

ilsa

informazione
ludica a
scatola
aperta



#0



www.ilsa-magazine.net

sept. 2007

in questo numero: **Spiel des Jahres 2007,**
Zooloretto, Yspahan e tanto altro

Redazione

Fabio 'fab!o' Cambiaghi

Fortunato 'TinuZ' Cappelleri

Andrea 'Tanis' Chiarvesio

Andrea 'Liga' Ligabue

Paola 'Paoletta' Mogliotti

Andrea 'Nand' Nini

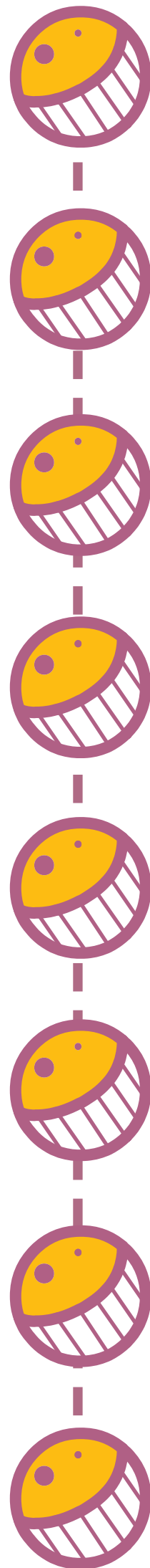
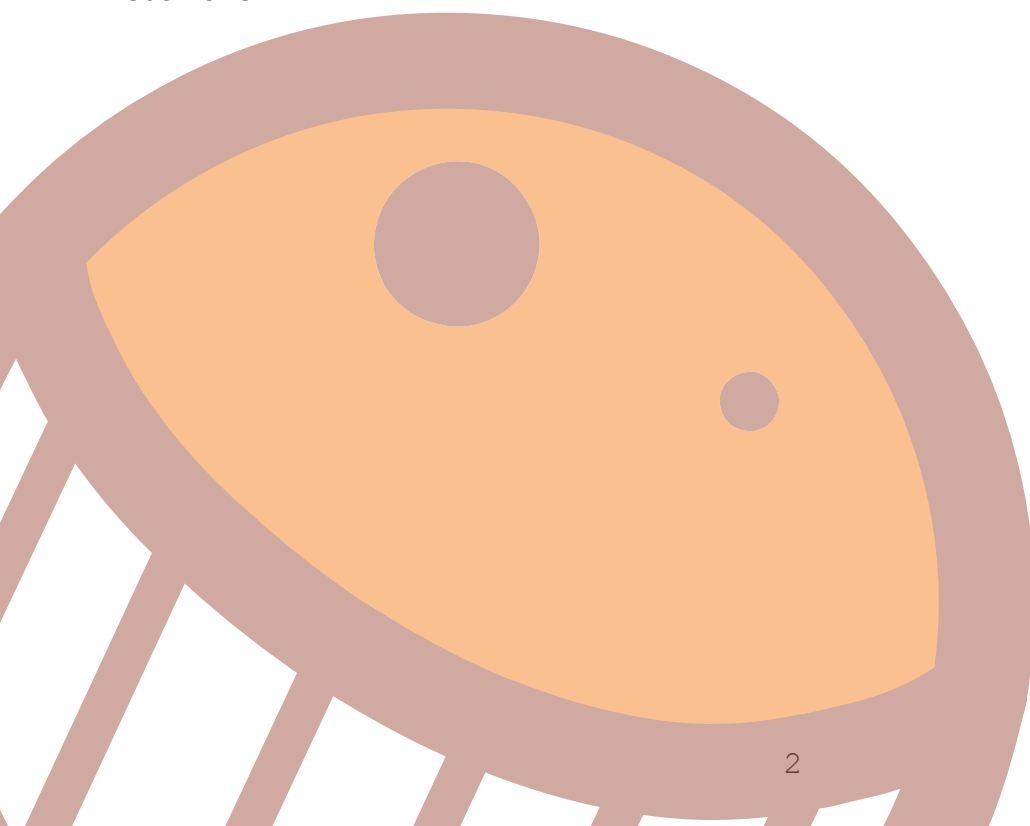
Franco 'Ciaci' Sarcinelli

Grafica e Impaginazione

Jacopo 'Jac' Ziliotto

Tutti i diritti sono riservati. 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.

La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della redazione.



sommario



editoriale

L'esperienza del gioco

Di Fabio 'fab!o' Cambiaghi

pag 4



non solo scatole

Spiel des Jahres

Di Andrea 'Liga' Ligabue

pag 5



dialoghi di gioco *Zooloretto è lo SdJ 2007*

Di Andrea 'Liga' Ligabue
e Andrea 'Tanis' Chiarvesio

pag 7



sotto la lente *Yspahan: secondo con un primato*

Di Fabio 'fab!o' Cambiaghi

pag 12



sotto la lente

Tra i due litiganti...

Di Andrea 'Nand' Nini

pag 16



onda ludica

Babbano a chi?!

Di Paola 'Paoletta' Mogliotti
e Fortunato 'TinuZ' Cappelleri

pag 22



onda ludica

Il Missionario Ludico

Di Franco 'Ciaci' Sarcinelli

pag 23



momenti di gioco

S)Fortuna a Yspahan

tradotto da un articolo di Günther Rosenbaum

pag 26



in fila per uno

La Top Ten di... BGG

pag 30



anteprime

Essen 2007

pag 33



le pagelle

pag 36

l'esperienza del gioco

di Fabio 'fab!o' Cambiaghi



All'inizio c'era tanta voglia di giocare, così tanta che ogni pretesto era buono e ogni oggetto nelle nostre mani diveniva immediatamente gioco.

Poi i nostri palati sono diventati sempre più esigenti e sono arrivate le scatole. Colorate, ricche di materiali regolate in modo insolito e cariche di potenziale divertimento. Microcosmi.

Giocare è un verbo che mal sopporta l'imperativo e ben presto il gioco è diventato una scelta consapevole. Il gioco fatto per scelta diviene serio, non c'è nulla di grave nel dire che giochiamo seriamente nonostante il contrasto che queste due parole messe così vicine possono suscitare. Serio è qualcosa che dimostra impegno, ponderatezza e senso di responsabilità e nel nostro gioco ogni azione è ponderata, ogni scelta impegnativa, ogni situazione affrontata con grande responsabilità perché ogni decisione ci avvicina o ci allontana allo scopo del nostro gioco che in quel breve istante della partita diventa anche scopo della nostra vita. Diventiamo parte del gioco anche per un solo istante, ci sentiamo completamente assorbiti da esso come sbalzati improvvisamente in un altro luogo.

E' sorprendente osservare come dentro ad una semplice scatola possa essere contenuto un intero mondo e non ci lasciamo sfuggire l'opportunità di placare la nostra innata propensione a esplorare tutto quello che ci circonda. Apriamo una scatola e ci lasciamo trasportare, esploriamo. A questo punto però un gioco non basta più, nemmeno due. Come abili e coraggiosi pionieri cominciamo una minuziosa ricerca: nuovi giochi, nuovi regolamenti, nuovi meccanismi, nuovi mondi da esplorare.

Ci scopriamo presto collezionisti ma non di scatole 'da gioco' (quello potrebbero farlo tutti) ma di partite. Collezionisti di 'esperienze' di gioco uniche perché irripetibili, ognuna con una storia da ricordare ognuna con un aneddoto da raccontare.

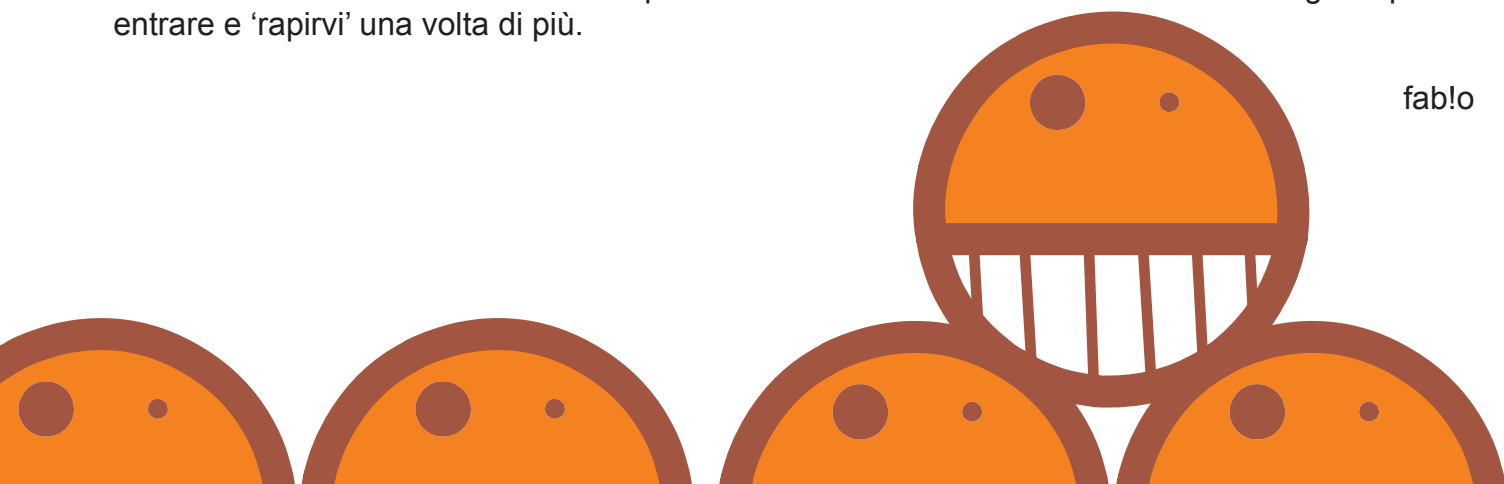
In quel momento si fa spazio l'idea di mettere questa esperienza per iscritto. La voglia di confrontarsi, di parlare apertamente di quello che ci succede quando siamo 'rapiti' dal gioco è condivisa anche da altri giocatori e comincia il dialogo, nuove idee, sinergie e finalmente un parto.

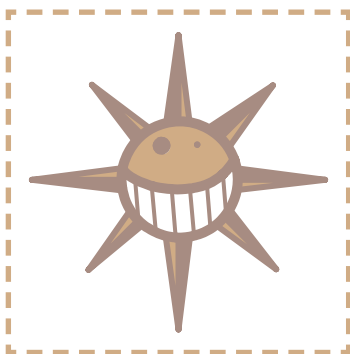
Così nasce ILSA. Una rivista che celebra l'esperienza del gioco 'vissuta': pedine, regolamenti, astuzie aneddoti, impressioni. Una rivista fatta da giocatori per voi giocatori che non nasce per soddisfare un vostro bisogno ma per offrirvi un'altra prospettiva dalla quale guardare con rinnovato interesse le scatole che avete ammassato sui vostri scaffali.

Non abbiamo la pretesa di custodire chissà quale verità sul gioco da tavolo ma semplicemente ci mettiamo in gioco scommettendo sulla nostra esperienza per provare a parlare del gioco a scatola aperta cioè in modo schietto e onesto e del tutto soggettivo.

Vogliamo essere utili? Certo che no! Che utilità avrebbe parlare di qualcosa che fa dell'inutilità il suo vanto? Ci basterà forzare solo un po' la serratura della vostra curiosità così che il gioco possa entrare e 'rapirvi' una volta di più.

fab!o





non solo scatole

I giochi in scatola sono il nostro punto di forza ma nella rivista troveranno posto anche articoli che parlano di gioco in modo più allargato. "non solo scatole" è la rubrica che in ogni numero raccoglierà questi articoli.

Spiel des Jahres

di Andrea 'Liga' Ligabue

Lo **Spiel des Jahres** (www.spiel-des-jahres.com) è senza ombra di dubbio, nel mondo dei giochi da tavolo, il premio più importante e con il più forte impatto sul mercato. E' nato nel 1979 ad opera di un gruppo di recensori tedeschi e pur crescendo come fama di anno in anno anche al di fuori dei confini della Germania, è rimasto però saldamente nelle mani della critica giornalistica alemanna. La giuria infatti è costituita quasi esclusivamente da giornalisti e critici tedeschi e seppur non esplicitato nei criteri di valutazione, un gioco per avere anche solo una minima chance di essere nominato deve avere un distributore germanico importante alle spalle. Non a caso l'unica casa editrice non teutonica che finora è riuscita ad aggiudicarsi il prestigioso titolo è stata la Days of Wonder nel 2004.

Concorrono di fatto al premio tutti i giochi pubblicati nell'anno corrente ed in quello passato. I criteri ufficiali che la giuria adotta per la valutazione dei titoli sono: i concetti di gioco (originalità, giocabilità e valore del gioco); la struttura delle regole (composizione, chiarezza e comprensibilità); i materiali (scatola, componenti e regole) e il design (funzionalità e lavorazione).

L'obiettivo dichiarato del premio è quello di promuovere il valore culturale del gioco in famiglia e tra amici e di dare indicazioni ai non esperti nel vasto panorama ludico. Non dobbiamo quindi stupirci se i titoli che si aggiudicano il prestigioso "pawn rosso" non sempre sono in grado di soddisfare il fine palato degli intenditori più esperti. Personalmente trovo futili e pretenziose le discussioni che inevitabilmente si aprono ogni anno a seguito della pubblicazione delle nomination (in maggio) e dell'annuncio del vincitore (a giugno) nelle comunità dei giocatori: altri sono i premi a cui i

giocatori esperti devono guardare per trovare conferme ed indicazioni.

D'altro canto per una serata tra amici non troppo appassionati o per giocare in famiglia trovo i titoli nominati per lo SDJ spesso interessanti e soddisfacenti. Il vincitore di quest'anno, Zooloretto, di cui dibatto in dettaglio in altra rubrica, è diventato il gioco del momento in famiglia e anche gli altri titoli nominati sono davvero interessanti. Per dare l'idea dell'impatto che questo riconoscimento ha a livello di mercato in Germania, vi dico che le tirature per il gioco che vince, sono dell'ordine delle centinaia di migliaia di copie e l'annuncio viene trasmesso nei telegiornali e sui media più importanti. Senza dilungarsi con una lista fredda e dettagliata dei vincitori degli anni passati voglio soffermarmi su alcuni titoli che secondo me hanno fatto storia e che tuttora possono con onore e merito occupare la tavola nelle serate di gioco con amici ed in famiglia, garantendo una sufficiente dose di divertimento e stimoli anche ai giocatori esperti:

Zooloretto (2007), Thurn und Taxis (2006), Ticket to Ride (2004), Alhambra (2003), Carcassonne (2001). Coloni di Catan (1995)

Buon gioco a tutti
Liga

[TinuZ]

A parte i dati di fatto sul Premio e sui metri di valutazione della Giuria, mi trovo molto in sintonia con la tua visione del premio per famiglie e sulle "critiche ai criticoni" ... perché seguendo i nostri forum di discussione ludica o i newsgroup emerge molto la nostra tipica mentalità

all'italiana dove e' consuetudine improvvisarsi Citti della Nazionale con la verità in tasca e criticare le scelte fatte dagli altri, generalizzando e travisando spesso quali siano i fini.

Non voglio intavolare la presentazione dei Premi di categoria ai quali i Giocatori esperti dovrebbero dare più peso, ma promettiamo che in uno dei prossimi numeri andremo a parlare anche di questi!

Per il resto sono rimasto sorpreso nello scoprire che parecchie nazioni europee e non, siano riuscite a creare un Premio Nazionale riconosciuto da tutti (l'ultimo che ho scoperto è in Finlandia ed il più lontano in Giappone!), mentre in Italia siamo decisamente indietro e l'unico fregio a cui si possa mirare è il Best of Show di LuccaGames che però, per quanto abbia una meritevole Giuria di valutazione, rimane gestito da una Fiera commerciale fa ancora fatica a farsi riconoscere come punto di riferimento a livello internazionale.

[fab!o]

SdJ è cambiato e forse è stato un bene. Ricordo con piacere l'apertura della scatola di Tikal suggeritomi da un accorto negoziante perché vincitore di uno SdJ, un'esperienza di gioco favolosa. Ricordo anche di essermi messo subito alla ricerca di altri SdJ scoprendo il magnifico El Grande ma poi l'entusiasmo è andato un via via calando con gli altri titoli. Come può un premio che si basa su uguali criteri di valutazione premiare El Grande e l'anno successivo Mississippi Queen? Evidentemente il premio non aveva ancora delle vere e proprie linee guida e a volte i risultati erano piuttosto contraddittori. Da qualche anno a questa parte la giuria è più coerente nelle scelte ed il premio è finalmente diventato uno stabile punto di riferimento nella categoria di giochi per famiglie.





dialoghi di gioco

Il 'dialogo' è un nostro punto di forza. Un modo di commentare il gioco che ci caratterizza e che è un cardine della rivista. Riteniamo che dal dialogo e dal confronto tra due giocatori possa emergere una visione del gioco più attenta ed interessante capace di mettere in luce sia i pregi che i difetti che lo caratterizzano.

Zooloretto è lo SdJ 2007

di Andrea 'Liga' Ligabue
e Andrea 'Tanis' Chiarvesio

Ciao a tutti

sono Andrea "Liga" Ligabue, da anni appassionato di giochi da tavolo. Uno dei tanti "game addicted". Nel prossimo numero ci sarà spazio anche per parlare di noi recensori, ma non ora ... ora parliamo di giochi! Ho il piacere di inaugurare la rubrica "Dialoghi di gioco".

