

ilsa

informazione
ludica a
scatola
aperta



#1

la rivista sul gioco da tavolo fatta da giocatori per i giocatori



www.ilsa-magazine.net

in questo numero:

**IGA 2007, Mr Jack, Through the Ages,
analisi, commenti, pagelle e molto altro ancora**

Redazione

- | | | |
|---|------------------------------|------------------------------|
| 1 | Fabio 'fab!o' Cambiaghi | (fabio@ilsa-magazine.net) |
| 2 | Fortunato 'TinuZ' Cappelleri | (tinuz@ilsa-magazine.net) |
| 3 | Andrea 'Tanis' Chiarvesio | (tanis@ilsa-magazine.net) |
| 4 | Andrea 'Liga' Ligabue | (liga@ilsa-magazine.net) |
| 5 | Paola 'Paoletta' Mogliotti | (paoletta@ilsa-magazine-net) |
| 6 | Andrea 'Nand' Nini | (nand@ilsa-magazine.net) |
| 7 | Franco 'Ciaci' Sarcinelli | (ciaci@ilsa-magazine.net) |

Grafica e Impaginazione

- | | | |
|---|-----------------------|-------------------------|
| 8 | Jacopo 'Jac' Ziliotto | (jac@ilsa-magazine.net) |
|---|-----------------------|-------------------------|

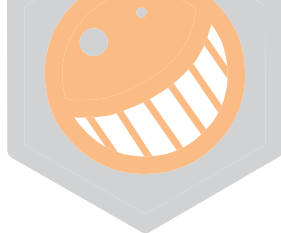


Tutti i diritti sono riservati. I copyright di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori. La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della redazione.

Iscriviti alla nostra news-letter e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di ILSA nel quale sarà contenuto l'intero sommario per stuzzicare la tua curiosità.

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

sommario



editoriale

Giochi senza frontiere

Di Fabio "fab!o" Cambiaghi

pag 4

non solo scatole

Dietro le quinte dell'IGA

Di Andrea "Liga" Ligabue

pag 5

momenti di gioco

Through the Ages è il migliore

di Andrea "Liga" Ligabue
e Andrea "Nand" Nini

pag 8

dialoghi di gioco

Luce e buio

di Franco "Ciaci" Sarcinelli
e Fabio "fab!o" Cambiaghi

pag 13

dialoghi di gioco

All'ombra della Cattedrale

di Fabio "fab!o" Cambiaghi
e Andrea "Tanis" Chiarvesio

pag 17

sotto la lente

In partenza verso l'ignoto

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

pag 22

sotto la lente

Una fabbrica molto particolare

di Franco "Ciaci" Sarcinelli

pag 26

momenti di gioco

Fuga in due mosse

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

pag 30

in fila per uno

IGA 2007

a cura di Andrea "Nand" Nini

pag 32

oltre i confini

*Commenti e parole di uno
degli autori di Mr. Jack!*

a cura di Andrea "Liga" Ligabue
traduzioni di Andrea "Nand" Nini

pag 35

oltre i confini

*Commenti di Vlaada Chvátil a
seguito dell'annuncio del premio*

a cura di Andrea "Liga" Ligabue
traduzioni di Andrea "Nand" Nini

pag 36

oltre i confini

*Intervista in esclusiva
a Vlaada Chvátil*

a cura di Andrea "Liga" Ligabue
traduzioni di Andrea "Nand" Nini

pag 37

onda ludica

Gioco da tavolo: tutta l'informazione

di Fortunato "TinuZ" Cappelleri
e Fabio "fab!o" Cambiaghi

pag 39

giocano per voi

Nessuno escluso

a cura di tutta la Redazione

pag 43

le pagelle

pag 46

giochi senza frontiere

di Fabio 'fab!o' Cambiaghi



Bisognerebbe distinguere tra gioco e gioco. Lo so, è un argomento vecchio ma in questo caso calza a pennello. Una cosa è il gioco inteso come scatola, componenti, regolamento, un'altra cosa è il gioco 'giocato'. Facendo il paragone con la musica potremmo dire che il primo significato corrisponde a testo, spartito e (perché no) strumenti musicali, il secondo all'emozione dell'ascolto. Il primo è strettamente vincolato da simboli e convenzioni (come quelli usati per lo spartito ad esempio) il secondo è universale, senza confini, capace di trasmettere emozioni a tutti indistintamente. Vale lo stesso per il gioco? Facciamo un esempio. Sedete ad un tavolo con giocatori stranieri, loro non conoscono il gioco e voi non conoscete la loro lingua. Una bella fatica vero? Ora però provate ad immaginare la stessa scena ma questa volta gli stranieri conoscono perfettamente il gioco... incredibile, non serve altro. Certo non potrete parlare del più e del meno durante la partita ma l'esperienza del gioco sarà comunque 'completa', anzi, con qualche sorriso e strizzata d'occhio potrete anche commentare le scelte acute o dubbie degli avversari e loro capiranno esattamente il motivo del vostro ammiccamento. Bello vero?

Ritroviamo anche qui un aspetto che rende il gioco universale, che gli consente superare barriere culturali, confini tracciati da codici a volte non condivisi (come la lingua) e dispensando emozioni a tutti senza fare distinzioni. Naturalmente il gioco ha qualche ostacolo in più rispetto alla musica, infatti è spesso inevitabile che alcuni codici quasi incomprensibili (come le seccanti scritte in tedesco sulle carte ad esempio) compromettano la nostra "ideale" esperienza di gioco.

