

LE MONTAGNE DELLA FOLLIA



All'inizio del '900 la Miskatonic University di Arkham organizza una spedizione scientifica in Antartide, forte di nuove tecnologie in alluminio che permettono carotaggi più semplici e veloci per sondare il suolo del continente di ghiaccio. La spedizione però, oltre alle condizioni estreme dell'ambiente in cui si muove, si troverà inaspettatamente a confrontarsi con una scoperta terrificante che dorme da milioni di anni...

Età: 12+

Giocatori: 3-5

Durata: 60'

*Lo trovi in
Bottega a
39 euro*

COME SI GIOCA

I meccanismi di gioco non sono immediati e serve qualche round prima di familiarizzare col sistema.

In sostanza i giocatori sono gli scienziati che partecipano alla spedizione ed hanno l'obiettivo di recuperare delle reliquie di civiltà aliene e fuggire prima di perdere completamente il senno e la vita.

La spedizione ha un leader, con potere decisionale sul percorso da seguire e su alcuni problemi che possano sorgere, ma gradualmente il ruolo viene ceduto, sempre più impoverito (e questo aumenta l'urgenza del tutto), ad altri giocatori. Nonostante la presenza del leader il gioco è di tipo cooperativo e prevede che la squadra si muova sulla mappa scoprendo delle tessere: ogni tessera presenta una sfida che può essere vinta utilizzando della carte che i giocatori mettono in comune in base al valore delle stesse; il tempo per fare questa negoziazione è limitato (30 secondi di clessidra) e salendo la montagna le sfide si fanno via via più difficili.

L'aspetto sicuramente più geniale del gioco è però che il processo con cui si giocano le carte è reso problematico dalla follia che progressivamente sconvolge la mente degli scienziati, e che viene resa con una serie di carte che vincolano la comunicazione (così, ad esempio, potrà capitare che un giocatore debba urlare anziché parlare, intanto che un altro non potrà dire delle parole necessarie ai compagni a capire le sue carte e potrà invece pronunciare solo la parola "cose"; mentre un altro ancora fissa il muro...).

Se i giocatori riescono, nonostante tutto, a raggiungere la vetta e a fuggire si calcola il risultato in base a quante reliquie sono riusciti a recuperare.

LA RECENSIONE DEL NERD

Tratto, con grande cura grafica e narrativa, da un racconto che è un caposaldo della fantascienza-horror, il gioco è decisamente complesso, non semplice da vincere, ma FANTASTICO nel meccanismo chiave della negoziazione. Nonostante quindi il tentativo di ricreare l'atmosfera inquietante del mondo di Lovecraft, il gioco diventa invece immediatamente spassosissimo ed esilarante nel momento in cui i giocatori iniziano in contemporanea ad interpretare gli squilibri mentali che sconvolgono, in modo sempre più grave, la mente dei poveri scienziati: letteralmente una gabbia di matti! Consigliato in particolare (ma non solo) a persone che non si prendono sul serio e abbiano o spirito di calarsi nella parte.



Questa scheda è stata curata da Matteo Sposito

**I SUGGERIMENTI
DEI NOSTRI EDUCATORI, RAGAZZI, FIGLI
E NIPOTI SULLE LE NOVITÀ DELLA NOSTRA BOTTEGA DEL GIOCO!**