E' sempre emozionante e difficile al tempo stesso iniziare un nuovo progetto, specialmente quando si parla di cose che bene o male rivestono un ruolo importante nella nostra vita. E' innegabile che i giochi rappresentano per tutti quelli coinvolti in questa rivista un aspetto non trascurabile dell'esistenza, anche solo in termini di tempo ed energie dedicate. Devo dunque ammettere di essermi sentito al tempo stesso onorato e preoccupato nel dover scegliere il gioco con cui iniziare questa chiacchierata che vuole essere qualcosa di più di una semplice recensione o quanto meno qualcosa di diverso da quello che siete soliti trovare sui siti online o su altre riviste.

La mia scelta e' caduta su **Zooloretto**, il gioco che ha vinto lo Spiel des Jahres quest'anno. Un po' perché mi sembrava doveroso vista l'importanza del premio e dell'autore, Michael Schacht (uno dei grandi maestri Tedeschi con oltre 50 giochi prodotti tra cui Web of Power, Coloretto, Hansa e Magna Grecia, fatto assieme al nostro Colovini) ma soprattutto perché ogni anno l'assegnazione dello SDJ spacca la comunità dei giocatori, genera discussioni, polemiche, diatribe a non finire. E dove c'è discussione, c'è cultura; proprio lì al confine dove si scontrano gli "hard-core gamers" e i giocatori occasionali voglio andare a mettere

il naso e trascinare il mio interlocutore, Andrea "Tanis" Chiarvesio, in questa primo "dialogo sui massimi sistemi". E' innegabile che il premio rivolto alle famiglie spesso non e' in grado di soddisfare il palato più fine e pretenzioso dei giocatori abituali ma e' anche sicuro che autori di primo piano quali Michael Schacht, Andreas Seyfarth e Alan Moon hanno le carte in regola per produrre giochi che a discapito della semplicità del regolamento possono avere profondità strategica.

Io credo che Zooloretto, dietro l'immagine un po' buonista e tenerona del panda in copertina (una azzeccata e neanche troppo nascosta operazione di marketing), dietro ad un regolamento e ad una meccanica di gioco elegantemente semplice (del resto non poteva che essere così, ereditandola da quel piccolo gioiello che e' Coloretto), nasconda un gioco non banale, molto ben equilibrato e testato, in grado di piacere anche ai giocatori accaniti.

Andrea, non vorrei però trasformare questa discussione in un monologo e quindi dimmi se vuoi farla tu la descrizione delle meccaniche del gioco o se devo continuare io mentre tu, nell'ombra, affili i tuoi coltelli ?

Grazie Andrea, ci posso pensare io, anche perché si descrivono abbastanza facilmente... la meccanica di gioco è quella di Coloretto, per cui se sapete giocare al primo, sapete già giocare a Zooloretto, in pratica si sostituiscono i camaleonti di diversi colori con diverse specie di animali: al vostro turno o pescate una tessera animale e la aggiungete ad un "carretto", o prendete un "carretto" con

tutti gli animali che ci sono sopra e li aggiungete al vostro zoo. Solo i tre tipi di animali che possedete in maggior numero vi farà fare punti a fine partita, mentre gli animali “eccedenti” vi fanno perdere punti.

Per giustificare il fatto che il gioco è venduto in una grossa scatola, in realtà Schacht ha aggiunto un po' di ciccìa, andando ad aggiungere altri elementi e meccaniche alla base di Coloretto.

La principale meccanica aggiuntiva si basa sulle monete. Le monete vi permettono di riorganizzare il vostro zoo, di comprare tessere animale agli altri giocatori o di scartare quelle indesiderate, perfino di aggiungere un quarto recinto al vostro zoo (permettendovi così di fare punti con quattro specie diverse di animali invece che tre). E' molto utile, aggiunge profondità ed interazione al gioco, permettendo anche a volte di schivare quelle situazioni critiche in Coloretto quando non vuoi prendere un set di carte (ahem, tessere) ma non vorresti nemmeno aggiungerne una.

Le monete si possono ottenere completando i recinti (riempiendoli completamente con gli animali), ma esistono anche tessere “moneta” mischiate alle tessere animale, per cui a volte si ottengono dai carretti.

Un'altra simpatica aggiunta sono gli animali fertili, che possono generare cuccioli. In pratica se nel vostro recinto avete due elefanti fertili (di sesso differente), vi nasce un cucciolo di elefante, ovvero una tessera elefante bonus.

Ultima aggiunta, le bancarelle. Rappresentano punti extra e danno la possibilità di far valere punti a fine gioco anche a recinti con più di uno spazio vuoto.

Le meccaniche, nelle loro linee essenziali, sono queste. E' un gioco facile da spiegare, dalla grafica furbetta ed accattivante che attira subito le attenzioni dei giocatori occasionali

Cosa penso di Zooloretto? E' una furbata, ma fatta bene. In passato abbiamo visto più

facilmente l'operazione inversa, cioè il passaggio da un gioco da tavolo complesso ad un gioco di carte più semplice e snello, tentando di mantenere alcune meccaniche ed il feeling del gioco. Il gioco per gamers Puerto Rico diventa il leggero San Juan, Caylus diventa la sua versione tascabile ovvero Magna Carta ecc...

In questo caso l'idea assolutamente brillante di Schacht è di compiere l'operazione inversa, partendo da un gioco semplice ma dalla meccanica solida, originale ed astuta di Coloretto e di costruirci intorno un gioco più elaborato. Devo riconoscere che tutte le meccaniche aggiunte a quella di base sono coerenti con l'ambientazione, testate a dovere, funzionali al bilanciamento del gioco ed aggiungono ciascuna qualcosa all'esperienza complessiva del gioco.

Il risultato è un gioco adatto ai principianti per complessità e grafica, ma che alla fine ha abbastanza contenuti da soddisfare anche gli appassionati (ad esempio il peso della fortuna nel gioco esiste, ma è incredibilmente inferiore rispetto ad un altro dei candidati allo SdJ come Thebes). L'unico appunto che si può fare a Zooloretto è proprio secondo me il fatto di essere un'operazione fin troppo furba, il riciclo di un bel gioco con un po' di panna sopra (una nuova grafica e qualche meccanica aggiunta). Ho parlato fin troppo, ti lascio la replica...

Avendo già giocato oltre 40 partite a questo gioco, e continuando a divertirmi ogni volta, non posso astenermi dall'aggiungere qualcosa alla pur dettagliata ed interessante descrizione di Tanis (in effetti, è meglio usare i Nick, chiamandoci Andrea tutti e due!).

Per prima cosa vorrei parlare del calcolo dei punti vittoria: a fine partita, infatti, i giocatori totalizzano punti solo per i recinti completi o a cui manca un solo animale e visto che per ogni specie di animale ci sono solo 11 esemplari (di cui 4 fertili, due femmine e due maschi), la cosa non è sempre semplicissima.

Non è stato detto, ma in un recinto ovviamente possono entrare solo animali di un'unica



specie e le specie in gioco sono 8 (7 in quattro giocatori, 6 nelle partite a 3 e 5 in quelle a due). I recinti hanno capienze diverse: 6,5 e 4 quelli base e 5 quello aggiuntivo. Ogni recinto ha un doppio punteggio, da pieno e da quasi pieno: 10/6 quello più grande, 8/5 il secondo e 5/4 il terzo. Completare il recinto da 6 è fondamentale per la vittoria finale ma è l'unico che non dà nessun bonus in monete. Nelle partite a 3 giocatori diventa indispensabile anche l'apertura e il completamento del recinto aggiuntivo (9/5) e quindi occorre far cassa per poterlo comprare (costa 3 monete). La tecnica migliore è quella di completare in prima fase il recinto da 5 che dà un bonus di due monete e, successivamente, spostare gli animali nel recinto da 6. Avere qualche moneta da parte, anche a volte a discapito di qualche esemplare interessante, permette di avere una certa flessibilità nella propria strategia riuscendo ad adattarsi al flusso di animali portati dai "vagoni". Per quel che ho avuto modo di vedere io le partite si risolvono spesso al filo di lana e due punti possono fare davvero la differenza: occorre quindi porre attenzione anche alle bancarelle (ce ne sono di 4 tipi diverso e alla fine danno 2 punti per ogni tipo di bancarella che si ha nel proprio zoo) e soprattutto a non accumulare animali inutili nella stalla (2 punti di penalità per ogni specie di animale presente). E' vero che può essere una tecnica redditizia togliere animali importanti per gli avversari, mettendoli nella stalla e costringendoli poi a spendere due monete (di cui una arriva a voi) per comprarveli, ma è una tecnica rischiosa e non sempre paga.

Zooloretto può essere giocato in maniera blanda, con bimbi e amici, puntando più a completare il proprio zoo che ad ostacolare gli altri ... ma giocato da giocatori esperti diventa davvero tattico e l'ostruzionismo è all'ordine del giorno. Vorrei parlare un po' anche delle tre espansioni, gratuitamente scaricabili dalla rete, ma prima lascio spazio a Tanis per replicare a questo mio intervento.

Uh, come replicare alla precisione didattico-ludica fatta persona, che ha anche fatto a dir poco molte partite più di me con il gioco in questione, se non con un globale assenso?

Vediamo di fare l'avvocato del diavolo e di trovare i difetti a questo gioco.

Allora, giocato in maniera blanda con bimbi e amici "babbani", non si può eccepire nulla. Il gioco funziona, diverte, è semplice a sufficienza senza essere scontato o banale. Giocato da giocatori esperti mostra secondo me i suoi limiti.

Intanto, banalmente, il fattore fortuna nella pesca degli animali è identico al fattore fortuna nella pesca dei camaleonti di Coloretto (una delle ragioni per cui non vedo in giro molti tornei di Coloretto). Ma questo se vogliamo è un difetto veniale.

Quello più grave, secondo me è che proprio perché ostacolare gli altri diventa fondamentale e le partite si giocano sul filo di lana, un errore di valutazione del giocatore prima di noi può risultare ai fini della vittoria molto più determinante di un'accurata pianificazione strategica. Prenderò a prestito per Zooloretto una descrizione ironica, che trovo però illuminante, data di quel "mostro sacro" per gamers che è Puerto Rico:

REGOLAMENTO SINTETICO PER GIOCATORI ESPERTI:

- 1. mettete 3-5 persone sedute intorno ad un tavolo*
- 2. Pescate un gettone numerato a testa chiamato "Bravura del giocatore".*
- 3. Chiunque sia seduto a sinistra del giocatore con il gettone dal numero più basso vince la partita.*

Insomma, un gioco in cui bisogna sperare di essere favoriti dall'errore altrui, ed essere eccellenti pianificatori e strateghi è meno utile di essere semplicemente seduti alla sinistra del peggior giocatore al tavolo per vincere a questo gioco. E questo è un difetto non da poco, ed il fatto che lo condivida con un gioco del calibro di PR non è necessariamente un'attenuante.

Ok Liga, ora che ho fatto la mia sparata,



volutamente provocatoria, attendo la tua replica...

Accidenti, che stilettata! E non trovo neanche gli argomenti per ribatterti a tono. In effetti il maggior difetto di Zooloretto che anche io ho notato nelle mie numerose partite è proprio quello di essere soggetto ad un fattore posizionale e soprattutto il fatto che il risultato finale può essere facilmente influenzato dagli errori troppo grossolani fatti da un giocatore non troppo esperto. A mio parere l'impatto della posizione è meno evidente che in Puerto Rico, ma sufficiente da poter irritare i giocatori più devoti.

Questo aspetto è senz'altro positivo con i bambini perché permette all'adulto di aiutarli in certe fasi della partita senza che loro se ne rendano conto, facendo scelte non ottimali se non addirittura controproducenti.

Vorrei terminare questa chiacchierata parlando delle tre espansioni che l'autore ha reso disponibili online.

Lo zoo dei cucciolini: è una gabbia aggiuntiva che ogni giocatore ha a disposizione che può contenere due cuccioli. Ogni volta che una coppia fertile produce un cucciolo il giocatore può decidere se metterlo nel recinto con i genitori o nella gabbia dei cuccioli, ottenendo una moneta per il primo cucciolo e due monete per il secondo. L'espansione è interessante e divertente, indicata quando si gioca con bambini o giocatori non esperti. La flessibilità offerta da questa scelta e le monete aggiuntive che possono essere ottenute conferiscono un grado di libertà ulteriore nelle scelte di gioco, evitando situazioni complesse di stallo o di scelte non facili o la necessità di una eccessiva programmazione.

I recinti aggiuntivi per panda, gorilla e cammelli: sono 3 recinti, ognuno con due spazi, specifici per questi animali. Acquistarli costa due monete (e il primo che ne prende uno lo rende non disponibile per gli altri) e danno 3 punti se pieni e 2 punti se occupati da un solo animale. Nel complesso non alterano molto il flusso del gioco ma non li ritengo entusiasmanti.

La bancarella dei cucciolini: è una bancarella che viene assegnata al primo giocatore che produce un cucciolo. Vale come le altre bancarelle ed in più, a fine partita, conferisce 1 punto vittoria per ogni cucciolo al giocatore che la possiede. Personalmente la ritengo l'espansione meno riuscita perché in pratica regala 3+ punti vittoria al primo che produce un cucciolo, cosa spesso legata non ad una particolare perizia o strategia ma al caso ... e 3+ punti vittoria spesso sono quelli che determinano il risultato finale.

Le ultime espansioni riguardano alcuni edifici aggiuntivi: i padiglioni, che costano 3 monete (ce ne sono due disponibili) e possono essere utilizzati per completare un recinto, andando ad occupare lo spazio di un animale e il ristorante, che costa 3 monete e occupa lo spazio di due bancarelle ma permette di contare tutte le proprie bancarelle come se fossero distinte.

Personalmente, dopo averle provate un po' tutte, l'unica che uso abitualmente è lo zoo dei cucciolini, specialmente con i giocatori non troppo esperti.

Per concludere questa chiacchierata, ritengo Zooloretto un gioco interessante in grado di coinvolgere e divertire giocatori di diverse età ed estrazioni. L'idea degli animali fertili e dei cuccioli innesca tutta una serie di meccanismi e strategie interessanti e soprattutto introduce un aspetto indubbiamente affascinante per i più piccoli. Credo che il titolo abbia meritato lo SDJ perché è un gioco ben fatto e molto adatto alle famiglie. Lascio a Tanis l'onore dell'ultima replica e dei saluti. Buon gioco. Liga

Le espansioni, simpatiche a livello di idee, non aggiungono effettivamente molto al gioco, personalmente non se ne sentiva la necessità ma comunque le prime due sono giocabili, la terza in effetti come fa notare Liga è sbilanciante.

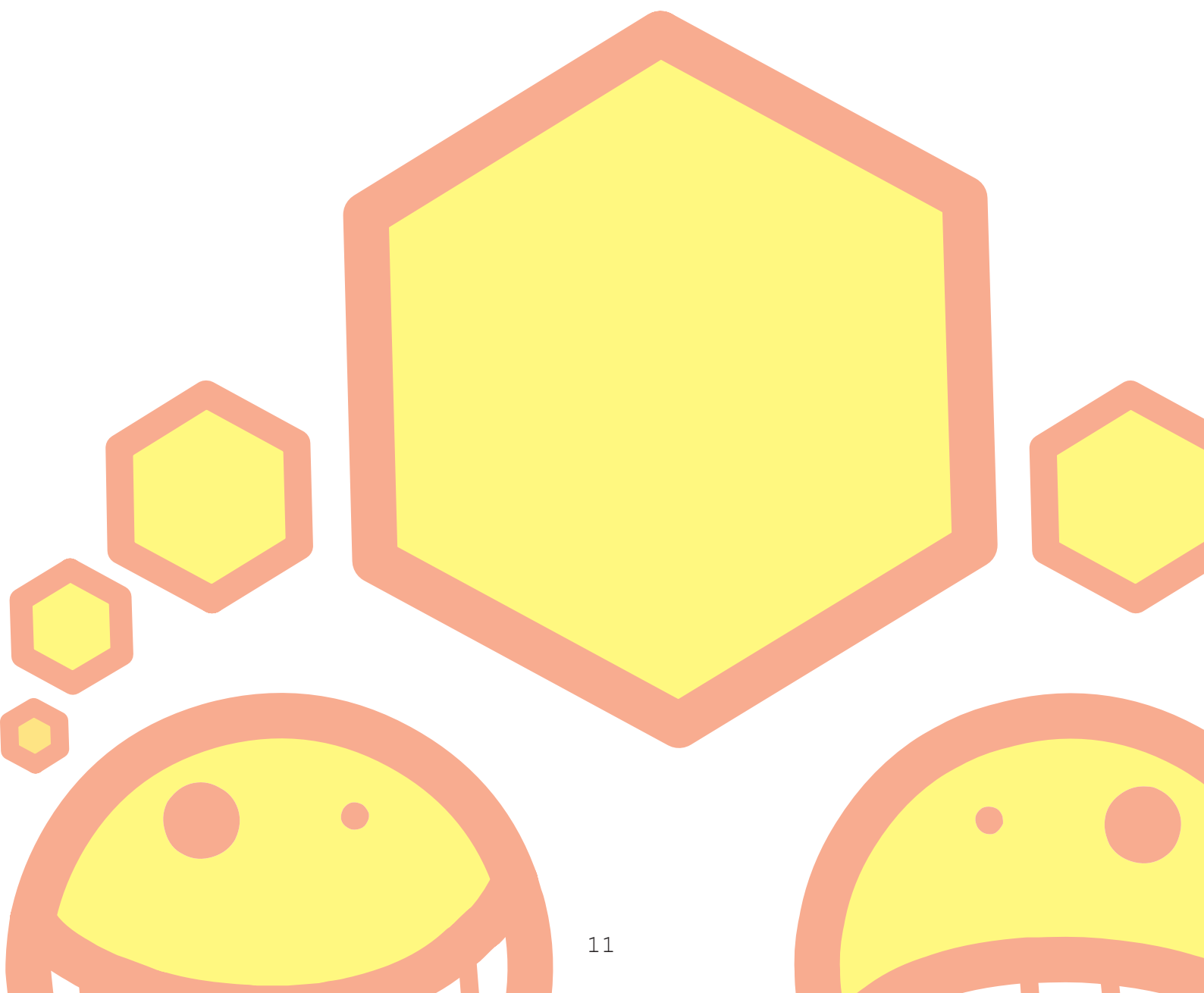
Alla fine del discorso devo convenire che è un gioco ben realizzato (devo aggiungere la cura per l'aspetto grafico che è davvero gradevole) e molto adatto alle famiglie. Due caratteristiche fondamentali e sufficienti per meritare lo SdJ, che potrebbero non bastare per fargli trovare un posto sullo scaffale di ogni appassionato.



