

- NOME :STAR QUEST (TITOLO ORIGINALE "SPACE CRUSADE")
- TIPO: GIOCO DA TAVOLO TRIDIMENSIONALE
- NUMERO DI GIOCATORI: DA 2 A 4
- DURATA DELLA PARTITA: DA 1 A 3 ORE
- LINGUA: ITALIANO
- PRODOTTA DA: MB GIOCHI, 1990
- **PURTROPPO** ORMAI FUORI PRODUZIONE

Per la serie "le vecchie glorie non tramontano mai", ecco a voi un gioco che, nonostante l'età, in associazione continua ogni anno ad appassionarci e tenere banco: Star Quest, ovvero *come rendere Warhammer 40.000 giocabile in due ore partendo da zero.*

Star Quest è, come il suo equivalente *Fantasy Hero Quest*, un gioco da tavolo tridimensionale in cui i giocatori controllano combattenti (Marines spaziali, o una banda di alieni), in azione su di un tabellone diviso in caselle.

I personaggi sono riprodotte da (tante!) miniature *Citadel* derivate da quelle del ben più articolato *Warhammer 40.000*, che offrono un superbo impatto visivo, specie se dipinte.

Lo scenario riprodotto è quello dell'assalto, da parte di squadre di Marines spaziali, ad un'astronave aliena.



Il contenuto completo del gioco, qui nella sua edizione originale inglese 'Space Crusade'

Il gioco consiste, di fatto, nel combattimento tra le forze umane ed aliene e si svolge a turni. Le regole sono semplici ed efficaci, per quanto schematiche: ogni personaggio ha quattro valori di gioco: armatura, movimento e potenza dell'arma nel combattimento a distanza e in corpo a corpo. Gli scontri sono risolti dal tiro di dadi appostiti, con valori da zero a tre (compresi nella scatola). Non si tirano praticamente mai più di quattro dadi contemporaneamente, semplificando notevolmente i conti.

Non esiste una gittata massima per le armi, nè tantomeno un tiro "per colpire".

Certo, un sistema sicuramente riduttivo rispetto ad un vero *War-Game* tridimensionale come, appunto, quelli GW. Ma, ricordiamoci, stiamo parlando di un gioco da tavolo in scatola, e per questo livello le regole si dimostrano decisamente ben calibrate. Hanno inoltre il grande pregio di risultare solitamente comprensibili ai neofiti entro il secondo turno di gioco, fatto questo importantissimo per far "girare" da subito la partita.

Il gioco, di fatto, non risulta affatto riduttivo, grazie ad una notevole importanza della fase di movimento dei pezzi e della determinazione della linea di vista in un ambiente, quello dell'interno di un'astronave, fatto di stanze e corridoi e quindi poco adatto a "grandi manovre".

Uno degli aspetti più stimolanti del gioco sta nel fatto che, mentre gli umani attaccano facendo irruzione dall'esterno del tabellone, gli alieni in difesa sono sì già presenti e schierati, ma in maniera "invisibile".

Difatti, il giocatore alieno dispone di segnalini (detti *blip*) che, all'inizio del gioco, vengono da lui disposti, coperti, sul tabellone, in modo che i marines sappiano sì dove sono gli avversari, ma non sappiano chi è ciascuno dei "contatti sul radar", in uno stile che ricorda l'atmosfera di film come *Alien* o *Predator*, segno evidente dell'epoca - a cavallo tra anni'80 e '90 - da cui il gioco trae origine.

Le prime mosse sono quindi effettuate "al buio", finchè i marines non arrivano in contatto visivo con i contatti radar, cosa che porta alla loro *rivelazione* (in pratica, si toglie il segnalino blip e si mette al suo posto la miniatura corrispondente).

Le forze in campo sono ben differenziate tra loro e dotate ognuna di una sua "personalità". Ognuna delle tre squadre di marines è personalizzabile a piacimento dal giocatore, mediante la scelta delle armi in dotazione ai soldati e al comandante (opzione comune a tutte e tre) e tramite particolari *carte equipaggiamento*, differenziate per ogni squadra, che pongono tre diverse caratterizzazioni: una vocazione per il combattimento corpo a corpo (squadra rossa), una per la velocità di spostamento e le armi da fuoco (squadra gialla), e una per la pianificazione tattica della partita (squadra blu). Per i conoscitori dell'ambientazione, le tre squadre appartengono ai capitoli di Marines *Blood Angels*, *Imperial Fists* e *Ultramarines*.

