

# METW ovvero il Gioco di Carte del Signore degli Anelli

di Luigi Sbaffi

**I**l Gioco di Carte del Signore degli Anelli (in inglese METW Ccg) è prodotto dalla I.C.E. in USA ed è nato sulla scia del famoso Magic. Creato nel 1995 si è subito distinto dalla massa enorme dei giochi di carte usciti in quel periodo (ed estintisi poco dopo) per la qualità delle illustrazioni, profondità di contenuti e complessità di regolamento.

Una delle critiche spesso mosse verso la categoria dei giochi di carte collezionabili è il costo complessivo per ottenere l'intera collezione ed è, secondo me, l'unica critica valida nei confronti di questo eccellente gioco che purtroppo in Italia non ha avuto la diffusione meritata (contrariamente a ciò che è successo in quasi tutto il resto d'Europa). Questo non significa che chiunque si avventuri in questo gioco diventerà povero: si può giocare anche con poche carte e basta non farsi prendere dal "demone del collezionista". Inoltre il mercato delle carte usate è talmente in ribasso che si possono comprare anche intere collezioni con poche lire....

Esiste l'edizione italiana (Stratelibri) per quanto riguarda la prima espansione, mentre le successive possono essere trovate solo in inglese, francese, tedesco e spagnolo (per altro il gioco è stato tradotto anche in olandese e finlandese).

Le illustrazioni utilizzate sulle carte stesse sono state realizzate dai più famosi artisti del genere fantasy di tutto il mondo tra cui numerosi italiani. Nomi come A. Mc Bride, Q. Hoover, T. Nasmith, S. Otis, J. Howe, R. Guay, S. Baldo, D. Giancola e A. Montanini dovrebbero già far venire l'acquolina in bocca o immagini familiari a molti tra i lettori di questo articolo. Inoltre gran parte delle illustrazioni (soprattutto nelle espansioni successive alla prima) sono inedite nel senso che sono state commissionate appositamente per il gioco di carte.

Questo spiega perchè molti appassionati collezionano le carte pur non giocandoci.

In verità è un gran peccato perchè, pur ammettendo che le regole sono un po' lunghe da digerire (come un pranzo di compleanno hobbit) una volta apprese danno la possibilità di godere di questa creazione di alcune menti felici e che farà passare molte ore in compagnia di amici in modo molto "tolkieniano"...

Vediamo a grandi linee il funzionamento. Ogni giocatore (fino a 5) "è" uno dei 5 Istari quando ancora nessuno di loro si era "perso" (geograficamente o spiritualmente): Gandalf, Saruman, Radagast, Alatar e Pallando. Le avventure sono ambientate qualche anno prima dell'inizio della guerra dell'Anello. Ogni Mago (Wizard in inglese) ha come seguaci un gruppo di avventurieri (un po' tipo Gandalf e la Compagnia dell'Anello) il cui scopo è di dimostrare che la visione delle cose e le idee proprie sono da seguire per combattere l'oscuro sire, convincendo il Bianco Consiglio a dargli la sua fiducia. In pratica ogni compagnia, con o senza Istaro, deve girare in lungo e in largo la Terra di Mezzo alla ricerca dell'Anello (e poi cercare di distruggerlo) o in mancanza di ciò accumulare del prestigio (Marshalling Points) ritrovando oggetti antichi perduti (come Glamdring, l'Arkepietra uno dei Palantiri o il libro di Mazarbul), "svegliando" i varie nazioni (tutti i popoli all'inizio sono liberi dall'influenza di Sauron, solo che i più inclini a seguirlo, come ad esempio gli Esterling o i Sudroni, saranno più difficili da convincere, ma daranno anche più prestigio) preparandoli alla guerra, convincendo alleati (Gwaihir o Barbalbero) a prendere parte attiva o compiendo delle "quests" che danno punteggio (esplorare Dol Guldur in cerca di informazioni o prigionieri da liberare o riportando un nuovo Re sotto la Montagna).

Si ottengono punti anche uccidendo i mostri al servizio di Sauron (tanto più pericolosi tanto più saranno i punti). Alla fine si fa la somma e chi ne ha di più vince. Sembra facile ma non è così'.

