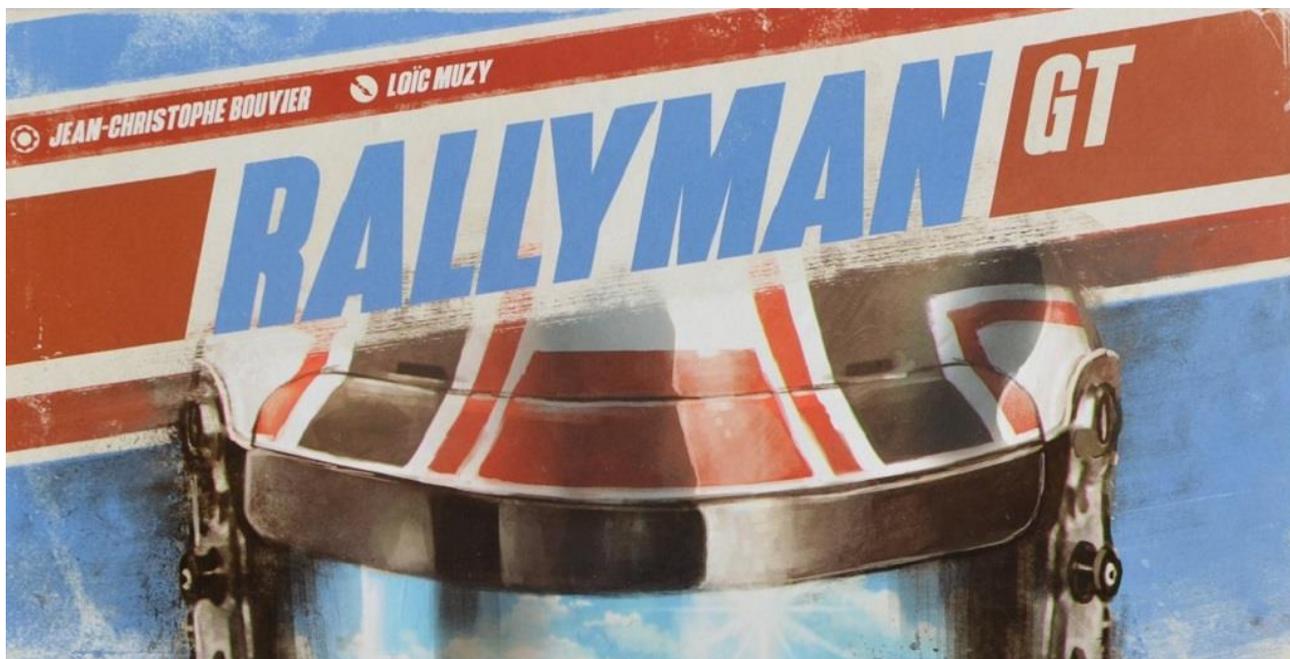


RALLYMAN GT

Facciamo una escursione nel mondo dei Rally



LO SPORT SU BALENA LUDENS



In questa serie intendiamo recensire i più riusciti giochi dedicati alle più svariate discipline sportive, un genere attualmente non molto apprezzato da editori ed utenti ma che conta ancora un buon numero di appassionati.

Questo è dovuto probabilmente al fatto che nel passato per questo tipo di giochi si usavano soprattutto i dadi, mentre oggi, fortunatamente, un buon numero di appassionati autori ha saputo rilanciare il genere con idee moderne ed innovative che utilizzano le meccaniche più disparate.

Introduzione

Nel 2009 uscì sul mercato un gioco sulle corse rally dal titolo evocativo (Rallyman), il quale usava i dadi in maniera



Foto 1 – La scatola di Rallyman.[/caption]

piuttosto creativa, dando vita a combattute corse. L'anno successivo uscì l'espansione "Dirt" che conteneva altre 4 plance con percorsi sullo sterrato e sul ghiaccio.

Entrambi avevano però un piccolo... difetto: per creare i percorsi si dovevano infatti utilizzare quattro grandi plance, accostandole una all'altra in modo diverso a seconda della gara da svolgere; inoltre non era possibile effettuare gare "in circuito" ma solo prove speciali.

L'autore, visto l'interesse suscitato (e con l'orecchio attento alle critiche) decise quindi di rivoluzionare questi componenti e con **Rallyman GT** è tornato sul mercato con un prodotto davvero molto ben fatto.