Zooloretto è lo SdJ 2007

Sicuramente un gioco da provare con i bambini, con gli amici non appassionati di giochi da tavolo e da avere nelle ludoteche aperte al

pubblico casuale. Il suo aspetto “teneroso” e non violento può aiutare a dare un’immagine più positiva ed allegra del nostro hobby, insomma a tutti gli effetti è un riuscito “gateway” game, niente di più ma neanche niente di meno.





In questa rubrica non ci limiteremo a parlare di un gioco. Lo apriremo, lo giocheremo per voi, proveremo ad approfondirlo, a guardare oltre il regolamento per tirare fuori i dettagli positivi e negativi senza tralasciare curiosità e strategie da applicare durante le partite.

Yspahan: secondo con un primato

Yspahan pur non avendo meritato il gradino più alto del podio dello Spiel des Jahres è certamente il gioco tra i cinque finalisti a cui i giocatori di tutto il mondo hanno tributato il maggior successo.

Nell'anno precedente a quello della nomina allo SdJ si era già portato a casa altri noti premi come il "Meeples' Choice Award" assegnato dal noto gruppo di discussione Spielfrieks e il "Tric Trac d'Or" assegnato dalla nota rivista di giochi on-line Tric Trac.

L'autore, lo svizzero Sébastien Pauchon pur essendo alla sua prima pubblicazione, si era già particolarmente distinto vincendo per due anni consecutivi (il 2005 e il 2006) il "Concours International de Créateurs de Jeux de Société" (concorso internazionale dei creatori di giochi di società), competizione storica organizzata dalla Ludothèque de Boulogne-Billancourt a partire dal 1977 ed alla quale partecipano tutti gli anni centinaia di autori. Proprio nel 2005 Sébastien vince con il prototipo "Califes et marchands" che viene pubblicato l'anno successivo col nome di Yspahan dalla intraprendente Ystari Games.

L'ambientazione non è molto elaborata ma ben integrata nel gioco. Siamo nel 1598, Yspahan (per precisione storica Isfahān) diventa la capitale dell'impero Persiano e vive un periodo di fiorente rinascimento. I giocatori nel ruolo di abili mercanti, tentano di ottenere i maggiori benefici dai loro commerci con Yspahan piazzando le proprie merci nei souk e nella carovana diretta alla città ed infine costruendo edifici per ottenere punti e vantaggi.

Il gioco si svolge in 3 turni (settimane) ciascuno composto da 7 round (giorni). Alla fine

di ogni settimana vengono conteggiati i punti di ogni giocatore. Scopo del gioco è quello di terminare la partita con il punteggio più alto. Benché l'obiettivo sia unico i modi per raggiungerlo sono diversi. In particolare ci sono tre modi differenti per accumulare punti:

- costruire gli edifici
- piazzare merci nei souk
- spedire merci nella Carovana

La costruzione degli edifici fa realizzare punti immediatamente e dal momento della sua costruzione ogni edificio porta al giocatore un vantaggio che perdura per il resto della partita. Gli edifici che è possibile costruire sono 6. Per i primi due edifici costruiti il giocatore non guadagna punti ma solo il vantaggio dovuto all'edificio. Le successive tre costruzioni fanno guadagnare 5 punti ciascuna, la sesta costruzione 10 punti. La plancia personale degli edifici è utilizzata per tenere traccia di quanti e quali negozi ciascun giocatore ha costruito. Il tabellone è diviso in 4 quartieri, il quartiere dei sacchi, quello delle botti, quello delle casse e quello dei vasi, ognuno dei quali contiene negozi raggruppati per colore, ogni gruppo composto da uno o più negozi è un souk; ognuno dei quali è caratterizzato da un punteggio. Al termine della settimana il giocatore guadagna i punti di un souk se è riuscito nell'arco dei sette giorni a piazzare una propria merce in ognuno dei negozi che lo compongono. Dopo il conteggio dei punti tutti i souk, anche quelli incompleti che non hanno portato punti, vengono svuotati quindi ognuna delle tre settimane di gioco ha inizio con il tabellone vuoto.

Infine c'è la carovana, una griglia di 3 righe per 4 colonne (3 quando si gioca in 3 giocatori) che viene riempita secondo un ordine presta

Yspahan: secondo con un primato

bilito, iniziando dal basso e poi salendo. Ogni riga corrisponde ad un moltiplicatore di punteggio, la prima moltiplica per 1, la seconda per 2, la terza per 3. I punti della carovana si calcolano moltiplicando il totale delle merci che un giocatore ha in carovana per il moltiplicatore relativo alla merce piazzata più in alto.

Le possibili azioni che i giocatori possono svolgere sono gestite dall'originale meccanismo della torre che è un vero e proprio segno di riconoscimento di questo gioco.

All'inizio di ogni giorno di gioco il giocatore di turno lancia 9 dadi che vengono poi piazzati sulla torre in gruppi di valore uguale ed in ordine crescente, un valore per ogni piano. La torre è suddivisa in sei piani. Quando come risultato del lancio escono tutti i valori possibili (da 1 a 6) ogni piano riceve almeno un dado. In tutti gli altri casi il gruppo di dadi del valore più basso viene messo al primo piano della torre e gli altri in ordine crescente sui piani successivi; il valore più alto viene comunque messo all'ultimo piano della torre.

Ogni giocatore quindi a partire dal primo sceglie un gruppo di dadi ed esegue un'azione. Ogni piano corrisponde ad un'azione possibile da eseguire tante volte quanti sono i dadi presenti sul piano (la quantità dei dadi non il loro valore). Le azioni possibili sono: prendere cammelli dalla riserva, piazzare merci nei quartieri (c'è un piano per ogni quartiere) e prendere monete.

Inoltre è possibile utilizzare un piano della torre per pescare una carta (che è spendibile per ottenere dei vantaggi) o per muovere il supervisore dello Scià che si sposta lungo la strada che separa i quartieri. Quest'ultima azione è fondamentale perché è l'unica (ad eccezione di alcune carte) che consente di inviare merci alla carovana, infatti quando il supervisore termina il suo movimento davanti ad un negozio che contiene una merce quella merce viene immediatamente spostata nel primo posto libero della carovana, in alternativa il giocatore può decidere di spendere un proprio cammello e mettere in carovana una merce dalla riserva senza quindi togliere quella nel negozio.

Al termine del proprio turno il giocatore può decidere di spendere monete e cammelli per costruire un edificio e assicurarsene i suoi vantaggi.

La prima caratteristica che emerge dalla lettura del regolamento è che pur nella loro semplicità, le meccaniche di Yspahan non sono affatto elementari; il gioco si svolge in maniera molto fluida e le scelte possibili ad ogni turno sono piuttosto limitate eliminando così i tempi morti dovuti ad una eccessiva analisi, nonostante questo le strategie possibili si prestano ad un discreto approfondimento.

Per prima cosa è necessario dire che le risorse e le azioni del giocatore sono poche come pochi sono i round di gioco e questo impedisce al giocatore di fare tutto quello che vorrebbe; quindi è necessario fin dall'inizio della partita fare delle scelte che il giocatore deve poi essere in grado di adattare e correggere anche in funzione delle mosse degli avversari nel corso della partita.

Costruire tutti gli edifici ad esempio porta enormi vantaggi garantendo però soltanto 25 punti al giocatore che, per concentrarsi sulla costruzione, dovrà obbligatoriamente rinunciare ad un congruo numero di punti da realizzare con gli altri due sistemi. Al contrario una strategia che non tenga conto della costruzione degli edifici non è affatto vincente perché gli edifici una volta costruiti portano oltre ai punti anche dei vantaggi in alcuni casi indispensabili.

Appurato dunque che non è possibile fare a meno dei vantaggi garantiti dalla costruzione degli edifici diventa fondamentale la scelta di quali edifici costruire per primi, scelta che diventa funzione delle altre strategie che il giocatore ha deciso di adottare per realizzare punti.

Giocare nei souk è apparentemente la strategia più semplice ed immediata ma anche qui si possono utilizzare accortezze che ne aumentano l'efficienza anche a discapito degli avversari. Ad esempio quando si gioca in un souk viene naturale scegliere il souk di maggior valore (che mediamente è anche quello più grande) e giocare lì tutte le merci consentite dalla mossa; in realtà è spesso più redditizio (quando il numero di merci da posare lo consente) riempire prima un souk più piccolo e "prenotare" il souk più grande mettendoci anche una sola merce. In questo modo in un unico turno si eliminano ben due opportunità di punteggio agli avversari (infatti giocatori non possono giocare merci in un souk dove è



già presente una merce di un avversario). C'è anche da notare che i souk di maggior valore sono anche quelli in cui si piazzano merci più raramente a causa del meccanismo della torre, è quindi necessario approfittare sempre dei tiri di dado favorevoli, sfruttando in quei momenti i vantaggi delle carte. Il giocatore che voglia concentrare la sua strategia sui punti realizzati tramite i Souk non può certo fare a meno di costruire il Bazar che fa guadagnare 2 punti in più per ogni souk completato ed il Paranco che consente di piazzare una merce in più rispetto a quelle consentite dai dadi. Purtroppo questi due edifici sono i più costosi quindi sebbene sia facile costruirne uno nella prima settimana non è altrettanto facile costruire il secondo in breve tempo a meno di non sfruttare altri edifici come il Recinto ed il Negozio che aumentano gli incassi, il primo di cammelli ed il secondo di monete.

Come nei souk anche nella carovana i punti che il giocatore può aggiudicarsi sono variabili ma con il vantaggio non indifferente che questi punti vengono contati più volte nel corso della partita (la carovana infatti si svuota solo quando è piena ma viene comunque conteggiata al termine di ogni settimana) ed inoltre i punti incrementano con l'andare dei turni grazie al meccanismo del moltiplicatore: ad esempio merci giocate sulla prima riga nella prima settimana portano solo 9 punti (3 alla settimana) ma 3 merci giocate 2 sulla prima riga nella prima settimana e una sulla terza nell'ultima settimana ne portano 17 (nella prima $2 \times 1 + 2 + 2$, nella seconda 2×1 nella terza 3×3), quasi il doppio. Giocare sulla carovana è molto redditizio ma anche più complesso; il giocatore deve scegliere con accortezza quando mandare merci in carovana cercando di raggiungere rapidamente i moltiplicatori più alti. Inoltre non deve perdere d'occhio i souk, infatti giocando nei negozi con accortezza ottiene due vantaggi, il primo è quello di limitare le possibilità degli avversari di giocare nei quartieri ed il secondo di aumentare le opportunità di mandare risorse in carovana grazie al movimento del supervisore; va detto anche che lungo la strada ci sono due spazi chiave che consentono di inviare in carovana non una ma bensì due merci contemporaneamente, a patto che il giocatore abbia piazzato precedentemente e con accortezza le proprie merci nei souk

giusti. Quando si decide di concentrare la propria strategia sulla carovana gli edifici che è meglio costruire sono l'Hamman che consente di modificare gratuitamente lo spostamento del supervisore e il Caravanserraglio che consente di pescare una carta ogni qualvolta una merce viene mandata in carovana. Inoltre è importante in questo caso avere una buona dotazione di cammelli quindi anche il Recinto che consente di prendere un cammello aggiuntivo è un edificio prezioso.

E' interessante notare come spesso, soprattutto nelle prime partite, la carovana venga pressoché ignorata. Padroneggiare la strategia di fare punti con la carovana è però una delle poche vie che danno garanzie sulla vittoria. Per di più Yspahan senza l'uso della carovana si trasforma in un gioco un po' piatto, che manca di irreversibilità e crescita della tensione visto che i turni spesi usando i souk sono tutti praticamente uguali (salvo qualche opportunità in più dovuta ai vantaggi degli edifici che mano entrano in gioco). La carovana invece grazie al fatto che le merci giocate lì vengono conteggiate più di una volta e soprattutto grazie al fatto che con l'andare della partita (grazie ai moltiplicatori) le merci acquistano valore in modo incrementale, garantisce un buon grado di patos, rendendo "utili" anche i turni finali (come abbiamo visto nell'esempio precedente una merce giocata in carovana nell'ultima settimana può valere da solo ben 9 punti: nei souk, ignorando i vantaggi dati dagli edifici, una merce da sola al massimo può far guadagnare 4 punti).

Per concludere possiamo chiederci cos'è che rende Yspahan migliore rispetto ad altri giochi del suo livello, agli occhi dei giocatori. Non è facile rispondere, come sempre è principalmente una questione di gusto personale, però ci sono caratteristiche che mediamente sono molto apprezzate:

- la curva di apprendimento tutt'altro che ripida consente un pizzico di specializzazione
- la necessità di pianificare seppur nel breve termine su quali delle tre opportunità di realizzare punti concentrarsi e in che misura tra loro
- l'assenza di tattiche vincenti in assoluto ma la presenza di soluzioni che garantiscono



Yspahan: secondo con un primato

notevoli vantaggi sulla base delle strategie scelte (come quali souk è meglio occupare se si decide di investire sulla carovana oppure quali edifici costruire se si orienta la propria strategia principalmente sui punti dei souk) - la necessità di adattare la propria strategia in funzione anche del gioco altrui e la possibilità con le proprie mosse di ostacolare lo sviluppo di una strategia da parte di un avversario, due caratteristiche che garantiscono un buon grado di interazione tra i giocatori. Con molta probabilità questi motivi sono anche quelli che non gli hanno permesso di vincere lo SdJ che negli ultimi anni premia giochi di taglio sempre più "orientato alla famiglia" cioè dove il gioco deve dare le stesse opportunità di vittoria anche quando i giocatori sono di livello/età differenti (come ad esempio tra padre e figlio); in Yspahan il tiro dei dadi e la pesca delle carte non sempre è sufficiente a mitigare il divario tra i giocatori poco esperti e quelli che sanno già padroneggiare le sue meccaniche.

Concludo con un'ultima nota tecnica. Il gioco rilasciato inizialmente per 3-4 giocatori è perfettamente bilanciato quando si gioca in 3, nelle partite a 4 un accorgimento consente di ridurre i benefici del giocatore iniziale che sarebbe primo di turno una volta in più degli altri; inoltre in 4 il gioco soffre un po' perché solitamente il quarto giocatore di turno rimane con una situazione sulla torre poco appetibile e spesso si trova costretto a dover ripiegare sulla pesca di una carta. Esiste una variante per 2 giocatori rilasciata ufficialmente dalla Ystari che funziona decisamente bene e che è ideale per quanti si trovano spesso a giocare con mogli o fidanzate.

Yspahan mi piace e lo consiglio.

[Liga] Dire qualcosa dopo una così attenta e precisa analisi del gioco è davvero difficile. E anche trovare spunti di discussione perché mi trovo a condividere gran parte di quanto detto da Fabio. Aggiungo che Yspahan è anche tra i finalisti dell'International Gamers Awards che sta arrivando proprio in questi giorni alle battute finali. Dubito possa spuntarla ma comunque è anche

questo un indizio di come il gioco sappia ammiccare contemporaneamente ai giocatori occasionali e ai giocatori più assidui.

Personalmente il gioco mi piace molto e la fortuna davvero incide poco. Il lancio dei dadi (tanti dadi!) ha un suo fascino e credo che abbia contribuito molto al successo. Sono tanti infatti, nell'ultimo anno, i giochi di valore che hanno alla base un meccanismo di dadi originale, segno come parte del popolo degli Eurogamers stia rivalutando questo strumento, considerato in precedenza il simbolo del caso e il nemico numero uno. Yspahan, il gioco di dadi di Alhambra, Alla Corte del Re e il, prossimo alla pubblicazione, King-sburg sono degli ottimi esempi. E anche un altro titolo che ho avuto occasione di testare, di un autore molto noto, basato su una meccanica di dadi originale doveva vedere la luce ad Essen quest'anno ma è stato rimandato per varie vicissitudini. Insomma. Yspahan è davvero un bel gioco, divertente e anche curato bene dal punto di vista grafico. Se devo fare un appunto riguarda due carte: quella che permette di comporre un edificio senza spendere cammelli e quella che permette di comprare un edificio senza spendere soldi ... sono entrambe molto potenti e possono sbilanciare il gioco se pescate presto e da un giocatore in grado di sfruttarle ... permettono di fatto di accedere ad uno degli edifici più costosi già dalle prime battute della partita, senza nessun particolare effetto collaterale, sbilanciando tutto il corso del gioco.

