

numero 51 | 2018

  
**ilsa**

*informazione ludica  
a scatola aperta*



[www.ilsa-magazine.it](http://www.ilsa-magazine.it)

**IN QUESTO NUMERO:** Gloomhaven, Star Trek: Ascendancy,  
U.S. Telegraph, Sagrada, Xi'an e molto altro...

**ILSA**, Informazione Ludica a Scatola Aperta, è una rivista fatta da giocatori per i giocatori e nasce dalla voglia di dire qualcosa di più sul gioco da tavolo, dalla voglia di condividere le esperienze dei giocatori che compongono la redazione e di poter finalmente parlare dei giochi 'a scatola aperta' cioè in maniera schietta, senza peli sulla lingua e senza tralasciare approfondimenti e strategie da adottare durante il gioco.

*ILSA può essere scaricata gratuitamente dal sito internet:*  
**[www.ilsa-magazine.it](http://www.ilsa-magazine.it)**

Iscriviti alla nostra newsletter e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di ILSA.

*Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici a: [posta@ilsa-magazine.it](mailto:posta@ilsa-magazine.it)*

## Redazione

---

Alfio Deputato  
 Ciaci - Francesco Sarcinelli  
 fab!o - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)  
 Iago - Lucio Pierobon (giurato *Goblin Magnifico*)  
 Liga - Andrea Ligabue (giurato *IGA, Goblin Magnifico*)  
 Linx - Fabrizio Aspesi (giurato *Goblin Magnifico*)  
 MDM - Mauro Di Marco (giurato *IGA, Goblin Magnifico*)  
 Nand - Andrea Nini  
 Paoletta - Paola Mogliotti  
 Peppe74 - Giuseppe Ammendola (direttore *Goblin Magnifico*)  
 Raistlin - Maurizio Favoni

## Impaginazione

---

MDM - Mauro Di Marco

## Grafica

---

Swanina | creative mind | [www.swanina.com](http://www.swanina.com)

## Illustrazione copertina

---

Andrea Cugini | [Kugio@tiscali.it](mailto:Kugio@tiscali.it)

**Hanno collaborato:** iugal - Matteo Franceschet.

La rivista non rappresenta una testata giornalistica in quanto non viene aggiornata con cadenza periodica né è da considerarsi un mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62/2001.



Ogni articolo di ILSA è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione Non commerciale Condividi allo stesso modo 3.0

I copyright di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori



# Nuova organizzazione

*Chi si ferma è perduto!*

**N**on sempre cambiare equivale a migliorare, ma per migliorare bisogna cambiare - Sir Winston Churchill

Ve ne sarete già resi conto da soli: Informazione Ludica a Scatola Aperta sta inesorabilmente rallentando. L'entusiasmo è lo stesso di quando questa avventura è cominciata, ma i dieci anni passati hanno portato una serie di impegni e collisioni con "la vita reale" che, di fatto, rende impossibile sostenere l'impostazione "enciclopedica" che la rivista ha mantenuto fino ad ora.

**N**on è necessario rinunciare al passato per entrare nel futuro. Quando si cambiano le cose non è necessario perderle - John Cage

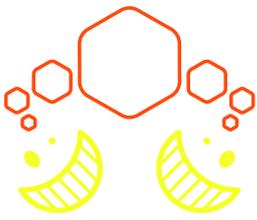
Da questo numero ILSA cambia nel formato, lasciando libertà a redattori e collaboratori di elaborare le proprie esperienze di gioco e le proprie riflessioni senza aderire ad un tema predeterminato. In questo modo contiamo di ottenere numeri più snelli e frequenti, senza rinunciare alla ricerca e alla cura dei contenuti che li caratterizzano. Continuerete quindi a trovare le rubriche di sempre, dedicate sia alle nuove uscite che a titoli editi nel passato (prossimo o remoto): *dialoghi* (in questo numero ne leggerete uno corposo sul gioco che attualmente domina la classifica di BoardGameGeek), *confronti fra giochi*, *articoli di approfondimento* (sia sui singoli titoli che su meccaniche o ambientazioni) e *prime impressioni*, non rinunciando ad uno sguardo all'intrattenimento digitale e a rubriche di puro svago o divertimento. Colgo l'occasione per dare il benvenuto fra i collaboratori a Matteo "iugal" Franceschet, uno dei giurati del premio "Goblin Magnifico", organizzato dalla Tana dei Goblin.

Sperando che troviate di vostro gradimento anche questa nuova struttura, non mi resta che augurarvi ancora una volta buona lettura!

**D**opo aver fatto sempre la stessa cosa nello stesso modo per due anni, inizia a guardarla con attenzione. Dopo cinque anni, guardala con sospetto. E dopo dieci anni, gettala via e ricomincia di nuovo tutto - Alfred Edward Perlman

## SOMMARIO

	<b>Dialoghi di gioco</b>	
Gloomhaven		4
	<b>Sotto la lente</b>	
U.S. Telegraph		12
Star Trek: Ascendancy		15
Sagrada		19
Xi'an		22
	<b>Prime impressioni</b>	
Carpe Diem		25
Lords of Hellas		26
Meeple Circus		27
Puzzle Domino		28
Root		29
Seals		31
Wangdo		32
	<b>Non solo scatole</b>	
Dadi contro il tempo		33
Metafisica del giurato		36
	<b>Indovina Indovinello</b>	
Ritratto di signora		39
	<b>L'altro editoriale</b>	
La minaccia dell'immersività		40
	<b>In fila per uno</b>	
I migliori Dungeon Crawler		41



# Gloomhaven

Ha scalato le vette di BoardGameGeek in pochissimo tempo, guadagnandosi un posto speciale nel cuore di molti giocatori. Cerchiamo di capire come mai...



di Isaac Childres  
Cephalofair Games, Feuerland  
Spiele, Hobby World, 2017  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 60-120 minuti

[Peppe74] A volte il mondo dei boardgame presenta delle sorprese assai difficili da prevedere e poche cose hanno fatto scalpore nella storia recente come *Gloomhaven* di Isaac Childres. Un giocatore di formazione prettamente eurogame e con una conoscenza assai marginale dei *dungeon crawler* sia classici che moderni (provate a leggere la mia [recente intervista a Childres](#) pubblicata sul sito della *Tana dei Goblin*) e alle prime esperienze come autore, propone il suo *Gloomhaven* su Kickstarter e riscuote un moderato successo con circa 4000 finanziatori (per la prima edizione). Un progetto prettamente indie (atipico per le produzioni di questa tipologia di giochi che si trovano oggi su Kickstarter) che ribalta i canoni classici, facendo leva su una innovativa meccanica per la gestione delle azioni, piuttosto che su miriadi di miniature.

Oggi ci troviamo a parlare del primo posto raggiunto da *Gloomhaven* nella classifica di BoardGameGeek, di una seconda edizione pubblicata dopo i successi della prima, di un'espansione in arrivo (*Forgotten Circles*), di un altro gioco pubblicato da Isaac con la stessa ambientazione (*Founders of Gloomhaven*) e della recente notizia di un'edizione digitale di *Gloomhaven* sulla piattaforma Steam.

### Il mondo di Gloomhaven

[Linx] Dire che *Gloomhaven* è un gioco a scenari è un po' riduttivo. Benché possiate giocare anche un singolo scenario, il modo migliore di approcciarlo è pensare di stare per iniziare una campagna ad un gioco di ruolo (incentrata sul *powerplaying* piuttosto che sull'interpretazione); di quelle che si comprano prefabbricate, dove le azioni dei personaggi possono far variare leggermente le cose che succedono nel mondo. Ma non troppo, altrimenti si esce dai binari del narrato: tutto più o meno viene ricondotto ad una trama di base che si sviluppa ma non deve essere scardinata nell'essenza.

Ogni scenario che affronterete avrà infatti un'introduzione che ambienta ciò che andrete a fare e un epilogo che propone spesso più di una scelta per far navigare il vostro gruppo di eroi all'interno degli accadimenti mondiali. Di solito questo avviene facendovi apporre un adesivo sulla mappa del continente col codice dello scenario ad esso collegato. Partita dopo partita sceglierete uno di questi luoghi per esplorarlo e aprire nuove possibilità, oppure cercare in missioni secondarie qualcosa che risulti utile a migliorare le condizioni dei vostri eroi.

Lo sforzo dell'autore nel cucire i singoli scenari in un vero e proprio mondo che fa da

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sottofondo alla storia è notevole, con tanto di eventi da affrontare durante i viaggi o nei soggiorni in città fra una missione e l'altra; questi tendono a far pesare le professioni dei vari eroi nell'interazione coi "fatti della vita": se avete un ingegnere facilmente potrete riparare qualcosa mentre è opportuno cogliere l'occasione di rubacchiare solo se avete qualcosa di simile ad un ladro nel gruppo.

Quello che forse l'autore ha sottovalutato è la possibilità che fra una partita e l'altra possa passare un mese o più, facendo dimenticare ai giocatori gli sviluppi della trama e il motivo per cui abbiamo apposto quegli adesivi sulla mappa: perché mai dovrei andare al *Ruscello di Pincopallo* piuttosto che nelle *Paludi di Sticaus*? Per ricordarselo bisognerebbe rileggersi gli epiloghi delle missioni precedenti più importanti, cosa tutt'altro che facile visto che sono sparse in tutto il libro degli scenari. Il modo migliore di giocarlo rimane quello di "sposare" il gioco per un certo periodo e frequentarlo in modo pressoché esclusivo, proprio come se fosse una campagna di un gioco di ruolo.

[Peppe74] Gloomhaven va sicuramente apprezzato giocando la campagna, anche se, sembra quasi paradossale, non trovo che l'aspetto narrativo sia uno dei suoi punti di forza. Non ho trovato la storia particolarmente trascinante ed immersiva; anche io, ho avuto difficoltà a *riprendere il*

*filo* tra le inevitabili pause. Ci sono, inoltre, alcuni aspetti, funzionali alla sua impostazione, che mi fanno storcere il naso. I personaggi hanno un'ampia libertà di movimento all'interno del mondo che esplorano e scoprono mano a mano. Spostarsi da un punto all'altro richiede di pagare il "piccolo" dazio di un evento che simula l'inconveniente del viaggio, e che può, talvolta, nascondere sorprese, ma niente di trascendentale, il che spinge a "barare", convincendo i compagni di gioco ad abbandonare l'apertura della cripta segreta per tornare in città a salire di livello e fare acquisti. Altro aspetto a me poco gradito è quello di avere una storia, come descritto da Linx, che segue binari prestabiliti. I soli bivi, le scelte da compiere, sono alla fine degli scenari risolti.

Questa caratteristica interagisce con un altro importante aspetto: come impostare la difficoltà dei singoli scenari. Il raffinato sistema di Gloomhaven consente di impostare la difficoltà, partendo da un valore "naturale" che è determinato dal livello medio dei personaggi. Ho trovato che la difficoltà così impostata è fin troppo abbordabile: di fatto mi è successo di perdere un solo scenario, su quasi quaranta completati. Ovviamente nulla vieta, in principio, di innalzare il livello di difficoltà, se non il timore di fallire lo scenario, che comporterebbe, il più delle volte... la noia di doverlo rifare daccapo. Sì, perché la storia va

avanti solo se superate lo scoglio posto e, dato che vi aspettano un centinaio di scenari, se preferite veder proseguire la trama è meglio non giocare con un livello di difficoltà particolarmente elevato.

Una campagna impostata sull'esito delle singole missioni, avrebbe forse spinto ad affrontare con più disinvoltura sfide più ardue; tuttavia mi rendo conto che sarebbe stata assai più ardua da sviluppare.

### La rappresentazione delle missioni

[Linx] In tutto questo bell'atingolo, però, il fulcro del divertimento sta nei singoli scenari, che di volta in volta andremo ad affrontare, ognuno col suo scopo, che di solito può essere sintetizzato in "*vai fino a là e fai qualcosa*". Talvolta dovremo prendere tutti i tesori per strada, altre volte uccidere qualcuno, magari prevedendo anche di scappare fuori dal dungeon prima che gli eroi rimangano senza carte da giocare.

Gli scenari sono rappresentati da tesserone di varie forme che vanno ad incastrarsi (o anche solo accostarsi, a volte) per formare un complesso da esplorare. Anche se esplorare non è la parola giusta: cosa c'è già lo sapete dall'inizio e potete studiarvelo... oppure far finta di non saperlo e stupirvi dei mostri piazzati in ogni nuova stanza a cui accederete. A volte ci sono anche descrizioni narrative sul libro degli scenari per raccontarvi quello che farete



fatica ad immaginarvi guardando solamente il terreno di gioco: a livello visivo e di caratterizzazione ambientale la cosa è infatti molto triste, devo dire. Le griglie esagonate modello wargame anni '70 dove si muovono eroi e avversari, decorate in modo inefficace da segnalini di cartone da sovrapporre con colonne, pezzi di mobilio, terreni difficili, bauli e trappole sono utili per spostarci i pezzi, non certo per stimolare fantasia ed immedesimazione. Inefficaci soprattutto quando si rappresentano interni di costruzioni umane, dove la base esagonale mal si presta alla rappresentazione di piante di edifici, che infatti risultano nella maggior parte dei casi spogli di qualsivoglia mobilio, al di fuori di lunghe tavolate senza sedie che paiono più transenne degli edifici pubblici.

Questi "fastidi di rappresentazione" dovuti

alla griglia esagonale sono ancora più difficili da sopportare se si considera che in effetti non viene pienamente utilizzata: non esiste l'orientamento dei pezzi, ad esempio, né un concetto di intralcio al movimento per cui l'esagono potrebbe essere preferibile al quadrato. A parer mio è solo un retaggio del passato che l'autore non ha avuto il coraggio di rimuovere dopo aver invece accettato altre semplificazioni, fra le quali l'eliminazione della linea di tiro, onnipresente nei giochi di questo tipo: in Gloomhaven potrete prendere di mira qualsiasi bersaglio, purché sia nel vostro raggio di azione (stranamente cortissimo, visto che spesso non arriva neppure all'estremo opposto della stanza) e nella stessa stanza: né gli elementi scenici né la presenza di alleati o avversari sulla traiettoria vi saranno d'intralcio.

[Peppe74] Il fatto che Gloomhaven sia "triste" dal punto di vista estetico è innegabile: si poteva lavorare sulle tessere che compongono gli scenari, quanto sulle carte azioni, che si limitano ad uno scarno testo, del tutto prive di grafica. Fosse un prodotto della CMON o della Monolith questo aspetto sarebbe stato sicuramente curato a dovere, ma qui emerge la faccia da "prodotto indie" di Gloomhaven.

A livello di meccaniche e sulla struttura dei singoli scenari e dei dungeon, invece, trovo quanto realizzato in Gloomhaven un'egregia sintesi di semplificazione, funzionalità e giocabilità; quello che ci si aspetta da un moderno dungeon crawler. Non ho trovato forzature nelle semplificazioni proposte, che portano ad un'azione fluida e scorrevole, senza incagliarsi in inutili dettagli regolamentari. Anche la citata griglia esagonale trovo che si innesti bene nel sistema di gioco e si adatti meglio alla flessibilità richiesta. In realtà solo una frazione degli scenari prevede la classica stanza chiusa tra quattro mura: a volte ci troveremo su una spiaggia, su una nave, nel mezzo di una foresta; gli ostacoli e i terreni difficili possono essere pozze d'acqua, rovi, altri elementi naturali che poco si adattano a forme squadrate.

Pur con tutte le semplificazioni i personaggi giocano nella maniera in cui ci si aspetta: il "tank" si lancia nella mischia per assorbire gli attacchi, quelli forti con gli attacchi a distanza cercano di non entrare in mischia, quelli più veloci hanno l'opzione di scappare se non hanno di meglio da fare.

### Le carte che guidano le azioni: il motivo del suo successo

[Peppe74] Veniamo a quello che è il carattere distintivo di Gloomhaven, che lo differenzia da tutti i dungeon crawler in precedenza pubblicati: il sistema azioni. Scordatevi dadi da tirare e plance azioni, qui viene tutto gestito con le carte. Ogni personaggio in gioco ha il suo mazzo, fatto di un numero variabile di carte – questa la prima, importante distinzione tra i personaggi. Ogni carta è caratterizzata da due differenti azioni, riportate nella parte



bassa e nella parte alta della carta. Ad ogni turno i giocatori scelgono segretamente, dopo essersi consultati sul da farsi, due carte dalla propria mano. Sulle carte è anche presente un numero a due cifre che ne indica la velocità, utile per determinare chi agirà prima nel turno che seguirà, dove il giocatore sceglierà un'azione nella parte alta di una carta e un'azione nella parte bassa dell'altra.

Le carte riportano tutte le azioni che vi potete aspettare da un dungeon crawler incentrato sul combattimento: spostarsi, attaccare corpo a corpo, attaccare a distanza, lanciare incantesimi, curare le ferite, guadagnare punti esperienza. Solitamente la parte alta della carta è dedicata agli attacchi, la parte bassa è dedicata ai movimenti, ma ci sono tutte le eccezioni e i casi particolari possibili, mentre ogni carta può essere utilizzata, indipendentemente da quello che riporta, per un'azione base di movimento nella parte bassa e attacco nella parte alta. L'azione determina anche quale deve essere la destinazione della carta dopo l'utilizzo: nel mazzo degli scarti recuperabili o in quello degli scarti definitivi. Per recuperare le carte il giocatore deve eseguire un'azione di riposo, che prevede, comunque, di eliminare una carta. Il giocatore deve gestire con cura ed estrema programmazione il suo mazzo azione che andrà progressivamente assottigliandosi con il progredire della missione: restare senza carte comporta l'esaurimento del personaggio, al pari dell'azzeramento dei punti vita. I personaggi che hanno un mazzo azioni più folto (per rendere chiare le cose i personaggi di partenza hanno un mazzo variabile fra le otto e le dodici carte) hanno maggiore flessibilità nella scelta e nella programmazione; le azioni che comportano l'eliminazione della carta sono, ovviamente, le più potenti, ma anche un'arma a doppio taglio, perché utilizzarne troppe e presto comporta, quasi sicuramente, restare a secco; le azioni di riposo vanno pianificate con cura, visto che, oltre a recuperare le carte precedentemente giocate, se ne perde una.

