

A ESSEN CON UN TIR DI DADI

Tonnellate di merci da trasportare sulle autostrade europee, raggiungendo destinazione e alti guadagni. È lo scenario di Auf Achse gioco dell'anno 1987 in Germania

● La *Bestenliste* (letteralmente lista dei migliori) è un ristretto elenco di giochi segnalati ogni anno dalla critica tedesca. Fra questi viene proclamato lo *Spiel des Jahres*, il gioco dell'anno) assegnato per il 1987 ad *Auf Achse*, ideato da Wolfgang Kramer per la Schmid.

Volendo fare dei paragoni, il meccanismo è assai simile alla *nomination* per i premi Oscar. E non si tratta solo di un riconoscimento platonico: in Germania il mercato dei giochi, specie se si tratta di novità, è molto più sviluppato che in Italia, e una *nomination* corrisponde a centinaia di migliaia di copie vendute.

Dunque un fatto importante, come importanti sono i due principali membri della giuria: Bernward Thole, dell'università di Marburgo (fondatore e direttore dell'Archivio tedesco dei giochi) e Tom Wernek, che a Norimberga, durante l'annuale *Spielwarenmesse* (la fiera del gioco e del giocattolo più importante del mondo) fa un po' il padrone di casa, organizzando l'ormai tradizionale serata-incontro fra gli operatori specializzati (stampatori; esperti; autori...).

Complessivamente sono segnalati, oltre al gioco dell'anno, ben nove giochi, ma solo due sono già arrivati anche in Italia.

Viaggi pianificati

Ed eccoci dunque a parlare del

gioco premiato quest'anno. In *Auf Achse* ogni giocatore è uno spedizioniere che con il suo camion esegue una serie di trasporti tra 31 città, geograficamente situate fra Flensburg (nel nord della Germania) e Verona. Siamo in regime di libera concorrenza e dunque, per emergere, bisogna operare un'intelligente pianificazione dei viaggi con ottimale utilizzo delle capacità di carico. Vince chi al termine della partita ha più soldi in cassa.

La partita

A ogni giocatore il cassiere (che,



come nel *Monopoli* è uno dei giocatori) distribuisce una dotazione iniziale di 5000 Dm (marchi tedeschi) e 3 carte-transporto. Ogni carta-transporto specifica la città di partenza (dove si effettua il carico), la città di arrivo (dove si scarica la merce), il numero di carichi da trasportare (ogni camion ne può portare al massimo 6) e il ricavo che verrà incassato a spedizione conclusa. Altre carte-transporto (da 12 a 24, a seconda del numero di giocatori) saranno poi usate durante la partita, per rappresentare incarichi pubblici di trasporto offerti ai giocatori in regime di libero mercato (una specie di asta pilotata).

Il giocatore di turno tira il dado e muove il suo camion nella direzione prescelta di un numero di caselle

uguale al valore ottenuto. C'è però qualche eccezione. Il 6, per esempio, funziona da jolly e consente di scegliere qualsiasi valore tra 1 e 6.

Anche quando si arriva in una città in cui si deve caricare o scaricare ci si può fermare tralasciando l'eventuale eccesso di punteggio. Se invece si ottiene 1, si può piazzare lungo un percorso a piacere un cartello di lavori in corso che obbliga a deviazioni. Chi arriva nelle caselle con il triangolo deve prendere una carta-evento che, come gli *imprevisti* o le *probabilità* da cui direttamente deriva, può



essere favorevole al giocatore ovvero può danneggiarlo.

Quando si raggiunge una qualsiasi città si può dichiarare il proprio interesse per uno dei quattro trasporti pubblici che vengono costantemente offerti ai giocatori (quando un trasporto è aggiudicato viene sostituito da un altro scelto fra quelli in gioco). Per guadagnarselo gli altri giocatori possono fare delle offerte in denaro (secondo una tabella riportata in ogni carta), ma a parità di offerta l'asta sarà sempre vinta da chi per primo ha dichiarato il proprio interesse.

Naturalmente gli spedizionieri non sono tenuti a eseguire un trasporto per volta. Devono anzi cercare di farne il più possibile, sfruttando al massimo le capacità di carico del loro camion e dei rimorchi

eventualmente acquistati (prezzo: da 2 a 3000 Dm).

La partita termina quando un giocatore esaurisce le sue carte-transporto e tutte le carte-transporto pubbliche sono state aggiudicate. Vince chi ha la cassa più piena.

Auf Achse (Sull'asse)

Autore: Wolfgang Kramer. **Editore:** F.X. Schmid. **Giocatori:** da 2 a 6. **Età:** 12-99 (c'è anche una variante per i più piccoli). **Durata:** 1-2 ore

Materiale: 1 tavoliere di 76x49 cm.; 6 camion; 8 carte rimorchio; 48 carichi per i camion; 52 carte-transporto; 31 carte eventi; 1 dado; 2 cartelli; denaro per il gioco (pezzi da 100, 500, 1000 e 5000 marchi).

Il commento

Ciò che conta è far soldi, quanti più possibile. In linea con i tempi, è il naturale obiettivo di tutti i giochi economici, a cominciare dal vecchio *Monopoli*. Anche in *Auf Achse* la misura dell'abilità, del successo è data dalla quantità di denaro guadagnato.

L'argomento, autostrade e camion, potrebbe sembrare poco dotato di appeal. Chi però supera questa barriera psicologica non resta poi deluso dal meccanismo di un gioco che si impara velocemente (in pochi minuti) e si può giocare in scioltezza, senza troppo scervellarsi.