Voglio concludere con un elogio alla casa editrice: Ystari Games si sta dimostrando davvero una fucina di bei giochi, con una attenzione davvero particolare ai dettagli e ai giocatori (regolamenti chiari e ben fatti, disponibili online, servizio clienti efficiente). Da Ys a Yspahan, passando per Caylus (anche nella sua



declinazione gioco di carte) e per quel gioeillino, un po' passato in secondo piano, che è Mykerinos ... speriamo solo che Amytis, in uscita ad Essen quest'anno, sappia essere all'altezza dei suoi predecessori.

[Paoletta] *** Dal momento che in questo gioco uno degli aspetti innovativi è l'introduzione della carovana, vorrei dedicare qualche breve riflessione su questo aspetto.

Per quanto la carovana sia in questo gioco un elemento interessante ed arricchente, spesso e volentieri, soprattutto nelle prime partite, tende ad essere davvero poco sfruttata perché non se ne percepiscono immediatamente tutte le potenzialità. E per assurdo il gioco piace comunque molto, quasi viene da chiedersi: "Ma perché hanno messo anche la carovana?!?"..sembra addirittura un baco del gioco!

Solo dopo qualche partita, quando viene voglia di sperimentare una strategia alternativa, si ricorre all'utilizzo della carovana e solo allora ci si rende conto di come è preziosa e di quanto possa fare la differenza in quanto a Punti Vittoria.

Resta comunque il fatto che l'elemento carovana continua ad essere una strategia poco attraente se ci si trova come unico giocatore a riempirla perché in questo modo risulta molto più lungo e difficile riuscire a raggiungere i livelli superiori a cui corrisponde un più alto moltiplicatore dei Punti Vittoria. Altro aspetto importante e da non sottovalutare fin dall'inizio della partita è l'accumulo delle risorse, nella fattispecie le monete d'oro ed i cammelli. Anche se può sembrare più immediato riuscire ad accumulare Punti Vittoria tramite l'occupazione dei souk con le proprie merci, non bisogna dimenticare che anche la costruzione degli edifici, soprattutto gli ultimi, assegnano molti punti. Per poterlo fare, però, occorre una buona scorta di monete e cammelli, questo quindi porta ogni tanto a sacrificare qualche turno scegliendo il piano della torre che genera queste risorse...ben venga ovviamente se se ne riescono a prendere tante in un colpo solo, grazie ad un buon tiro di dadi.

Può capitare in qualche partita un po' meno fortunata di non riuscire ad avere delle prese

abbondanti e quindi convenienti. In tal caso ci si può affidare alla pesca delle carte sperando magari di trovare quelle che regalano monete o cammelli o che permettono di costruire gli edifici senza spendere una delle due risorse.

Nel caso neanche le carte pescate aiutino a concretizzare la scalata verso la vittoria...allora si sarà verificato uno dei pochi casi in cui in questo gioco si risente davvero dell'elemento fortuna...e anche se si percepirà un vago senso di "frustrazione", questo non basterà a sminuire il piacere di aver giocato ad Yspahan!



Andrea 'Nand' Nini

Tra i due litiganti...

Tra i due litiganti... gli altri tre hanno combattuto con onore, ma hanno perso.

Abbiamo visto negli articoli precedenti come Zooloretto e Yspahan abbiano ricevuto rispettivamente il prestigioso premio e l'apprezzamento della comunità ludica: e gli altri tre contendenti? Che cosa può esser mancato loro, o meglio, che cosa la giuria non vi ha trovato? Vediamo!

Jenseits von Theben (2-4 giocatori) **- Peter Prinz - Queen Games**

La storia e la fantasia ci hanno fatto immaginare così la vita degli archeologi all'inizio del secolo scorso: viaggiare per l'Europa in cerca di informazioni passando al setaccio le polverose librerie di Londra o Parigi, approntare spedizioni in medio oriente e scavare nelle sabbie del deserto per trovare tesori inimmaginabili, ed infine esporli nei musei più prestigiosi delle capitali europee per guadagnare fama e notorietà imperitura. Peter Prinz ha preso spunto da questo tema per ideare "Jenseits von Theben" (oltre Tebe), pubblicato ora in una veste (e regolamento) rinnovati dopo essere stato da lui autoprodotta nel 2004. Nell'edizione internazionale il titolo è stato semplificato in "Thebes".

Il regolamento di questo gioco è semplice, ma ha un meccanismo di base molto ingegnoso,



Tra i due litiganti...

infatti tutte le azioni che i giocatori possono compiere hanno un costo in settimane, ogni giocatore ha un indicatore che sposta avanti nel tempo in base a quante settimane ha “consumato” e i turni vengono assegnati sempre in base a chi è più indietro nella scala del tempo. Il gioco si basa sulla raccolta di informazioni da parte dei giocatori e il loro utilizzo nello scavo di siti archeologici: abbiamo quindi una plancia che rappresenta l'Europa, con città e siti di scavo collegati da strade, cinque sacchetti dai quali pescare tessere che rappresentano i reperti e un mazzo di cartecche contiene tutte le risorse a disposizione dei giocatori. Da questo mazzo di carte ne vengono pescate quattro, che formano il “display” da cui i giocatori potranno scegliere (oltre alle informazioni vi sono carte accessorie utili negli scavi come badili e assistenti, o durante gli spostamenti come automobili e dirigibili). Il giocatore che è rimasto più indietro lungo la scala del tempo potrà eseguire un turno, scegliendo una tra le seguenti azioni:

- acquisire una carta dal display, pagandone il costo di ricerca e quello di viaggio per giungere alla città in cui si trova (sia il costo che la città sono indicate sulla carta),
- effettuare uno scavo, potendo decidere quante settimane impiegare (e aggiungendovi il costo del viaggio per giungere al sito)
- fare un'esposizione (vedremo tra poco di cosa si tratta),
- cambiare le carte esposte nel display.

Vi ricordo che parlando di costi faccio sempre riferimento ad un tempo, ovvero il numero di settimane che il giocatore impiega nelle varie azioni.

Lo scavo viene effettuato pescando un certo numero di tessere dal sacchetto corrispondente al sito, il numero di tessere dipende dal tempo impiegato e alle conoscenze acquisite (tramite le carte), queste due variabili vengono incrociate utilizzando una “macchina” ovvero due dischi di cartoncino che ruotano mostrando dei numeri da una fessura (più appropriato all'ambientazione di una tabella rettangolare). Le tessere possono rappresentare tesori (che danno punti vittoria), sabbia (che non vale nulla e va rimessa nel sacchetto, rendendo gli scavi successivi più difficili) o informazioni (che si possono conservare per gli scavi negli altri siti).

Le esposizioni sono carte che, quando vengono pescate, vanno poste separatamente sulla plancia e possono essere reclamate da chi si muove fino alla loro locazione, spende il tempo richiesto e possiede i tipi di tesoro indicati dalla carta stessa: al termine della partita frutteranno un certo numero di punti vittoria.

Un gioco scandito dal tempo non poteva terminare che ad una data precisa: infatti tutti i giocatori possono impiegare il loro tempo fino al 1 gennaio 1903, arrivati a questa scadenza si conteggeranno i punti vittoria, dati dai reperti trovati, le esposizioni organizzate, le conferenze (un altro tipo di carta che dà tanti più punti quante se ne sono accumulate) ed infine cinque bonus, per gli archeologi che hanno la conoscenza maggiore nei cinque differenti siti di scavo.

Prima di tutto bisogna dire che in questo gioco la fortuna ha un certo peso: per via dei sacchetti e delle tessere uno scavo può andare tranquillamente da un nulla di fatto ad un successo clamoroso (anche a parità di tessere pescate), e l'estrazione di carte dal mazzo è un evento casuale che può favorire o penalizzare fortemente i giocatori: il meccanismo di cambio è pensato apposta per ovviare al problema ed è stato cercato un bilanciamento nel rapporto vantaggi / costi, ma è innegabile che riuscire ad accaparrarsi subito una coppia di badili o di assistenti non è affatto disprezzabile. Oltre a questi due elementi, per il resto le decisioni sono in mano ai giocatori: su quali siti dedicare più tempo, quali sono le risorse più utili che vale la pena acquisire o come pianificare i propri spostamenti. Quindi possiamo capire come questo gioco sia riuscito a conquistarsi la finale: l'ambientazione è accattivante, le meccaniche sono plausibili e il gioco risulta sostanzialmente divertente.

[Liga] Eccomi! Non riesco a non dire nulla su Thebes e sapete perché? Perché è uno dei giochi che ha fatto più discutere, l'anno scorso e quest'anno, la giuria di uno dei premi internazionali più prestigiosi, l'International Gamers Awards. Dalla mia posizione di giurato ho infatti accesso alle stanze segrete dove l'élite del mondo ludico discute, propone, decide e pontifica. Forse in pochi sanno che l'anno scorso, *Jenseits von Theben*, nella sua edizio-



ne originale edita dalla Prinz Spiele (in pratica un' autoproduzione) è arrivato a contendersi il premio con quel mostro sacro che è Caylus! E quest'ultimo l'ha spuntata ai tempi supplementari, per un artificio di regolamento che ha messo in seria difficoltà la giuria. In tanti si chiederanno come è possibile che un gioco nominato per lo Spiel des Jahres, e quindi evidentemente rivolto alle famiglie, possa destare così tanto interesse anche tra i giocatori più esperti. Pensate che nella sua nuova edizione (in realtà quasi identica all'originale, se non per grafica e materiali migliorati), Thebes è anche quest'anno tra i 10 finalisti dell'IGA, a contendersi l'ambito premio. Sinceramente, pur trovando il gioco molto divertente e ben fatto (è uno di quelli che attualmente gioco di più in famiglia, con moglie e figlia) non riesco a considerarlo un capolavoro. Il sistema di movimento è davvero originale, l'ambientazione suggestiva (e ben ripresa dalle meccaniche) ma la fortuna, nell'uscita delle carte e nella pesca dei reperti, è davvero troppo influente e alla fine, dal mio punto di vista, non può competere per l'IGA con titoli come Imperial o Through the Ages. In rete si parla tanto di artifici e regole opzionali per limitare l'aspetto casuale, soprattutto nell'uscita delle carte, ma secondo me snaturerebbe il gioco che ha il suo pregio proprio nell'immediatezza, nella leggerezza e in quel po' di casualità che viene mal tollerata dai giocatori esperti, ma che spesso è un valore aggiunto per bambini e giocatori occasionali.

[Tanis] Per i giocatori allergici al fattore fortuna è un gioco che può causare crisi di rigetto anche violente. Per tutti gli altri, un bel giochino, con un simpatico ed originale sistema per eseguire le mosse, che rende perfettamente l'idea di cosa significasse il mestiere dell'archeologo all'inizio del secolo scorso (incluse le grida di esultanza per un reperimento insperato o la frustrazione e la rabbia per aver sprecato tempo e risorse senza risultati di rilievo).

[Ciaci] Devo ancora dedicargli il giusto tempo per farmi un'idea completa ed esauriente, ma l'impressione è che il gioco sia piacevole per quella schiera di giocatori che ricerca semplicità e atmosfera. I difetti relativi alla fortuna ci sono e mi ricordano in particolare due giochi:

Memoir '44 perchè unisce due fattori alea (carte e dadi in M44, carte e tessere in JvT) e Andromeda perchè una buona pianificazione può essere vanificata da una pesca sfortunata (come il famigerato "posacenere spaziale" del gioco di Alan Moon)

Bene, quindi possiamo dire che anche Thebes è uno di quei giochi in cui è la fortuna a porre un limite alla capacità di confrontare le abilità dei giocatori: il problema è che qui il limite si pone più in basso di altri titoli (ad esempio, in Yspahan, nonostante la presenza dei dadi, questo fattore può essere "controllato", come vi invito a scoprire nell'articolo a lui dedicato).

Ma veniamo ora al secondo gioco di questa triade, passando la parola al nostro Fabio per parlare di...

Die Baumeister von Arkadia (2-4 giocatori) - Rüdiger Dorn - Ravensburger

Partendo dal suo autore, Rüdiger Dorn ci ha in passato offerto momenti di gioco di ottimo livello con i suoi "Die Händler von Genua" (i Mercanti di Genova), "Louis XIV" e "Goa". Ottime premesse per un gioco di successo però... ma andiamo per gradi.

Arkadia è ambientato in un luogo di fantasia e in un periodo temporale imprecisato ma che sa un po' di tardo medioevo. Un gruppo di coloni stanziatisi in una vallata con degli accampamenti decidono di costruire la città di Arkadia. La costruzione è patrocinata da quattro famiglie tra le più influenti e lo scopo del gioco è arricchirsi appoggiando l'una o l'altra famiglia durante la costruzione degli edifici e del castello che ricopre un ruolo fondamentale nell'arricchimento del giocatore.

Si gioca su un tabellone a griglia quadrata, al centro del quale si posa la plancia per la costruzione del castello. Il turno consiste nel giocare una carta e di conseguenza piazzare un edificio di forma corrispondente sul tabellone e contrassegnarlo con un sigillo (gettone) del colore della carta giocata.

In alternativa alla costruzione dell'edificio il giocatore può decidere di piazzare un numero a piacere di lavoratori tra quelli che ha a disposizione nel tentativo di circondare completa



Tra i due litiganti...

mente uno degli edifici già presenti. Quando il giocatore con il suo piazzamento di lavoratori circonda completamente un edificio si effettuano la distribuzione delle ricompense e la costruzione del castello.

Per ogni lavoratore impegnato nella costruzione dell'edificio circondato ogni giocatore riceve un sigillo della famiglia che stava patrocinando la costruzione dell'edificio e cioè quella del colore del gettone lasciato sull'edificio nel momento del suo piazzamento, sigillo che infine viene raccolto come bonus dal giocatore che ha determinato con la sua mossa la distribuzione dei sigilli.

La chiusura di un edificio determina anche la costruzione di un pezzo di castello che viene scelto dalla riserva e posato in una casella al centro del tabellone.

Ogni pezzo del castello è identificato da uno dei quattro colori delle famiglie e siccome i pezzi vengono posati su pezzi già esistenti l'esito del piazzamento è quello di coprire un colore del pezzo esistente in favore del colore del nuovo pezzo giocato modificando in questo modo il numero di pezzi per ciascun colore che restano visibili.

Il valore dei sigilli nelle mani dei giocatori equivale in ogni momento al numero di pezzi di castello che riportano in modo visibile il colore della famiglia corrispondente, i pezzi di castello coperti da altri pezzi perdono il loro valore. Alla fine del proprio turno il giocatore può decidere di utilizzare una delle sue quattro bandiere che gli consentono di ottenere lavoratori extra e di vendere i propri sigilli (quindi può farlo per un massimo di quattro volte nella partita) ricevendo tante monete quanto è il valore di ciascun sigillo, cioè se nel castello sono visibili 5 pezzi di castello con il sigillo nero ogni sigillo nero venduto dal giocatore frutterà 5 monete d'oro.

Il gioco si gioca in tre fasi, ognuna delle quali corrisponde alla costruzione di un piano del castello. Al termine della partita c'è un'ultima fase di vendita ed il vincitore sarà il giocatore che ha accumulato più monete d'oro.

Il primo impatto con il gioco è una sensazione di scarso coinvolgimento: l'ambientazione è troppo distaccata e non consente di creare l'atmosfera giusta, questo a prima vista può sembrare un difetto e ragionevolmente è uno dei motivi per cui non ha meritato l'ambito

SdJ. Nonostante questo però il gioco si basa su meccaniche che risultano ben integrate tra loro e benché le scelte possibili ad ogni turno non siano moltissime e l'obiettivo finale sia raggiungibile in un unico modo (la vendita dei sigilli) il risultato è certamente un gioco interessante che presenta una profondità strategica alla quale non si può rimanere indifferenti. Le meccaniche di cui parlavo sono tre:

- il sistema di piazzamento delle tessere edificio sul tabellone,
- la necessità di gestione delle risorse limitate (nel gioco i lavoratori),
- il sistema di mercato col quale massimizzare gli incassi dovuti alla vendita dei sigilli.

Per quanto riguarda il piazzamento degli edifici è fondamentale sfruttare nel modo giusto lo spazio in modo da poter circondare in seguito l'edificio senza impegnare troppi lavoratori ma anche senza facilitare troppo gli avversari. Grazie al piazzamento degli edifici è possibile ottenere lavoratori neutrali (se piazzando l'edificio si copre uno degli accampamenti prestampati sul tabellone) ed anche questo è importante perché per tutta la partita si deve lottare con l'estrema carenza dei lavoratori (questi non vengono più ripresi fino a quando l'edificio al quale stanno lavorando non viene completato), si possono ottenere lavoratori aggiuntivi ma solo vendendo i propri sigilli (da fare solo nel momento più opportuno). Infine la costruzione del castello consente di variare il valore dei sigilli aggiudicati dai giocatori (che restano nascosti per tutta la partita) cercando di piazzare in modo da aumentare il valore dei sigilli in proprio possesso a discapito dei sigilli che si sono aggiudicati gli avversari (e qui serve anche un piccolo sforzo di memoria).