Gli attacchi, molto semplicemente, riportano il danno base che viene arrecato, in aggiunta il giocatore pesca da un mazzetto

personale una carta che aggiunge un modificatore: il valore finale è quello che verrà sottratto alla vita del mostro attaccato.

**Questo sistema di gestione delle carte e questa modalità di gestione dei combattimenti sono la caratteristica fondamentale di Glommhaven:** il suo punto di forza, per chi lo apprezza. Ma forse anche quello che fa storcere il naso ai "tradizionalisti" del dungeon crawler.

Il livello di programmazione è alto, i combattimenti non sono prettamente deterministici, ma ne potete prevedere gli effetti dato il basso livello di alea: a parte il modificatore del mazzo attacchi è l'ordine di turno e le azioni di chi ci precede che, a volte, scombinano i piani. I giocatori penseranno intensamente a quali carte selezionare, cosa ben distante dall'immediatezza, dalla velocità, dall'imprevedibilità dei "classici" dungeon crawler.

È l'aspetto del gioco dove la formazione da giocatore german di Childres emerge di più, quello che più mi piace e che trovo anche ben tematizzato. La gestione del mazzo rende molto bene l'affaticamento progressivo con l'avanzare nel dungeon: un eroe non sarà mai lo stesso dall'inizio dell'avventura alla fine, cosa che invece molti giochi, considerati più simulativi di Gloomhaven, bellamente sostengono. Se ti giochi la carta più forte a metà scenario non la avrai per il boss finale e questo ti pone di fronte a dilemmi non da poco. Una soluzione molto simile è stata utilizzata anche in un altro grande gioco di esplorazione del 2017: *The 7th Continent*.

[Linx] Questo sistema per dosare le forze è uno dei punti di forza del gioco e simula bene e in modo moderno e originale ciò che avviene nei più classici giochi di ruolo, dove gli eroi possono usare le loro mosse più particolari solo una volta al giorno. E solo se hanno pianificato di usarle, visto che prima di ogni esplorazione si ha la possibilità di regolare il proprio mazzo di partenza in base alle esigenze dello scenario. Questo sistema poi dà modo all'autore di simulare veramente di tutto: è stato un piacere col

mio *tinkerer* mandare in giro robot con un'intelligenza artificiale autonoma, usare getta-reti per intrappolare creature, il lanciapiamme per cuocerne un gruppo, disinnescare trappole oppure metterne, giusto per farvi capire il dettaglio simulativo del gioco. Tale livello è permesso anche dalle tante condizioni che possono essere assegnate agli eroi o ai loro nemici (benedetto, maledetto, disarmato, immobile, stordito, avvelenato, ferito).

Per completare fino in fondo le volontà simulate il sistema gestisce anche gli elementi della natura (acqua, aria, terra, fuoco, luce, oscurità) con alcune mosse di gioco che forniscono un tipo di energia connessa all'ambiente e altre che possono invece canalizzarla per rinforzarne l'effetto o creare di aggiuntivi. Non è facile trarre vantaggi da questo sistema, perlomeno finché non si conosce bene quello che gli altri eroi del gruppo possono fornire o richiedere, ma è una simpatica aggiunta...

Quello che invece può far storcere un poco il naso ai giocatori tipici del genere di giochi a cui appartiene è il progressivo venir meno delle carte in mano, che da un certo punto della partita in poi obbliga ad un gioco di tipo conservativo dove l'unico scopo è spesso quello di rimanere in gioco, portando magari a trascurare cose come la raccolta di soldi e tesori che sono sicuramente secondari al completamento dello scenario ma risultano invece vitali per un'evoluzione soddisfacente del personaggio.

## Evoluzione dei personaggi e del mondo

[Peppe74] I personaggi di Gloomhaven migliorano col tempo: come nei classici giochi di ruolo accumulate esperienza in ogni scenario e, a traguardi stabiliti, passate al livello successivo. La cosa che più vi entusiasmerà è l'aggiunta di una carta azione al vostro pool: il giocatore ha a disposizione più carte di quelle che il vostro personaggio può tenere durante una partita: ad ogni scenario può scegliere quale utilizzare. Ovviamente i livelli superiori consentono di accedere a carte più potenti, solitamente più appetibili. Ogni passaggio di livello comporta anche la spunta di un miglioramento sulla propria scheda. La maggior parte di questi consente di modificare il proprio mazzo attacchi: si possono inserire modificatori migliori, snellire il mazzo, inserire effetti speciali, tutte scelte che permettono di agire sul combattimento.

Non giocherete però all'infinito con lo stesso personaggio: ogni volta che ne create uno vi viene assegnata una missione che, completata, vi obbliga a *mandarlo in pensione*. Visto che la ricompensa della missione è, solitamente, di sbloccare una nuova classe personaggio e che ce ne sono ben *undici* da scoprire (oltre ai sei di partenza), quello che di solito si fa è di scegliere la nuova classe: uno degli aspetti più intriganti di Gloomhaven. Quanto occorre per portare a termine la missione assegnata è estremamente variabile, dipende dalla sua difficoltà, dalle circostanze e da come vorrete interpretarla: a volte dovrete

obbligare il vostro gruppo di gioco a scegliere specifici scenari o compiere determinate azioni.

Accanto ai personaggi evolve anche la città di Gloomhaven: la crescita del suo livello di prosperità mette in gioco nuovi oggetti che i giocatori possono acquistare, permettendo di migliorare i propri eroi.

Gloomhaven è stato presentato come un gioco *legacy*, ma in effetti questo aspetto è assai blando: l'aspetto più incisivo è proprio la scoperta delle nuove classi personaggio; per il resto il sistema è alquanto flessibile per gestire le cose secondo le vostre esigenze: avete due gruppi di gioco e volete giocare due campagne in parallelo? È possibile. Avete un gruppo di gioco variabile, solitamente siete in tre, ma di tanto in tanto un quarto vuole provare qualche scenario? Possibile anche questo. Volete provare qualche scenario in solitario da inframezzare alla vostra campagna? Si può giocare in solitario gestendo due personaggi, con regole leggermente ritoccate, oppure giocare scenari specifici che il designer ha pensato per ciascuna classe. Penso che tra scenari presenti nel manuale, quelli ufficiali disponibili in rete, quelli ideati dagli utenti si possa giocare a Gloomhaven praticamente all'infinito. Trovo perfettamente calzante la definizione di Paul Grogan che lo ha descritto come *"la versione gioco da tavolo di Skyrim"*. Avete un mondo in cui potervi muovere, con grande libertà. A controbilanciare la libertà c'è il fatto, come già specificato, di non avere una trama intrigante e coinvolgente;





piuttosto possiamo immaginare Gloomhaven come tante storie indipendenti che talvolta si intrecciano.

[Linx] Trovo l'evoluzione del personaggio in Gloomhaven veramente ben fatta, perché viaggia su diversi binari:

- le carte delle azioni: come detto ne viene regalata una nuova a scelta fra molte possibili ad ogni passaggio di livello;
- le carte che compongono il vostro personale mazzetto "simula lancio di dado calmierato ma con effetti speciali qua e là": vengono aggiunte e tolte realizzando obiettivi secondari e privati degli scenari;
- i miglioramenti delle carte azioni: un certo scenario sblocca l'utilizzo di questi miniadesivi che possono venire attaccati (per un certo costo in soldi) in punti specifici, migliorando le carte con effetti speciali (uno degli aspetti più legacy del gioco, se vogliamo);
- l'equipaggiamento, limitato nel numero e nell'utilizzo ma interessante da combinare col resto per ottimizzare il vostro stile di gioco... che evolve a sua volta in varietà e potenza col migliorare del livello di prosperità o ottenendo come tesori dalle missioni veri e propri progetti per nuovi oggetti da comprare.

Tutte queste possibilità sono veramente ben fatte, originali nella proposizione e semplici da gestire (a parte forse il costo degli adesivi che richiede la consultazione di tabelle apposite). L'unico aspetto che alcuni di voi potrebbero trovare fastidioso è la lentezza di tale evoluzione: proprio come in un gioco di ruolo punti esperienza, soldi, miglioramenti e tesori vengono centellinati e vanno guadagnati con fatica di sessione in sessione: se non vi dedicate in modo ostinato al gioco vi godrete solo una minima parte di tutto ciò che l'autore ha previsto e vi dovrete "accontentare" dell'ottima varietà delle carte azione di partenza. Insomma, se avete abbandonato il gioco di ruolo per il gioco da tavolo per trovare qualcosa che evolve velocemente... Gloomhaven non è la scelta giusta.

### Una miriade di diversi avversari ci minacciano dai loro standee

[Linx] L'inconsueta scelta di affidarsi a standee con basetta plastica invece che a



miniature ha permesso all'autore di sbizzarrirsi nel numero e nella varietà di avversari. Ogni avversario è inoltre ben descritto da otto diversi livelli di esperienza in una accoppiata astuccio-scheda che è più facile farvi vedere in foto (qui sopra) che descrivervi: ha il doppio scopo di riportare le sue statistiche principali (punti ferita, velocità, attacco, distanza e poteri particolari vari) in due diverse varianti (normale ed elite) e di fungere da deposito per tutti i segnalini ferita e stato che gli saranno assegnati. La sola scheda prevede spazi numerati e corrispondenti ad ogni specifico standee per un preciso abbinamento fra condizioni e sua rappresentazione in plancia. È una soluzione decisamente funzionale, non volendo rinunciare ad un livello di descrizione dell'avversario estremamente approfondito e in grado di adattarsi all'attuale livello medio del gruppo.

Ma il livello della complessità non si ferma lì. Ogni tipo di nemico ha un intero mazzetto a lui dedicato per determinare di turno in turno se avanzerà, attaccherà, lancerà incantesimi o utilizzerà una qualsiasi abilità l'autore abbia voluto assegnargli, talvolta facendo anche riferimento ad utilizzi

o innalzamenti dei livelli di energia che pervadono l'ambiente (certo, certo, non ve l'abbiamo spiegato, ma il manuale è lungo e zeppo di regole: vorremmo evitare che il dialogo risulti altrettanto lungo). Ma anche quando agirà, con un numero di iniziativa che andrà confrontato a quello su una delle carte azione degli eroi e sulle carte delle altre creature per determinare l'ordine in cui i pezzi si muoveranno nel turno in corso. Questa intelligenza artificiale personalizzata funziona bene, caratterizzando ancora meglio ogni nemico senza appesantire la lettura del gioco. Il lato negativo di questa scelta è che conoscerete cosa il vostro avversario può fare solo dopo che l'avrà fatta e ne avrete fatto esperienza; che è positiva a livello simulativo, ma magari un poco fastidioso se tendete a lasciar passare del tempo fra una partita e l'altra e nel frattempo vi siete dimenticati di cosa faceva, privandovi del piacere di plasmare una tattica di approccio basata sull'adattamento al nemico piuttosto che sulla sola (ma non semplice) ottimizzazione delle vostre possibilità.

[Peppe74] È vero che le schede e carte dei differenti mostri vanno un po' conosciute



per affrontare adeguatamente la sfida; se siete giocatori diligenti potete guardarvele in anticipo; se preferite gestire l'imprevisto potete invece andare all'avventura (un po' come vedere o non vedere la mappa).

Nel complesso trovo che la gestione dei nemici sia una delle cose meglio riuscite in Gloomhaven, in piena sintonia con la filosofia del gioco, per la sintesi tra simulazione e giocabilità che offre. Il principio di base è assai semplice: i mostri attaccano l'avversario più vicino e, a parità, quello con iniziativa più bassa, con pochi casi ambigui che possono presentarsi, ma che con l'esperienza e le FAQ fornite si risolvono senza problemi. Non sono un appassionato dell'utilizzo di app per giocare ai boardgame, ma devo dire che quelle sviluppate per Gloomhaven e la gestione dei nemici sono fatte molto bene, io ho provato quella per Android trovandola assai efficace. Sono anche assai curioso di mettere alla prova la citata versione elettronica in uscita su Steam: premesso che è qualcosa di

nettamente diverso da giocare al tavolo, assodato che i puristi storceranno il naso, potrebbe permettere di giocare con tempi di gioco ridotti e tutta la parte algoritmica affidata al computer.

### Cooperativo... quanto cooperativo?

[Peppe74] Chi mi conosce sa che sono poco incline al gioco cooperativo, specialmente se si tratta di collaborativi puri, senza traditori, senza squadre, senza voltagabbana, o come li volete chiamare. Constatate che ho piacevolmente affrontato quasi quaranta scenari in un anno di campagna a Gloomhaven pone delle riflessioni sia personali che sul gioco. Inevitabilmente il sistema di Gloomhaven pone, oltre agli obiettivi di gruppo (adempiere all'obiettivo dello scenario, il più delle volte ammazzare tutti gli avversari nel dungeon), degli obiettivi strettamente "personali". In ogni scenario un giocatore ha una sua missione da compiere, assegnata da una carta scelta tra due che pesca casualmente:

ha la possibilità di migliorare il suo personaggio collezionando punti esperienza (che consentono di avanzare di livello) e soldi (che possono essere investiti in equipaggiamento e miglioramenti), e ha una *Quest* di vita assegnata nel momento in cui crea il personaggio, che, mano a mano, deve cercare di portare avanti. Sono tre aspetti puramente "competitivi" innestati in un gioco dalla struttura puramente "cooperativa". Il mix dona situazioni assolutamente esilaranti, come vedere qualcuno che si smarca dalla mischia finale, a rischio di mandare all'aria lo scenario, per andare a prendere il tesoro, o di fare cose apparentemente prive di senso perché tra cinque differenti mostri che stanno massacrando il party lui ne ha uno da segnare sul personale taccuino della *Quest*.

Tutto per dire che consiglio di provare Gloomhaven anche a chi, come me, solitamente scappa dai cooperativi.

[Linx] Quelli da te citati Peppe sono tutti elementi tipici derivati dai giochi di ruolo, qui





riportati, e presenti in gran parte dei dungeon crawler. Addirittura la forma egoistica dell'accaparramento di tesori è in questo caso limitata: spessissimo ci si butta su una delle poche casse e dentro vi si trova qualcosa di utile solo al gruppo intero (una mappa, il design di un oggetto), se non una trappola (a protezione del niente).

### A chi è destinato Gloomhaven

[Linx] Tirando le somme, nel panorama dei giochi di esplorazione sotterranei, negli ultimi anni sempre più affollato, Gloomhaven si ricava sicuramente una sua nicchia per gli interessanti elementi di originalità che porta con sé e l'impegno profuso dall'autore nel creare un intero mondo all'interno del quale i personaggi si sviluppano, con un proprio arco narrativo (che prevede anche una fine), che altro non è che l'occasione per approcciarsi al gioco con una nuova classe, con nuove possibilità, venuta alla luce durante la sua vita.

Sicuramente non è un titolo per tutti: le regole sono tutt'altro che semplici, proprio

### Prometeo

*Non un semplice dungeon crawler, ma una delle migliori "riduzioni" di un gioco di ruolo in un gioco da tavolo. L'evoluzione del proprio personaggio è molto sentita e quando finalmente si arriva al meritato pensionamento, lo stimolo di scoprire un personaggio nuovo, non solo per sé stessi ma probabilmente per tutto il gruppo, è molto intenso, e spinge a buttarsi nuovamente a capofitto in altre avventure, decisi a scoprire al più presto nuove strategie, nuove sinergie e un approccio spesso radicalmente diverso necessario con il nuovo personaggio.*

*Gli scenari sono molto vari, i mostri si comportano in modo significativamente diverso, e i colpi di scena le prime volte che se ne incontra un nuovo tipo non mancano mai!*

*Un capolavoro, che nel mio caso sta tenendo incollati a un tavolo da gioco ogni settimana 4 persone (tra cui due giocatori occasionali e un neofita!) da circa un anno.*

perché spesso originali, e l'impianto di gioco richiede ai giocatori un controllo sulle proprie azioni, per non esaurire il proprio eroe prima del termine dello scenario, che non è comune a buona parte dei giocatori di "squarta e ammazza" fantasy, che si troverebbero castrati nella loro ricerca dell'epicità d'azione. Ad apprezzare Gloomhaven credo saranno maggiormente i giocatori più a tutto tondo, che amano anche far di conto e ottimizzare

[Peppe74] Caro Linx, al di là del gradimento personale trovo che sia estremamente riduttivo limitarsi a dire che Gloomhaven "si è ricavato una nicchia" ... per l'oggettivo successo di vendita e per il consenso avuto è più corretto dire che Gloomhaven ha scavato un varco, arrivando dove forse nessun gioco del suo genere è riuscito ad arrivare. È vero che il pubblico che probabilmente apprezza di più Gloomhaven

*Gloomhaven ha aperto un varco, arrivando dove, probabilmente, nessun gioco del suo genere è riuscito ad arrivare.*

per trarre il meglio da ogni mossa o coloro con un passato da giocatori di ruolo, abituati alle interminabili campagne con una progressione della forza del proprio eroe vicina allo stitilicidio. Coloro, cioè, che difficilmente apprezzano la leggerezza dei vari *Zombicide* e *Massive Darkness* che vanno per la maggiore o che sono annoiati dall'impostazione fin troppo classica di altri prodotti che ancora fanno riferimento a *HeroQuest* e ad altri classici anni '80.

Gloomhaven potrebbe essere la naturale evoluzione per i giocatori di *Descent*, sempre più spinti verso le campagne e privati dalle nuove app dalla necessità di essere fronteggiati da un master, purchè disposti ad abbandonare miniature e dadi per *standee* e ancora più mazzi di carte. Mazzi in cui i giocatori di Gloomhaven affogano durante ogni fase di setup della partita, sempre personalizzati e differenziati per eroi e creature, modificati da adesivi, con carte da strappare, benedetti o maledetti a seconda delle circostanze.