Le forze aliene, formate da un'accozzaglia dei "cattivi" di W40k (prevalentemente Orchi, ma anche

Marines del Caos, Tiranidi e, in anticipo di dieci anni, Necron) non sono personalizzabili, ma contano sul numero, sull'effetto sorpresa dato dallo schieramento nascosto e su apposite *carte evento*, estratte casualmente ad ogni turno, che danno luogo ad avvenimenti speciali durante la partita. In media, gli alieni sono singolarmente più deboli dei marines, ma tra di loro ci sono personaggi anche molto potenti, come i marines del caos e, soprattutto, il *Dreadnought*,



I Marines si preparano ad entrare in un' area non sondata

un enorme robot combattente, armabile a piacimento dal giocatore alieno e ipercorazzato, di gran lunga il pezzo più potente del gioco (ma è uno solo...).

L'impressione di gioco che abbiamo è a tutt'oggi molto positiva: la fase di preparazione non è delle più corte, certo, dovendo smistare tutte le (molte) miniature e i (moltissimi!) segnalini, ma basta un pò di organizzazione e di ordine nella scatola per velocizzarla notevolmente. Questo tempo può comunque esser messo a frutto spiegando le regole al neofita di turno, per poterlo introdurre più rapidamente nel gioco.

Una particolarità è la struttura del tabellone, formato da quattro "subtabelloni" che, affiancati di volta in volta in modo diverso, consentono di variare la mappa rappresentata in una ventina di modi diversi.

Ogni partita è, in pratica, una missione dei marines, diversa dalle altre per il campo di battaglia e per gli obiettivi da portare a termine (occupare una data area, eliminare il comandante dei nemici, rastrellare i nemici di un certo tipo, o semplicemente "ripulire" completamente la zona). Dodici diverse missioni sono già pronte nel manuale, ed è possibile crearne anche altre a piacimento.

Si gioca da un minimo di due ad un massimo di quattro giocatori, è comunque sempre consigliabile essere almeno in tre: anche se le missioni nel manuale prevedono una riduzione delle forze aliene per bilanciare la mancanza di una o due squadre di marines, un aspetto molto divertente del gioco sta nella collaborazione (o nella sua mancanza!) tra le varie squadre marines per arrivare alla vittoria. Anche se è possibile giocare partite singole, è nettamente consigliabile, a chi può ritrovarsi periodicamente come noi in associazione, di tenere una "campagna", ossia giocare, di seguito l'una all'altra, tutte le varie missioni.

E' infatti inserito nel regolamento un semplice criterio di "avanzamento di livello" per i giocatori marines e alieni, che comporta così il vedere, man mano, crescere la propria squadra con la possibilità di portare nuovi equipaggiamenti o di effettuare manovre speciali di combattimento.

Questo consente, giocando ad esempio una partita alla settimana, di poter giocare ogni volta uno scenario diverso e collegato da un filo logico a quello precedente, con personaggi che crescono e si evolvono man mano e con una "storia" che si svolge a seconda degli avvenimenti.

Il contenuto della scatola, ancor oggi notevole, all'epoca risultava semplicemente sbalorditivo: deci-

ne e decine di miniature, in plastica ma comunque ben fatte e dettagliate, (ancor più considerato il dettaglio medio delle miniature di quasi 20 anni fa), sono accompagnate da tabelloni con pareti e porte - colorate e raffiguranti l'interno di un'astronave-, schede riassuntive, segnalini, carte, pannelli segna-punteggio, manuali illustrati e dadi speciali.

Se in generale tutto è di ottima qualità, le miniature meritano davvero un discorso specifico: Sviluppate dalla *Citadel Miniatures* (la ditta che fabbrica i pezzi di tutti i giochi *Games Workshop*) appositamente per *Star Quest*, hanno un impatto scenico decisamente forte, un aspetto di gratificazione del giocatore che è tra i principali motivi della longevità del gioco.



Si mette male per il coraggioso comandante Space Marine...

Sono in più ben studiate con alcuni accorgimenti specifici per il gioco in scatola: per esempio, i marines spaziali e i loro comandanti possono essere realmente "equipaggiati" con l'arma scelta dal giocatore. E' infatti possibile, con un sistema ad incastro, inserire sulla miniatura l'arma desiderata, di cui sono forniti, per ogni squadra, i relativi modelli. Stesso discorso è valido per le armi del *Dreadnought* alieno.

Le miniature sono realizzate in plastica di diversi colori, in modo da render ben distinguibili le varie fazioni anche senza bisogno di dipingerle. Pitturarle, però, è sicuramente un mezzo molto efficace per aumentare la già

alta qualità del gioco.

Anche una pittura semplice, come la mia (non sono assolutamente un asso del pennello, anzi!), contribuisce enormemente al coinvolgimento dei giocatori.

Ogni anno, teniamo in associazione una campagna di *StarQuest*, che ogni anno assume risvolti e andamenti diversi ma ugualmente ci diverte e appassiona.

Niente male, nell'era dei videogames interattivi, per un gioco di quasi 20 anni fa.

Andrea D'Urso
Andreadurso@iol.it



Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro:

LudoLega Lucchese

gidierre@ludolega.it
www.ludolega.it