Grazie al regolamento estremamente semplice la curva di apprendimento è molto rapida, bastano poche partite per raggiungere un buon grado di competenza e non è facile battere avversari che hanno già dimestichezza con queste meccaniche, degne di un buon astratto alla Tigri e Eufrate (anche se decisamente non a quei livelli).

Alcuni accorgimenti durante la partita risultano molto efficaci e spesso vincenti. È fondamentale tenere sotto controllo l'assegnamento dei sigilli, in questo modo sarà possibile scegliere



quali colori penalizzare o premiare durante la costruzione del castello. Inoltre guardando quali pezzi non sono stati ancora costruiti è possibile ipotizzare quali siano i colori più appetibili.

Non è possibile fare a meno dei lavoratori neutrali, anche se questi non portano reddito nella distribuzione dei sigilli sono indispensabili per poter chiudere un edificio prima degli altri giocatori e questa mossa porta dei vantaggi: oltre che il gettone extra anche la possibilità di decidere le sorti del castello. È fondamentale utilizzare nel momento giusto le proprie opportunità di punteggio. Raramente un sigillo varrà più di cinque o sei monete; se questo accade e avete sigilli di quel colore quello è il momento di vendere anche se non vi servono lavoratori aggiuntivi perché la situazione al castello muta velocemente. Non serve a nulla rimandare la vendita, le azioni di punteggio non utilizzate andranno sprecate alla fine della partita quindi tenersele per momenti migliori non sempre è una buona idea, meglio incassare un po' meno che non incassare affatto.

Purtroppo queste strategie sono perfette nelle partite a 3 giocatori in cui gli elementi possono essere controllati in modo discreto ma perdono di valore nelle partite a 4 giocatori dove il gioco diventa un po' più caotico ed è difficile tenerlo sotto controllo con il risultato che l'unica strategia vincente diventa quella estremamente semplice ma anche un po' noiosa di accaparrarsi il numero più elevato di sigilli. Nonostante qualche pecca Arkadia resta comunque un ottimo gioco tagliato per giocatori dai gusti semplici ma decisamente adatto anche ai giocatori più scafati.

[Paoletta] Un autentico gioco di piazzamento in cui l'ambientazione e la componentistica contribuiscono a dare più succo al prodotto. Durante le prime partite si può riscontrare qualche difficoltà nel prendere le misure sulle mosse migliori da fare ma soprattutto sulle tempistiche giuste per trasformare in punti vittoria le risorse accumulate, ma una volta superato questo scoglio, il gioco assume un risvolto più interessante.

Poco presente l'elemento fortuna in quanto la

pesca delle carte consente sempre un buon numero di scelte alternative ed apprezzabile l'interazione tra i giocatori che permette di ostacolarsi a vicenda nel realizzare punti vittoria.

Da non sottovalutare il nome dell'autore, Rüdiger Dorn, che se apparentemente può non ricordare nessun gioco in particolare, in realtà si può leggere su altre scatole di un certo valore quali quella di Emerald, di Louis XIV ma soprattutto di Goa, uno dei miei giochi preferiti!

Ringraziando Fabio per l'esauriente analisi, concludiamo la nostra passeggiata nello SdJ 2007 con...

Der Dieb von Bagdad (2-4 giocatori) **- Thorsten Gimmmler - Queen Games**

Nell'ambientazione esotica de "Le mille e una notte" ci immaginiamo i palazzi di Baghdad traboccanti di tesori di ogni genere: in questo gioco il nostro scopo è quello di impadronirsenne, utilizzando l'astuzia, la destrezza e l'aiuto occasionale di una bella danzatrice, che permetterà ai ladroni al nostro comando di sgattaiolare sotto il naso delle guardie che sorvegliano i palazzi. L'autore, Thorsten Gimmmler, ha al suo attivo una dozzina di titoli, tra i quali posso segnalare l'ultra-minimalista Geschenk (No Thanks, nell'edizione inglese) e l'originale Odin's Ravens pubblicato nella famosa serie di giochi per due della Kosmos.

Le regole di questo gioco sono abbastanza semplici: sulla plancia vi sono sei palazzi e davanti a ogni palazzo si trovano quattro caselle, nelle quali troveranno posizione delle pedine guardia (in cinque colori, uno per ogni giocatore più un quinto neutrale); ogni giocatore ha a disposizione delle pedine ladro e deve cercare di portarle all'interno dei palazzi dove si trovano dei tesori, ovvero dei mazzetti di carte posti in sequenza ascendente, dal più facile al più difficile da rubare, a causa del numero minimo di ladri dello stesso colore che deve essere presente per poter "prelevare" quella carta. Nel proprio turno ogni giocatore può effettuare delle azioni giocando carte dalla propria mano, la scelta è tra:



Tra i due litiganti...

- far entrare un ladro in un palazzo (giocando tante carte del colore del palazzo quante sono le guardie di colore differente dal proprio), non si può far entrare un ladro se non c'è almeno una guardia propria e di un altro colore,- spostare una delle proprie guardie tra due palazzi (giocando una carta del colore del palazzo di partenza o di arrivo),
- spostare una delle proprie guardie assieme ad un ladro (l'azione ha lo stesso costo della precedente),
- spostare una guardia neutrale (giocando due carte, una del colore del palazzo di partenza e una di quello di arrivo).

Compatibilmente con la propria mano di carte si possono effettuare tutte le azioni che si vuole, con l'unica limitazione di un massimo di tre azioni che coinvolgono ladri, dopodiché si conclude il proprio turno pescando tre carte; se invece non si effettuano azioni, oltre alle tre standard, si può pescare anche una carta danzatrice che funge da colore jolly (si può utilizzare come una carta standard, ma in qualsiasi palazzo).

Quando un giocatore riesce a portare all'interno di un palazzo il numero di ladri indicato sulla carta tesoro, la può prendere, riportando nella propria dotazione tutti i ladri utilizzati. Il gioco termina quando un giocatore conquista un certo numero di tesori (dipendente dal numero di giocatori presenti).

Si tratta come anticipato di un gioco semplice, non scontato, ma con un'influenza non indifferente della fortuna: anche se viene mitigata dalla possibilità di pescare un jolly quando la propria mano non permette di eseguire azioni, la fortuna nell'avere le carte giuste dà un buon vantaggio; a causa della presenza delle carte non è possibile fare strategie a lungo termine, ma si deve ragionare solo sull'immediato (e sulla propria mano). Forse la limitazione maggiore di questo gioco è nella sua struttura lineare, vi è infatti un unico livello di complessità nel quale muoversi, ovvero accumulare ladri in un palazzo per rubare i tesori e mettendo i bastoni tra le ruote degli avversari spostando le guardie dove si trovano (o dove non si trovano) i ladri altrui per cercare di bloccarli; personalmente apprezzo maggiormente giochi dove due o tre livelli di profondità si intrecciano a vicenda per dare maggior spessore al gioco,

aumentando le possibilità a disposizione del giocatore senza necessariamente portare la complessità a livelli troppo elevati (pensiamo alla carovana di Yspahan).

Ma naturalmente la linearità del meccanismo può anche essere vista come un pregio, ed indiscutibilmente gli elementi (carte, ladri e guardie) sono ben collegati tra loro.

[TinuZ] Ero curioso di provare questo titolo, ed alla prima partita non mi è dispiaciuto affatto per la mia continua ricerca di giochi per "babbani". Forse proprio perchè non è troppo complesso e si riesce a spiegare facilmente, lo trovo indicato per far maneggiare carte e pedine ai giocatori non esperti ancora alle prime armi. E' vero che il fattore fortuna della pesca delle carte influenza il gioco ma trovo intrigante il dover sapersi adeguare (e perciò mettere in moto la materia grigia) per fare degli spostamenti di pedine fra le varie case laddove le carte che si pescano, e che possono sembrare inutili in mano, in realtà permettono mosse vincenti. L'interazione fra i giocatori non è spropositata ma ci si prova volentieri ad ostacolarsi per non farsi fregare i tesori e la corsa al primo posto diventa sempre più serrata mano a mano che ci si avvicina alla fine, quando trovate a trepidare sperando che la fortuna giochi a vostro favore e vi faccia pescare la carta giusta per chiudere ... ovviamente i giocatori scafati ed amanti delle meccaniche macchinose dissenteranno a grandi cenni, ma il mondo è bello perchè è vario!

[Tanis]Non posso dire di essere rimasto entusiasta. Il gioco funziona, per carità, ma alla fine è tutto un cercare di marcarsi/smarcarsi sperando di avere le carte giuste in mano nel momento in cui si apre un'opportunità favorevole. Un po' più tattico in 2 giocatori, ma sinceramente un gioco come ce ne sono tanti ed abbastanza privo di verve.

Concludendo, potrei aggiungere che, se il difetto di Theben è la fortuna e quello di Arkadia lo scarso coinvolgimento, "Der Dieb von Bagdad" soffre di entrambi i problemi, essendo di fatto troppo astratto per dare ad una famiglia che lo gioca quell'atmosfera e quel livello di coinvolgimento che uno SdJ dovrebbe garantire al suo "target" ideale.



onda ludica

Avete mai provato a buttare un sasso in uno stagno? Le onde si propagano allargandosi sempre di più fino a raggiungere la riva. Ecco di cosa parleremo in questa rubrica, di come buttare un gioco nello 'stagno' della vita e fare in modo che le sue onde si allarghino fino a toccare tutte le rive.

Babbano a chi?!

di Paola 'Paoletta' Mogliotti
e Fortunato 'TinuZ' Cappelleri

GIOCARRE: da bambini lo abbiamo fatto tutti e con gran gusto, ma quando si associa questo verbo all'età adulta molti strabuzzano gli occhi! Ebbene sì, in Italia, purtroppo, nella stragrande maggioranza dei casi il momento del "gioco" viene considerato adatto solo ad un pubblico particolarmente giovane. E quando dopo una certa età viene fuori che si dedica ancora del tempo al gioco, si rischia di venire additati come immaturi e poco seri.

Questo purtroppo è un grande errore, è una convinzione che vorremmo sfatare ed è per questo motivo che si spiega la scelta di inserire in questa rivista, ideata e curata da esperti giocatori e dedicata per lo più ad appassionati come loro, una rubrica incentrata su coloro che invece ancora ignorano del tutto o quasi questo mondo ludico.

Siamo infatti consapevoli che chiunque si avvicini a questo bel passatempo ne risulti in qualche modo affascinato e questo ci fa dedurre che, se la maggior parte degli Italiani sono rimasti fermi ai classici RisiKo! e Monopoli, la motivazione è per lo più legata al fatto che ignorano l'esistenza di altre migliaia di giochi in scatola.

E da questa constatazione prende spunto il titolo della rubrica "Onda Ludica": la diffusione della conoscenza del gioco è un punto di partenza importante, un aspetto e un'attenzione che in ogni giocatore non dovrebbe mancare. Come un'onda che si propaga illimitatamente, sarebbe bello che il piacere legato al gioco riuscisse a toccare un numero sempre maggiore di persone perchè si creerebbe una

speciale occasione per condire un po' la vita con qualcosa di nuovo, che riesce ad essere allo stesso tempo piacevole, istruttivo, sano ed alternativo.

Non anticipiamo altro dei contenuti che tratteremo, sarà un piacere scoprirli insieme volta per volta.

Ci resta solo un compito importante prima di concludere questa breve introduzione: trovare un termine adatto per poter indicare in modo semplice e sintetico questa tipologia di persone a digiuno di gioco e quella che abbiamo preferito è la parola "babbano".

Questa espressione, che nella nostra accezione non ha nessun risvolto critico ed offensivo, è già molto usata e diffusa nella comunità ludica, anche se in realtà è stata tratta dal mondo di Harry Potter dove viene invece usata per contraddistinguere quelle persone che sono estranee al mondo della magia.

Ed è quindi in compagnia dei nostri cari babbani che ci apprestiamo ad incominciare questo cammino...sperando che sia sufficientemente coinvolgente ed inesorabilmente contagioso!!

Lasciamo ora la parola a Ciaci che simpaticamente ci illustra come un giocatore esperto potrebbe proporsi agli amici e ai familiari, o più in generale ai neofiti, per il primo..."appuntamento ludico"!



Il missionario ludico

di Franco 'Ciaci' Sarcinelli

Con il passare del tempo mi sono reso conto che una cosa accomuna gli appassionati di giochi da tavolo come noi ed è una particolarità alquanto curiosa: per qualche strano meccanismo veniamo folgorati da questa passione, al punto tale che ci sentiamo in dovere di intraprendere il ruolo di apostoli di questa nuova religione. I motivi di tale spinta sono disparati: si va dalla disperata ricerca di compagni di avventura con cui condividere i nostri onerosi acquisti, al desiderio irrefrenabile di far conoscere il verbo ludico alla massa ignara e inconsapevole che la vera salvezza si trova dentro una scatola di Caylus.

E così, spesso, assumiamo le vesti di veri missionari ludici e non perdiamo occasione per convertire gli infedeli al nostro credo, a volte con scarsi o inefficaci risultati che ci comprometteranno per sempre le nostre possibilità future di catechizzazione delle masse, trasformandoci in alcuni casi in eremiti o peggio in martiri ludici.

La strada verso la santificazione invece è relativamente semplice e si basa su pochi e semplici regole.

Più che consigli su come fare, questa è una lista di cose da non fare per non vanificare i nostri sforzi divulgativi già al primo tentativo.

Ed eccoci pronti per la nostra prima *evangelizzazione*. L'occasione è ghiotta: un invito a cena da parte di amici "babbani" con serata annessa da riempire con qualche attività da fare in compagnia.

Bene, prepariamo nel bagagliaio dell'auto le nostre care scatole, imboniamo i presenti durante la cena su quanto sia bello, utile e salutare il gioco da tavolo, denigrando tutti gli altri hobby pagani e barbari ed alla fine della cena estraiamo le nostre amate reliquie dividendo il gruppo in due tavoli. Sul primo disponiamo un fiammeggiante Twilight Imperium III e sul

secondo un imponente Advanced Civilization spiegando contemporaneamente in maniera dettagliata il regolamento con frequenti riletture dei manuali un suicidio!

Avrete certamente capito che la situazione è stata volutamente esagerata, ma mi serve da base di partenza per alcuni chiarimenti.

Primo Comandamento:

Conosci chi hai accanto.

E' indispensabile per una buona riuscita dell'opera divulgativa capire con chi abbiamo a che fare.

Chiacchierando del più e del meno non è difficile accorgersi se abbiamo di fronte del terreno fertile su cui coltivare il seme ludico oppure se è meglio lasciar perdere, se le persone ci appaiono ben disposte allora possiamo ...

Secondo Comandamento:

Crea interesse intorno al gioco.

... iniziare a parlare del nostro hobby per suscitare curiosità intorno all'argomento. Solitamente anche chi non è un giocatore abituale lo è stato in passato, conoscerà i soliti Risiko! e Monopoli e la sua "verve ludica" sarà solo assopita in attesa di essere risvegliata. E' questo il momento di ...

Terzo Comandamento:

Sii umile e paziente.

... spiegare come il nostro hobby sia vivo e vegeto pur sotto una cortina fumogena fatta di Trivial, Taboo e trasposizioni televisive, ma non disprezzate ciò che aborrite o chi ha altri interessi. Pretendere di apparire i custodi di un segreto arcano o i tenutari della verità assoluta del divertimento non è una bella cosa. Evidenziate invece che, pur considerando anche gli altri hobby un valido passatempo con molti punti a favore, il gioco da tavolo ha i suoi pregi (ed anche difetti, ma non è il caso ora di enunciarli) e vale la pena provarlo. In ogni caso non insistete. Se l'auditorio non si dimostra interessato non è detto che non lo sia in un altro momento con condizioni diverse per cui portate pazienza, la pulce nell'orecchio è stata



messa.

Se invece avete creato l'attesa e vi viene richiesta una dimostrazione allora ...

Quarto Comandamento:

Fai il gioco adatto, non quello che ti piace.

... non dovete fare altro che tirare fuori il gioco giusto per la serata e le persone che ci sono. Sì, perché non è detto che il vostro gioco preferito sia anche quello più indicato in questo momento. Spesso, per introdurre nuovi giocatori, è necessario mettere da parte i nostri pregiudizi e le nostre preferenze ed adattarsi a giocare anche i titoli che riteniamo banali o poco impegnativi. Ricordate che non siete lì per divertirvi, ma per una precisa missione: far divertire gli altri. Quindi è il momento di aprire la scatola preparare il tabellone e ...

Quinto Comandamento:

Conosci bene il gioco che proponi

.... spiegare bene come si gioca. Indispensabile a questo punto non dimostrare titubanze o ricorrere frequentemente al manuale mentre si spiega il gioco. I presenti devono capire subito le regole e voi dovete dimostrarvi padroni del regolamento, quindi scegliete un gioco che conoscete bene e che sia facile da spiegare e da comprendere. Molto spesso l'interesse faticosamente creato scema immediatamente se la platea si annoia durante le spiegazioni. E' opportuno quindi che riusciate a tenere alta l'attenzione di tutti e a completare il tutto nel più breve tempo possibile. Potrete magari sorvolare su alcune eccezioni o casi particolari e spiegarli durante la partita. Per questo motivo è bene anche che tutti ...