L'alternativa a Gloomhaven è ad oggi *Perdition's Mouth*, ancora più tedesco nella meccaniche, cattivo fino all'inverosimile, con un'evoluzione dei personaggi più veloce, bilanciata da un loro progressivo deterioramento a causa di ferite non curabili; così simile nel target da accomunare i rispettivi autori in un rapporto di reciproca stima, oltre che per l'essersi prodotti da soli e affrontato il mercato tramite Kickstarter.

non è il pubblico classico dei dungeon crawler. Questo l'ho sperimentato direttamente: abbiamo iniziato una campagna in quattro e chi lo ha gradito di meno è stato chi, sulla carta, era più affine al genere. Di sicuro posso dire che è il dungeon crawler moderno che cercavo io: da portare avanti in campagna, come deve giustamente essere, ma una campagna non asfissiante, che permette anche di cambiare agevolmente gli attori se si presenta la necessità, con un sistema di gioco innovativo e che premia le scelte dei giocatori, con la voglia di cambiare il personaggio che hai portato al massimo livello per provare qualcosa di nuovo. È stato il gioco che nell'ultimo anno ho giocato di più, e, a priori, non pensavo riuscisse ad attirarmi tanto.

[Linx] È l'aura da gran capolavoro universalmente riconosciuto che ho cercato di smontare in questo confronto: profondità, attenzione ai dettagli e un approccio al mercato differente non sono tutto. Ergonomia, eleganza, estetica, fruibilità e tempi di setup non sono certo dalla sua: è importante che chi si avvicini a questo ottimo gioco per ciò che ha appena letto ne sia ben cosciente.

LINX

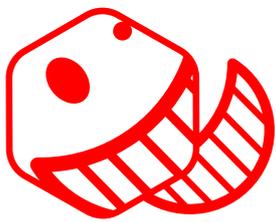


PEPPE74



PROMETEO





# U.S. Telegraph

*Stati Uniti, XIX Secolo: la realizzazione della prima rete di trasmissione dell'informazione via cavo. Chi riuscirà a trarre il massimo giovamento da questo progetto che interessa svariate comunità?*



di Marcel-André Casasola Merkle  
*Super Meeple, dV Giochi, 2018*

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

gioco online:

<https://www.yucata.de> (Attika)

Una delle imponenti opere realizzate nel XIX secolo negli Stati Uniti fu la stesura di un collegamento transcontinentale che permettesse la trasmissione dell'informazione via cavo telegrafico. Il progetto, iniziato il 20 Settembre 1860 e concluso il 24 Ottobre 1861, fu accompagnato da uno sviluppo rapidissimo delle città del centro e dell'ovest degli USA. In U.S. Telegraph i giocatori, nel ruolo di altrettante comunità, sviluppano la propria città e nel frattempo contribuiscono al completamento dell'ambizioso progetto, avendo di fatto due diversi obiettivi da perseguire.

## Materiali

Quattro plance personali in cartoncino, quattro set di trenta tessere circolari (gli edifici dei giocatori, suddivisi in sei principali e i rimanenti secondari), ventidue tessere regione esagonali (che, insieme a quattro segnalini città tridimensionali in cartone, andranno a comporre la plancia centrale di gioco), segnalini costruzione, un mazzo di ottanta carte risorsa e quindici pedine operaio in legno sono la dotazione che trova abbondante posto nella spaziosa scatola. Quasi tutta cartotecnica, di buona qualità. Non felicissima la scelta della gamma di colori dei giocatori.

## Piazzamento e collegamento

Una partita di U.S. Telegraph si gioca su una plancia modulare le cui dimensioni dipendono dal numero di giocatori (vengono utilizzate due tessere regione selezionate a caso ed un segnalino città per ogni giocatore, disposte secondo uno schema prefissato, ma arbitrariamente orientate). Ogni giocatore riceve una plancia personale, il proprio set di edifici (disposti su quattro pile coperte, una delle quali composta dai soli edifici principali) e una mano di carte il cui numero dipende dall'ordine di gioco.

La partita si sviluppa in turni (che si succedono in senso orario) in cui i giocatori hanno due opzioni:

- eseguire fino a due azioni di pesca, ciascuna delle quali consiste nello spostare la prima tessera di una delle pile sulla propria plancia, oppure direttamente sul tabellone centrale, pagandone il costo,
- eseguire fino a tre azioni di costruzione, spostando le tessere dalla propria plancia al tabellone centrale, pagandone il costo.

Per ogni azione a cui il giocatore rinuncia, pesca una carta risorsa (è quindi possibile impiegare il proprio turno per pescare tre carte). La particolarità di U.S. Telegraph sta proprio nel costo degli edifici e nei possibili metodi di costruzione. Ogni edificio riporta un costo per edificarlo, che deve essere pagato

FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





scartando carte dalla propria mano; tuttavia il suo costo viene modificato da una serie di fattori:

- se sulla casella della plancia in cui viene costruita la tessera (e nelle sei caselle confinanti) sono presenti simboli che compaiono nel costo dell'edificio, queste risorse vengono scontate dal pagamento. Ma c'è di meglio: ogni edificio fa parte di un raggruppamento di strutture (un progetto) che vanno a comporre una sorta di "albero tecnologico": costruire una tessera adiacente

La partita termina immediatamente con la vittoria del giocatore che riesce a connettere due segnalini città con un percorso ininterrotto di propri edifici, oppure quando un giocatore piazza sulla plancia centrale la sua trentesima tessera.

### Compromessi e sacrifici

U.S. Telegraph è sostanzialmente un gioco di corsa: si vince costruendo per primi i trenta propri edifici, o connettendo per primi due città. Il secondo tipo di vittoria, che può

tempo i possibili collegamenti): in situazioni normali, infatti, un collegamento richiede risorse per giocare almeno cinque edifici in posizioni ben precise, a fronte della necessità di metterne in plancia un paio per bloccarlo. Questo continuo tenersi sotto controllo, insieme all'aspra competizione per gli spazi di costruzione migliori (quelli confinanti con più risorse e con sufficienti posizioni libere nelle vicinanze) rendono il gioco estremamente interattivo.

Per vincere costruendo tutti gli edifici, i giocatori devono inevitabilmente spendere quindici turni per pescare le trenta tessere; la differenza si gioca proprio sul numero di azioni aggiuntive date dal passaggio sulla plancia personale e/o dalle carte pescate. Il gioco richiede quindi la capacità di valutare quali sono i giusti compromessi da fare: costruire passando attraverso la plancia personale richiede un terzo di azione, ovvero un costo nascosto equivalente ad una carta, ma può permettere un risparmio notevole in

## *U.S. Telegraph rende nuovamente disponibile un titolo interessante, adatto sia ai giocatori occasionali che a quelli assidui.*

ad una che la precede in quel progetto è completamente gratuito. Infine, il gioco scoraggia l'edificazione di gruppi di edifici separati: tutte le volte che si costituisce un nuovo insediamento (ovvero si piazza sul tabellone una tessera che non sia adiacente a nessuna delle proprie, si deve pagare un costo aggiuntivo in carte risorsa (qualsiasi) pari al numero di propri insediamenti presenti sulla plancia centrale.

Tutte le volte che un proprio edificio viene costruito, il suo spazio sulla plancia personale viene coperto da un segnalino costruzione; quando tutti gli edifici di un progetto sono stati costruiti, il giocatore riceve una pedina operaio che può essere scartata durante un qualsiasi turno per ottenere un'azione in più del tipo che si sta eseguendo (pesca/costruzione tessera).

Tutte le volte che un giocatore pesca l'ultima tessera da una delle proprie quattro pile personali, pesca una nuova tessera regione che piazza accanto alla plancia, estendendo così la regione di gioco.

sembrare allettante (e che si verifica con una certa frequenza nelle partite fra o con principianti) è in realtà meno probabile fra giocatori esperti (che hanno imparato a leggere la posizione sulla plancia centrale e sulle plance personali e possono bloccare in



## Il Predecessore

*U.S. Telegraph non è un gioco nuovo: si tratta di una reimplementatione di Attika, originariamente pubblicato nel 2003 da Hans im Glück, 999 Games e Rio Grande Games. All'epoca il gioco ottenne un discreto successo, tanto da ricevere nomination e menzioni dalle giurie di svariati premi internazionali: International Gamers Awards, Spiel des Jahres, Tric Trac.*

*Nella sua nuova incarnazione il gioco resta sostanzialmente immutato nel flusso: il confronto fra i regolamenti non mette in evidenza cambiamenti sostanziali. Le modifiche più rilevanti a livello di gioco consistono nella variazione dei costi di alcuni edifici (che in U.S. Telegraph tendono ad essere più bilanciati in termini di risorse utilizzate). Tutti gli altri cambiamenti riguardano i materiali, e hanno l'intento di renderli più ergonomici e quindi facilitare lo svolgimento della partita:*

*- sulle tessere il nome di ogni edificio è stato sostituito da un numero a due cifre, la prima delle quali identifica il gruppo di appartenenza;*

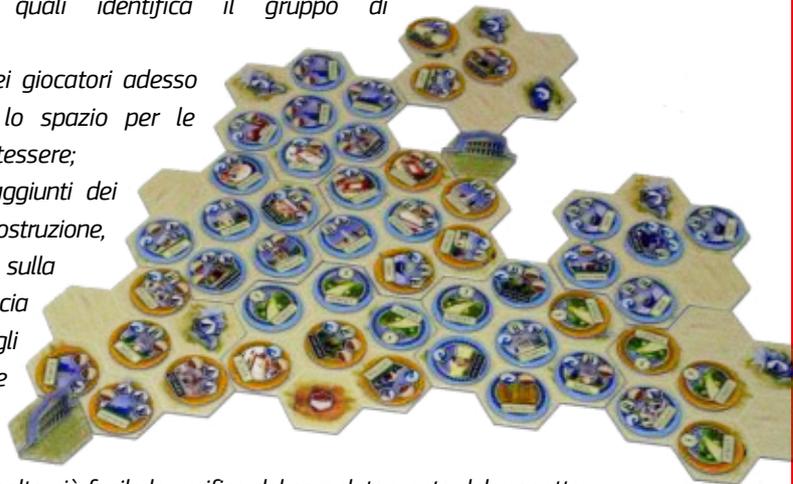
*- la plancia dei giocatori adesso ospita anche lo spazio per le quattro pile di tessere;*

*- sono stati aggiunti dei segnalini di costruzione, da piazzare sulla propria plancia per occupare gli spazi delle tessere*

*giocate: questo rende molto più facile la verifica del completamento del progetto.*

*Questa aggiunta era stata suggerita più volte nel forum di BoardGameGeek.*

*Altre modifiche da menzionare sono il cambiamento della dimensione della scatola (che si è ingrandita, passando dal formato rettangolare a quello quadrato, perdendo nel frattempo il bell'inserito di plastica che aveva Attika) e la sostituzione dello schema dei colori dei giocatori: nel gioco originale erano rosso, azzurro, verde e giallo, in U.S. Telegraph sono rosso, marrone, verde e blu, che risultano piuttosto simili a coppie e non particolarmente distinguibili in condizioni di illuminazione non ottimale (ad esempio con illuminazione artificiale).*



termini di risorse. L'importante è non fossilizzarsi su scelte fatte a priori: si tratta di un gioco che offre un grande ventaglio di opportunità che vanno sapute cogliere, ad esempio ricordando che giocare le tessere in ordine di progetto non è l'unico modo di costruirle gratuitamente, e che in alcuni casi è preferibile non costruirle rispettando il progetto, scegliendo zone diverse del tabellone.

Anche se non è probabile che accada, la minaccia di una chiusura per collegamento è un elemento portante del gioco, che può obbligare ad uno spreco di risorse degli avversari; è importante avere qualche edificio

poco costoso sulla propria plancia e le carte per costruirlo se non si vuole rischiare di vedere un avversario vincere per connessione.

Verso la fine del gioco bisogna prestare attenzione ha chi ha accumulato diverse pedine operaio e ha un numero limitato di pedine in una o più pile: è infatti possibile costruire una connessione pescando direttamente dalle pile e sfruttando il fatto che si amplia la mappa (creando nuovi possibili percorsi) tutte le volte che se ne esaurisce una. Un operaio è la quantità minima per riuscire nell'impresa ma, considerando che comunque si pescano a

## fab!o

*Ottima l'iniziativa di produrre una nuova edizione di questo gioco vecchio di tre lustri.*

*Una miscela ben riuscita di strategia, tattica e fortuna che offre scelte interessanti a ogni turno senza compromettere il ritmo di gioco che resta sempre alto. Promosso il doppio sistema per aggiudicarsi la vittoria. Ottimo anche per due soli giocatori.*

caso (anche se è possibile ricostruire il contenuto delle pile) è bene avere qualche pedina in più come paracadute.

U.S. Telegraph dà probabilmente il meglio di sé in due giocatori, dove la vittoria di uno dei contendenti coincide con la sconfitta dell'avversario. In più giocatori, purtroppo, il gioco risente in modo spiacevole dell'ordine di seduta: se un giocatore si porta nella condizione di vincere se non viene bloccato, sarà inevitabilmente l'ultimo giocatore in senso orario che ha sufficienti risorse per bloccarlo a doversi sacrificare (vedendo ridurre le proprie opportunità di vittoria), dato che è l'ultimo a poterne impedire la vittoria. Questo ovviamente non succede in una sfida diretta.

## Conclusioni

U.S. Telegraph rende nuovamente disponibile (in un'edizione di buona qualità - anche se alcune sbavature impediscono che sia "perfetta") un titolo interessante, diverso dalle attuali proposte del mercato dei giochi da tavolo, adatto sia ai giocatori occasionali che a quelli assidui. Il gioco si presenta con la tipica struttura da puzzle game astratto, ma offre un'interazione fra i giocatori superiore alla media che, insieme ad un setup sufficientemente vario da determinare differenze significative nella condotta strategica ottimale, ne garantisce una notevole rigiocabilità. Buono l'equilibrio fra casualità e programmabilità.

MDM

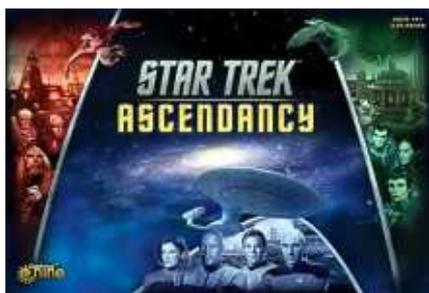
FAB!O





# Star Trek: Ascendancy

*"Giornale di bordo del Capitano, data astrale 1312.4. L'impossibile è successo. Abbiamo raccolto un segnale d'emergenza, il messaggio di pericolo di una navicella scomparsa oltre due secoli fa"*



di Aaron Dill, John Kovalski,  
Sean Sweigart  
Gale Force Nine, Heidelberger  
Spieleverlag, 2016  
N. Giocatori: 3 (1-7 con le espansioni)  
Durata: 180 minuti

Nel 1966 è andato in onda il primo episodio di *Star Trek*, e nel 2016, nel 50° anniversario, tra i vari prodotti usciti per celebrare questa ricorrenza (come ad esempio la riedizione in blu-ray di tutti i film), la casa editrice Gale Force Nine (specializzata nelle licenze da serie TV) ha pubblicato questo *Star Trek: Ascendancy*, un gioco da tavolo che ne applica l'ambientazione in una struttura classica da "4X", ovvero un gioco dove si *esplora* (lo spazio, in questo caso), ci si *espande* (costruendo basi e colonizzando i pianeti), si *sfruttano* le risorse (costruendo astronavi), e si dà *battaglia* (contro i pianeti neutrali ma soprattutto contro gli altri giocatori). Nota a margine: per fortuna la Paramount non ha affidato questa licenza alla sola USAopoly, dato che il prodotto di quest'ultima è stato un *Risk: Star Trek 50th Anniversary Edition* dove si deve ricorrere alla scusa di Q per giustificare la presenza contemporanea di cinque capitani della Federazione che gareggiano tra loro per decidere chi è il capitano migliore (!), ma poteva andare peggio, potevano esserci cinque Kirk.

Una caratteristica di *Star Trek: Ascendancy* è che nella scatola base sono presenti esattamente tre fazioni (Federazione, Klingon, e Romulani), e infatti tre giocatori è l'unica configurazione che può essere giocata senza usare house rule (per giocare in due) o espansioni (per arrivare al minimo sindacale di quattro o cinque). Altra caratteristica è la



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





plancia, che non è prefissata ma viene costruita collegando i vari sistemi (dischi di cartoncino) con rotte (rettangoli di cartoncino) in modo sempre differente tra una partita e l'altra; è anche possibile acquistare un playmat (o stamparselo, dato che su BoardGameGeek se ne trovano alcuni), per evitare che la vostra tovaglia a quadretti distrugga fin dall'inizio l'illusione di esplorare lo spazio profondo. E il playmat semplifica il posizionamento iniziale, che altrimenti deve essere misurato con un righello (i tre sistemi iniziali vanno posizionati sui vertici di un triangolo equilatero).

Il regolamento è corposo, ma le tante regole prese singolarmente non sono complesse (e buona parte del regolamento è occupato da foto): i turni dei giocatori vengono eseguiti in ordine, senza interruzioni (l'ordine è casuale, fino a quando non avviene un contatto tra i giocatori, dopodiché va attribuito con un'asta alla cieca pagata con le tre risorse del gioco, ovvero cultura, produzione, e ricerca). Il turno di un giocatore è diviso in due fasi: nella prima si costruiscono le astronavi, le strutture sui sistemi, le basi stellari e facendo avanzare le ricerche tecnologiche; nella seconda fase si eseguono le varie azioni (ognuna consuma un punto comando, analoghi a quelli di *Twilight Imperium III*, di questi se ne hanno cinque alla partenza e aumentano costruendo basi stellari e sviluppando certe tecnologie).