Abili giocatori possono però anche dar prova della loro bravura: tenere conto di tutte le variabili e ottimizzare i propri trasporti anche in riferimento a quelli degli avversari risulta tutt'altro che semplice e agevole.

Insomma si tratta di un gioco sufficientemente semplice e nello stesso tempo sufficientemente complesso e la fortuna

vi svolge un ruolo attivo, ma non troppo condizionante.

Riteniamo sia stato questo sapiente dosaggio, oltre che una reale ed immediata giocabilità e una buona qualità della confezione, a valere ad *Auf Achse* il prestigioso titolo di «gioco dell'anno».



I MAGNIFICI NOVE DI ESSEN

Le nomination 1987 alla fiera tedesca

Die 1. Million (Il 1° milione)

Autore: Sid Sackson. **Produttore (in Germania):** Hexagames. **Per 2-4 giocatori.**

Non si tratta di una novità assoluta, ma della riedizione del *Monad* distribuito negli anni Settanta. *Die 1. Million* è un ben congegnato gioco di carte strategico, che consiste nell'accumulare un certo numero di milioni a partire da un modesto capitale combinando le opportunità ad alto e a basso rischio.



Shark (Squalo)

Autore: J. Vanoise. **Produttore:** Big Bad Wolf. **Per 3-6 giocatori.**

I giocatori sono degli «squali» della finanza che devono investire in vari titoli di scambio ai prezzi più promettenti. Naturalmente vince la partita chi si arricchisce di più infliggendo perdite agli altri concorrenti.

Kreml (Cremlino)

Autore: Urs Hostettler. **Produttore:** Fata Morgana. **Per 3-6 giocatori.**

Si tratta di un gioco dagli intenti satirici, ambientato nel Politbüro moscovita degli anni Cinquanta. Tema dominante l'anzianità dei politici con relativi annessi problemi di salute.

Maritim

Autore: R. Wittig. **Produttore:** Edition Perlhuhn. **Per 2-6 giocatori.**

Più che *Maritim* (una regata velica basata sull'ingegnoso meccanismo di spostamento delle barche, correlato ai punti di incrocio dei fari) vorremmo segnalare il suo autore.

Al contrario di Sid Sackson e di Alex Randolph, Reinhold Wittig è

quasi sconosciuto in Italia, ma si tratta di un inventore molto prolifico, competente e bravo.



Restaurant

Autore: Roland Siegers. **Produttore:** Big Bad Wolf. **Per 3-6 giocatori.**

Il tavoliere rappresenta un ristorante con 60 tavoli. Ogni giocatore è un cameriere: vince la partita chi riesce a diventare *chef du rang* servendo menù per il maggior controvalore complessivo.

Nella prima fase di gioco prevale la fortuna. La seconda fase, con un preciso sistema che consente non più di tre possibilità a ogni mossa, lascia ampio spazio all'abilità dei giocatori. I più bravi possono pilotare il gioco a loro favore lasciando agli avversari solo mosse a loro non convenienti.



Orient-Express

Produttore: Jumbo. **Per 2-6 giocatori, premio «Il gioco bello».**

Orient-Express è già distribuito in Italia e *Giocchi Magazine* ne ha parlato sul numero 5.

I giocatori impersonificano famosi detective sul leggendario treno Londra-Istanbul. C'è un cadavere: starà ai giocatori risolvere il caso utilizzando il minor numero di indizi possibile. Nella confezione base sono previsti dieci diversi casi, ma saranno poste in commercio nuove serie di enigmi.

Spion & Spion (Spia e Spia)

Autore: Alex Randolph. Produttore: Milton Bradley. Per 4 o 2 giocatori (premio Essener Goldener Eeder per le migliori regole).

Spion & Spion è un gioco chiasoso e buffo di abilità, passione e (poca) fortuna. Tutto il gioco è una serie di gag ispirate a due personaggi di Mad: due spie nemiche fanno incredibili stupidaggini punzecchiandosi vicendevolmente con tremendi dispetti. *Spion & Spion* non si esaurisce comunque con qualche battuta, ma gode di un meccanismo ricco e ben articolato.



Il tappeto volante

Autori: E. Flogaus - K. Feyera-bend. Produttore: Ravensburger. Per 3-6 giocatori.

Il gioco, davvero molto bello (anche esteticamente), è distribuito in Italia ed è già stato recensito da *Giochi Magazine* (numero 4).

I giocatori devono sorvolare con i loro tappeti un paesaggio, tipo *Mille e una notte*, variabile di partita in partita. A far muovere i tappeti-pedine non sono i dadi, ma le «carte dei venti» che permetteranno di vincere la partita.

Sauerbaum (Albero Acido)

Autore: Johannes Tranelis. Produttore: Tranelis-Spiele. Per 3-7 giocatori.

Sauerbaum è un gioco «verde», un'idea originale e simpatica sia per l'ambientazione sia per il meccanismo. Il campo d'azione è un albero sul quale cadono impietosamente terribili gocce di pioggia acida. Ai giocatori il compito di fermarle prima che raggiungano le radici. I contendenti sono costretti a collaborare perché se le gocce hanno la meglio tutti risultano perdenti. Se invece la pioggia viene sconfitta, tutti vincono... ma solo chi ha neutralizzato più gocce riceve il distintivo di «salvatore dell'albero».