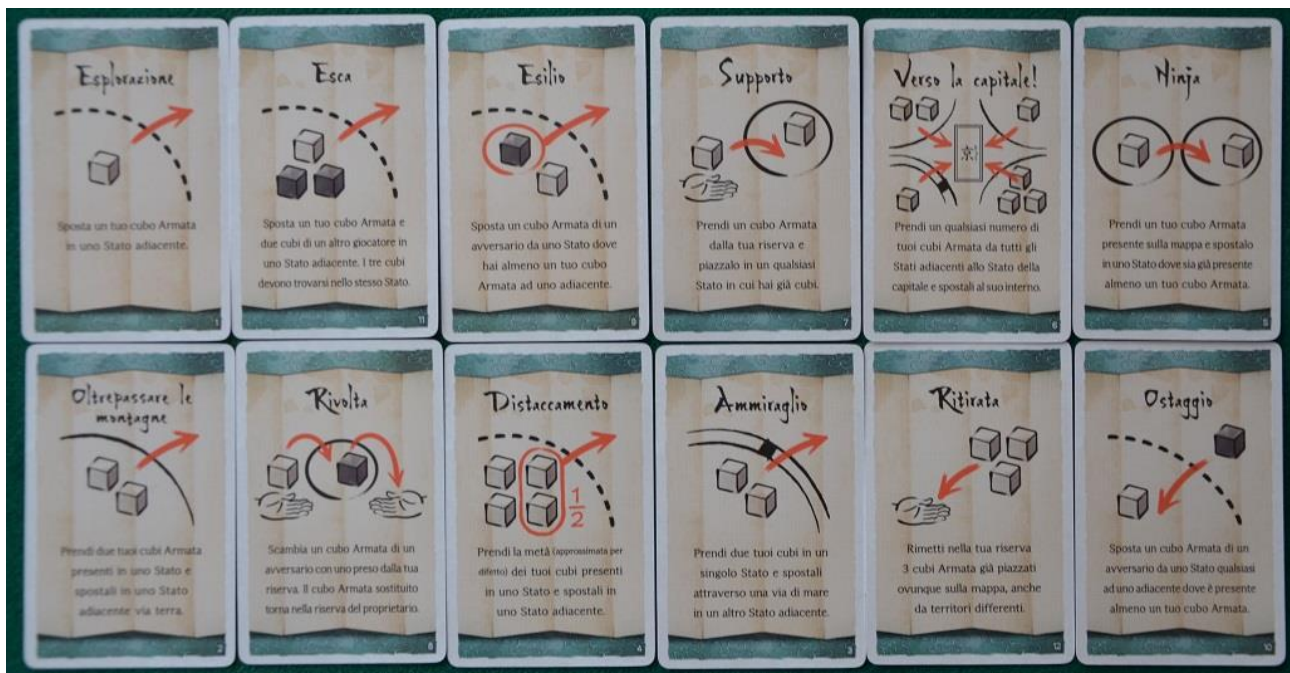
Il tabellone riproduce in maniera molto schematica la parte centro-meridionale del Giappone dove, nell'era Sengoku (o periodo degli "Stati Belligeranti" che va dal 1467 al 1603) ebbe luogo una continua lotta per il potere. Esso è diviso in 11 aree distinte, su ognuna delle quali deve esser posto un gettone "Castello Grande" ad inizio partita: questi gettoni (11 in totale) hanno un numero che va da "2" a "12".



Tabellone ad inizio partita con tutti Castelli Principali.

Ogni partita si divide in due fasi: nella prima fase (chiamata "Posizionamento") si piazzano in campo le proprie armate, mentre nella seconda si risolvono gli "Assedi" ai castelli, si assegnano i Punti Vittoria (PV) e si determina il Vincitore.