Nella fase azione abbiamo i movimenti delle astronavi (ad impulso, poco usato, o warp, con il quale più azioni di movimento si accumula, più lontano ci si muove), che portano all'esplorazione: si pesca un disco e lo si posiziona al termine di una rotta (la cui lunghezza è decisa da un dado). Il sistema può essere un rischio spaziale (si tira un dado e si esplosce, solitamente) o un sistema più o meno ricco di risorse (spazi dove costruire i nodi di sfruttamento, dei tre tipi possibili più un quarto, jolly, che può contenerne uno qualsiasi), nel secondo caso si pesca anche una carta con disparate casistiche (che si rifanno ad eventi nei vari episodi delle varie serie di Star Trek), tra cui anche la presenza di civiltà pre-warp (in pratica neutrali che andranno invasi o assimilati pacificamente per poterne sfruttare le risorse). Una volta preso il controllo del sistema (si piazza una miniatura apposita, un "nodo di controllo") si possono costruire le strutture per estrarre le tre risorse (a fine round tutti i giocatori ricevono un segnalino del tipo corrispondente ad ogni nodo risorsa che si sta controllando).

Nella fase azione è anche possibile iniziare le ricerche tecnologiche: si pescano due carte dal proprio mazzo personale e se ne sceglie una da piazzare davanti a sé, nella fase di costruzione la si potrà far avanzare con un punto ricerca e quando si raggiunge il costo indicato la tecnologia diventa operativa e la si potrà utilizzare per il resto della partita.

Il combattimento è molto lineare: si lancia un dado a sei facce per ogni astronave e ogni risultato superiore al livello delle armi del giocatore (inizialmente cinque) modificato dagli scudi avversari (inizialmente zero) causa un danno e quindi la rimozione di un'astronave avversaria (con regole simili si gestiscono le invasioni nei sistemi). Nella fase di costruzione è possibile migliorare i valori delle armi e degli scudi (che servono anche contro i rischi spaziali), miglioramenti che si segnalano usando dei simpatici cursori sulla propria plancia personale (molto analogici, a dispetto degli onnipresenti touch-screen delle serie recenti di Star Trek).

Si procede in questo modo fino a quando un giocatore non raggiunge una delle due condizioni di vittoria, ovvero cinque segnalini Ascendancy (si ottiene un segnalino pagando cinque punti cultura), mantenendo il controllo del proprio sistema di partenza, oppure il controllo di tre sistemi di partenza (uno di questi deve essere obbligatoriamente il proprio); e come si fa a controllare il sistema di partenza altrui? Beh, tace la diplomazia, e si dà voce ai phaser.

Il commercio viene gestito in modo molto semplice (sempre mutuato da *Twilight Imperium III*), quando si entra in contatto ci si possono scambiare carte commercio, che daranno a fine round da una a tre risorse, e



permetteranno alle proprie navi di entrare nei sistemi altrui (naturalmente le carte andranno restituite in caso di guerre). Più interessante (ma non proprio originale) la regola che permette a gruppi di astronavi di formare delle flotte, che si possono muovere utilizzando un singolo comando (altrimenti ogni singola nave ne necessita di uno), ed è interessante perché ognuna delle tre carte che identifica una flotta ha su un lato una differente abilità speciale (così da diversificare ulteriormente le fazioni) e sull'altro una capacità più elevata (così da dare al giocatore la scelta tra una grande flotta e una piccola ma specializzata).

Alla prova del tavolo *Star Trek: Ascendancy* mostra tutta la sua anima "American": soprattutto nell'esplorazione, dato che ad ogni nuovo sistema c'è una vasta casistica di possibilità, dal rischio spaziale al sistema con un singolo nodo sfruttabile (solitario e deprimente), fino al sistema che abbonda di possibilità, abbinati questi ultimi due ad eventi altrettanto casuali (le carte, che vanno dal "tutto libero" al "tutto da rifare"). Non c'è modo di prevedere o gestire questi eventi (se non migliorare le astronavi, ma per farlo bisogna prima essere riusciti ad ottenere le risorse necessarie), per cui è normale vedere imperi che fioriscono fin dall'inizio e altri che tentano di far tornare i conti con un magro flusso di risorse. Ma tutto sommato non è una sorpresa (il giocatore tipicamente "German" dovrebbe essere stato ampiamente avvisato), e quelli avvezzi sanno che più eventi casuali ci sono, più c'è la possibilità di pareggiare fortuna e

sfortuna (o per lo meno, se lo possono sempre raccontare, sperando che il prossimo sistema sia quello buono). A confronto dell'esplorazione, tutto il resto è in discesa, il combattimento è strutturato in modo da dare il vantaggio a chi ha sviluppato di più le astronavi, le tecnologie non sono tutto sommato sbilanciate (quelle più potenti hanno un costo di sviluppo maggiore), e i tempi di gioco sono dettati dai giocatori (che possono decidere quando connettere i propri imperi), e quando un impero acquista un margine, è possibile ostacolarlo direttamente (naturalmente a suon di phaser).

Parlando di fazioni, sono ben differenziate tra loro (seguendo il background delle serie) dato che ognuna di queste ha due abilità speciali (in realtà una di queste è uno svantaggio), ed il mazzo di carte tecnologia dal quale sviluppare è personale (notare che una di queste è subito disponibile, ed è anche possibile ottenere tecnologie altrui), così da essere diversificate fin dall'inizio, e divergere ulteriormente durante la partita;

naturalmente riuscire a valorizzare i pregi della propria fazione (e controbilanciare lo svantaggio) è una delle chiavi per la vittoria.

50 anni di serie TV non potevano non fornire materiale per delle espansioni (si spera per meno di 50 anni): per colmare il limite dei tre giocatori sono state già pubblicate tre fazioni aggiuntive, due di queste, i Cardassiani e i Ferengi (ahimè, non proprio il massimo dell'esaltazione), sono analoghe come materiale a quelle presenti nel gioco base, mentre la terza, i Borg, aggiungono molte regole nuove e la possibilità di giocare in solitario. Altre due espansioni sono state annunciate per il futuro, i Vulcaniani e gli Andoriani (immagino che la *Gale Force Nine* sia un fan di *Star Trek Enterprise*, la serie nella quale questi pianeti non erano ancora entrati a far parte della Federazione). E probabilmente non ci si fermerà qui, dato che nella scatola base le carte che permettono di attribuire casualmente l'ordine del turno vanno da uno a dieci (!). Tra parentesi, la *Gale Force Nine* ha deciso di sfruttare a fondo l'espansività di questo gioco, dato che oltre ai già citati playmat si possono acquistare a parte set di dadi personalizzati per ogni fazione, pack di astronavi aggiuntive e anche le miniature delle basi stellari (di forma differente per fazione, che nel gioco base sono rappresentate da tessere di cartoncino). Dadi e basi hanno un effetto nullo sul gioco, risaltano solo sull'aspetto estetico (e sul portafoglio), mentre i pack di astronavi in effetti possono essere utili (giocatori difensivisti possono esaurire il pool di astronavi).

Tornando sull'aspetto tecnico, Cardassiani e Ferengi (e immagino anche Vulcaniani e



Andoriani) hanno un impatto minimo sulle regole, modificando solo aspetti marginali (come le carte commercio dei Ferengi, che vengono gestite con regole apposite), aspetti che ricadono quindi nei vantaggi/svantaggi di quelle fazioni. Notare che con quattro fazioni aggiuntive si può arrivare in teoria a giocare in sette, data la lunghezza di una partita già con i tre giocatori posso immaginare che in sette si vada su durate decisamente impegnative, ma sono sicuro che questo non sarà un ostacolo per i fan incalliti (e chi ha tanto tempo libero).

Invece per l'espansione dei Borg il discorso si fa più complesso: la fazione è gestita da regole automatiche e le loro astronavi (i famigerati Cubi) si muovono e distruggono tutto ciò che incontrano, astronavi e sistemi, e per ogni sistema distrutto si piazza una "Spira" (l'equivalente dei nodi di controllo) che ogni tre turni produce un nuovo Cubo e quindi aumenta la velocità di diffusione "dell'epidemia". Alla sesta Spira che andrebbe piazzata la partita termina con la vittoria Borg (e la sconfitta di tutti i giocatori). Notare che un giocatore che ha il suo sistema di partenza distrutto invece di rimanere inattivo può prendere alcune decisioni sui movimenti dei Borg. Le regole più caratteristiche riguardano il combattimento contro i Cubi, molto differente da quello tra normali astronavi: ci si rifà alle abilità viste nelle serie TV, ovvero l'adattabilità (più round di combattimento si giocano, e meno efficienti diventano le armi standard), la resistenza (un Cubo ha bisogno di nove danni per essere distrutto) e la rigenerazione (il Cubo ha la possibilità di riparare i danni durante il combattimento).



Sulla carta i Borg sono un'ottima espansione, dato che aggiungendoli permettono di giocare anche soltanto in uno o due persone. Sulla carta, perché in realtà il tutto non funziona: ho provato sia le regole standard che la modifica non ufficiale

fronteggiarli. Il tutto è abbastanza frustrante, dato che entrare in contatto per primi con i Borg è un evento singolo che condiziona pesantemente la partita (sia che si soccomba, sia che si riesca ad arginarli), a differenza degli eventi negativi che si possono verificare

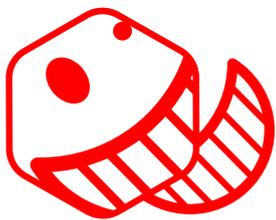
*Star Trek: Ascendancy è un buon 4X, con una solida ambientazione, dalla durata molto lunga e con un'importante componente di confronto diretto.*

presentata su BoardGameGeek, quest'ultima migliora un po' la situazione dato che si ritarda la partenza dei Borg (con le regole standard vengono affrontati prima e quindi senza la possibilità di tentare una difesa concreta, con il rischio che le partite terminino sempre con la loro vittoria), e si migliora un po' il loro movimento (con le regole standard i Borg si concentrano sul primo giocatore che incontrano, che è condannato alla sconfitta) ma la considerazione che si è rivelata vera in entrambe è: vince chi ha avuto meno a che fare con i Borg. Il vantaggio di riuscire a distruggere un Cubo (poter utilizzare una loro carta tecnologia) non è sufficiente a mitigare l'enormità di tempo e risorse perse per

durante gli incontri, che sono molteplici, ma molto più ristretti come portata. Secondariamente, anche le caratteristiche regole di combattimento hanno lo svantaggio che rimangono inalterate di fronte al progresso tecnologico, quindi se all'inizio della partita un Cubo è inarrestabile, verso la fine diventano degli agnellini diretti al macello (e quindi i combattimenti diventano inutili). Personalmente, o provo altre modifiche alle regole, o i Borg rimarranno confinati dentro la loro scatola (e mi gusterò Star Trek: Ascendancy con le espansioni "normali").

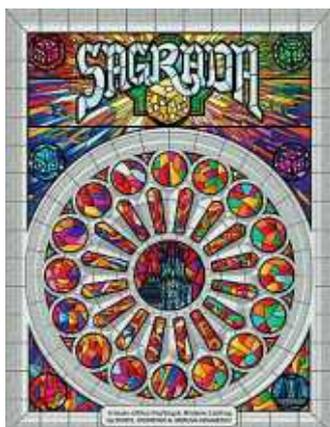
In conclusione, peccato per i Borg, ma Star Trek: Ascendancy rimane in ogni caso un buon 4X con una solida ambientazione. Difetti? Se non conoscete Star Trek i vari richiami vi diranno poco, poi una partita è molto lunga (infatti ci sono regole per accorciarla) e bisogna essere pronti ad un confronto diretto, soprattutto se state accumulando punti cultura più rapidamente degli altri.





# Sagrada

*Dadi colorati, semplici strumenti e creatività. Riuscirete a produrre vetrate degne del capolavoro architettonico di Gaudí?*



di Adrian Adamescu, Daryl Andrews  
Crano Creations, Floodgate Games, 2017  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 30-45 minuti

La *Sagrada Familia* (più correttamente *Temple Expiatori de la Sagrada Família*) è una grande basilica cattolica spagnola sita in Barcellona ed è probabilmente il monumento più famoso e visitato dell'intera Spagna. Iniziata in stile neogotico nel 1882, fu completamente riprogettata (a partire dall'anno successivo) dal famoso architetto catalano Antoni Gaudí, che ne seguì i lavori fino alla sua morte, avvenuta nel 1926. Dopo 138 anni, la basilica non è ancora completa.

Sagrada cala i giocatori nel ruolo di maestri vetrai che mettono a disposizione il loro talento per assemblare vetrate degne del celeberrimo monumento. Un progetto di partenza, obiettivi personali ed obiettivi pubblici guideranno i giocatori nella realizzazione dell'opera migliore.

### Materiali

All'interno della scatola rettangolare, in un inserto di plastica termoformata realizzato ad hoc, trovano posto i seguenti materiali: quattro robuste plance personali (a forma di finestra), composte da due parti incollate insieme (in modo da tenere fermi i dadi che vi saranno collocati), novanta dadi di plastica traslucida (in cinque colori), dodici carte pattern finestra (stampate fronte/retro), una piccola plancia contaturni/segnapunti, quattro segnalini segnapunti, 24 segnalini favore in vetro e 27 carte da gioco (obiettivi pubblici e



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





privati, utensili). Tutto il materiale è di qualità buona (forse alcuni colori dei dadi non sono facilmente distinguibili in condizioni di illuminazione artificiale/non ottimale); il regolamento non è particolarmente chiaro, complice qualche inesattezza di traduzione. Una versione revisionata e corretta è scaricabile all'indirizzo

[http://www.craniocreations.it/wp-content/uploads/2018/07/sagrada-rules-web-ITA\\_V2.0\\_ERRATA.pdf](http://www.craniocreations.it/wp-content/uploads/2018/07/sagrada-rules-web-ITA_V2.0_ERRATA.pdf)

*Sagrada è un gioco per famiglie e giocatori occasionali, i cui materiali incantano: le plance e i novanta dadi colorati non possono passare inosservati.*

### Selezione e piazza

Durante la rapida preparazione ogni giocatore riceve un obiettivo segreto (che indica uno dei cinque colori dei dadi), sceglie uno fra quattro pattern di costruzione assegnati casualmente, ricevendo il numero indicato di segnalini favore. Vengono inoltre selezionate casualmente tre carte obiettivo pubblico e tre carte utensile che definiranno la partita corrente.

Sagrada impegna i giocatori esattamente per dieci round, all'inizio dei quali il primo giocatore

pesca e lancia un numero di dadi pari al doppio dei partecipanti più uno; quindi i giocatori giocano due round, il primo in senso orario (dal primo all'ultimo giocatore), il secondo in senso antiorario (dall'ultimo al primo). In ciascuno dei due propri turni il giocatore attivo esegue, nell'ordine che preferisce, una, nessuna o tutte e due le seguenti azioni:

- prendere uno dadi rimasti e piazzarlo sulla propria plancia,
- attivare uno dei tre utensili disponibili.

Le regole di piazzamento sono piuttosto semplici: il primo dado della partita deve essere piazzato sulla cornice esterna del proprio schema di costruzione; i successivi devono essere adiacenti (per lato o per spigolo) ad uno dei dadi già piazzati. Inoltre dadi adiacenti per lato devono essere differenti sia per colore che per valore e i vincoli stampati sulla carta pattern selezionata (colore o valore) devono essere sempre rispettati; se nessuno dei dadi a disposizione può essere piazzato, questa azione viene saltata dal giocatore.

L'attivazione degli strumenti richiede la spesa di uno o due segnalini favore (a seconda che sia la prima volta che la carta viene utilizzata durante la partita o meno) e permette di utilizzare la sua abilità (si spazia dal modificare numero e valori del dado da selezionare a spostare o modificare quelli già piazzati).

Quando tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di prendere e piazzare due dadi, il turno finisce: il dado avanzato finisce sulla plancia contaturni (e potrà essere oggetto delle abilità di alcune carte strumento) e il primo giocatore cambia in senso orario. Alla fine del decimo turno, dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di prendere venti dadi e completare la propria vetrata, il gioco termina e si procede alla valutazione, che tiene conto dell'obiettivo personale (sommando i valori numerici dei dadi del colore indicato che si trovano sul proprio schema), degli obiettivi pubblici, dei segnalini favori avanzati e degli spazi rimasti vuoti sulla propria plancia.

### Varietà e caso

Tecnicamente, Sagrada gravita attorno al classico meccanismo di selezione (conosciuto anche con il termine inglese draft) applicato ad un insieme di dadi pescati e lanciati di turno in turno. Compito dei giocatori è selezionare la coppia ottimale di dadi, tenendo conto di vari fattori:

- i vincoli imposti dalla propria plancia (è buona norma cercare di soddisfare il prima possibile tali richieste, in modo che non vadano a sommarsi a quelle date dai nuovi dadi piazzati,





### Varianti

*Come è stato evidenziato nell'articolo, alcuni aspetti del gioco appaiono non equilibrati e probabilmente perfettibili. Nei forum online sono state proposte le seguenti varianti che tendono ad arrotondare gli spigoli troppo vivi presenti nel gioco.*

*Utilizzare un numero di dadi variabile a seconda del numero di giocatori. Questa variante viene introdotta anche nell'espansione di prossima pubblicazione. Invece di utilizzare tutti i dadi, è sicuramente preferibile metterne nel sacchetto all'inizio del gioco le seguenti quantità:*

- 10 dadi per colore se si gioca in due giocatori,
- 14 dadi per colore in una partita a tre,
- tutti e 18 i dadi per colore in quattro giocatori.