Il gioco, edito da Holy Grail Games, è indirizzato a 1-6 giocatori di età dai 12 anni in su ed ogni gara dura all'incirca 60 minuti, 90 al massimo quando i percorsi sono quelli più impegnativi (o se si decide di fare più giri del previsto).

Ed è proprio di questo gioco che vi parleremo oggi, premettendo però che non si tratta di una "simulazione" esatta delle corse Gran Turismo (GT) ma di un gioco piuttosto competitivo che si impara rapidamente e che impegna i "piloti" fino all'ultimo giro.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Rallyman GT.

Anche la scatola dei **Rallyman GT** è stata adeguata alle esigenze di visibilità e commercializzazione e presenta sul coperchio il suggestivo disegno della testa di un pilota con le immagini delle auto che lo precedono riflesse sulla visiera del casco.

All'interno la novità più grande è data dalle 33 tessere “percorso”, esagonali, robuste e di grande formato, stampate su entrambe le facce: oltre a quella con il traguardo e ad una “speciale” per il Pit Stop ci sono rettilinei, curve (ampie e strette), riduzioni di carreggiata, chicanes, ecc. In questo modo sarà possibile costruire i percorsi indicati sul regolamento oppure crearne dei nuovi a proprio piacere, potendo variare difficoltà e lunghezza a seconda del tempo disponibile.

Il resto dello spazio disponibile sulle 7 fustelle fornite (tutte di cartone robusto) è stato sfruttato per stampare i “gettoni” Focus, le tessere dai “Danni” ed i “Marcatori di Marcia”: parleremo di tutti più in dettaglio durante l'esposizione.