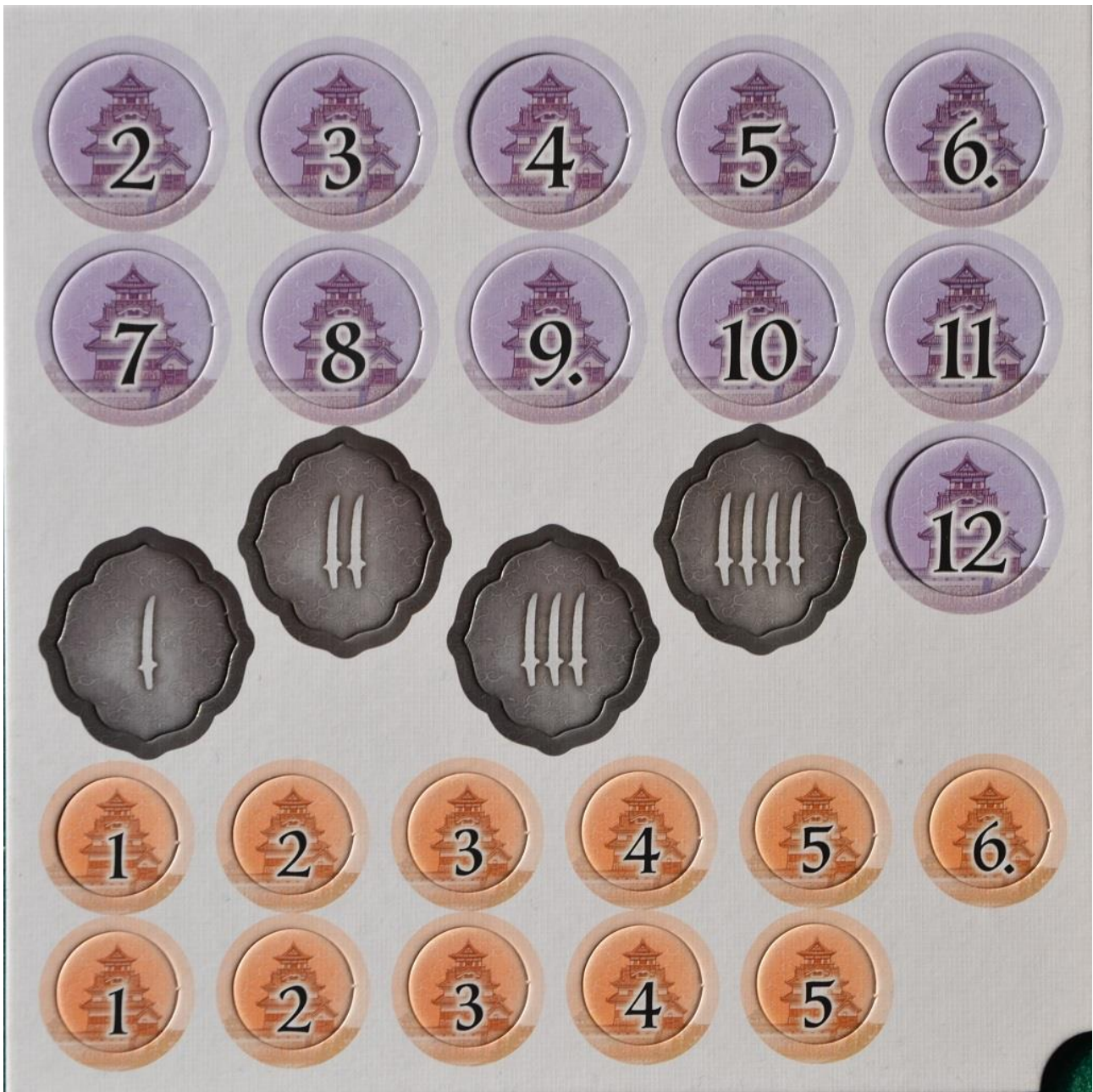
Al suo turno ogni giocatore deve tirare 3 dadi "D6" (è possibile un solo rilancio, ma in questo caso si devono tirare di nuovo tutti i dadi) ed utilizzare i punti ottenuti per decidere quale castello assediare (usando i primi due dadi il cui valore totale indica il numero del castello scelto) e quante truppe (cubetti di legno colorato) mandare al suo attacco, ed a questo scopo si usa il valore del terzo dado: con "1-2" si manda un solo cubetto, con "3-4" se ne mandano due e con "5-6" se ne mandano tre. Una volta deciso il castello da attaccare non ci si può rifiutare di mandare i cubetti indicati dal terzo dado.



Le carte tattiche.