*Questo impedisce che alcuni colori siano meno frequenti di altri.*

*Data l'elevata variabilità che si può ottenere dal proprio obiettivo segreto a parità di dadi selezionati, sono state proposte le seguenti due varianti per rendere più uniforme fra i giocatori il gettito ottenuto.*

- 4 punti per dado: questa variante rende indipendente il punteggio dal valore dei dadi, riducendo drasticamente la varianza dei punteggi, ma rende il gettito massimo ottenibile dal proprio obiettivo pari a 48, che è più del doppio del gettito di quasi ogni altro obiettivo;
- ogni dado vale la metà del suo valore, arrotondato per eccesso: anche questa variante riduce notevolmente la varianza del gettito; in media il valore massimo ottenibile è 30, che è ancora superiore al valore massimo degli altri obiettivi, ma risulta decisamente più contenuto;
- 4 punti per valore di dado: il vantaggio di questa variante è di portare il valore massimo dell'obiettivo segreto a 24, ma lo modifica decisamente, incoraggiando la selezione di sei dadi del proprio colore di valore diverso, ed esaurendosi dopo tale selezione. Di conseguenza, gli obiettivi pubblici assumono una rilevanza superiore.

con il rischio di avere poi pochissime opportunità di coprirle nelle fasi finali del gioco),

- gli obiettivi pubblici,
- l'obiettivo privato (che, come vedremo è uno degli elementi più rilevanti nella composizione del punteggio),
- le plance degli altri giocatori (a volte obbligare un giocatore a non prendere un dado può essere determinante per la vittoria).

Benché obiettivi pubblici e utensili diano dei suggerimenti sulle condotte strategiche più

proficue, il predominio della tattica (e quindi dell'ottimizzazione locale) è inevitabile. Questo aspetto, insieme alla sufficiente differenziazione sia degli obiettivi pubblici che delle abilità degli utensili, dona al gioco una notevole varietà in termini di ottimalità delle scelte. Certo, l'obiettivo personale risulta solitamente il più proficuo da inseguire: se gli obiettivi pubblici possono fornire ciascuno un quantitativo massimo di punti che varia fra i 15 e i 25 (con un valore massimo medio di 20,4 - ebbene sì, ben sette di essi fornisce al più 20 punti), quelli privati, a secondo del lancio dei dadi, possono offrire al più un quantitativo di punti vittoria massimo oscillante fra i 10 e 60 punti, con un valore medio di 35. Di conseguenza, se escludiamo casi particolari, succede che il 35-55% del punteggio finale è attribuibile proprio all'obiettivo privato, mentre le penalità per non aver completato la vetrata o i bonus per aver risparmiato i gettoni favore sono spesso poco rilevanti. Come abbiamo anticipato precedentemente, è proprio l'obiettivo personale quello più sensibile all'aleatorietà dei lanci e della pesca dal

sacchetto: la varianza del massimo punteggio ottenibile è maggiore rispetto agli altri obiettivi, ed è crescente al decrescere del numero di giocatori. Infatti, se in quattro partecipanti tutti e 90 i dadi del sacchetto vengono utilizzati durante la partita, già in tre giocatori ne vengono pescati 70, mentre in due solo 50. Dato che ogni colore compare 18 volte, già in tre potrebbe succedere che i dadi del colore del proprio obiettivo segreto non escano mai, di fatto tagliandoci fuori da ogni possibilità di vittoria. Si tratta chiaramente di situazioni limite, che si verificano raramente, ma che potrebbero risultare non gradite ai giocatori assidui che desiderano combattere ad armi pari con gli avversari.

L'ambientazione è chiaramente posticcia (il titolo si posiziona sulla linea di confine con il gioco astratto) ma contribuisce comunque all'esperienza di gioco.

### Conclusioni

Sagrada si rivela un piacevole gioco per famiglie e giocatori occasionali, che incanta per l'effetto scenico dei materiali: le robuste plance e i novanta dadi colorati non possono passare inosservati. Il gioco è rapido (quasi senza tempi morti) e offre un numero sufficiente di scelte; a questo si aggiunge un regolamento decisamente snello e semplice da spiegare. La versione in solitario, che prevede il superamento di un obiettivo mobile (funzione dei dadi non utilizzati durante il round) è una simpatica aggiunta. Alcuni suoi aspetti non incontreranno i gusti dei palati dei giocatori assidui alla perenne ricerca dell'equilibrio perfetto.

Il gioco ha incontrato un notevole successo (è nella top 200 di BoardGameGeek) ed è accompagnato da una quantità non trascurabile di materiale promozionale (principalmente nuove carte pattern) ed una espansione che porta il numero massimo di giocatori a sei (introducendo una scorta personale di dadi).

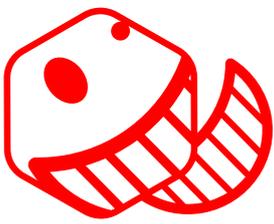
### fab!o

*Interessante, rapido e stimolante puzzle che vanta il pregio di un connubio perfetto tra ambientazione e materiali. Soffre di qualche problema di bilanciamento e avrebbe meritato un miglior lavoro nella fase di editing. Resta un titolo valido, anzi perfetto per giocatori occasionali. Il colpo d'occhio sulla partita in corso è evocativo e delizioso.*

MDM

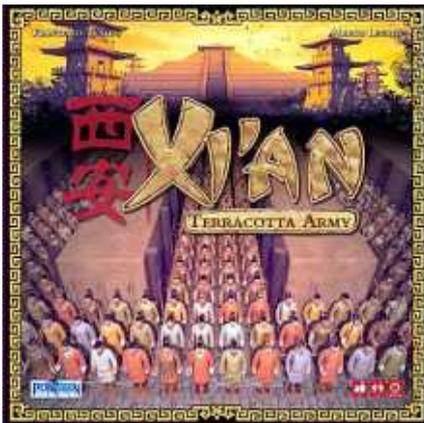
FAB!O





# Xi'an

*Quando l'archeologia diventa gioco da tavolo: il piacere di rivivere la realizzazione di una delle più famose opere d'arte della cultura cinese!*



di Marco Legato, Francesco Testini  
Pendragon Game Studio, Matagot,  
2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Quello del 1974 fu un inverno straordinariamente secco nella provincia dello Shaanxi, in Cina. Per far fronte alla siccità, all'affacciarsi della primavera, molti contadini decisero di scavare profondi pozzi alla ricerca di acqua per i loro campi. È questa la genesi di uno dei più importanti ritrovamenti archeologici del XX secolo: l'esercito di terracotta. Ottomila statue di guerrieri, in assetto di guerra, costruite per ordine del primo Imperatore della Cina, Qin Shi Huang, oltre 2200 anni fa e messe a guardia di quello che sarebbe diventato l'imponente tumulo funerario dell'imperatore.

Impossibile non lasciarsi ispirare da una tale meraviglia per la realizzazione di un gioco da tavolo. Ci hanno pensato Marco Legato e Francesco Testini con il loro Xi'an, il gioco pubblicato nel 2017 da Pendragon Game Studio incentrato, appunto, sulla costruzione dell'esercito di terracotta.

I giocatori impegnati in una partita a Xi'an, da due a quattro, hanno a disposizione una griglia a reticolo quadrato e organizzata in tre sezioni, per costruire le famose statue che possono essere anche colorate ed equipaggiate. Ognuna di queste azioni garantisce punti segnati su un tracciato che corre lungo il bordo del tabellone.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





Ogni singolo turno è organizzato in due fasi: una rendita obbligatoria e un'azione facoltativa. Le azioni possibili sono solo quattro: costruire una statua, colorarla, acquistare equipaggiamenti per decorarla o avanzare su un tracciato, quello del mausoleo, per assicurarsi benefici di valore progressivo.

Ogni round di gioco garantisce due turni a ogni giocatore e la partita dura esattamente 6 round per un totale di 12 turni soltanto per ciascun giocatore.

Le decisioni più delicate e più vincolanti ai fini della strategia da adottare riguardano la fase delle rendite. Il cuore di questa fase è un mazzo di 24 carte in dotazione a ciascun giocatore. I mazzi sono uguali tra loro e garantiscono quindi, a tutti i giocatori, pari opportunità; i mazzi vengono però mescolati all'inizio della partita e l'ordine con cui vengono pescate le carte, quattro ogni round, obbliga a ponderare bene il tempismo delle

azioni. Solo metà delle carte saranno utilizzate per ottenere la rendita. Le quattro pescate devono infatti essere organizzate in due coppie e giocate, una coppia per turno, in modo che una carta mostri la rendita che si vuole ottenere (argilla, pigmenti o monete in diverse quantità) e dell'altra sia visibile solo il numero stampato nell'angolo superiore destro, che determinerà l'ordine di gioco per il turno in corso. I giocatori con i numeri più alti agiscono per primi. Ovviamente le rendite più cospicue sono sulle carte con i numeri più alti costringendo i giocatori a valutare se e quando sia il caso di rinunciare a una rendita importante preferendo il privilegio di giocare per primi.

Nella fase delle rendite sta il dilemma più difficile da districare. In primo luogo perché il giocatore sa già, fin dall'inizio della partita, che sarà costretto a sacrificare metà delle carte che compongono il mazzo. Dovrà farlo tenendo bene in mente quali azioni intende portare a compimento nel turno

considerando che ogni azione richiederà l'impiego di una precisa risorsa, argilla per costruire le statue, tinture per colorarle, monete per acquistare l'equipaggiamento, che a fine partita potrà essere usato per decorarle.

A complicare la decisione, nel mazzo sono presenti anche aiutanti che offrono benefici e punti. I punti sono bilanciati con l'effettiva possibilità di sfruttare i benefici ovvero proporzionali al turno in cui l'aiutante viene giocato. Prima viene giocato l'aiutante e meno punti offre perché la sua funzione, in genere uno sconto o un miglioramento delle rendite, potrà essere sfruttata per più turni.

In ogni aspetto del gioco la caratteristica più ricorrente e più apprezzabile, quella che emerge con più vigore, è il bilanciamento interno. Lo abbiamo già incontrato nella scelta tra l'importanza dell'ordine di turno e la qualità della rendita, ugualmente è presente nell'equilibrio tra punti e vantaggi



degli aiutanti. Nella seconda fase del turno, quella delle azioni, il bilanciamento interno si fa ancora più presente anche se meno netto.

Scegliere di costruire una statua costa argilla, poca se si costruisce nel primo settore, quello dove si colora più facilmente ma i punti guadagnati sono meno, di più dove aumentano i punti e colorare è più impegnativo. La statua costruita è posata sul tabellone ed è di colore neutro. La posizione che va ad occupare garantisce punti vittoria e talvolta una rendita aggiuntiva. Colorare è un'altra azione, costa sempre due pigmenti, in tre combinazioni di difficoltà progressiva, che a ogni turno variano leggermente con una sequenza prevedibile. Colorare garantisce punti secondo uno schema posizionale, ossia in funzione del gruppo di statue, proprie e già colorate, in cui si viene a trovare la statua appena dipinta. Colorare statue contigue è vantaggioso ma capita, ecco un altro bilanciamento, che gli spazi vicini al gruppo colorato non offrano tanti punti quanti ne offrono altri spazi più lontani. Ci si trova quindi a decidere se sia il caso di predisporre una statua neutra, di valore inferiore ma prossima ad altre del proprio colore, in modo da ottenere più punti nel caso si riuscisse anche a dipingerla, oppure se preferire una collocazione più remunerativa ma lontana delle proprie statue già colorate.

Anche nella terza azione possibile c'è percezione del bilanciamento. Acquistare equipaggiamenti è un'azione che garantisce punti a fine partita per due situazioni: ogni carta equipaggiamento fa guadagnare punti se organizzata in set completi della stessa tipologia e se abbinata a una statua colorata in una specifica sezione del tabellone. Un doppio punteggio che costringe a scegliere cosa acquistare tra gli equipaggiamenti disponibili, in modo da massimizzare i loro punteggi ovvero valutando la possibilità di realizzarli entrambi o scegliendo la priorità da dare ai set o all'abbinamento con le statue.

interessanti migliorie dei punteggi a fine partita.

Le quattro azioni sono rappresentate da quattro tessere organizzate sul tabellone in due coppie. Il numero di giocatori che possono scegliere azioni di una particolare coppia è limitato e occupare azioni già scelte da altri implica il versamento di una tassa sancendo in modo inequivocabile l'importanza di agire per primi, per avere più scelta e dover sopportare un minore esborso in favore degli avversari, legando in modo indissolubile la fase delle azioni con quella della scelta delle rendite e quindi dell'ordine di turno.

*In ogni aspetto del gioco la caratteristica più ricorrente e più apprezzabile, quella che emerge con più vigore, è il bilanciamento interno.*

L'ultima azione disponibile è solo apparentemente un'azione di ripiego. Permette di avanzare sul tracciato del mausoleo facendo guadagnare, a ogni avanzamento, una tessera. Questa azione non frutta tanti punti nel breve termine ma offre bonus di valore progressivo che permettono di aggirare alcune limitazioni, imposte dal regolamento, nello svolgimento delle altre azioni. Costanza nell'eseguire questa azione consente però l'accesso a

Il gioco procede rapido e pulito, garantendo intensità a ogni turno affiancando al dilemma il gustoso equilibrio di cui ho parlato. Nulla nel gioco può essere tralasciato, nessuna strategia è vincente se si focalizza su un solo aspetto del gioco, tutto deve essere portato avanti con pari importanza, concentrandosi di volta in volta sugli aspetti resi più interessanti a seconda delle carte pescate ad ogni turno. Le scelte sono poche ma sempre cruciali e mantengono alta la tensione in un gioco che, pur non brillando per innovazione, garantisce un'ora di piacevole divertimento grazie a un solido sistema di gioco che richiede una buona dose di strategia e garantisce soddisfazione dall'elaborazione di ogni mossa. Il finale non è mai scontato e si risolve in una rosa di pochi di punti a meno di clamorose sviste durante la partita.

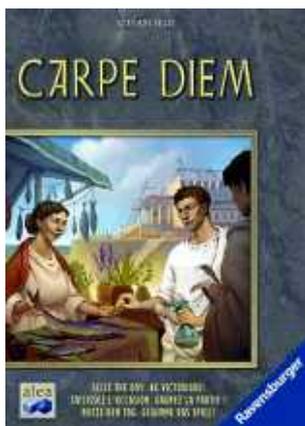
Materiali buoni ma soprattutto evocativi. Le statue, ben modellate, man mano che vengono piazzate sul tabellone rendono appieno l'ambientazione a cui il gioco si ispira, offrendo un piacevole colpo d'occhio.





di Matteo "iugal" Franceschet

# Carpe Diem



di Stefan Feld  
Alea, Ravensburger, 2018  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 60 minuti

Nel ruolo di patrizi dell'antica Roma, siamo chiamati a sviluppare il nostro distretto cittadino. Al motto di Carpe Diem cercheremo di approfittare del momento opportuno per iniziare e completare edifici e paesaggi, con l'obiettivo di ottenere il maggior punteggio a fine partita.

Come la Alea ci ha abituati, la componentistica non è di grande qualità, con un paio di criticità: differenze di colore tra alcuni edifici poco evidenti, come il cambio di tono tra i due verdi del dorso delle tessere. Non comodissima inoltre la scelta di conteggiare i punti vittoria con carte, forse motivata dalla volontà di tenerla come informazione nascosta.

Una partita dura quattro fasi (settimane), formate da sette round (giornate) seguiti da un round di punteggio. Durante ogni round i giocatori, partendo dal primo, avranno una sola mossa possibile: scegliere una tessera dal

tabellone comune e decidere dove piazzarla nel proprio distretto, oppure scartarla nel magazzino personale. Quando un edificio o un paesaggio vengono chiusi attivano un beneficio istantaneo:

- i paesaggi forniscono la corrispondente merce da stoccare in magazzino;
- le dimore possono dare due pani, due avanzamenti sul tracciato banderuola, la scelta di una tessera dalla riga speciale del tabellone comune, oppure fanno vendere tutte le merci fornendo un denaro per merce più uno;
- mercato, panificio, fontana forniscono rispettivamente un denaro, un pane e una carta fontana;
- le ville non danno benefici istantanei ma punti al conteggio di fine partita in base alla loro dimensione.

Sul tabellone comune ci sono sette aree, disposte circolarmente, dove sono collocate all'inizio di ogni fase quattro tessere. Al proprio turno bisogna spostare il proprio patrizio su una delle due aree opposte, non importa se occupata, per poi scegliere una tessera. Solo se non ci sono tessere si "rimbalza" verso una delle due nuove opposte. La fase ha termine quando tutti hanno preso sette tessere.

Si passa quindi al punteggio. Il giocatore più avanti sul tracciato banderuola, e poi a scalare, deve collocare un suo disco in uno

spazio libero tra due carte punteggio, disposte casualmente durante il setup su una griglia, cercando di soddisfare almeno una volta i requisiti di entrambe, altrimenti perde quattro punti vittoria per ogni carta irrisolta.

La valutazione di fine partita fornisce punti per: obiettivi raggiunti presenti sulla cornice del proprio distretto, grandezza delle ville, carte fontana, livello sul tracciato banderuola, più "punti di consolazione" per avanzi in magazzino.

Carpe Diem è un titolo di piazzamento tessere che con regole semplici e una durata contenuta, propone una sfida avvincente per giocatori sia occasionali che per esperti. La grande quantità di carte punteggio, aggiunta alla casualità degli obiettivi nei distretti, strutturano partite sempre diverse e molto variabili.

La meccanica di scelta tessere non presenta nulla di particolarmente originale, rivelandosi un sistema come un altro per ridurre le scelte. Si presta comunque in alcuni frangenti ad una buona interazione indiretta. Presente il rischio di paralisi d'analisi se il giocatore si spinge a programmare troppe mosse avanti.

Più interazione, sempre indiretta, decisamente più interessante si ritrova invece nel sistema di punteggio di fine fase, dove risiede buona parte del fascino del titolo.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

# Lords of Hellas



di Adam Kwapiński  
*Awaken Realms, Asmodee Italia,  
Edge Entertainment, 2017*  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 60-90 minuti

Lord of Hellas è uno dei tanti prodotti che hanno furoreggiato su *Kickstarter* per merito di miniature favolosamente concepite e scolpite e una ambientazione in grado di ispirare gli artisti a creare qualcosa di epico e mai visto: una sorta di Grecia dei classici dove mostri e dei sono in realtà il prodotto di una tecnologia ultra-futuristica. A livello scultoreo il gioco è impressionante, ma ciò porta solo a preoccuparsi maggiormente che le regole siano solo qualcosa per vendere come gioco un bel set di miniature. Le mie aspettative dopo aver letto le regole del progetto su *Kickstarter* (in realtà poi variate in punti anche importanti nella versione definitiva) non erano molto alte.