Sesto Comandamento:

Il gioco unisce, non divide.

... siedano allo stesso tavolo. Il gioco è aggregazione e non c'è cosa più triste nel dividere una compagnia in due tronconi solo perché è troppo numerosa per i giochi che avete portato oppure (peggio ancora) escludere alcuni dal gioco perché in eccesso rispetto al massimo consentito. Piuttosto è meglio rinviare la sessione di gioco in altri momenti meno affollati oppure dirottare su un gioco che permetta la partecipazione di tutti. Un consiglio che vi do in questi casi è quello di tenervi sempre a disposizione 5 o 6 dadi. Vi toglieranno dai

guai nei casi più disperati, quando gli aspiranti giocatori saranno troppo numerosi per i giochi che avete portato. Con alcuni dadi è possibile far giocare (e divertire) un numero molto alto di partecipanti ed i giochi da fare (pur non rientrando canonicamente nell'ordine dei giochi che volevate proporre) sono diversi e tutti semplici da spiegare e ...

Settimo Comandamento:

Il gioco è bello quando dura poco.

... con durata adeguata. Il tempo è un altro degli aspetti che dovrete considerare nel proporre un gioco. Impegnare alla prima occasione delle persone che non sono abituate a giocare per diverse ore non giova alla causa. Scegliete giochi brevi (30/40/60 o massimo 90 minuti) in modo da poterli completare prima che qualcuno debba assentarsi per svariati motivi o prima che lo sfinimento prenda piede e venga abbandonata la partita. Cercate sempre di fare in modo che i tempi non siano un pretesto per ...

Ottavo Comandamento:

Il gioco è una cosa seria.

... distrarsi e fare dell'altro o per disturbare l'andamento della partita. Il vostro compito è anche quello di far capire (con le dovute maniere) che il gioco è una cosa da prendere con serietà e che i valori che vuole trasmettere sono quelli della lealtà e della sportività oltre che del divertimento. Quindi non permettete che si violino le regole o che si bari durante una partita ma ...

Nono Comandamento:

Non insistere.

... non siate fiscali se qualcuno vorrà ripetere una mossa sbagliata o se qualcuno, per scherzo, tenta di vincere con mezzi poco ortodossi. Inoltre cercate di non forzare i giocatori a fare le mosse che per voi sembrano migliori, consigliateli, ma lasciate a loro la libertà di scegliere cosa fare e soprattutto, se vedete che il clima non è propizio, non insistete per disputare un'altra partita o un nuovo gioco. Un passo per volta.

Decimo Comandamento:

Io sono lo Spiel des Jahre tuo e non avrai altro gioco all'infuori di me.

Avrete capito che il tema portante di questo numero è l'ambito premio tedesco del settore



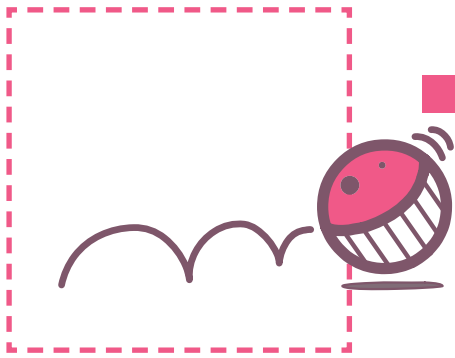
Il missionario ludico

ludico: lo Spiel des Jahre. Ed anche in questa occasione è facile riallacciarsi al filo del discorso affermando che, soprattutto negli ultimi anni, questo riconoscimento ha privilegiato una serie di giochi che per semplicità, durata, grafica e componenti ben si sposa ad essere il testimone del battesimo dei nuovi discepoli del gioco. A partire dal 2001 (anno di consacrazione di Carcassonne) i titoli vincitori (e non solo, anche molti candidati) sono degli ottimi “entry-level” per avvicinare al gioco nuovi adepti ed ogni buon missionario dovrebbe tenerne conto nella sua lista di vangeli ludici.

Nelle prossime uscite cercheremo di sviscerare più in dettaglio il mestiere del divulgatore ludico, magari analizzando anche alcuni titoli adatti allo scopo ed il modo in cui proporli o come far fronte ai diversi casi che si presenteranno, nel frattempo buon gioco a tutti!

Un folgorato sulla via di ... Catan
[Franco “Ciaci” Sarcinelli]





S)Fortuna a Yspahan articolo di Günther Rosenbaum

(dal sito www.westpark-gamers.de)

traduzione di Andrea 'Nand' Nini

Yspahan, un gioco ideato da Sebastian Pauchon, è stato pubblicato dalla casa editrice Ystari nell'ottobre 2006. Questo articolo riguarda l'interessante ed originale meccanica del piazzamento dei dadi e le probabilità di ottenere i relativi risultati.

Le regole per il piazzamento dei dadi

È chiaro che non si vedranno spesso dei dadi sulla riga dei vasi!

Normalmente, voi lanciate nove dadi. Oltre a questi, potete aggiungere fino a tre dadi pagando una moneta d'oro per ogni dado in più.

Una volta lanciati, i dadi vengono ordinati per valore: tutti gli "1" costituiscono un gruppo, tutti i "2", ... , fino a tutti i "6". Questi gruppi sono piazzati sulla plancia mostrata a destra, seguendo queste regole:

- * il gruppo di dadi con il valore più basso è posizionato sulla riga più bassa, quella dei cammelli,
- * il gruppo successivo è posizionato sulla prossima riga, quella dei sacchi,
- * e così via, finché il gruppo dei dadi con il valore più alto viene sempre posizionato sulla riga più alta, quella dell'oro

Nell'esempio a fianco potete vedere un possibile risultato. Potete notare che sotto la riga dell'oro ci possono essere delle righe vuote.

Quindi, possiamo farci alcune interessanti domande:

Qual'è la probabilità che la riga dei vasi ottenga uno, due o tre dadi?

Qual'è l'effetto di comprare da uno a tre dadi oltre ai nove di base?

È chiaro che non si vedranno spesso dei dadi sulla riga dei vasi!



S)Fortuna a Yspahan

Per cercare di ottimizzare la nostra strategia, non può farci male avere un'idea di quali siano queste probabilità, e questo è il motivo per cui ho creato le tabelle successive. Deve comunque essere chiaro che in Yspahan ci sono numerosi altri fattori che determinano il vincitore. Ad esempio non ho preso in considerazione la regola che permette di aggiungere un altro dado ad un gruppo esistente in cambio di una carta speciale.

Nota sulle tabelle:

9D6	Minimo 1	Minimo 2
Oro	100	59

Questa è un estratto dalla tabella riguardante il lancio di nove dadi. Tutti i numeri riportati sono le percentuali arrotondate delle corrispondenti probabilità.

Dato che il gruppo con il valore più alto è sempre piazzato sulla riga dell'oro, le probabilità di avere qui almeno un dado è del 100%. (Questa affermazione non è esattamente vera. Nel caso in cui in tutti i dadi vi sia lo stesso risultato, vengono tutti piazzati nella riga dei cammelli. Comunque questo è un evento talmente improbabile che la probabilità arrotondata di avere almeno un dado nell'oro è comunque uguale al 100%)

L'evento di avere almeno 2 dadi (quindi 2, 3, 4, ..., o 9 dadi) nella riga dell'oro ha una probabilità del 59%.

Attenzione:

Se vedete un valore del 100% in queste tabelle, è (a parte il caso dei cammelli) un valore arrotondato tra il 99,5% e il 100%. Naturalmente, parlando di strategie di gioco reali, questi dettagli sono irrilevanti e questo è il motivo per cui ho arrotondato questi valori.

9D6	Minimo1	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
ORO	100	59	24	7	1	0
VASI	19	8	2	0	0	0
CASSE	69	35	11	2	0	0
BARILI	96	55	22	6	1	0
SACCHI	100	59	24	7	1	0
CAMMELLI	100	59	24	7	1	0

10D6	Minimo1	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
ORO	100	63	29	9	2	0
VASI	27	13	4	1	0	0
CASSE	78	46	18	5	1	0
BARILI	98	61	27	9	2	0
SACCHI	100	63	29	7	1	0
CAMMELLI	100	59	24	9	2	0



11D6	Minimo1	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
ORO	100	67	33	12	3	1
VASI	36	20	8	2	0	0
CASSE	85	54	25	8	2	0
BARILI	99	66	32	12	3	1
SACCHI	100	67	33	12	3	1
CAMMELLI	100	67	33	12	3	1

12D6	Minimo1	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
ORO	100	71	38	15	5	1
VASI	44	27	12	4	1	0
CASSE	89	62	31	11	3	1
BARILI	100	70	37	15	4	1
SACCHI	100	71	38	15	5	1
CAMMELLI	100	71	38	15	5	1

All'inizio della partita, o quando si cerca di utilizzare la "strategia della carovana", cercherete probabilmente di ottenere un grosso gruppo di dadi. Non c'è bisogno di essere picky su quale riga scegliere, quando c'è un bel gruppone di dadi in offerta!

Dopo queste, ho preparato un'altra tabella, con le probabilità di ottenere gruppi di una certa dimensione:

GRUPPI	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
9D6	100	84	28	5	1
10D6	100	93	40	9	1
11D6	100	98	53	15	3
12D6	100	100	66	22	5

Conclusioni

Ognuno è libero di trarre le proprie conclusioni dalle tabelle che abbiamo visto, e di aggiustare il proprio stile di gioco in modo appropriato. Questi sono alcuni commenti che posso fare:

Se il numero dei dadi è costante, le probabilità per le righe dell'oro, dei cammelli, dei sacchi e dei barili sono, più o meno, le stesse! Come regola di massima, aspettatevi un gruppo di almeno uno, due o tre dadi con una probabilità di 1, 2/3 e 1/3.

Questo fa diventare, stocasticamente, le righe delle casse e dei vasi, in qualche modo, più interessanti.



S)Fortuna a Yspahan

Queste sono altre due tabelle, mostrano come cambiano le probabilità di ottenere casse e vasi quando si decide di pagare per aggiungere dei dadi alla base di nove:

CASSE	Minimo1	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
9D6	69	35	11	2	0	0
10D6	78	46	18	5	1	0
11D6	85	54	25	8	2	0
12D6	89	62	31	11	3	1

VASI	Minimo1	Minimo2	Minimo3	Minimo4	Minimo5	Minimo6
9D6	19	8	2	0	0	0
10D6	27	13	4	1	0	0
11D6	36	20	8	2	0	0
12D6	44	27	12	4	1	0

Potete notare già a prima vista come cambino realmente le probabilità se si paga per ottenere dadi addizionali.

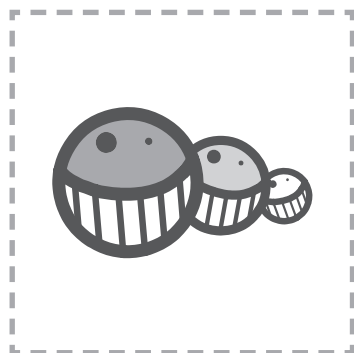
E già che ci siamo...

Il valore in punti vittoria della plancia è più o meno questo:

- * Sacchi: tra 1 e 1,33
- * Barili: tra 1,33 e 1,6
- * Casse: 2
- * Vasi: tra 3 e 4

Due cubetti nel quartiere delle casse fa guadagnare quattro punti vittoria – esattamente come un cubetto nel quartiere dei vasi. Ora, la probabilità di avere due dadi nella riga delle casse è sempre più alta di quella di avere almeno un dado nella riga dei vasi. Quindi, a lungo termine, i cubi nel quartiere delle casse sembrano essere più vantaggiosi dei cubetti nel quartiere dei vasi. Comunque non dimenticate che non ho tenuto conto di alcune regole (vedi quanto detto in precedenza).

Auguro a tutti di divertirvi con questo meraviglioso gioco come mi sono divertito io giocandolo!



La Top Ten di... BGG

a curia di Andrea 'Nand' Nini

BoardGameGeek (<http://www.boardgamegeek.com/>) è da alcuni anni il punto di riferimento a livello mondiale (in lingua inglese) per gli appassionati di giochi da tavolo (e non solo); da quando i gestori hanno lasciato agli utenti la possibilità di aggiungere contenuti è cresciuto esponenzialmente, raccogliendo una quantità incredibile di dati ma anche di commenti o opinioni che rendono talvolta difficile trovare (o vedere) le informazioni che si stanno cercando.

La classifica è basata sui voti degli utenti (in una scala da 1 a 10), l'algoritmo di calcolo è studiato per dare maggior peso ai giochi che ricevono un numero alto di valutazioni (oltre ad altri meccanismi volutamente non rivelati per ridurre le possibilità di manipolazioni artificiose) e nonostante una certa inerzia le posizioni cambiano spesso con la pubblicazione di nuovi giochi. Solitamente i giochi più "caldi" fanno il proprio ingresso nelle posizioni alte, per poi scendere man mano che passa il tempo; questo a causa del fatto che solitamente i primi a votare sono i giocatori che più hanno apprezzato il gioco (e daranno un voto alto), poi successivamente votano coloro che non hanno avuto un interesse immediato (e quindi saranno propensi a dare un voto più basso).

Occorre anche notare che spesso un utente vota un gioco ma difficilmente aggiorna il suo voto col passare degli anni. A volte quindi titoli superati (o che se pubblicati ora avrebbero un impatto meno importante) continuano a capeggiare in alto alle classifiche. In molti, ad esempio, si chiedono se Puerto Rico avrebbe avuto lo stesso devastante impatto nella comunità dei giocatori se fosse stato pubblicato lo stesso anno di Caylus.

Queste sono le posizioni della Top Ten al 30 agosto 2007. Dopo il nome trovate la media e il numero di voti, l'autore e l'anno di pubblicazione, mentre i commenti sono stati aggiunti da noi per permettervi di capire meglio la natura del gioco attraverso pregi e difetti. Una precisazione finale: da quando è stato pubblicato, Puerto Rico ha mantenuto saldamente la prima posizione e l'unico gioco che è stato in grado di impensierirlo seriamente è stato Caylus.

1

Puerto Rico - 8.37 (9.414) - Andreas Seyfarth - 2002

È ormai da anni saldamente in testa alle classifiche. È un gioco che ha l'indubbio pregio di permettere molteplici strategie vincenti, consentendo così un'alta rigiocabilità e invitando i più coraggiosi a scoprire e tentare nuove strade verso la vittoria. La fortuna ha uno scarso impatto, ma la posizione al tavolo invece no: spesso sono determinanti l'esperienza e le capacità del giocatore di turno prima di voi e un tavolo non omogeneo può a volte portare a risultati inattesi e per alcuni frustranti. Il numero ristretto di scelte, almeno in apparenza, a disposizione di ogni giocatore lo rende adatto anche ai neofiti ma nelle prime partite il numero degli edifici (e i relativi benefici) può disorientare.

2

Tigris & Euphrates - 8.15 (5.661) - Reiner Knizia - 1997

Nonostante il nome suggerisca un'ambientazione ben definita, il gioco è molto astratto: il meccanismo principale si basa sul controllo di aree variabili, e sulla relativa acquisizione di punti che alla fine vengono valutati in base al loro bilanciamento, un meccanismo che alla prova dei fatti si rivela una macchina ben oliata; necessita di buone capacità di analisi e pianificazione, e di molta esperienza per essere giocato al meglio, ma anche i rapporti diplomatici tra i giocatori sono importanti.

3

Power Grid - 8.15 (5.221) - Friedemann Friese – 2004

I tre livelli del meccanismo di gioco (asta, gestione risorse e piazzamento) sono molto ben integrati tra loro e l'ambientazione (lo sviluppo di compagnie elettriche) è originale e reso molto bene. Altri suoi pregi sono la scalabilità molto buona (da due a sei giocatori) e i meccanismi di penalizzazione che deve subire chi si trova in vantaggio. Nel corso degli anni sono uscite nuove mappe (spesso con piccole modifiche alle regole) che ne hanno senz'altro favorito la longevità e dimostrato la bontà del regolamento base. Quest'anno verrà pubblicata una espansione costituita da un nuovo mazzo di centrali.

4

Twilight Struggle - 8.09 (1.643) - Ananda Gupta e Jason Matthews – 2005

Se confrontato con gli altri titoli della Top Ten, questo gioco spicca per la sua diversità. L'ambientazione (ovvero la Guerra Fredda) è originale, interessante e ben inserita nelle meccaniche di gioco. Seppur prodotto da una casa nota per wargame complessi (GMT) il gioco è piuttosto semplice e può essere apprezzato anche dai non-wargamisti. Alcuni eventi sono decisi dal dado, ma in ultima analisi conta di più la conoscenza che i giocatori hanno delle carte evento e la loro capacità di prevenire, affrontare e massimizzarne gli effetti.