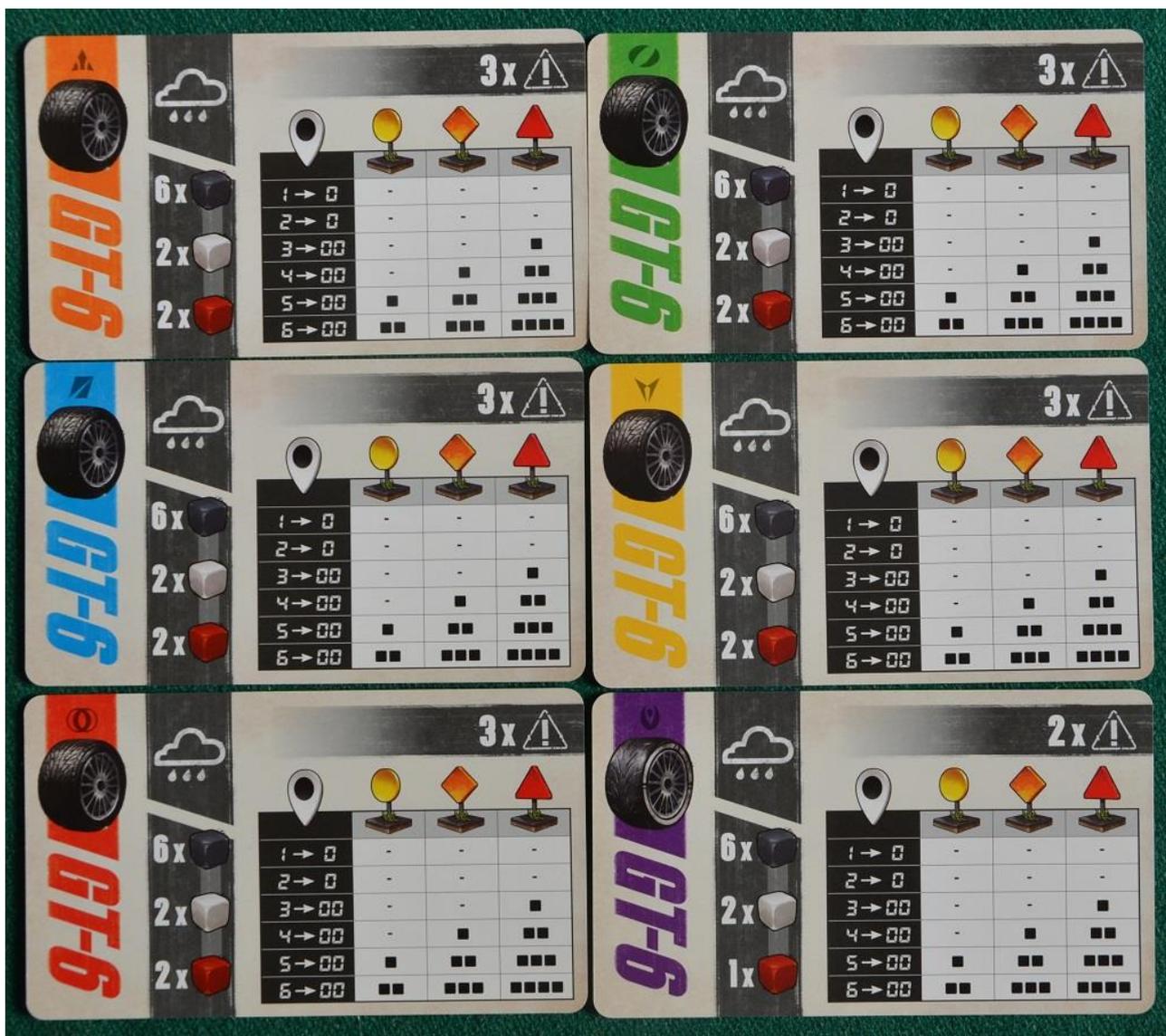


Foto 03 – Le schede “Crusotto” da utilizzare per tenere conto del tipo di gomme e dei danni: in questa foto vediamo quelle con le gomme da pioggia.

Completano la dotazione 12 schede “crusotto” (o dashboard) per la gestione delle vetture e 6 automobili di plastica colorata. Il regolamento è stampato su fogli di grande formato ed è un ottimo esempio di come si dovrebbe realizzare un libretto con le istruzioni, farcito di disegni ed esempi esplicativi, diviso in capitoli semplici da consultare e con otto circuiti pre-confezionati da riprodurre. Un grande lavoro, fatto evidentemente da appassionati.

I componenti sono tutti di ottima fattura, con la sola eccezione delle auto, piuttosto piccole e davvero poco attraenti: chi ha dimestichezza con i colori potrà ovviamente dipingerle e personalizzarle, magari ispirandosi alle reali vetture da rally.

Preparazione (Set-Up)

Per le prime gare di **Rallyman GT** vi consigliamo di utilizzare il quarto circuito proposto dal regolamento che contiene TUTTI gli elementi necessari ad imparare come giocare pur senza presentare eccessive difficoltà, specialmente per il tipo e la successione delle curve.



Foto 4 – Il circuito numero 4 riprodotto per una partita di prova.

Ogni giocatore prende l'auto del colore preferito e le relative schede "cruscotto": come abbiamo visto nella Foto 3 ognuna di esse mostra quanti dadi ha a disposizione il pilota (li vedete a sinistra) e quali sono i rischi in caso di sbandate o testa coda a seconda del punto in cui questo succede e della velocità dell'auto. Ogni tessera "percorso" è contrassegnata da una piccola icona che indica la difficoltà a tenere in strada la vettura quando si... esagera un po' con la velocità: rischio leggero (cerchietto giallo) medio (rombo arancione) o alto (triangolo rosso).

Infine si mettono sul tavolo anche i gettoni "Focus" ed il sacchetto di stoffa con le tessere "Danno": per determinare la posizione delle auto sulla griglia di partenza utilizzare i marcatori di Marcia, pescandone uno a caso e posizionando in prima fila chi ha estratto il numero più alto.



Foto 05 – I dadi per muovere le auto.

Il Gioco

Il cuore di **Rallyman GT** è costituito dai dadi: ce ne sono 6 neri (per le marce dalla prima alla sesta), due bianchi (per mantenere la velocità acquisita) e tre rossi (da utilizzare per frenare). Tutti i dadi hanno due facce sulle quali sono stati stampati dei triangolini “Pericolo”, ad esclusione dei bianchi che ne hanno uno solo.

Il giocatore di turno (durante la gara si muove sempre per primo il giocatore che ha la vettura più avanti sul percorso o, a parità, chi si trova sul lato interno della pista) decide come muovere la sua auto utilizzando una successione di “Marce”: in pratica posa un dado per ogni casella su cui vuole avanzare, partendo da quella davanti alla sua auto, sapendo che:

- (a) – Ogni dado nero può essere utilizzato una volta sola;
- (b) – Si può salire o scendere “gratis” di una marcia alla volta (dalla prima alla seconda, dalla quarta alla terza, ecc.);
- (c) – Se occorre ridurre la velocità di più di una marcia si deve affiancare il dado nero con uno o due rossi (ogni rosso fa saltare una marcia: così, per esempio, con un dado rosso si può passare dalla quarta alla seconda, con due dadi rossi dalla sesta alla terza, ecc.)