Lord of Hellas è un classico gioco di conquista multi-giocatore dove l'interazione politica fra giocatori al tavolo è spesso più importante delle doti strategiche del giocatore per portare a casa la vittoria. Il gioco infatti

non sposa la moderna tendenza a tradurre tutto in punti vittoria da racimolare in tempo limitato ma si appoggia a più tradizionali concetti di raggiungimento di obiettivo. In questo caso l'obiettivo da raggiungere è il controllo di 5 regioni con templi, di due interi territori (modello continenti del *Risiko!*) o l'uccisione di 3 mostri. A portare poi il gioco verso una fine sicura c'è un ulteriore obiettivo: il controllo di un monumento completamente costruito dopo 3 turni dalla sua inaugurazione.

La costruzione di monumenti ai famosi dei greci Zeus, Atena e Hermes è ciò che cadenzava il gioco nel suo svolgimento. Tali monumenti sono infatti luogo di adorazione (cioè posizionamento di sacerdoti allo scopo di trarne vantaggi) e punti di potere (donano artefatti se se ne controlla il territorio che li contiene). L'azione che permette di costruirli inoltre ripulisce la plancia dei giocatori permettendo di compiere nuovamente scelte di gioco già fatte e limitate, dona sacerdoti a chi la compie (liberando fra l'altro i luoghi dedicati all'adorazione ai piedi delle statue) e fa scattare tutta una serie di meccaniche interessanti come il movimento/attivazione dei mostri (l'unica cosa che funziona con un dado del gioco) e posizionamento sul tabellone di imprese da compiere o nuovi mostri.

Il combattimento fra eserciti, nel caso i giocatori fossero privi di carte scontro (e non considerassimo le decine di poteri speciali che potrebbero intervenire, derivanti da artefatti o poteri speciali di eroi), avverrebbe in modo matematico, dove a contare è il numero di opliti e il perdente si ritira perdendo solo un pezzo. Ma le carte sopra nominate aggiungono invece incertezza al tutto, donando bonus e abilità speciali situazionali. Molto originale e interessante il fatto che per giocare molte di queste occorre "spendere" una o più miniature, rendendo i combattimenti decisamente più sanguinosi.

Procurarsi queste carte scontro non è però così automatico. Servono azioni apposite, adorazione di Zeus o la valorizzazione del punteggio di forza del nostro eroe attraverso lo scontro con uno dei mostri in gioco.

Tante sono ancora le particolarità del gioco; troppe per essere inserite in una semplice anteprima, tutte, ad un primo sguardo, ben gestite, nonostante i miei timori iniziali. Se fare bisboccia al tavolo per stabilire chi sta vincendo e va quindi fermato (possibilmente da altri) è nelle vostre corde, questo è un gioco che non lascerete certo nell'armadio.





# Meeple Circus



di Cédric Millet  
Matagot, Ergo Ludo Editions, Ghenos Games, 2017  
N. Giocatori: 2-5  
Durata: 35-50 minuti

Durante le vostre partite ai classici giochi tedeschi impilate i vostri segnalini in ardite ed improbabili costruzioni fra un turno e il successivo? Allora dovete provare Meeple Circus, titolo che, con un'azzeccata ambientazione circense, sfida i giocatori a realizzare esibizioni, organizzando piccoli pezzi di legno in precarie strutture, mentre inseguono obiettivi che mutano gradualmente durante il gioco.

Una partita si sviluppa su tre turni, ciascuno dei quali si divide in fase di preparazione e fase di allestimento dell'esibizione. Durante la fase di preparazione i giocatori selezionano, da due pool di tessere di forme diverse, ulteriori pezzi che, combinandosi con la dotazione iniziale, costituiranno gli elementi con cui realizzare lo spettacolo. I pezzi disponibili sono elefanti, cavalli, botti, palle, assi e acrobati (i meeples, di tre colori diversi -blu, giallo e rosso- ciascuno

dei quali identifica il livello di preparazione del saltimbanco - principiante, competente, esperto): in questa fase i giocatori devono tenere in considerazione le quattro "richieste del pubblico", ovvero quelle combinazioni che, se realizzate, forniranno punti aggiuntivi, e che cambiano solo parzialmente (una su quattro) da un turno al successivo. Nel secondo turno, oltre ai pezzi ordinari, ciascun giocatore ha l'opportunità di selezionare una Guest Star, ovvero un pezzo unico che deve soddisfare particolari regole per fornire altri punti. Nel terzo, i giocatori avranno il compito di selezionare una tessera esibizione che potrà garantire loro ulteriori punti, purché durante l'esibizione si attengano alle istruzioni che questa riporta.

Le prime due esibizioni avvengono simultaneamente, con il tempo a disposizione scandito dalla musica prodotta da un'apposita App da scaricare su uno smart device. I giocatori devono impilare i propri pezzi rispettando semplici regole di piazzamento e cercando di soddisfare tutti i criteri che forniscono punti: gli acrobati principianti danno un punto solo se sono appoggiati alla pista, quelli competenti solo se non la toccano e quelli esperti solo se sono in cima alla pila (e un

apposito regolo determina il loro valore). Per ogni configurazione che rispecchia i desideri del pubblico si ottengono altri punti, così come se si finisce per primi o secondi lo spettacolo. L'ultimo classificato diventa primo giocatore e sostituisce una delle carte richiesta.

La terza esibizione viene giocata in ordine, uno alla volta, per poter controllare il soddisfacimento della tessera esibizione (che impone vincoli che vanno dal canticchiare il motivetto all'utilizzare una sola mano, passando dal presentare ogni pezzo giocato o lamentarsi se i propri pezzi cadono). Vince ovviamente chi ha accumulato più punti nelle tre manche.

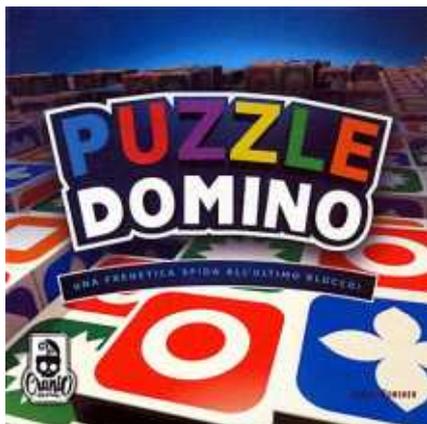
Ben ambientato, simpatico, coinvolgente, anche grazie ai simpatici motivetti, perde un po' di ritmo nell'ultimo round. Migliorabile dal punto di vista dei materiali (i segnalini sono piccoli e leggeri rispetto ai classici giochi di destrezza), Meeple Circus è chiaramente destinato ad un pubblico occasionale o familiare, su cui esercita un forte magnetismo (causando a volte qualche frustrazione) che gli fa perdonare lo sbilanciamento dei punteggi di alcune carte. Un buon modo per passare un po' di tempo in spensieratezza.





di Mauro "MDM" Di Marco

# Puzzle Domino



di *Jeppe Norsker*  
*FoxMind Group, Cranio Creations,*  
2016  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 10-20 minuti

Publicato originariamente nel 2016 con il nome di Match Madness, Puzzle Domino, opera prima di Jeppe Norsker, rientra in una categoria di titoli che (quasi sconfinando nel party game) prevede la costruzione di pattern in tempo reale da parte dei giocatori (sfruttando una dotazione personale di pezzi - uguali per ciascun partecipante); questi competono in velocità nella realizzazione di una struttura selezionata casualmente e rivelata contemporaneamente a tutti. A titolo di esempio, ricadono nella categoria *Cookie Box* (ILSA#47), *Ubongo, Dr. Eureka* (ILSA#39) e *Fold-it* (ILSA#42).

In questa implementazione i giocatori dispongono di cinque parallelepipedi a base quadrata, sulle cui facce rettangolari sono riportate due combinazioni di cinque diversi colori (ciascuno dei quali è identificato anche da un simbolo, per permettere di giocare anche a chi ha problemi nella

percezione e distinzione dei colori). Con questi blocchi i partecipanti dovranno riprodurre combinazioni (appartenenti a cinque diversi livelli di difficoltà) fatte da dieci elementi, così come sono indicate su apposite carte.

Una partita dura un numero predeterminato di turni, selezionato all'inizio del gioco, scegliendo casualmente altrettante carte dalla dotazione di sessanta disponibili nella scatola. Il gioco procede quindi in modo classico, rivelando una alla volta tali carte, avviando una competizione in tempo reale per la riproduzione del pattern indicato: chi lo completa per primo può rivendicare la carta e dare il via ad una nuova sfida; in caso di errore, la mano prosegue fra gli altri giocatori, finché uno dei partecipanti non lo realizza correttamente. Il gioco procede fino all'esaurimento del mazzo, e il vincitore sarà chi ha il maggior numero di carte e, in caso di parità, chi ha reclamato quelle di livello più alto.

Una variante, denominata "follia totale", prevede invece di suddividere le carte

obiettivo per livello di difficoltà e proporre contemporaneamente ai giocatori un puzzle per ciascuno di essi, innescando un processo di soluzione simultanea che si interrompe solo per verifica della correttezza delle soluzioni; in questo caso ogni errore viene penalizzato con la perdita di una delle carte guadagnate. Il gioco termina con l'esaurimento di ciascuna delle pile, e i punteggi sono assegnati in base ai livelli di difficoltà delle carte ottenute.

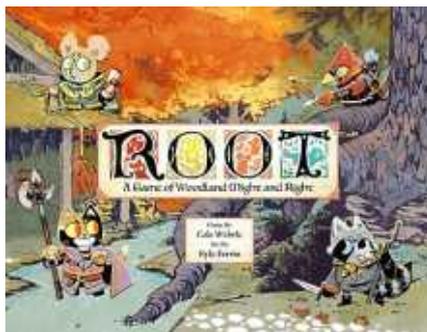
Puzzle Domino possiede tutte le caratteristiche per avere successo nella categoria: bei materiali dai colori sgargianti e piacevoli da manipolare, un set di regole semplici, una durata contenuta (e in questo caso addirittura modulabile), un procedere frenetico. La componente innovativa risiede da un lato nel quadruplicabile utilizzo di ogni pezzo, che rende più frenetica la ricerca e dall'altro proprio nella seconda modalità di gioco che apre uno spiraglio alla strategia e alla possibile interazione fra i giocatori (se si ha tempo e voglia di seguire l'operato degli avversari), stemperando leggermente il senso di solitario che caratterizza l'intero genere. Un buon riempitivo, se vi piace il genere.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

# Root



di Cole Wehrle

Leder Games, Matagot, MS Edizioni,  
2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Root è il nuovo gioco del piccolo editore americano Leder Games, creato da Cole Wehrle (*Pax Pamir*, ILSA#37; *Infamous Traffic*; *John Company*, ILSA#49) e illustrato con maestria da Kyle Ferrin (*Vast* - ILSA#48).

Root, la radice ma anche l'inizio, ciò da cui tutto è generato. Un titolo ambizioso ma calzante considerando che il gioco si svolge in un bosco brulicante di animali antropomorfi impegnati nel tentativo di stabilire il loro predominio tra le radure che si aprono nel mezzo della folta vegetazione.

L'ambientazione quasi fiabesca, sapientemente alimentata dalle belle illustrazioni di Ferrin a sua volta ispirato da una lunga tradizione letteraria, iniziata con le favole di Esopo e culminata nei capolavori della narrativa per ragazzi di *Beatrix Potter* (*Peter Coniglio*) e *C.S. Lewis* (*Le cronache di Narnia*), fa da contraltare a un inesorabile gioco di combattimento, un vero e proprio wargame.

La principale caratteristica di Root è l'asimmetria, sostantivo che da solo basta, nella comunità dei giocatori più appassionati, a definire un'intera categoria di giochi. In questo tipo di giochi i partecipanti, pur perseguendo lo scopo ultimo della partita, agiscono sulla base di regole specifiche, non di rado profondamente diverse tra loro. Una

caratteristica che Root condivide con il precedente titolo della Leder Games, *Vast*, in cui l'asimmetria è ancora più esasperata perché include, oltre alle azioni, anche gli obiettivi da realizzare per vincere. Root su quest'ultimo aspetto appare più tradizionale e lo scopo di ciascuno è il medesimo, raggiungere un punteggio prestabilito sfruttando al meglio le caratteristiche della propria fazione.

Quattro le fazioni contenute nella scatola base, già espansa con due fazioni aggiuntive. Ogni fazione prevede un setup proprio e un modo di giocare specifico e diverso da quello degli altri giocatori, fatta eccezione per alcune regole di movimento e per la risoluzione degli scontri (è pur sempre un gioco di guerra anche se tra simpatiche creature silvane), che avviene con il lancio di dadi. Questi ultimi, due dadi a 12 facce con i numeri da 0 e 3 distribuiti in modo equiprobabile, sono utilizzati in modo singolare: solo l'attaccante li lancia entrambi, infligge danni pari al valore più alto ottenuto ma ne subisce in ragione del valore più basso. Un meccanismo generalmente svantaggioso per entrambi i





giocatori coinvolti nello scontro, il giusto contrappasso considerando che a un certo punto della partita scontrarsi diventa inevitabile. A fare da collante c'è un mazzo di 54 carte utilizzabili per costruire oggetti che forniscono punti e migliorie che, quando utilizzate, procurano un vantaggio.

Il campo di battaglia è un bosco o, meglio, dodici radure disegnate tra gli alberi del tabellone e collegate da sentieri. Ogni giocatore ha poi in dotazione una plancia personale che rappresenta con buona chiarezza le caratteristiche e le possibili azioni della fazione. La radicale differenza tra le fazioni è, come dicevo, una delle peculiarità del gioco.

La fazione della Marchesa inizia con una massiccia presenza sul tabellone ma la sua strategia è basata sulla delicata economia delle forniture di legno. La fazione dei Rapaci è potente ma fragile sulla distanza per colpa dei dissidi interni, sapientemente riprodotti da un meccanismo che impone un ritmo di gioco che non può essere disatteso. C'è poi l'Alleanza, esperta in guerriglia, che comincia lentamente ma ha il potere di ribaltare le sorti della partita. Infine c'è il Vagabondo, che gioca con una logica completamente diversa, muovendosi sul tabellone con una sola pedina e non con un esercito, profittando di accordi e alleanze con gli altri giocatori per ottenere il suo scopo.

Se lo schema di un turno è strutturalmente simile, le abilità delle singole fazioni sono così diverse che non è possibile tracciarne qui un sunto che non sia maldestramente semplificato: rinforzare la propria presenza sul tabellone sconfiggendo le armate nemiche e fare più punti possibili, ciascuno secondo le capacità proprie della razza con cui sta giocando.

Di Root sono apprezzabili la confezione (grafiche e materiali) e l'equilibrio tra le fazioni, tuttavia la scalabilità non è ottimale e giocarlo in tre o più giocatori è senz'altro preferibile.

Accanto a numerosi pregi spunta anche qualche difetto, primo fra tutti - tipico in

questa tipologia di gioco - l'essere privo di qualsiasi sorta di bilanciamento posizionale. Il compito di stabilire l'equilibrio è lasciato ai giocatori e al loro potere di interagire in modo frontale per rallentare la fuga di un possibile vincitore. Sistema non inadeguato in fondo, ma forse troppo subordinato alle decisioni dei giocatori, ai quali spetta in toto l'esercizio del potere discrezionale. Potere che spesso si mette in pratica sul finale della partita, nel tentativo di rallentare o impedire una vittoria, frenando il ritmo del gioco e smorzando un poco la crescita della tensione.

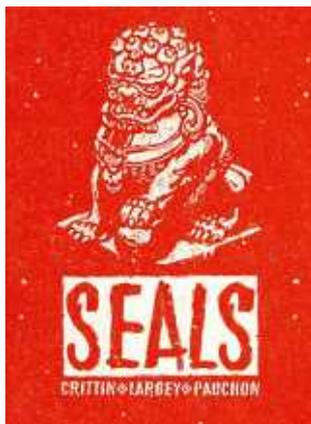
Adorabile e spietato, competitivo e avventuroso, Root ha molte delle caratteristiche proprie dei giochi asimmetrici dei quali si dimostra essere un eccellente rappresentante, pur con i limiti di progettazione tipici di un gioco di guerra, che prevede un'interazione così esplicita. Senza dubbio è un gioco che invita alla sperimentazione e all'esplorazione di sempre nuove strategie e combinazioni delle razze dispiegate sul tabellone di gioco. Difficile dire, dalle poche partite bastate per confezionare questa anteprima, se ogni aspetto sia stato giustamente bilanciato, cionondimeno il gioco merita senz'altro d'essere provato.

Root, come anche Vast, saranno realizzati in lingua italiana grazie a MS edizioni. Vast è atteso per la prossima Lucca C&G, per Root bisognerà attendere la prossima primavera.





# Seals



di Frank Crittin, Grégoire Largey,  
Sébastien Pauchon  
Mandoo Games, 2018  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 15-20 minuti

In *Seals* i giocatori si sfidano nell'assemblare ed esibire le migliori collezioni di sigilli reali asiatici. I semplici materiali trovano posto in una piccola scatola rossa: un mazzo di 57 carte (cinque colori, numerate da uno a dieci, cinque carte moneta, negli stessi colori, più altre due carte moneta di un sesto colore) e venti tessere punteggiate.

Si tratta di un gioco che distilla un'unica meccanica, la collezione di set, risultando semplicissimo nelle regole. Una partita dura al più cinque round, e comunque termina non



appena un giocatore ha cinque o più punti vittoria.

Durante il proprio turno, il giocatore attivo rivela tante carte dal mazzo finché non ne sono visibili quattro. Quindi sceglie un simbolo (numero o moneta) oppure un colore e aggiunge alla sua mano tutte le carte che possiedono la caratteristica selezionata. A questo punto, se ha una delle possibili combinazioni (quattro carte con lo stesso simbolo, oppure una scala completa da uno a dieci) la gioca, concludendo il round e ricevendo un numero di punti che dipende dal set realizzato: quattro carte uguali valgono un punto se ricadono nell'intervallo che va da 1 a 5, due punti se variano da 6 a 10, tre punti se sono monete; la scala vale invece

quattro punti. Se non sono soddisfatte le condizioni di fine gioco si prosegue con un nuovo round, altrimenti si determina il vincitore.

