

METW ovvero il Gioco di Carte del Signore degli Anelli -

2

di Luigi Sbaffi

Dopo aver brevemente parlato, nel precedente articolo, dell'essenza del gioco di Carte del Signore degli Anelli vorrei addentrarmi un po' di più nei dettagli. Darò per scontato che siate appassionati di giochi ma che conosciate METW solo vagamente.

Il punto primo: procurarselo! Purtroppo è sempre più difficile trovare le carte sugli scaffali dei negozi, anche dei più forniti; e se ciò accade, si tratta raramente di serie complete. Una buona soluzione è quella di contattare i collezionisti che di buon grado saranno disposti a cedere, a prezzi ragionevoli, i doppioni e ad insegnare i primi rudimenti del gioco.

Prima di inoltrarci negli arcani meandri ludici, ecco quelli che penso essere i quesiti principali di molti appassionati del Signore degli Anelli (e di Tolkien più in generale): l'aspetto ludico non ha forse il sopravvento su quello tolkeniano? L'epica Terra di Mezzo non è "profanata" da questa "specie di Magic"? Come già accennato nel precedente articolo, in linea di massima no. Cio', comunque, dipende in gran parte dagli stessi giocatori; previo accordo si possono giocare partite "molto tolkeniane". Come mi è personalmente accaduto, si può iniziare a giocare con un gruppo molto sensibile a questo aspetto della questione, e le partite che ne risultano sono giocate per il semplice gusto di farlo per realizzare storie "alternative" più che per conseguire una mera vittoria finale. Nel mio caso questa filosofia ha poi fatto presa all'interno degli altri gruppi di tutto il club (che constava in una quindicina di appassionati). Questa caratterizzazione delle partite non ci avrà mai fatto vincere tornei "contro" giocatori esterni al club stesso, ma ci ha fatto trascorrere serate (e anche nottate) di grande soddisfazione e piacere, oltre che suscitare stupore e ammirazione da parte dei nostri avversari in torneo che dopo averci battuto ci davano la mano complimentandosi per la qualità di gioco e simpatia di strategia...

La mappa della Terra di Mezzo che viene utilizzata per gli spostamenti è suddivisa in Regioni (che corrispondono, in linea di massima, con quelle descritte dal Professore). Ogni regione può comprendere uno o più Siti (ad esempio Rohan contiene i siti Edoras, Dunharrow e Amon Hen), esplorabili dalle compagnie di personaggi e di varie tipologie: controllati dai popoli liberi, rovine, controllati dal nemico. Ci sono anche i Rifugi (per i "buoni" sono Gran Burrone, Lorien, Porti Grigi e Edhellond, per i "Cattivi" Minas Morgul, Dol Guldur e Carn Dum): si può riposare, curarsi ed immagazzinare le informazioni e gli oggetti raccolti nell'esplorazione dei Siti.

In linea di massima è nei luoghi pericolosi che si trovano gli oggetti più preziosi (ma non sempre è vero: piantare nuovamente l'Abero Bianco a Minas Tirith dà più punti che ritrovare Orcrist...) ma tutto è ben bilanciato e proporzionato alle difficoltà di attuazione ed alla lentezza che un'azione richiede nel gioco (nell'esempio precedente, ritrovare la spada è considerata un'azione da un turno mentre per l'Albero Bianco occorre prima trovare il germoglio, poi andare a Minas Tirith, avere un personaggio particolare per "piantarlo", e solo dopo si ottengono i benefici ed i punti vittoria). E' anche prevista la possibilità di recarsi a Barad Dûr per recuperare, con destrezza e fortuna, il settimo Palantir (quello nelle mani di Sauron); anche se il rischio non vale i punti che se ne possono ricavare, è una missione di grande soddisfazione.

Una strategia complessa (ma alla lunga appagante) è quella della ricerca degli Anelli. Nel gioco non esistono solo gli anelli menzionati da Tolkien (l'Unico, i Tre e i Sette) ma anche vari anelli minori che, anche se di potere inferiore, possono suscitare il fascino per molti nella Terra di Mezzo (forse si riferiscono a dei sottoprodotti dei Gwaith-I-Mirdain non menzionati nelle cronache oppure creazioni di sconosciuti epigoni). Il principio base è che si possono trovare solo degli anelli generici che rimangono anonimi e di scarso valore pratico fino a quando non vengono testati (come ha fatto Gandalf con l'Unico a casa di Bilbo): a quel punto si rivelano per ciò che sono (con un tiro di dado ed in funzione delle carte che si hanno in mano): l'Unico, uno dei Nanici, qualche anello seppur magico di minor potere o un semplice gingillo di nessun valore. I Tre non possono essere trovati con questo sistema poiché già in possesso di Gandalf, Elrond e Galadriel, e "funzionano" con un meccanismo di gioco diverso. Tutti gli oggetti possono essere "depositati" presso i sicuri Rifugi (dove non potranno più essere utilizzati ma almeno saranno conservati senza tema di perderli) all'infuori dell'Anello Unico. In effetti spesso avere la "fortuna" di trovarlo crea una situazione di "malloppo che scotta" che cambia