Il gioco è complesso e di equilibrio delicato: basta la scimitarra di uno stupido orchetto per uccidere un personaggio o un momento di debolezza spirituale per fargli decidere di ascoltare i richiami di Sauron... Inoltre ci sono anche altri fattori: le compagnie pur non essendo nemiche sono in competizione fra loro. C'è un solo Tom Bombadil: il primo che riesce a convincerlo a seguire tale Istaro lo toglie all'altro giocatore... (e così vale per tutto il resto, oggetti o personaggi che siano). Non sono possibili scontri diretti fra le compagnie (almeno nel set di base del gioco), però possono cercare di "convincere" un personaggio a cambiare "stregone" o a cedere uno degli oggetti che possiede (sono i temuti "Check di Influenza").

In ogni modo la cosa che più caratterizza questo gioco e che lo rende veramente tolkieniano è il concetto di Corruzione. In pratica tutto ciò che da potere o ricchezza arreca dei punti di corruzione e spesso il cuore dei nostri impavidi avventurieri è messo a dura prova. Si tiene conto della razza (ad esempio gli hobbits sono più resistenti e i nani meno) e anche di come i personaggi sono descritti dal Professore (Boromir tende più di Faramir ad essere corrotto), ma può succedere che Thorin con l'Arkepietra passi il test e Frodo con l'Anello lo fallisca... Tutti i test e i combattimenti si svolgono grazie all'ausilio dei dadi (un po' come in un Gioco di Ruolo). In effetti METW è un misto tra un gioco di società e un GdR. È infatti possibile ricreare passo passo tutta la storia del *SdA* ma spesso una partita sviluppa storie completamente diverse (anche se quasi sempre plausibili). Certo i puristi potranno criticare una compagnia formata da Bard e Brand (nonno e nipote) con Bill il Pony come alleato o disapprovare Aragorn che insieme a Galadriel se ne va a caccia di draghi nelle desolazioni settentrionali lasciando Arwen da sola a Rivendell. Questo è però piuttosto raro e comunque dipende sempre dalle scelte strategiche del giocatore. Sulla base però si segue la linea Tolkieniana: si possono reclutare Hobbit solo nella Contea e per distruggere l'Anello occorre andare a Monte Fato e testare il cuore del portatore (che se non è un hobbit avrà grandi difficoltà a liberarsi del fardello).

Insomma se viene fuori una partita assurda è solo colpa dei giocatori o dei dadi: il gioco di per sé permette di ricreare ogni singola azione descritta ne *Lo Hobbit* e ne *Il S.d.A.* (c'è persino la carta giocabile in un sito dove Galadriel è presente e con la quale la bella e nobile Noldor regala 3 capelli d'oro ad un personaggio o quella del *party* di nani inaspettato...).

Le espansioni successive (non indispensabili) esplorano poi altre possibilità che arricchiscono ulteriormente gli orizzonti (già ampi) di questo gioco.

Diventa possibile giocare con un Istaro che abbia fallito la sua missione e sia diventato corrotto (come Saruman) o che abbia perso di vista il suo vero obiettivo (come Radagast), ma anche impersonare uno dei nove Nazgul e dirigere compagnie di orchi e trolls o uomini rinnegati a caccia di hobbit o dell'Anello. Il meccanismo rimane lo stesso ma le partite diventano ancora più entusiasmanti e ricche di sorprese; compagnie di tutti i tipi che scorrazzano per la TdM (pensate a Saruman corrotto che invia Ugluk e la sua banda alla ricerca del gruppo di Gandalf: lo trova lo attacca e rapisce due hobbit, mentre un terzo giocatore che impersona il capo dei Nazgul e che se ne va in groppa ad una bestia alata per raggiungere più velocemente i siti dove una compagnia si è rifugiata con l'Anello...).

Esistono comunque (anche se in Italia si possono trovare solo nei negozi più forniti) dei mazzi pre-composti (ovvero già giocabili direttamente, equilibrati e completi e che quindi non obbligano a comprare più confezioni) o dei giochi da tavolo che utilizzano il principio del gioco di carte in modo da introdurre i concetti base e familiarizzare i neofiti a questo bel "passatempo". Non scoraggiatevi se la prima volta che chiedete cose di questo genere il venditore vi fisserà con la faccia esterrefatta dicendovi che ciò che chiedete non esiste.... Non è vero.

La cosa più difficile è in effetti trovare dei giocatori, che non solo abbiano fatto il primo passo di acquistare le carte, ma abbiano fatto anche il secondo: studiare e capire le regole. Il terzo (trovare il

tempo ed il luogo di incontro) e' il passo più facile: se non si é in possesso dei Palantiri basta un colpo di telefono cellulare....

Luigi Sbaffi :e-mail: [ludilka@tekpro.it](mailto:ludilka@tekpro.it)