5

Caylus - 8.07 (4.413) - William Attia – 2005

Sin dalla sua comparsa è stato visto come l'anti Puerto Rico, infatti anche in Caylus vi sono molteplici strategie vincenti e scarso impatto della fortuna; non vi sono elementi nascosti ai giocatori e per questo può essere soggetto a paralisi da analisi (ovvero un tempo eccessivo speso dai giocatori per valutare la situazione e decidere le mosse da effettuare) e rende una partita molto lunga. Nel 2006 ha ricevuto dalla giuria dello Spiele des Jahres lo "Special Award for Complex Game", un premio atipico che dimostra l'impatto avuto nel panorama ludico.

6

El Grande - 8.02 (4.367) - Wolfgang Kramer e Richard Ulrich – 1995

È uno dei primi giochi in cui è stato implementato il concetto di "controllo dell'area", nel quale i giocatori devono gestire le proprie unità in differenti zone per ottenerne il controllo attraverso la presenza e non il combattimento. Il gioco è molto astratto, infatti in origine l'ambientazione era la Guerra di Troia, ed è stato trasferito in un contesto differente senza alcuna modifica delle regole. Questo gioco ha ricevuto il premio Spiele des Jahres nel 1996 (l'anno successivo a quello per "I Coloni di Catan"), testimoniando l'innovazione ma anche la semplicità del suo regolamento.

7

The Princes of Florence - 7.97 (3.989) - Wolfgang Kramer e Richard Ulrich – 2000

Anche questo gioco si basa su aste, gestione risorse e piazzamento, ma le possibilità che hanno i giocatori di contrastarsi sono ridotte rispetto ad altri titoli e quindi è stato sempre visto come un "solitario per più giocatori". La fortuna ha un impatto relativo e in ogni caso risulta più importate la capacità di analisi e valutazione della situazione: infatti ogni estrazione casuale viene mitigata dalla possibilità di scelta data al giocatore. Di recente una sua riedizione ha visto modifiche nel regolamento per aumentare l'interazione fra i giocatori, con una seconda fase d'asta e la possibilità di giocare su una plancia comune.

8

BattleLore - 7.94 (2.370) - Richard Borg – 2006

Anche BattleLore spicca nella Top Ten per la sua diversità; si tratta infatti di un wargame leggero in cui la fortuna si fa sentire, dalla durata contenuta e con una buona possibilità di personalizzare il proprio esercito. In questo prodotto l'esperienza nel campo dei wargame di Richard Borg si miscela perfettamente con la cura che ha la Days of Wonder nei materiali e nella grafica. Il gioco base è in realtà l'ossatura di un sistema più articolato che vedrà la sua completezza con l'espansione "Call to Arms" (già uscita) e con quella relativa agli eroi sul campo di battaglia (non ancora uscita).



9

Shogun - 7.92 (1.282) – Dirk Henn – 2006

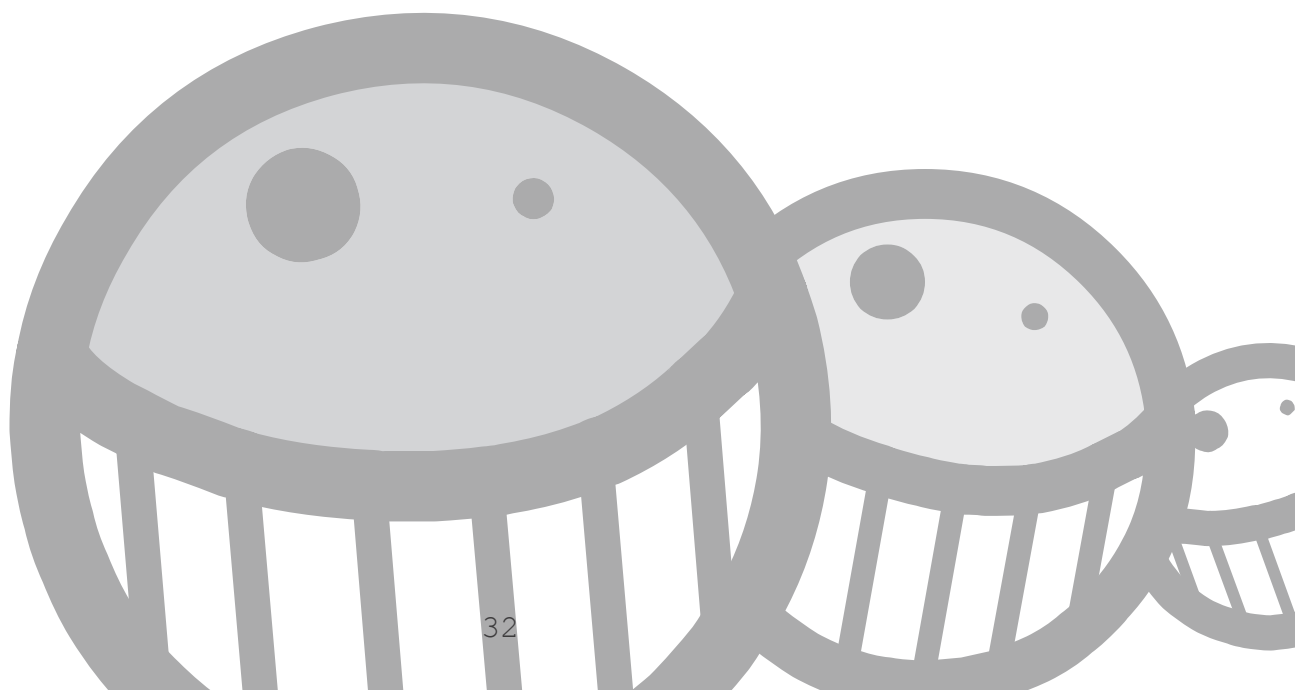
Shogun è in realtà una nuova ambientazione di Wallenstein (gioco presente in classifica al 18° posto) che ha beneficiato di alcune piccole modifiche al regolamento che lo hanno ulteriormente migliorato (oltre a renderlo indipendente dalla lingua). I punti di forza di questo gioco sono la semplicità della pianificazione delle mosse e l'originalità del metodo di risoluzione dei combattimenti, che utilizza una torre in cui vengono immesse le armate (cubetti di legno): la loro fuoriuscita dalla base determinerà il vincitore (rispetto ad un dado questo meccanismo dimostra la capacità di bilanciare i risultati).

10

Age of Steam - 7.91 (2.131) - Martin Wallace – 2002

Questo gioco può vantare un meccanismo di aste, gestione risorse e piazzamento quasi impeccabile. Necessita però di un'elevata capacità di analisi e solo con l'esperienza acquisibile in molte partite può essere giocato al meglio, è un gioco che non perdona chi sbaglia le prime mosse e quindi non certo adatto ai neofiti. A dimostrazione della sua flessibilità sono uscite molte espansioni (nuove mappe, anche con temi lontanissimi dall'originale) ognuna con delle piccole modifiche al regolamento.

Oltre alla classifica "ufficiale", BoardGameGeek propone anche una classifica riservata ai soli wargame, nella quale sono comunque presenti Twilight Struggle (all'11° posto), Shogun (23°) e BattleLore (25°).





Essen 2007, novità italiane

di Andrea 'Liga' Ligabue

La fiera di Essen è l'evento più importante per i giocatori e per gli editori di giochi da tavolo. Sebbene esistano anche altre fiere importanti (GAMA, Norimberga, Origins, ...) nessuna può competere in termini di uscite ed interesse nella comunità dei giocatori con la fiera tedesca. Centinaia sono i giochi che ogni anno vengono presentati. Numerose in rete sono le preview disponibili quali quella su BoardGameGeek o quella di Eric W. Martin su BoardGameNews (purtroppo riservata solo ai membri). Sono decine i titoli su cui ho già puntato il mio radar, ma qua voglio parlare in specifico delle novità Italiane. Tra l'altro per noi Essen si trova a cavallo dei due eventi nazionali di gioco più importanti: Modcon il mese prima e Lucca Games qualche settimana dopo. Alcuni editori riescono ad avere copie già pronte per la ModCon in anteprima, altri no. Per noi giocatori appassionati l'autunno non è certo grigio ma dipinto dei mille colori delle nuove scatole!

Voglio precisare che la mia non sarà una rassegna esaustiva e completa (per questa vi rimando appunto alle risorse on-line o alla pagina della Nuove Uscite Italiane su www.goblins.net): sarà invece un rapido volo frenetico inseguendo le emozioni e le sensazioni che alcune notizie, alcuni playtest, alcune immagini mi hanno suscitato! Insomma, questa è la mia Anteprima di Essen per quel che riguarda i giochi prodotti da case editrici italiane.

Se devo dire, con sincerità, quali sono i titoli italiani che davvero non vedo l'ora di vedere nella loro forma finale due spiccano su tutti: Kingsburg, di Andrea Chiarvesio e Luca Ienna-

co, edito da KDS/Stratelibri e Chang Cheng di Walter Obert, edito da TenkiGames.

Si potrebbe insorgere parlando di conflitto di interessi, visto che l'autore di Kingsburg è anche uno degli autori di questa rivista: ma quando un gioco merita, merita ... e ci siamo ripromessi, come giocatori, di parlare sempre a scatola e cuore aperto su ILSA.

Kingsburg è un gioco chiaramente inserito nel filone degli Eurogames anche se ammicca, sagace operazione di marketing, con l'ambientazione e la grafica agli amanti dei giochi americani. L'autore dice che una delle sue fonti di ispirazione è stato Coloni di Catan a cui però non perdonava l'eccessiva importanza del fattore fortuna. E' un prodotto italiano al 100%: italiani sono gli autori, i grafici e gli editori. La meccanica di gioco è molto originale e basata sull'uso dei dadi, ma non si può certo dire sia un gioco in cui la fortuna fa da padrona. Non mi stupirei di vedere Kingsburg, se l'editore saprà promuoverlo in maniera adeguata, raggiungere grandi risultati. Da avere assolutamente!

Chang Cheng è un piccolo gioiello nato dalla fertile mente di Walter Obert, un autore eclettico che finora però non si era ancora cimentato con un gioco di spessore. Tenkigames ci ha messo del suo investendo moltissimo sui materiali e sulla grafica. E' un gioco alla tedesca, un majority con però alcune idee innovative ed interessanti. Il sistema e l'ambientazione si combinano molto bene e la partita è un continuo crescendo di tensione dove, in ogni turno,

si ha la sensazione di non aver mai fatto abbastanza! Se l'editore si saprà muovere con la dovuta perizia non mi stupirei dei vedere Chang Cheng tra i 5 nominati dello SDJ 2008. Da avere assolutamente!

Un altro gioco che sono curioso di vedere è DUST, edito da Kaleidos Games/EG e Fantasy Flight Games. Sebbene le illustrazioni siano di Paolo Parente e l'ambientazione molto interessante, non sono in linea di massima un amante dei giochi di Spartaco Albertarelli e il mio timore è quello di imbartermi in un Risiko! in abiti lussuosi. Devo dire che il fatto che la FFG abbia deciso di pubblicarlo ha stuzzicato la mia curiosità e magari Spartaco ha estratto un coniglio dal cilindro. Da provare.

Dopo il successo di Leonardo da Vinci, secondo me davvero un bel gioco, gli Acchittocca portano ad Essen quest'anno un altro gioco: Ghosts for Sale, edito da What's Your Game i 4 autori romani hanno secondo me un livello tale di competenza ludica e maestria che anche per un gioco light come questo mi aspetto grandi cose. Dal canto suo What's Your Game ci ha mostrato come il suo interesse sia soprattutto verso i gamer (Caylus e Reef Encounters parlano chiaro). E poi quel poco della grafica che si è riusciti a vedere finora lascia davvero ben presagire: da provare.

Devo dire che sono incuriosito anche dai due giochi della neonata Giochix: Bulp! e Medievalia. Purtroppo non sono ancora riuscito a provarli e a leggere il regolamento e anche l'autore, Mike, è un nome nuovo. Ma la grafica è accattivante. Da provare.

Garibaldi La Trafila lo proverò di sicuro alla ModCon. E' un gioco di Gabriele Mari edito da Nexus e Lucoteca dei Cacciatori di Teste. Non mi aspetto a dire il vero chissà che cosa, perché a detta di chi l'ha già provato (il gioco è uscito in luglio) riprende alcuni giochi già visti con una veste ed ambientazione nuova. Però mi sembra interessante. Da provare.

Nexus come al solito ha un catalogo ricco ed interessante. Due sono le uscite che vi con-

siglio di tenere d'occhio per Essen (anche se per l'autunno sono previste anche altre interessantissime novità): Rattle Jungle, di Roberto di Meglio e Micro Mutants Evolution, di Maggi e Nepitello. Sul primo non ho davvero nessuna informazione, se non qualche bel commento letto qua e là. Il secondo è la nuova edizione di X-Bugs, un gioco che mi ha sempre colpito ed affascinato per la genialità del meccanismo: la rivisitazione in chiave gamer del gioco delle pulci! Entrambi quindi da provare. Per il secondo oserei un da non perdere!

Io non sono un amante dei party-game e quindi di solito non mi faccio corrompere, ma per chi ama il genere senz'altro da provare Easy School, di Michele "Favar" Mura (un giocatore assai noto a chi frequenta i luoghi popolati dai Goblin) e LovePigs di Angelo Porazzi, edito da Post Scriptum. Devo ammettere che Angelo, dopo Warangel, secondo me ha prodotto solo giochi di livello medio-basso rivolti non certo al pubblico dei giocatori... però se in LovePigs è riuscito a infondere il suo spirito goliardico e giocoso, a chi piace il genere potrà certo interessare. Quindi, Easy School di Favar è senz'altro da provare, anche perché è il debutto in società di un amico. LovePigs pure.

Scribabs presenta diversi giochi ad Essen. Devo dire che sebbene apprezzi Paolo Valleriga come scrittore, communicator e grafico, i suoi giochi raramente riescono a soddisfarmi o a suscitarmi emozioni e quindi poche sono le aspettative che nutro. StarSystem di Walter Obert è già in circolazione. Il tema è interessante e secondo me vale la pena provarlo. Galateus e Magonà, di Paolo, entrambi calati nel mondo delle Saghe di Conquest, sono per me un'incognita: nulla ancora è trapelato in rete. Sicuramente cercherò di vederli (perché a livello grafico i giochi Scribabs sono sempre un piacere) e vedrò se a livello di regolamento possono interessarmi o meno.

Anche daVinci ha delle frecce nel suo arco per quest'anno. La terza edizione di Bang, confezionata dentro un proiettile che include anche le espansioni. A me il gioco non è mai

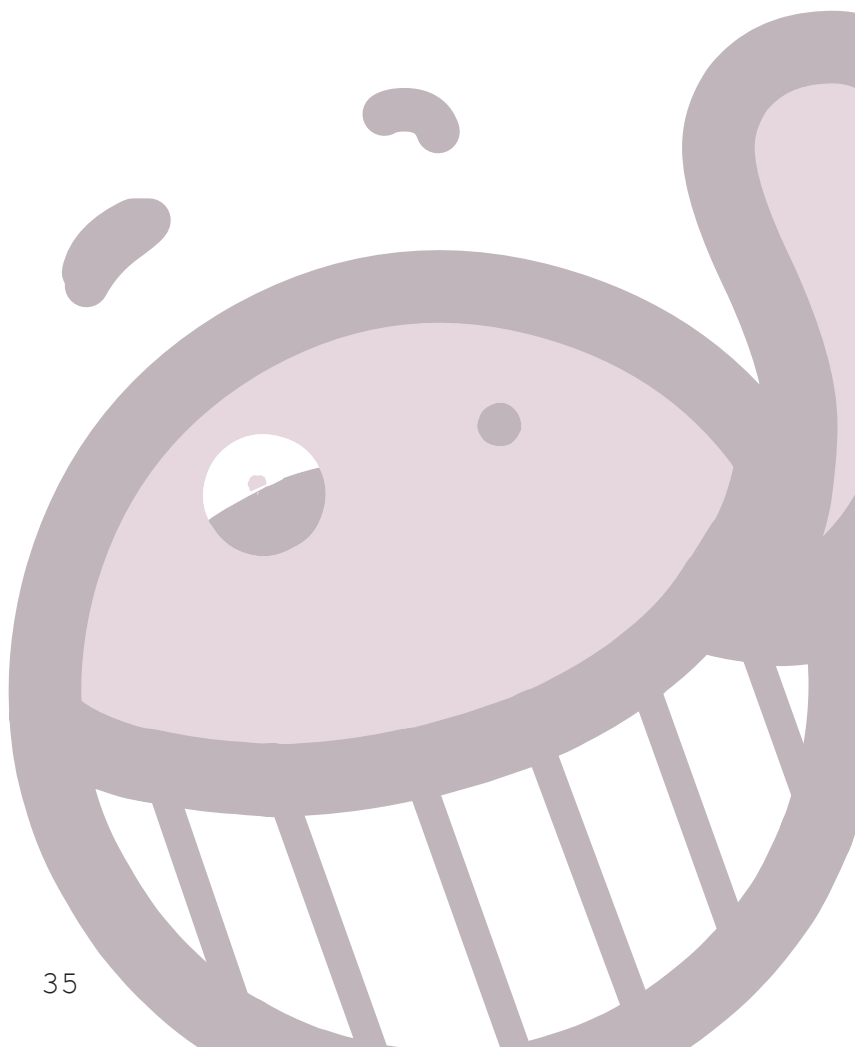


Essen 2007, novità italiane

piaciuto ma per chi lo apprezza questa terza edizione è imperdibile. E poi F.A.T.A.L di Martina Mealli e Gabriele Rabbini, vincitore del premio per il miglior gioco inedito a Lucca 2006. Manca un giocone del calibro di Leonardo quest'anno... peccato. Altre cose che so che fremono dietro le quinte daVinciane, non posso raccontarvele ma sicuramente vi consiglio di fare un salto al loro stand se sarete alla fiera ... ne vedrete delle belle.