completamente la strategia della compagnia in cui viene a trovarsi (e guai se non lo si era previsto) e, soprattutto se si gioca contro un "malvagio" (ovvero che utilizzi le espansioni successive e rappresenti un Nazgûl, un Mago Decaduto o il Balrog), si va incontro a gravi problemi. La potenza dell'Artefatto è magra consolazione e la corruzione che da' è tale da essere più un danno che un vantaggio. Ma tant'è, in fondo è su quell'oggetto che si basa il gioco e gli effetti (anche quelli collaterali) sono molto ben riprodotti anche perchè la sua eventuale distruzione (se si sta dalla parte dei Popoli Liberi) arreca a chi l'ha compiuta vittoria immediata e assoluta (ovvero senza tener conto dei punti accumulati fino a quel momento dalle parti). Un effetto simile lo si ha per chi, essendo al servizio di Sauron, lo riporta a Barad-dûr (per il Balrog o i Maghi decaduti c'è un processo molto rischioso con il quale si dichiarano nuovi Signori dell'Anello: se riescono tutti i difficili test vincono e la Terra di Mezzo avrà un nuovo nemico contro cui lottare).

Tutti gli handicap, i rischi e i problemi che le compagnie incontrano sono forniti (gentilmente...) dall'avversario, giocando le sue carte "Hazards". In effetti il mazzo è composto da due tipologie di carte: le *Risorse*, che forniscono la strategia "attiva", ovvero gli oggetti e le difese della Compagnia ed i *Perigli* che sono giocabili contro l'avversario e forniscono le di lui difficoltà ad attuare le sue strategie ed utilizzare le sue risorse

I "problemi", sotto forma di carte, che gli avventurieri incontrano possono essere di vario tipo: le *carte corruzione* aumentano il valore di questa non piacevole caratteristica; ogni carta fa leva su uno dei sentimenti di debolezza dell'uomo: l'avidità, la brama di potere, la paura o il desiderio di resa; le *creature*, tutti gli esseri o al servizio di Sauron o indipendenti che assalgono gli avventurieri (animali in genere, orchi, trolls, morti viventi, draghi o ragni, ma anche uomini come briganti o i temutissimi corsari di Umbar o creature particolari come i Pûkel-men o Shelob in persona!). Poi ci sono le carte che tendono a bloccare gli altri (tempeste di neve, assedi, fiumi imprevisi, possibilità di perdersi o essere presi prigionieri). Non dimentichiamoci dei perigli più insidiosi, rappresentati dai Nazgûl stessi che possono essere giocati come eventi (con effetti vari ma sempre nocivi) o come creature (se l'incauto personaggio capita in luoghi da loro frequentati).

La vastità delle possibili strategie e dell'utilizzo delle carte da' origine ad un altro punto di interesse del gioco: la costruzione del mazzo di carte stesso. Carte che vengono scelte tra le numerosissime a disposizione del singolo giocatore, che viene così a creare il proprio mazzo (che consta in un minimo di 65 carte - senza un limite massimo - e può essere quindi diverso per ogni partita, "aggiornandolo" all'infinito, cioè aggiungendo o sostituendo carte fino a raggiungere una ipotetica "perfezione"); poi, però, mescola il tutto sperando gli capiti la miglior sequenza possibile che gli permetta l'attuazione della strategia prefissata, dato che l'imponderabile sfortuna può sempre essere in agguato...

Nel corso di ogni partita si esplorano le possibilità (a volte imprevisibili) che la combinazione di carte ci offre. Lasciando le strategie efficaci, ma poco divertenti da giocare, per i tornei, fra amici ci si rivolge a quelle spesso semplici ma divertenti; d'altronde lo scopo del gioco è proprio quello.

Gioco che anche nelle migliori delle ipotesi ha una durata di almeno un'ora: rientra quindi nella categoria di Risiko! e di altri giochi che impiegano un'intera serata. Un aspetto che ne ha forse causato la disgrazia, poiché non è mai riuscito a coinvolgere la massa dei giocatori di carte amanti dei "fast games" (un po' parafrasando la differenza tra "fast food" e "slow-food"): qui si parla anche di Hobbits ed Ents e, giustamente, è molto sconveniente fare le cose troppo di fretta. Questo gioco si assapora con gusto e lentamente, magari dopo cena, tra il fumo della pipa ed un bicchiere di buon vino... logico che non avesse riscontro positivo da parte dei maniaci delle partite lampo o di quelli dei giochi che si spiegano in 3 minuti (*o tempora o mores...*).

Il rammarico sta nel fatto che la Tolkien Enterprises ha rilevato i diritti d'autore dalla I.C.E., che aveva fino a quel momento prodotto il gioco, che è quindi fuori produzione.

Chi ha avuto la fortuna di imbattersi al momento giusto si ritrova adesso con un qualcosa di veramente speciale; per gli altri interessati buona fortuna e...buona caccia!