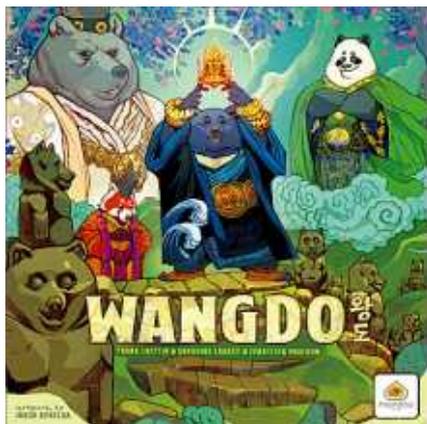
Filler semplicissimo, che mescola un pizzico di gestione del rischio con buone capacità mnemoniche, *Seals* non introduce niente di nuovo, e scorrerebbe via senza sobbalzi se non fosse per l'anomalia del valore delle combinazioni, che non rispetta la probabilità di realizzarle: nel mazzo sono presenti solo cinque copie per ogni numero e sette monete, eppure giocare quattro monete rende tre volte il punteggio rispetto a giocare quattro carte di valore tre. Quanto basta per rendere il gioco piacevole, anche se certamente non indimenticabile!

Se ti piace ILSA e vuoi sostenerla anche economicamente, sul sito internet troverai un link per effettuare una donazione tramite PayPal



di Mauro "MDM" Di Marco

# Wangdo



di Frank Crittin, Grégoire Largey,  
Sébastien Pauchon  
Mandoo Games, 2018  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 25-35 minuti

Ambientazione asiatica, in un fantastico periodo in cui la Terra era ancora abitata soltanto da ursidi. Quattro clan competono pacificamente per la successione al trono, viaggiando di città in città per ottenere conoscenza come ricompensa per la costruzioni di statue sacre.

Questa l'ambientazione di Wangdo, gioco quasi astratto ispirato al teorema dei quattro colori (che afferma che per una qualsiasi superficie piana divisa in regioni connesse - come ad esempio una carta geografica politica - sono sufficienti quattro colori per colorare ogni regione facendo in modo che regioni adiacenti siano colorate diversamente).

Buoni i materiali: una plancia componibile (dove sono rappresentate delle città e un reticolo di strade che le collegano), piccole

plance dei giocatori, gettoni virtù, un piccolo mazzo di carte, un sacchetto e 84 miniature di gomma a forma di orso, in quattro colori.

Una partita inizia disponendo su ogni città un gettone virtù (tranne quattro che vengono occupate da una statua per ciascuno dei colori) e dura un numero intero di round. Il giocatore attivo sceglie se acquisire nuovi orsi (due scelti da un espositore comune, oppure tre pescati dal sacchetto) o se prendere un gettone virtù per cui ha ancora spazio sulla propria plancia. A tal fine deve costruire (prendendola dalla propria riserva) una nuova statua nel centro urbano che lo ospita: la nuova statua deve essere collegata tramite una strada ad almeno un'altra città occupata da un monumento, deve essere di colore differente dalle statue a cui verrà collegata e ha un costo pari al numero di statue collegate (quantità e colore). Quando un giocatore occupa sulla plancia personale tutti gli spazi destinati ad una determinata virtù, pesca per ricompensa una carta sigillo, che può essere utilizzata per usufruire di un bonus una tantum durante un proprio turno (ad esempio scambiare due pezzi sulla plancia, piazzare una statua in più, sottrarre una statua dalla riserva di un avversario), oppure come eventuale spareggio.

La partita termina alla fine del round in cui un giocatore ha completato la sua plancia: se è l'unico ad essere riuscito nell'impresa, egli sarà il vincitore, altrimenti si ricorre allo spareggio, contando i simboli moneta presenti sui gettoni virtù raccolti e sulle carte sigillo non spese.

Durata contenuta, bei materiali, regolamento breve e di facile comprensione sono le caratteristiche di Wangdo, che rendono il titolo estremamente attraente per un pubblico familiare e occasionale, pur non rinunciando a proporre un buon numero di scelte significative nella sua brevissima durata. Buona l'interazione fra giocatori, di tipo indiretto, che riguarda la selezione dei pezzi, la variazione dei prezzi di costruzione (che dipende dal piazzamento delle altre statue) e un ulteriore sistema premiale riguardante il pagamento dei costi di edificazione. Un gioco riempitivo quasi astratto interessante, che vale la pena provare.





# Dadi contro il tempo

*Breve analisi della meccanica del "lancio ripetuto di dadi entro un limite di tempo", alla base di un numero crescente di giochi recentemente editi.*

Nella storia del gioco da tavolo moderno, i dadi hanno avuto fortuna alterna: nonostante siano stati per lungo tempo il simbolo del gioco (e dell'azzardo) per antonomasia e abbiano visto largo impiego nei titoli di simulazione per introdurre fondamentali elementi di causalità<sup>1</sup>, la loro popolarità si è progressivamente ridotta a partire dalla fine degli anni '90. La diffusione del gioco alla tedesca, basato su algoritmi e determinismo, ha ridimensionato notevolmente la loro importanza. Almeno fino al 2005, anno che ha visto l'introduzione di meccaniche di gestione e/o selezione dei dadi: *Roma* di Stefan Feld (2005, [ILSA#13](#)), *Yspahan* di Sébastien Pauchon (2006, [ILSA#0](#)), *Kingsburg* di Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco (2007, [ILSA#3](#)) hanno segnato l'inizio di un processo di reintroduzione dei dadi nel gioco da tavolo moderno, stimolando lo sviluppo di nuove meccaniche e loro varianti, che hanno dato risultati notevoli come *Troyes* di Sébastien Dujardin, Xavier Georges e Alain Orban (2010, [ILSA#10](#)), *The Castles of Burgundy* di Stefan Feld (2011, [ILSA#13](#)), *Blueprints* di Ives Tourigny (2013, [ILSA#32](#)), *Bora Bora* di Stefan Feld (2013, [ILSA#21](#)), *Quantum* di Eric Zimmerman (2013, [ILSA#32](#)), *Roll for the Galaxy* di Wei-Hwa Huang e Thomas Lehmann (2014, [ILSA#32](#)), *Sulle Tracce di Marco Polo* di Daniele Tascini e Simone Luciani (2015, [ILSA#39](#)), *Pulsar 2849* di Vladimír Suchý (2017, [ILSA#48](#)).

Nella continua ricerca di nuove modalità di usare i dadi, un approccio decisamente fuori dagli schemi è quello che associa il lancio dei dadi all'esecuzione dello stesso in "tempo reale", ovvero in modo simultaneo e ripetuto, (eventualmente) entro limiti di tempo dettati da un cronometro. L'idea è quella di introdurre una componente di riflessi (o

comunque di rapidità di decisione) a combinarsi con i molteplici lanci, richiedendo quindi una combinazione di abilità non esattamente affini.

## Tutti contro il tempo

Il primo titolo ad introdurre l'idea è un gioco cooperativo a tempo; si tratta di *Escape: The Curse of the Temple* di Kristian Amundsen Østby ([ILSA#20](#)) pubblicato da Queen Games nel 2012, e incluso nella lista dei giochi consigliati dalla giuria dello *Spiel des Jahres* nel 2013. I giocatori, novelli Indiana Jones, devono esplorare in tempo reale un tempio per recuperare delle preziose gemme e fuggire prima che l'edificio crolli loro addosso. Per muoversi ed esplorare i giocatori lanciano freneticamente un pool personale di dadi, i cui risultati permettono di eseguire le suddette azioni, ma alcune facce (le maledizioni) bloccano il dado finché qualcuno nella stanza non lancia le opportune contromaledizioni. L'utilizzo di una colonna sonora (disponibile come CD nella scatola o traccia mp3 scaricabile dal sito dell'editore) contribuisce a creare l'atmosfera e a mettere pressione ai giocatori, obbligandoli a tornare alla casella iniziale (una sorta di "stanza sicura") ogni cinque minuti. Se dopo un quarto d'ora tutti i giocatori non sono riusciti ad uscire dal tempio, hanno perso. Sulla scia dell'inevitabile successo nel 2014



<sup>1</sup>non è un caso che il loro nome latino sia la radice della parola *aleatorio*, sinonimo del termine *casuale* che dovremmo imparare ad utilizzare di più, abbandonando l'orrido *randomico*, derivato dalla storpiatura del termine inglese *random*.



Queen Games pubblica *Escape: Zombie City* (sempre di *Kristian Amundsen Østby*) che propone un'altra ambientazione classica: un'apocalisse zombie e la classica fuga dalla città infestata di non-morti. Tema più adulto, a cui corrisponde una difficoltà leggermente superiore, dovuta alle seguenti modifiche:

- viene aggiunto un nuovo compito, impedire che gli zombi (pedine mobili generate e spostate utilizzando un mazzo di carte da cui ne viene pescata una tutte le volte che viene aggiunta una tessera alla plancia) arrivino alla tessera iniziale del gioco. Gli zombie ostacolano anche lo "sblocco" dei dadi "maledetti";
- le gemme sono sostituite da oggetti di vario tipo: ogni oggetti trovato può comparire una sola volta nell'inventario del gruppo. Oggetti già trovati possono essere utilizzati per rilanciare i dadi bloccati;
- i giocatori devono fuggire tutti insieme dalla città, invece che separatamente.

Costruito sulla stessa falsariga, ma decisamente più elaborato è *Project: ELITE* di *Konstantinos Kokkinis* e *Sotirios Tsantilas* (Artipia Games, 2016), in cui i giocatori affrontano, in un ambientazione post-apocalittica, orde di alieni mentre cercano di completare delle missioni in un numero finito di round, ciascuno dei quali prevede una fase giocata in tempo reale lanciando i dadi ed eseguendo le azioni e delle fasi in cui gli alieni agiscono seguendo le istruzioni sulle carte che li descrivono. Come succede negli *Escape*, i dadi dei giocatori hanno un simbolo che, se ottenuto in un lancio, li penalizza (in questo caso facendo muovere un alieno lungo un percorso indicato sulla mappa stessa).

### Squadre contrapposte

La meccanica è stata utilizzata anche in giochi competitivi; analizziamo qui il caso in cui i giocatori si dividono in due squadre contrapposte. L'anno successivo all'uscita del primo *Escape* la Stronghold Games pubblica *Space Cadets: Dice Duel* di *Geoff* e *Sydney Engelstein* (2013, *ILSA#25*). Ancora una volta i giocatori agiscono in tempo reale e simultaneamente, ma in questo caso sono divisi in due squadre. Nel ruolo dei membri dell'equipaggio di due astronavi avversarie, i giocatori imbastiscono uno scontro senza sosta che terminerà con la distruzione di uno dei contendenti. Ogni astronave ha sei moduli (ingegneri, timoni, sensori, armi, scudi e raggi trattori), ognuno dei quali usa i lanci dei dadi per azionare le proprie abilità.

Più di recente, Cranio Creations ha pubblicato, in occasione del settantesimo compleanno dell'omonimo fumetto, *Tex: fino all'Ultima*



*Pallottola* di *Giuliano Acquati*, *Fabio Civitelli*, *Simone Luciani* e *Lorenzo Tucci Sorrentino* (2018, *ILSA#50*), che vede ancora uno scontro a fuoco fra due squadre contrapposte. In *Tex* il gioco alterna fasi di lanci frenetici e ripetuti (in cui i giocatori possono mettere da parte i risultati che gradiscono, rilanciando invece i dadi che non fanno il loro gioco) con una fase azioni giocata a turni, in cui tali risultati vengono spesi per eseguire un'azione fra le sei disponibili.

Per dissuadere i giocatori dal cercare la "combinazione perfetta" gli autori hanno introdotto due semplici regole:

- quando tutti i componenti di una squadra sono soddisfatti dei risultati ottenuti, allora agli avversari resta un ultimo lancio;
- i primi giocatori che rinunciano a continuare nei lanci hanno la possibilità di scegliere uno dei potenti bonus disponibili che non sia stato già selezionato.

### Tutti contro tutti

Se si passa da una suddivisione in squadre ad una configurazione tutti contro tutti la scelta di giocare senza interruzione diventa più difficile da praticare: i giochi che usano i dadi in tempo reale ricorrono spesso ad un'alternanza fra fase di lancio dei dadi e una fase (più o meno complessa) di gestione. *Steam Park* di *Aureliano Buonfino*, *Lorenzo Silva* e *Lorenzo Tucci Sorrentino*, pubblicato da Cranio Creations e Horrible Games (2013, *ILSA#40*) cala i giocatori nel ruolo di allestitori di parchi di divertimenti per robot. Il gioco fa uso di un'appariscente componentistica tridimensionale (illustrata da *Marie Cardouat*, l'artista dietro le carte del primo *Dixit*), e utilizza i lanci di dadi per determinare le azioni utilizzabili poi in fasi di gestione. La rapidità di scelta viene premiata da un bonus/malus dipendente dall'ordine di conclusione nella fase di lancio.





**Sushi Dice** di *Henri Kermarrec*, edito da Sit Down! (2014, [ILSA#44](#)), limita la sfida in tempo reale a due soli dei giocatori seduti al tavolo, lasciando ai rimanenti il compito di verificare le condizioni che interrompono la sfida. Un'ulteriore componente di interazione obbliga ciascuno dei due sfidanti a controllare anche i lanci dell'avversario, nel tentativo di ostacolarlo identificando l'uscita di una particolare faccia dei dadi. Si tratta chiaramente di un gioco leggero e disimpegnato, che trae massimo giovamento dalla meccanica.

**Heroes** di *Adam Kwapiński*, pubblicato da REBEL.pl (2015, [ILSA#36](#)) mescola il combattimento con fonti di energia, evocazioni e magie alla *Magic: The Gathering* con il deckbuilding (*Dominion*) e il lancio dei dadi in tempo reale; in questo caso il primo giocatore soddisfatto dei propri risultati obbliga tutti i giocatori ad interrompere i propri lanci. Il gioco è fin troppo articolato, con il rischio che la componente frenetica del lancio prenda il sopravvento su quella tattico/strategica del deckbuilding e del movimento/attacco: i giocatori passano il loro tempo a lanciare i propri dadi e controllarne il risultato, così il livello di interazione diventa stranamente basso.

Una soluzione analoga si ritrova in **Gretchinz!** di *Roberto Fraga* e *Yohan Lemonnier*, edito da Devir Italia (2018, [ILSA#50](#)), scanzonata corsa di goblin a bordo di esplosivi veicoli. I dadi vengono utilizzati per generare le azioni che i giocatori possono compiere durante il turno (avanzare in diagonale a destra o sinistra, sparare, acquisire nuove carte munizioni, ricevere informazioni parziali sulla pericolosità della propria mano di munizioni), e il primo giocatore che si ritiene soddisfatto obbliga tutti gli altri a fermarsi. In questo caso il gioco ha una struttura più semplice e appare più coeso, anche con l'ambientazione.



**Mystic Scrolls** di *Evangelos Foskolos* e *Stelios Kopeurtis* (Asterman Studio, 2017) ripropone ancora una volta una sfida fra maghi, dividendo il turno in una fase di studio (acquisto di nuove carte) e preparazione degli incantesimi, giocata in tempo reale con il lancio continuo di dadi, seguita da una fase di risoluzione in cui i giocatori prima lanciano gli incantesimi di cura e poi quelli di attacco, cercando di portare gli avversari a zero punti vita.

Concludiamo quindi con due giochi multigiocatore in cui gli autori sono riusciti a mantenere un'unica fase di lancio continuo e senza sosta. In **BEEEEES!** di *Marcus Ross* e *Cara Ryan* (Indie Boards & Cards, 2017) i giocatori lanciano dadi per realizzare combinazioni con cui appropriarsi di tessere esagonali che andranno a realizzare un puzzle che fornirà punti vittoria: una sorta di collezione di set su due livelli dominato dalla frenesia dei lanci, che non disdegna l'interazione diretta sotto forma di sottrazione di tessere o gare di velocità nel completare sequenze di dadi.

**Attack of the Jelly Monster** di *Antonin Boccara* (Libellud, 2018, [ILSA#50](#)) utilizza il sistema di lanci in tempo reale per realizzare un sistema di maggioranze estremamente dinamico e interattivo, in cui i giocatori non solo competono avere la presenza dominante nelle regioni (ottenuta sommando i valori dei dadi ad essi assegnati), ma anche per determinarne l'entità della ricompensa. I valori bassi risultano comunque utili, perché permettono di scacciare permanentemente i dadi degli avversari. Esaurire per primo i propri dadi permette di "bloccare" una delle zone, mettendo così al sicuro la propria posizione.

### Alcune considerazioni

Nonostante il fascino della meccanica, fresca e divertente, i giochi che la sfruttano sono tuttora pochi. Il problema principale è l'inevitabile scarso controllo effettuabile sui risultati ottenuti: non solo quelli degli avversari, ma anche i propri: può succedere di infrangere le regole quasi senza rendersene conto. Il che relega necessariamente questa meccanica per giochi veloci, disimpegnati e "caciaroni"; i tentativi di applicarli a qualcosa di più complesso non sono mai risultati pienamente riusciti.

Magari il titolo che ci smentirà è già in avanzata fase di playtest, o almeno ce lo auguriamo...





# Metafisica del giurato

*"In teoria non c'è differenza tra teoria e pratica, ma in pratica sì."*

Prima di continuare la lettura dovrete prendere carta e penna e appuntarvi quei nomi che siete capaci di riconoscere nell'elenco che segue, per merito della vostra cultura o anche solo per averli sentiti nominare.