Proviamo allora a fare un esempio, ricordando che nel seguito si utilizzeranno le parole “marcia” o “velocità” come sinonimi per spiegarci meglio:



Foto 6 – Esempio di una partenza.

Nella Foto 6 vediamo le vetture ancora sulla griglia di partenza ed è il turno di quella verde: il pilota piazza il marcatore “0” di fianco alla sua auto (dato che non si è ancora mosso) ed inizia a posare i dadi delle marce: 1a, 2a e 3a per avanzare nelle prime tre caselle, ma non può usare la quarta perché poi deve affrontare la prima curva del circuito che richiede una velocità massima di “3”. Così decide di utilizzare i due dadi bianchi (che mantengono l’ultima velocità impostata, cioè la “terza” nel nostro esempio) ed avanza di due caselle entrando in curva senza rischiare il testa-coda. Al termine del movimento metterà il marcatore “3” di fianco alla sua auto per ricordare la velocità attuale.

In **Rallyman GT** le curve vanno affrontate alla velocità indicata. Solitamente su ogni corsia è stampato un numero che indica il valore massimo della marcia da utilizzare: spesso però (come nel nostro esempio) le corsie interne hanno anche una linea tratteggiata con un numero più piccolo (sempre più basso degli altri) che indica la velocità di sicurezza se si affronta una curva in “derapage”, cioè senza allargarsi prima di affrontarla.



Foto 7 – Altro esempio di movimento.

La Foto 7 ci mostra un tipico esempio di come si debba affrontare una serie di curve. Ricordate però che ogni marcia può essere utilizzata una sola volta. La vettura verde si trova in “seconda” all’ingresso di una curva ed ha almeno due opzioni valide: per esempio potrebbe utilizzare subito i due dadi bianchi per passare all’esterno (velocità massima “2”) e poi accelerare 3a-4a-5a-6a per arrivare ad una casella dalla curva successiva, ma col rischio di essere superata da un avversario più audace. In alternativa potrebbe invece scalare in 1a (per passare la curva all’interno, come si vede nella foto) per poi accelerare in 2a e 3a, proseguendo infine fino all’imbocco della curva successiva con i due dadi bianchi. Con questa seconda ipotesi nel turno successivo potrà passare in 2a all’interno della curva e poi accelerare in 3a, 4a, ecc.

Qualunque sia il percorso scelto, dopo avere piazzato i dadi è necessario verificare se il pilota è stato effettivamente capace o meno di guidare al meglio la sua auto, e quindi occorre lanciare TUTTI i dadi utilizzati per vedere se ci sono imprevisti: anche qui però ci sono due possibilità:

- (1) – Lanciare i dadi tutti insieme, incassando immediatamente un numero di gettoni “focus” pari a quello dei dadi tirati: si tratta di una decisione un po’ rischiosa, soprattutto se si sono utilizzati 5 o più dadi (di qualsiasi colore) perché se il numero dei “triangoli pericolo” è pari al valore indicato sul cruscotto (solitamente 3) l’auto va in testa-coda e deve essere piazzata di fianco alla pista con il marcatore “0” accanto. Potrà però ripartire nel turno successivo;
- (2) – Lanciare un dado alla volta seguendo il percorso programmato e decidendo dopo ogni lancio se continuare a tirare gli altri dadi o se fermarsi: se non escono tre dadi col “triangolo pericolo” non succede nulla e l’auto viene piazzata dove programmato con il segnalino della nuova marcia a fianco.



Foto 8 – Esempio di come affrontare le curve partendo da una velocità elevata.

La foto 8 qui sopra ci mostra un gruppo di auto che sta per affrontare una doppia curva, ed è proprio in questi casi che una buona programmazione del movimento potrebbe permettere ad un pilota di prendere un certo vantaggio sui concorrenti. Nel nostro caso l'auto verde si trova in 5a e deve quindi scalare due marce per affrontare la curva (se si supera la velocità massima di una curva si va automaticamente in testa-coda): dovendo "saltare" una marcia il giocatore deve aggiungere un dado rosso nella prima casella, ma può poi proseguire in 3a per altre due caselle (utilizzando entrambi i dadi bianchi) per poi scalare in 2a e 1a ed entrare così senza problemi nella seconda curva. Da notare che nel turno successivo il giocatore potrebbe sfruttare i dadi neri 1-2-3-4-5-6 in successione ed i due bianchi per muovere fino a 8 caselle, se il percorso glielo permette. Notate anche che occupando la casella interna della seconda curva gli avversari saranno costretti a passare all'esterno (se riusciranno a programmare quel percorso, naturalmente), e quindi perderanno almeno una casella rispetto al verde.