E poi a ruota libera ci sono i nuovi tracciati di Bolide della Ghenos e qualche nuovo autore che si affaccerà alla ribalta. Direi che con questo è tutto. Non ho parlato, come premesso, di tutti i giochi italiani che saranno ad Essen ma mi sono lasciato trasportare dalla mia memoria e dalle emozioni che mi hanno suscitato le informazioni, le immagini ed i playtest degli ultimi mesi.

Buon gioco a tutti
Liga





in questa rubrica verranno espressi pareri, impressioni, sensazioni personali di gioco giocato, il tutto condito con preziosissimi consigli sul target di utenza adatto ad ogni singolo gioco



gioco piaciuto



molto adatto

FAM : famiglia



gioco medio



ok va bene

OCC : giocatori occasionali



gioco non piaciuto



non adatto

ASS : giocatori assidui

Zooloretto

anno: 2007

autore: Michael Schacht

editore: Abacus, Rio Grande Games

giocatori: 2-5

componenti in lingua: nessuno, nessuna scritta sulle tessere e sulla plancia, nel libretto c'è già il regolamento in Italiano curato dalla Tana dei Goblin



[Liga] Meritato vincitore dello SDJ. Bello per giocatori inesperti ma emozionante anche per gli appassionati. Ben curato nei dettagli e nelle veste grafica, grazie anche ad alcune trovate intelligenti riesce a conquistare tutti

Fam



Occ



Ass



[fab!o] Superfluo. Certamente è tagliato più per i novizi, non riesce ad entusiasmarli. Le aggiunte rispetto al suo predecessore mi sembrano appesantire inutilmente una meccanica di gioco che era già gradevole senza ulteriori orpelli. Molto meglio Coloretto quindi, stesse emozioni ma tascabile.



[Ciaci] Classico SdJ. Si gioca bene con la famiglia e con i giocatori occasionali.

Graficamente carino, non regge con i giocatori abituali e gli hard-gamers per via della troppa alea nella pesca delle tessere. Tuttavia pur "puzzando" di perfetta operazione di marketing ha una sua dignità nonostante derivi da Coloretto.

Fam



Occ



Ass





[Tanis] Va molto bene come gioco per famiglie, al massimo per giocatori occasionali. Un pò come Catan.

Fam

Occ

Ass



[Paoletta] Anche se non ho avuto modo di approfondire più di tanto la conoscenza di questo gioco, la sensazione che mi ha lasciato è che rischia di essere ripetitivo e poco originale (soprattutto se paragonato con Coloretto!) sia per la strategia da adottare che per la situazione finale del punteggio per cui può capitare che più giocatori finiscano in parità di Punti Vittoria. Il mio giudizio va leggermente rivalutato se lo si considera come gioco per "babbani" perché sia l'ambientazione che la semplicità delle regole lo rendono molto adatto alle loro esigenze.

Fam

Occ

Ass



[TinuZ] **Un gioco piacevole e leggero. Come il suo predecessore di carte Coloretto (un must per me), a cui si ispira, lo vedo più vicino al genere filler, da giocare fra un gioco da tavolo più impegnativo e altro o quando non si ha voglia di cimentarsi con regolamenti troppo complessi o semplicemente in famiglia con il plus concreto dei materiali/componenti che lo impreziosiscono per essere apprezzato in questa nuova edizione aggiunta di qualche nuova regola ... ovviamente a scapito del prezzo visto che il solo mazzo di carte è ovviamente più economico.

Fam

Occ

Ass

Yspahan

anno: 2006

autore: Sébastien Pauchon

editori: Ystari Games, Rio Grande Games, Huch & Friends

giocatori: 2-4

componenti in lingua: solo manuale, nessuna scritta sulle carte e sulla plancia, completamente indipendente dalla lingua



[Liga] Semplice e scorrevole. Pur avendo una geniale meccanica di dadi alla base non è esageratamente influenzato dalla fortuna.

Fam

Occ

Ass



[fab!o] Geniale. Pur non essendo un gioco di alto livello strategico riesce ad appassionare e crea la tensione giusta che mi piace trovare in un gioco. Rapidità della partita e un pizzico di "fattore fortuna" lo rendono adatto a giocatori di tutti i tipi. Certamente tra i migliori giochi usciti nel 2006.



[Nand] Robusto. C'è tutto: varietà nelle strategie applicabili, rapidità nello svolgimento della partita, suspense al momento del lancio dei dadi, ambientazione esotica (che non guasta mai). Un altro centro azzeccato dalla Ystari.

Fam

Occ

Ass



 [Ciaci] Un ottimo esempio di “luck-management”. Nonostante si tirino molti dadi le scelte strategiche non sono così scontate. Strade diverse per fare punti, partite contenute nei tempi, strategie varie, buoni materiali e grafica semplice ma carina. La Ystari sta diventando il mio editore preferito!

Fam  Occ  Ass 

 [Tanis] Meccanica originale, più strade per la vittoria, gioco di gestione dei rischi e delle risorse, dura un tempo ragionevole. Molto bello.

Fam  Occ  Ass 

 [Paoletta] Il gioco “ideale” perchè adatto in molte occasioni e per diverse tipologie di giocatori. Giocato molte volte e fatto giocare a molte persone, ha sempre riscosso grande successo: regole semplici che si assimilano in fretta, meccaniche fluide che fanno gustare piacevolmente la partita. A volte i 21 turni totali trascorrono talmente in fretta che quasi spiace che il gioco sia già finito.. E allora scatta subito la seconda partita!!

Fam  Occ  Ass 

 [TinuZ] Croce e delizia. Ogni volta che lo si gioca nasconde delle incognite e pretende che per vincere ci si sappia adeguare al meglio al tiro di dado ma anche alla scelta della mossa migliore. Ottima la longevita' e rigiocabilita' quindi. La semplicita' del regolamento ed il fascino delle meccaniche lo rendono davvero un bel gioco per tutti. Peccato a volte che mi sembri troppo veloce tanto da non riuscire a fare tuttoquello che vorrei!

Fam  Occ  Ass 

Jenseits von Theben (Thebes/Thebe)

anno: 2007

autore: Peter Prinz

editore: Queen Games, Stratelibri

giocatori: 2-4

componenti in lingua: il manuale, i titoli delle carte e le locazioni sulla plancia, non pongono difficoltà nel giocare una versione in altra lingua. Esiste una versione in Italiano curata da Stratelibri.

 [Liga] Gioco per famiglie davvero interessante sia per meccaniche che per l'ambientazione. La fortuna gioca un ruolo importante ma visto il target non è necessariamente un difetto. Funziona bene anche come gioco da due.

Fam  Occ  Ass 

 [Nand] Divertente, semplice, rapido, meccaniche e ambientazione perfettamente integrate. Per i miei gusti in un gioco così il fattore (s)fortuna è assolutamente sopportabile.

Fam  Occ  Ass 



 [Ciaci] Lo conosco ancora troppo poco per giudicarlo a fondo, ma da una prima impressione lo trovo gradevole e con alcune trovate originali. L'ambientazione è accattivante e per chi (come me) è appassionato di archeologia è un acquisto d'obbligo. Fortuna presente, ma, visto il target, accettabile.

Fam  Occ  Ass 

 [Tanis] Lo preferisco a Zooloretto, ma anche questo è un gioco per sole famiglie e giocatori occasionali.

Fam  Occ  Ass 

Die Baumeister von Arkadia

anno: 2006
 autore: Rüdiger Dorn
 editori: Ravensburger, Rio Grande Games
 giocatori: 2-4
 componenti in lingua: solo manuale, nessuna scritta sulle carte/tessere e sulla plancia (solo un riassunto sugli schermi dei giocatori), completamente indipendente dalla lingua

 [fab!o] Zoppo. Praticamente è un buon astratto, l'ambientazione poco coinvolgente lo inserisce in quella fascia di giochi di cui si apprezza più la meccanica del resto senza però raggiungere l'eccellenza. Può essere un buon gateway verso giochi più complessi come T&E.

Der Dieb von Bagdad

(The Thief of Baghdad)

anno: 2006
 autore: Thorsten Gimmler
 editore: Queen Games
 giocatori: 2-4
 componenti in lingua: solo manuale, nessuna scritta sulle carte e sulla plancia, completamente indipendente dalla lingua

 [Nand] Arido. Manca un livello di complessità in più che avrebbe reso lo svolgimento meno piatto e dipendente dalle carte.

Fam  Occ  Ass 

 [Tanis] Un continuo correre a marcarsi e smarcarsi di pedine mosse da carte pescate a caso. Migliora se giocato in due.

Fam  Occ  Ass 



 [Paoletta] Meccaniche di gioco piuttosto ripetitive che limitano il coinvolgimento dei giocatori. Difficile costruire a priori strategie vincenti dato che la pesca delle carte è determinante e vincolante.

Fam  Occ  Ass 

 [TinuZ] Un gioco semplice, adatto ai giocatori in erba o a quei giocatori occasionali che non abbiano troppe pretese. Quindi non male ma neanche indispensabile. Nei miei gusti e' da avere perche' rientra nella categoria dei giochi di divulgazione da portarsi appresso nel caso qualche nuova conquista voglia giocare (certo, ce ne sono molti altri...)

Fam  Occ  Ass 

Puerto Rico

anno: 2002

autore: Andreas Seyfarth

editore: Alea (Ravensburger), Rio Grande Games

giocatori: 2-4

componenti in lingua: solo manuale,
nessuna scritta sulle carte e sulla plancia,
completamente indipendente dalla lingua

 [Liga] Merita sicuramente un posto di rilievo nella top 10 di sempre. Il meccanismo della scelta dei personaggi ha fatto scuola. Il gioco è molto tattico e profondo, con l'unico difetto di avere una meccanica sensibile alla posizione al tavolo e alla disparità di abilità dei giocatori.

Fam  Occ  Ass 

 [fab!o] Innovativo. Alta interattività in un gioco dove ogni scelta si ripercuote immediatamente sugli altri giocatori e quindi va valutata con estrema cautela. Ha portato qualcosa di nuovo al gioco da tavolo e il primo posto in molte classifiche lo dimostra.

 [Ciaci] Giustamente nell'olimpo dei classici di tutti i tempi. Meccaniche forse non totalmente innovative, ma combinate in un mix originale e profondamente tattico. Soffre della differenza di esperienza tra i giocatori al tavolo, ma è un difetto che si paga per essere un gioco profondo.

Fam  Occ  Ass 

 [Tanis] Peccato che la posizione al tavolo conti così tanto, rimane uno dei giochi migliori di sempre, niente da dire, per quanto può rimanere indigesto ai giocatori più occasionali.

Fam  Occ  Ass 

 [Nand] Un classico, anzi, il classico, nel bene o nel male. Diverse strategie per la vittoria, scarso impatto della fortuna, semplice da giocare. L'unico problema: uno sbilanciamento di abilità tra due soli giocatori si ripercuote anche su tutti gli altri (influenzando anche la vittoria).



Soluzione: va giocato tra persone allo stesso livello.

Fam  Occ  Ass 

 [Paoletta] Un giococone interessante che appassiona e mette alla prova le capacità gestionali dei giocatori. E' necessaria più di una partita, all'inizio, per comprendere appieno l'utilità e le implicazioni di ognuno dei ruoli presenti, ma una volta assimilati diventa ancora più una sfida cercare di riuscire a farli fruttare meglio di tutti gli altri giocatori.

Fam  Occ  Ass 

 [TinuZ] Uno dei tanti giochi "must" per tutti i Gamers. Non puo' mancare in una ludoteca personale che si rispetti. Ottimamente bilanciato e ben funzionante nel suo genere di scelta ruoli unita alla gestione delle risorse. Complesso e poco adatto ai novizi da' il meglio di se quando tutti i giocatori al tavolo hanno un minimo di esperienza e visione anticipata dei risultati delle mosse fra cui scegliere.

Fam  Occ  Ass 

Euphrat & Tigris

(Tigris & Euphrates)

anno: 1997

autore: Reiner Knizia

editori: Hans im Glück, Mayfair Games

giocatori: 2-4

componenti in lingua: solo manuale, nessuna scritta sulle tessere e sulla plancia (solo un riassunto sugli schermi dei giocatori), completamente indipendente dalla lingua

 [Liga] E' uno dei grandissimi titoli del maestro Knizia, ma personalmente non mi ha mai entusiasmato. Troppo astratto e involuto.

Fam  Occ  Ass 

 [fab!o] Perfetto. Mi piace, è certamente uno dei giochi che preferisco. Meccaniche equilibrate, la pesca delle tessere può essere mitigata da una buona strategia. Profondo. Il meccanismo di punteggio lo rende emozionante fino all'ultimo turno.

 [Ciaci] Uno dei miei preferiti. L'ambientazione è solo un pretesto, ma a Knizia si può perdonarlo se poi il gioco ha questa profondità strategica. Meccaniche che rasentano la perfezione e curva di apprendimento abbastanza elevata fanno di questo gioco una sfida aperta per chi cerca grandi emozioni. Meccanismo di punteggio geniale che rende il gioco bilanciato ed incerto fino all'ultimo.

Fam  Occ  Ass 



 [Tanis] Assolutamente sopravvalutato. Sicuramente un regolamento elegante e con un bel meccanismo per il punteggio, ma alla fine come a Risiko vince chi viene attaccato di meno o pesca più tessere rosse (o comunque le tessere giuste al momento giusto).

Fam  Occ  Ass 

 [Nand] Knizia al suo meglio, un meccanismo formato da regole perfettamente integrate tra loro che assorbe completamente le facoltà mentali di chi lo gioca. La pesca delle tessere è l'unico elemento casuale, ma può essere domato: con l'esperienza e la strategia.

Fam  Occ  Ass 

 [TinuZ] Sicuramente un gioco di fascino, complesso e con dei bei materiali da rigiocare ogni tanto. Sviluppare civiltà tenendo sotto controllo i propri punti deboli ma anche cercando quelli degli avversari non è facile e spesso, anche se non dovrebbe, entra in scena la diplomazia per incentivare o disincentivare le scelte altrui. La pesca casuale delle tessere può rendere snervante o esaltante il vostro andamento, ma in linea di massima è difficile che vada sempre tutto male o tutto bene no?

Di sicuro è adatto solo per giocatori che abbiano voglia di impegnarsi a capire come funzionino i conflitti e che abbiano un'ampia visione di gioco.

Fam  Occ  Ass 

Funkenschlag

(Power Grid)

anno: 2004

autore: Friedemann Friese

editori: 2F-Spiele, Rio Grande Games

giocatori: 2-6

componenti in lingua: solo manuale,
nessuna scritta sulle carte e sulla plancia,
completamente indipendente dalla lingua

 [Liga] Sicuramente uno dei migliori giochi di sempre. Un sistema economico semplice e geniale in un gioco davvero tattico in cui la fortuna entra solo di striscio. Il capolavoro di Friese. Le nuove mappe uscite nel corso degli anni ne aumentano di molto la longevità

Fam  Occ  Ass 

 [fab!o] Eterogeneo. Integra perfettamente più meccaniche di gioco senza renderlo per questo esageratamente complesso o pesante ma facendone un capolavoro di strategia. Il dilemma è sempre incombente ad ogni turno nel tentativo di ottimizzare incassi e spese. Ottimo.

 [Ciaci] Ottimo. Un grande gioco dove testare le proprie abilità di pianificazione e ottimizzazione delle risorse. Partite sempre tese e combattute e con possibilità concrete di infastidire il gioco avversario con ostruzionismi e aste furiose.

Fam  Occ  Ass 



 [Tanis] Il miglior gioco di gestione risorse al momento, uno dei 3 miei giochi preferiti di sempre, insieme a Wallenstein/Shogun.

Fam  Occ  Ass 

 [Nand] Frizzante. Un regolamento bilanciato, strategico e divertente, può appagare un pubblico di giocatori molto eterogeneo. Friedemann Friese ha realizzato un capolavoro senza perdersi in inutili complessità.

Fam  Occ  Ass 

 [Paoletta] Il primo gioco con cui ho rispolverato, ormai “grande”, il piacere del gioco da tavolo. Un gestionale che tiene impegnati e concentrati fino all’ultimo minuto perché anche un solo piccolo errore di calcolo o di pianificazione potrebbe far sfumare i progetti di vittoria. Molto intrigante il meccanismo per cui può rivelarsi vantaggioso occupare, durante la partita, gli ultimi posti in classifica, per poi magari sbaragliare tutti all’ultimo turno, ottenendo la vittoria!

Fam  Occ  Ass 

 [TinuZ] Il miglior gioco di F.Friese, decisamente originale nel tema, nella grafica e nelle meccaniche. Un altro “must” per i Gamers che hanno piacere di cimentarsi in un gioco gestionale condito di aste, risorse e corsa all’occupazione sul territorio della plancia. Qualche mappa espansione rinverdisce i verdi giochi del verde Friedmann ...bisogna avere un po’ di pazienza nell’introdurlo ai giocatori meno scafati.

Fam  Occ  Ass 