- Erik Axel Karlfeldt	Svezia	1864-1931
- Eugene Gladstone O'Neill	Stati Uniti	1888-1953
- Ivan Alekseevič Bunin	Russia	1870-1953
- Heinrich Böll	Germania	1917-1985
- Elias Canetti	Bulgaria	1905-1994
- Lev Tolstoj	Russia	1828-1910
- Marcel Proust	Francia	1871-1922
- James Joyce	Irlanda	1882-1941
- Ezra Pound	Stati Uniti	1885-1972
- Virginia Woolf	Regno Unito	1882-1941

Sei europei, due americani e due russi; tutti vissuti a cavallo tra il diciannovesimo e il ventesimo secolo; tutti scrittori, o saggisti, o poeti. Solo i primi cinque hanno vinto il premio *Nobel* per la letteratura. Avete letto bene, i primi cinque.

Siate indulgenti con l'uso che sto per fare del desueto gioco di parole, divenuto poi logoro luogo comune, ma essere giurato è questo: un onore e un onere. C'è il piacere, grande, ma anche la responsabilità di scegliere e il rischio, inevitabile, di scontentare. C'è da convivere poi con quella diceria circa la sostanziale inutilità dei premi. Innocua per lo più, a patto di non averla da sempre condivisa, salvo poi ritrovarsi in una giuria per un ironico tiro del destino.

Una sfida più che un'opportunità, colta tra l'incantato e l'intimidito per dimostrare, a me stesso più che agli altri, che se l'utilità non era intrinseca poteva però essere perseguita, a patto di lavorare ispirati dalla virtù del ben operare.

Nei primi anni ho goduto di una certa disinvoltura nel prendere decisioni, sostenuta da franchezza e metodo ma anche, non lo nascondo, dalla convinzione che l'increspatura prodotta dalle mie scelte sarebbe stata ben poca cosa rispetto all'innata capacità di emergere propria della qualità. Ragion per cui un gioco di valore si sarebbe distinto oltre il rumore di fondo delle migliaia di giochi prodotti ogni anno senza bisogno di sproni o rincalzi.

Anche quest'anno non è stato difficile scartare subito alcuni degli iscritti al premio *Gioco dell'Anno*; non ho sentito la responsabilità ad attribuir loro l'etichetta di scarsa idoneità, non perché brutti ma perché la loro inadeguatezza rispetto ai canoni del premio è stata evidente fin dalle prime partite.

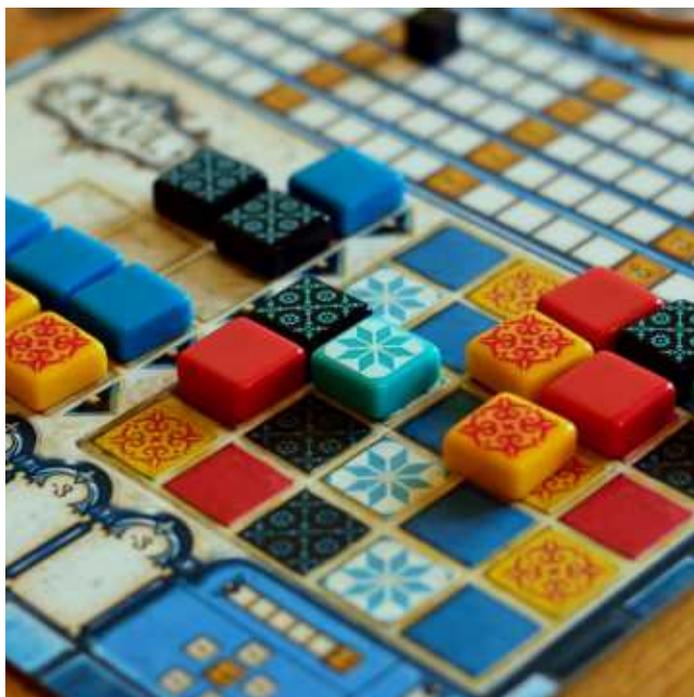
Alla scrematura iniziale sono seguite tante altre ore spese a giocare; oltre cento tra giugno e agosto, alle quali aggiungere quelle precedenti all'iscrizione dei giochi al concorso (la mia prima partita a *Kanagawa* risale al 6 Novembre 2016).

A quel punto mi ero fatto un'idea piuttosto chiara circa i giochi che avrei potuto suggerire come potenziali finalisti, rincuorato dal pensiero che le mie valutazioni sarebbero state ulteriormente smussate da quelle di altri otto preparati colleghi e il mio margine di errore avrebbe avuto ampie chance di venire corretto strada facendo.

Poi è successo qualcosa di inaspettato. Per la prima volta un editore ha restituito nelle mani dei giurati, senza vincoli di riservatezza, qualche numero significativo.

1.883 copie di *Kingdomino* vendute negli 11 mesi precedenti all'annuncio della sua vittoria come *Gioco dell'Anno* 2017, 5.246 copie vendute nel mese dell'annuncio e nei 10 mesi successivi. Un aumento del 279%.

Numeri che certificavano, in modo incontrovertibile, una squisita



coincidenza, oppure la capacità del giovane premio di incidere già sulle vendite. Ho cercato conforto nella prima ipotesi ma il peso della seconda si è fatto sentire. Ho immaginato d'essere a Stoccolma, sul palco del *Konserthuset*, impettito nel mio frac insieme agli altri giurati, mentre stringevo la mano al novello *Nobel* per la letteratura, *Ivo Andric*. Una visione tutt'altro che incoraggiante considerando che proprio in quell'anno i giurati dell'accademia svedese liquidarono la candidatura di *J.R.R. Tolkien*, bollando i suoi romanzi come letteratura di serie B e preferendo l'autore jugoslavo.

Forse è questo l'incubo peggiore di un giurato: scorrere la lista che avete trovato all'inizio dell'articolo e realizzare che il tempo raramente è clemente con coccarde e blasoni. Realizzare che nel suo agire il giurato è destinato a operare scelte che con il tempo potranno apparire singolari o ingiuste o, peggio, dilettantesche.

Sono cominciati lì i dolori, quando è giunto il momento di concretizzare ogni riflessione nella lista ordinata di otto titoli prevista dal regolamento e la decisione si era caricata di nuove responsabilità. A quel punto avevo avuto tutto il tempo per affezionarmi a molti degli iscritti, ognuno con le sue indiscutibili e peculiari qualità, in un'annata particolarmente generosa di giochi meritevoli.

I generici parametri di valutazione delineati sommariamente dal regolamento non erano più sufficienti per operare ulteriori selezioni e mi vedevo costretto ad accettare il fatto che i titoli meritevoli erano più di quelli che avrei potuto indicare, ovvero che il gioco perfetto non esiste e che a ciascuno vanno perdonate imperfezioni.

In momenti come questi entra in gioco la sensibilità dei singoli giurati, soggettiva perché maturata con l'esperienza, che è propria.





D'altra parte, se fosse possibile identificare parametri oggettivi e universali, valutabili con analisi quantitative come si suol fare in un laboratorio di chimica, non ci sarebbe motivo di costituire una giuria per assegnare un riconoscimento, basterebbero i corrispettivi di bilancia analitica e reagenti.

Intervengono in questa fase valutazioni su aspetti più spinosi: eleganza, qualità, divertimento. Termini usati con sospetto dai critici perché difficili da definire astraendoli dalle cose che li posseggono, quindi complicati da spiegare pur essendo palpabile la loro presenza giocando.

Alla fine la rosa dei finalisti è stata annunciata: *Azul*, *Flamme Rouge*, *Kanagawa*, *Dragon Castle*, *When I Dream*. Una lista perfetta e inadeguata. Un ossimoro spiegabile solo con l'elevata qualità degli iscritti e l'obbligo regolamentare di sacrificarne alcuni.

Un altro aneddoto affiora tra i pensieri. Si dice che una delle possibili spiegazioni al fermo rigetto e alla critica sprezzante che uno degli accademici svedesi riservò a Tolkien fu il fatto che il giurato avesse letto *Il Signore degli Anelli* nell'imprecisa e svogliata traduzione svedese, criticata, se non addirittura contestata, dall'autore stesso.

Ecco un altro dilemma servito sul piatto del giurato. Cosa deve essere premiato in un gioco? Per un libro è facile. Impaginazione, formato, qualità della carta sono importanti, persino la copertina lo è - lo sanno bene gli esperti di *nudging* - ma ognuna di queste cose ha una rilevanza trascurabile rispetto al messaggio che il libro contiene e che può essere trasmesso prescindendo dal supporto. Il gioco no. Nel gioco la componente tangibile contribuisce all'estetica tanto quanto quella più effimera, fatta di regole e concetti.

In aiuto al giurato nello stabilire quale sia il grado di tolleranza da applicare sullo scollamento tra la valutazione del gioco come astratto prodotto dell'intelletto e quella più oggettiva che analizza i componenti e la loro funzionalità, intervengono le finalità del premio. Nel caso del *Gioco dell'Anno*: porsi come sigillo di qualità rivolto ai potenziali giocatori che, riconoscendolo, decidessero di cimentarsi nel gioco premiato.

Da subito quindi, dal momento della nomina, è fondamentale che il gioco possenga tutte le caratteristiche per garantire la migliore esperienza di gioco possibile, inclusi un regolamento comprensibile e completo oltre che comodità e piacevolezza tattile e visiva nell'interazione con tutti i componenti.

L'epilogo di queste brevi e personali riflessioni è nel sottotitolo. Una frase rubata da un libro dell'irriverente *Nassim Nicholas Taleb* (*Antifragile*, Il Saggiatore, 2013) che la attribuisce - sbagliando - al giocatore di baseball statunitense *Lawrence Peter "Yogi" Berra*, famoso non solo per la sua carriera sportiva ma anche per essere stato un prolifico aforista.

La frase suggerisce in modo pungente il singolare legame tra ciò che è astratto e ciò che è materiale, tra l'analisi teorica e quella esperienziale, suggerendo la necessità di contestualizzare ed evitare che il giudizio, nel nostro caso quello sul gioco, si formi prima di averlo giocato ma soltanto dopo, quando ogni aspetto di comodità, ergonomia e piacevolezza dell'uso può essere valutato.

È la responsabilità di ogni critico, ancora di più è quella di ogni giurato. È anche la ragione per cui non troverete mai tra queste pagine una recensione basata sulla sola lettura dei regolamenti o sulla visione di qualche fotografia, ma questa è un'altra storia ancora.



# Ritratto di signora

In una delle recenti visite ad una famosa pinacoteca, nella sezione dedicata ai ritratti di donna, siamo rimasti colpiti da quattro opere.

Dopo un attimo di perplessità e di smarrimento, abbiamo notato una spiccata somiglianza fra i ritratti e le figure che compaiono su altrettante copertine di famosi giochi da tavolo. Siete in grado di identificarli?

Se avete bisogno di un suggerimento, potete trovarne uno in fondo alla pagina.

Se invece volete controllare l'esattezza delle vostre risposte, vi basta andare a vedere in fondo alla prossima pagina!



Immagine 1



Immagine 2



Immagine 3



Immagine 4

**Suggerimento:** in ordine sparso, le immagini sono state pubblicate per la prima volta negli anni: 2012, 2014, 2015, 2016.



di Fabio "fablo" Cambiaghi

# La minaccia dell'immersività

In queste poche righe c'è il risultato di una singolare convergenza tra un esperimento psicosociale, un racconto di spionaggio e una citazione sopra le righe. La rivista *Times*, nel '99, inserì *John Carmack* al decimo posto della classifica delle 50 persone più influenti nella tecnologia. Con i suoi algoritmi aveva già cambiato i paradigmi del videogioco dando un cuore a capisaldi come *Doom* e *Quake*. Dichiarò: "la trama in un videogioco, è come la trama in un film porno. Ti aspetti che ci sia, ma in fondo non serve a niente". Non serve molta esperienza per intendere la metafora ed è impossibile evitare il parallelo con il gioco da tavolo. Quanto conta la trama? In larga misura dipende dalle preferenze del giocatore, alcuni cercano un gioco immersivo, altri meccanismi brillanti; a volte la storia è così integrata da impedirne la separazione con le meccaniche, altre volte il gioco può essere spogliato e rivestito altrimenti senza nuocere al divertimento. Mai, in ogni caso, la trama è stata tanto importante da divenire essa stessa lo scopo del gioco.

Qualcosa però sta cambiando. I giocatori cercano più immersione, vogliono essere più coinvolti nelle storie e le trame precostituite assumono sempre più importanza perché più pervasive. C'è tuttavia un limite intrinseco in questi giochi, hanno smesso di essere infiniti. Servirebbe qualcosa di simile al libro narrato da *Jorge Luis Borges* nel racconto *Il giardino dei sentieri che si biforcano*. Un libro-labirinto, un romanzo "totale" capace di simulare tutte le infinite e quindi labirintiche possibilità narrative. Oggi invece, la narrazione, anche se partecipativa, e dunque guidata dalle scelte dei giocatori che ne detengono margini di controllo, è destinata a esaurirsi.

Il paradosso è che noi siamo stati sempre al servizio del gioco, abbiamo sempre avuto un ruolo attivo, completando con la nostra immaginazione gli scenari anche quando erano sommariamente tratteggiati da una flebile ambientazione. Merito di un istinto innato, sperimentato da *Heider* e *Simmel* che con il loro "*Studio Sperimentale del Comportamento Apparente*", pubblicato sul vol. 57 dell'*American Journal of Psychology*, dimostrarono che la nostra mente è naturalmente portata a colmare il vuoto di ciò che non è narrato in modo esplicito. Una capacità che ci ha permesso di cogliere emozioni dietro al movimento dei pezzi prima ancora che i giochi ardissero a divenire storie, quando i giochi erano già infiniti come i bivi del libro di *Ts'ui Pen*. L'incertezza li rendeva tali. "Quando ci apprestiamo a fare una partita", diceva *Alex Randolph*, "il gioco è ancora nel futuro, non ha ancora iniziato ad esistere". Le nostre scelte rendono quei giochi non ripetibili, alimentando la tensione di ciò che è imminente ma ancora sconosciuto. Non erano queste caratteristiche già sufficienti a rendere il gioco superiore a qualsiasi storia precostituita?

Forse la nostra immaginazione si è impigrita, forse agire immersi in un universo prestabilito è più facile che non doverlo immaginare del tutto. Forse stiamo vivendo solo uno dei futuri possibili e altri ne verranno; agiremo in prima persona in un multiverso simulato e virtuale, sfruttando la fantasia dei creatori e non la nostra. Forse a quel punto saranno i giochi da tavolo, *quelli veri*, a salvare la nostra immaginazione.



in fila per uno

# I migliori Dungeon Crawler

...secondo BoardGameGeek

(dati aggiornati al 13/10/2018)

1	<b>Gloomhaven</b> di Isaac Childres Cephalofair Games, Albi, Feuerland Spiele, Hobby World, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. BGG rank: 1° (media 8,95 - 18977 voti)
2	<b>Mage Knight Board Game</b> di Vlaada Chvátil WizKids, Asmodee, Giochi Uniti, Intrafin Games, Lacerta, NECA, Pegasus Spiele, REXhry, 2011 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting. <i>Recensito su <a href="#">ILSA#14</a> e <a href="#">ILSA#32</a>.</i> BGG rank: 21° (media 8,11 - 22195 voti)
3	<b>Mansions of Madness: Second Edition</b> di Nikki Valens Fantasy Flight Games, Arclight, Asmodee Italia, Edge Entertainment, Galakta, Heidelberger Spieleverlag, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Horror, Miniatures, Murder/Mystery, Puzzle. <i>Vedi <a href="#">ILSA#42</a>.</i> BGG rank: 23° (media 8,19 - 13802 voti)
4	<b>Descent: Journeys in the Dark (II Edition)</b> di Daniel Clark, Corey Konieczka, Adam Sadler, Kevin Wilson Fantasy Flight Games, Arclight, Edge Entertainment, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. <i>Recensito su <a href="#">ILSA#23</a>.</i> BGG rank: 77° (media 7,75 - 18089 voti)
5	<b>Mice and Mystics</b> di Jerry Hawthorne Plaid Hat Games, Filosofia Éditions Heidelberger Spieleverlag, MYBG, Raven Distribution, 2012 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. <i>Recensito su <a href="#">ILSA#23</a>.</i> BGG rank: 226° (media 7,40 - 13434 voti)
6	<b>Shadows of Brimstone: City of the Ancients</b> di Jason C. Hill Flying Frog Productions, 2014 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, American West, Exploration, Fantasy, Fighting, Horror, Miniatures. BGG rank: 275° (media 8,02 - 2696 voti)
7	<b>Warhammer Quest: The Adventure Card Game</b> di Justin Kemppainen, Adam Sadler, Brady Sadler Fantasy Flight Games, Asmodee Italia, Edge Entertainment, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Card Game, Exploration, Fantasy, Fighting. <i>Recensito su <a href="#">ILSA#40</a>.</i> BGG rank: 375° (media 7,48 - 4009 voti)
8	<b>Dungeons &amp; Dragons: The Legend of Drizzt Board Game</b> di Peter Lee Wizards of the Coast, 2011 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures, Novel-based. BGG rank: 488° (media 7,30 - 4738 voti)
9	<b>HeroQuest</b> di Stephen Baker Estrela, El Greco, MB Giochi, Milton Bradley, Takara, 1989 Giocatori: 2-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. <i>Recensito su <a href="#">ILSA#12</a>.</i> BGG rank: 555° (media 7,09 - 9329 voti)
10	<b>Massive Darkness</b> di Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult CMON Limited, Asmodee Italia, Edge Entertainment, Guillotine Games, 2017 Giocatori: 1-6 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. <i>Recensito su <a href="#">ILSA#49</a>.</i> BGG rank: 641° (media 7,49 - 2562 voti)



**informazione ludica  
a scatola aperta**

*In questo numero abbiamo  
parlato di:*

Carpe Diem  
Gloomhaven  
Lords of Hellas  
Meeple Circus  
Puzzle Domino  
Root  
Sagrada  
Seals  
Star Trek: Ascendancy  
U.S. Telegraph  
Wangdo  
Xi'an