Per sorpassare un avversario in pista bisogna avere naturalmente una velocità pari o superiore alla sua, altrimenti bisogna fermarsi alla sua altezza o accodarsi.

Una gara di **Rallyman GT** termina quando almeno un'auto supera il traguardo dopo il numero di giri previsto in partenza: si completa il turno e chi arriva più avanti vince la gara.

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo anticipato all'inizio della recensione **Rallyman GT** non è un vero e proprio gioco di simulazione, soprattutto perché non permette di utilizzare più volte la stessa marcia in un dato turno: i "puristi" del genere quindi sono avvisati, ma per tutti esiste la possibilità di passare un'oretta in grande tensione fino all'ultimo turno, visto che la maggior parte delle gare si decide solitamente nella seconda metà dell'ultimo giro, quando la scorta di gettoni Focus si è molto



Foto 9 – I gettoni “Focus”.

Abbiamo già visto come si raccolgono questi gettoni (ovvero lanciando tutti i dadi insieme) ma non abbiamo ancora spiegato come si possono poi spendere: in realtà si utilizzano esclusivamente quando si lanciano i dadi programmati uno dopo l'altro. Se non appaiono “triangoli pericolo”, oppure se ne esce uno soltanto, non ci sono problemi, ma se appare il secondo triangolo e mancano ancora dei dadi il rischio di fare testa-coda diventa molto alto, per cui il giocatore può evitare di lanciare un dado pagando un gettone focus. Se i dadi da lanciare sono due il costo aumenta, quindi dovrà pagare 1+2 gettoni, con tre dadi ancora di più (1+2+3) e così di seguito.

Avere dunque una buona riserva di gettoni Focus per l'ultimo giro può essere determinante, ma per farsela occorre “rischiare” un po' nei giri precedenti, soprattutto quando ci sono solo 4-5 dadi da lanciare.