In alternativa al lancio dei dadi un giocatore può utilizzare (una sola volta per partita) una carta “Tattica”, da scegliere fra quelle messe in tavola all’inizio, eseguendo quanto da essa indicato: spostare unità proprie o del nemico, catturare un’unità nemica e/o sostituirla con una propria, ecc. Chi finisce per primo i suoi cubetti prende la tessera “Katana” di valore più alto fra quelle ancora disponibili (1-2-3-4 spade)

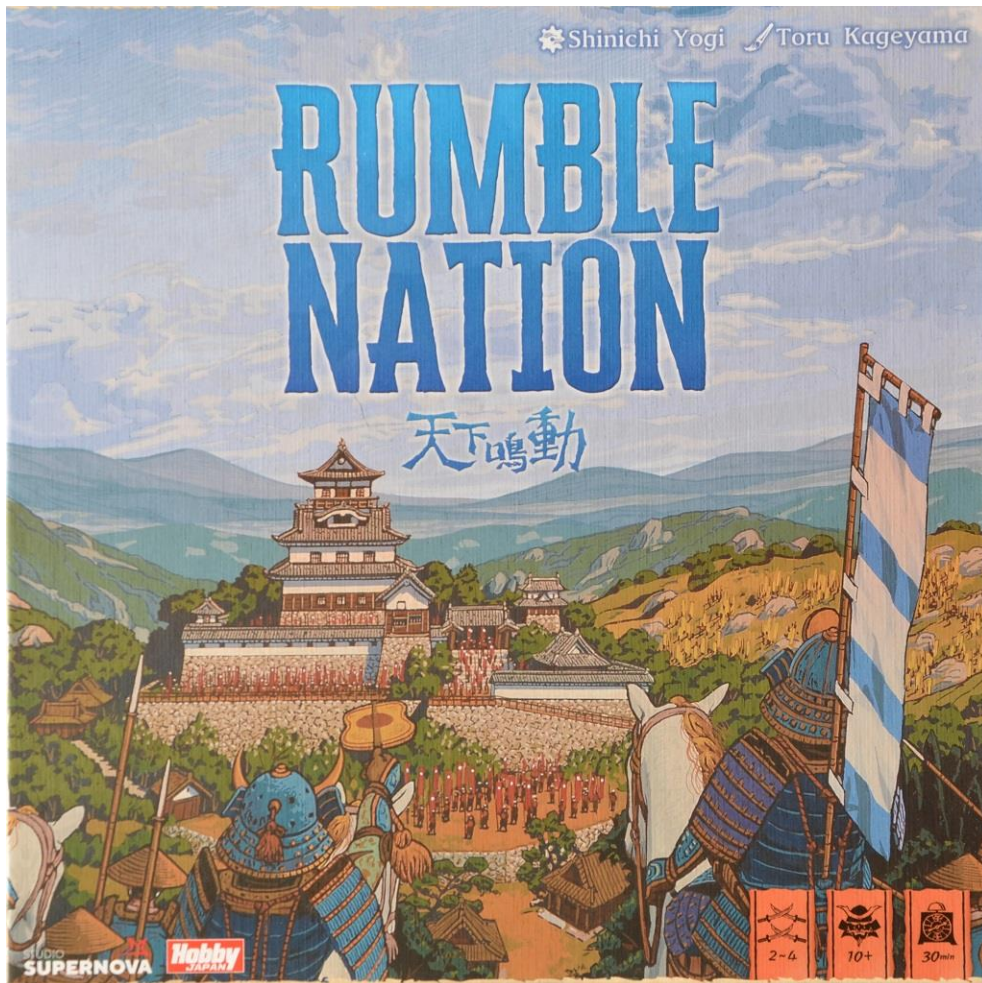
Quando tutti i giocatori esauriscono i cubetti, avendoli piazzati in campo, si passa alla seconda fase e si risolvono gli assedi, partendo dal Castello con il numero “2” e procedendo in ordine fino al “12”: ed è qui che si verifica chi è stato più lungimirante. Ogni castello viene infatti assegnato a chi ha nel suo territorio il numero più alto di cubetti (a parità vince chi ha il segnalino Katana di maggior valore): il vincitore, oltre a raccogliere il gettone, potrà immediatamente aggiungere due cubetti “rinforzo” (di colore bianco) in ogni territorio adiacente in cui si trovano altre sue truppe (e con il castello ancora da assegnare).



La fustella con tutti i gettoni.

Questo meccanismo, semplice ma geniale, può ovviamente cambiare anche più volte la situazione “maggioranze” nelle aree in cui devono essere ancora risolti gli assedi. Se in una di esse ci sono unità di diversi giocatori il vincitore, come abbiamo appena visto, prende come “bottino” il gettone “castello” grande, ma al secondo tocca un castello “piccolo” di valore dimezzato (arrotondato per eccesso). Alla fine si sommano i valori di tutti i gettoni raccolti e chi ha il totale più alto diventerà lo Shogun della serata, ma gli sconfitti sono dispensati dall’effettuare il rituale “seppuku” con la loro katana.

(Foto 005 – La scatola del gioco)



La scatola di Rumble Nation.