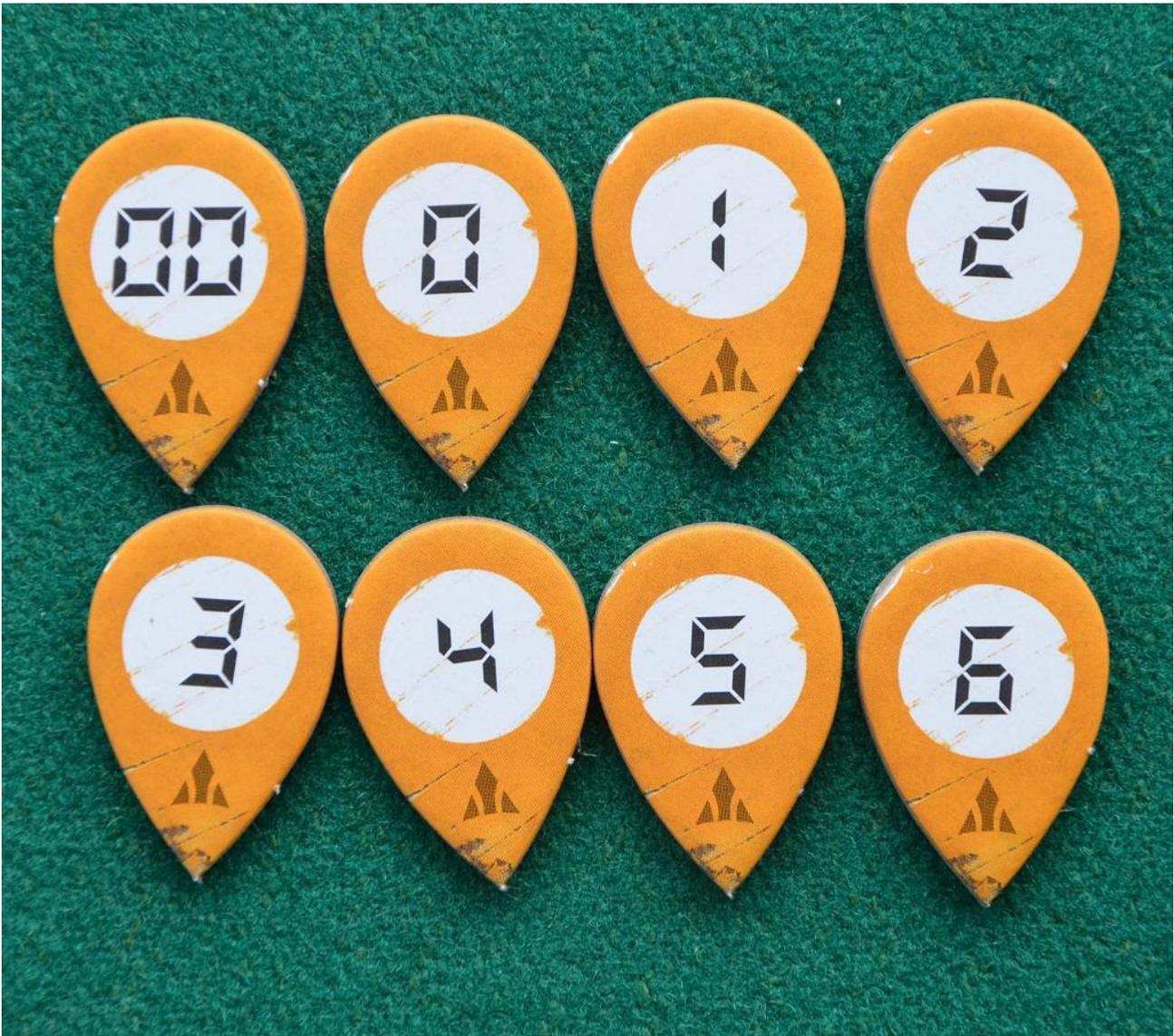


Foto 10 – I marcatori della velocità.

Molto spesso arrivare in testa all'ingresso di una curva permette poi di affrontarla in sicurezza e soprattutto senza perdere caselle nei confronti degli avversari, quindi per riuscirci è... consentito "esagerare" un po' con la velocità, se necessario, e poi sfruttare i dadi rossi per una brusca frenata nel turno successivo.

Nella descrizione non abbiamo mai parlato del "Pit Stop": in realtà nelle corse "brevi" (2-3 giri) si usa raramente, ed in ogni caso si tratta di una procedura "extra circuito". Esiste infatti una "tessera Pit Stop", ma non fa parte del percorso e serve soprattutto per cambiare pneumatici nel caso che si giochi con le regole sul tempo ed inizi a piovere. Tuttavia nelle gare più lunghe può succedere che un'auto incassi qualche danno (in caso di testacoda a velocità elevate occorre pescare una tessera danno dal sacchetto, e questo potrebbe ridurre il numero dei dadi neri e rossi da utilizzare oppure impedire i sorpassi per un turno, ecc.). Andare al Pit stop permette di liberarsi di tutti i danni (ma si perdono 2 turni, per questo esiste il marcatore "00") oppure di cambiare i pneumatici (1 turno).



Foto 11 – Il gruppo procede ancora compatto.

Cercate di non lasciare mai troppo vantaggio agli avversari: in corse di 2-3 giri il distacco non dovrebbe mai essere superiore alle 5 caselle, altrimenti sarà poi difficile recuperare. In caso di testacoda l'unico vantaggio che ha il pilota è di trovare tutto il percorso libero e quindi di poter effettuare ogni mossa al meglio: nelle nostre partite spesso i piloti penalizzati in questo modo sono riusciti a rientrare nel gruppo (pur prendendo naturalmente qualche rischio in più) e in un paio di casi, hanno persino vinto la corsa (solo nel caso di 3 giri o più), ma nessuno è mai riuscito in questa impresa dopo avere subito un paio di testacoda. Quindi fate attenzione...

Commento finale

Le regole di **Rallyman GT** prevedono anche un capitolo per il gioco "Avanzato", il quale gestisce gare sotto la pioggia (con adeguati pneumatici naturalmente), partenze più veloci (saltando la 1a, ma rischiando di bloccare il motore) e la possibilità di decidere la griglia di partenza con appropriate "Qualifiche".

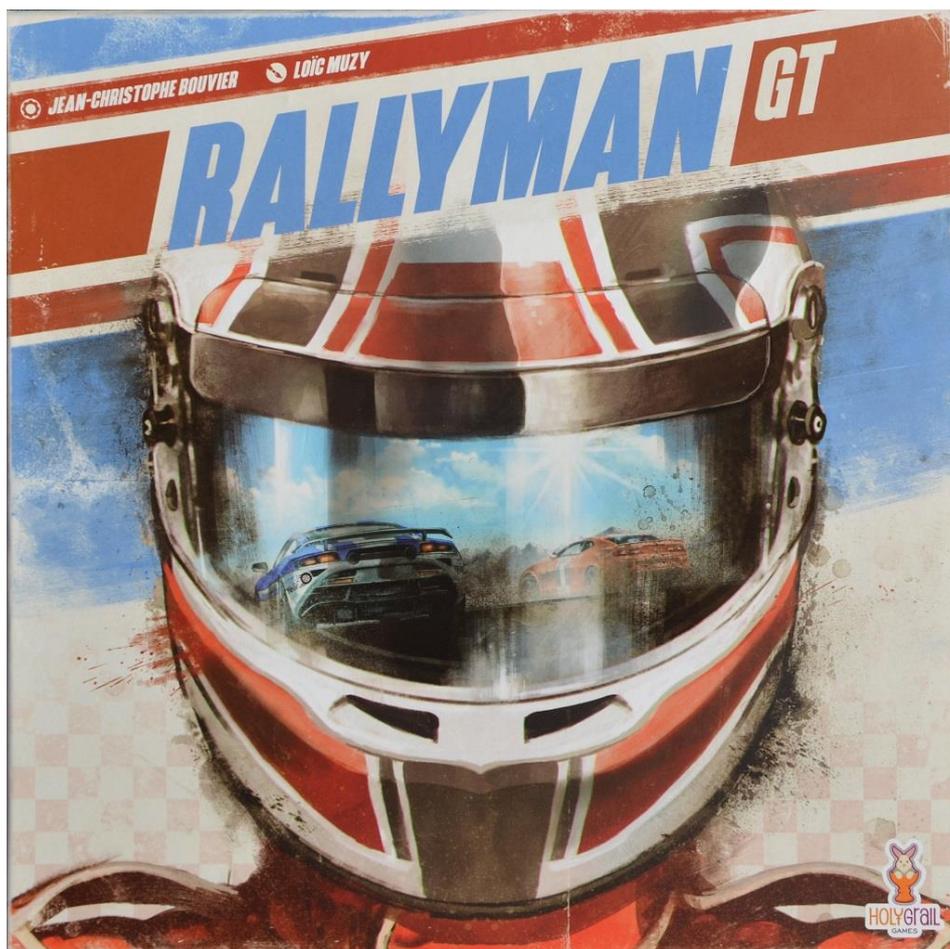


Foto 12 – La scatola del gioco.

Le due pagine finali sono invece dedicate al gioco “in solitario”, per il quale sono fornite apposite tabelle che tengono traccia dei turni, da fotocopiare o riprodurre a mano: se volete fare prima potete anche scaricarlo direttamente dal sito dell’editore. Le regole sono praticamente le stesse del gioco standard, ma con due importanti eccezioni:

(1) – Non si può usare il Pit Stop;

(2) – Ogni turno va registrato sull’apposita scheda (mettendo una crocetta sulla velocità finale usata).

A fine partita si moltiplica il numero di crocette di ogni riga per il tempo indicato sulla colonna di destra e si sommano i risultati per trovare il “tempo” massimo utilizzato per un giro di pista, sottraendo 1 secondo per ogni gettone Focus rimasto. Ovviamente dovremo cercare poi di superare il record precedente.

A noi il gioco è piaciuto ed ogni volta che abbiamo proposto un tavolo di **Rallyman GT** abbiamo subito riempito tutti i posti disponibili. Questo perché è graficamente attraente, perché le regole si spiegano in pochi minuti e sono molto semplici da memorizzare, ma soprattutto perché tutti arrivano in fondo alla corsa con la possibilità di vincerla, visto che è davvero molto difficile sbagliare così tanto da farsi distaccare. Certamente un po’ di alea resta nel lancio dei dadi, ma correndo qualche rischio calcolato per accumulare gettoni Focus, poi difficilmente si finisce fuori pista. Lo raccomandiamo da un’età di 10 anni in su, quindi anche agli “aspiranti” piloti!