Sfoglio la lista degli ultimi giochi che si sono aperti sul mio tavolo e vedo con piacere che non sono stato l'unico a notare questo limite. Molte giovani case editrici, spesso trainate da appassionati giocatori, hanno capito e si sforzano di aggirare questo problema usando simboli e codici più comprensibili come la lingua inglese ad esempio (non meno antipatica ma almeno più conosciuta), che ritroviamo sempre più spesso anche nei giochi di edizione tedesca (Zoch e Eggertspiele ad esempio) e che ritroviamo anche in edizioni straniere che non concentrano più i loro sforzi esclusivamente verso il mercato teutonico (Czech Board Games o Cwali ad esempio). Inoltre, noto con più piacere ancora che con frequenza sempre maggiore il problema viene risolto in modo molto più elegante, usando una simbologia nuova, chiara e universale proprio come il gioco (la Ystari e la Hurrican ad esempio o gli ultimi giochi Alea).

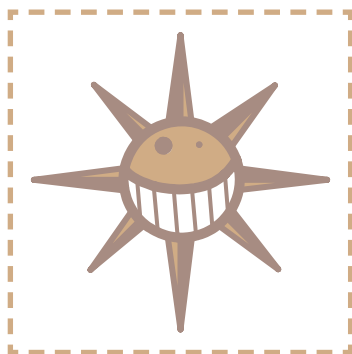
Tutto questo con il solo scopo - forse è solo un sogno ma non svegliatemi - di regalare un'esperienza di gioco capace veramente di abbattere ogni confine.

Sto davvero sognando? Forse no.

Prendete l'International Gamers Awards: un gruppo di giocatori raccolti dai quattro angoli del mondo che premia ogni anno il miglior gioco "per giocatori". Può essere di riferimento un premio assegnato da una giuria così disuguale a causa della diversa estrazione culturale dei suoi giurati? Può (e lo dimostra) perché l'emozione che ogni partita ci offre è la stessa a prescindere dal resto, può perché l'esperienza del gioco non ha frontiere.

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.

Dietro le quinte dell'IGA

di Andrea 'Liga' Ligabue



Ciao a tutti.

È un piacere poter parlare un po' in maniera approfondita dell'IGA, ovvero dell'International Gamers Award, un premio nato dalla mente di Greg Schlosser e di altri insigni giocatori e personaggi ludici un po' preoccupati dal fatto che molti giochi degni di finire sotto i riflettori passassero invece inosservati a causa degli orientamenti e dei gusti della teutonica giuria dello Spiel des Jahres o non superassero il voto popolare dei giocatori tedeschi per il Deutscher Spiele Preis.

Anche oltre oceano l'Origins Award e le sue dorate statuette erano appannaggio dei giochi "American Style", delle famose e vetuste case editrici americane. Che fare? Arrendersi di fronte all'inevitabile? Vedere pubblicati e poi subito dimenticati eurogame di innegabile valore?

Le origini dell'International Gamers Award

Greg decise quindi nel 1999 di istituire l'International Gamers Award con l'ambizioso progetto di individuare e premiare i giochi eccezionali.

Nessun vincolo sull'editore, sulla distribuzione, sul target o la tipologia di gioco (muovendosi, comunque, nell'ambito dei giochi da tavolo e di carte non collezionabili). Con sapiente maestria e avvalendosi dei contatti che negli anni era andato creandosi grazie al suo sito web, alla sua associazione e al proliferare di recensioni ed articoli scaturiti dalla sua mai doma penna, Greg mise in piedi una giuria di tutto rispetto, andando a contattare e coinvolgere quei giocatori, critici e ludologi di indiscussa fama internazionale.

Mik Svellov, curatore del sito www.brettboard.dk, pioniere nel fornire informazioni e traduzioni sui giochi tedeschi quando ancora gran parte del mondo al di fuori dei confini alemanni non sapeva pronunciare Hans Im Gluck o si credeva che Amigo fosse un saluto messicano.

Stuart Dagger, Mike Clifford e Alan How che dalle

ceneri di Sumo diedero vita a Counter, una delle riviste più rigorose di critica ludica a cadenza trimestrale: pagine e pagine di recensioni e commenti da esperti di tutto il mondo senza nessuna concessione a fronzoli grafici, immagini o disegni.

E poi Scott Alden, quando ancora Boardgamegeek era agli inizi e conosciuto da pochi, Rick Thornquist, prima direttore di GameWire e fondatore di Boardgamenews, Ben Baldanza, Doug Adams e tutti gli altri.

La giuria era davvero competente ed internazionale (danesi, tedeschi, americani, australiani, austriaci) e il premio non mancò di suscitare fin da subito l'interesse del popolo degli "eurogamers" che cercava un qualcosa cui fare riferimento e in cui riconoscersi. O qualcosa da criticare con spietata e puntigliosa saccenza, che non fosse il monumentale SDJ o un lontano premio americano.

In mezzo a questo bel mucchio di celebrità, per una serie fortuita di circostanze e casi della vita, sono stato catapultato anche io: un po' perché amico caro di Mik Svellov con cui ho condiviso diversi freddi inverni danesi giocando ad ogni cosa, un po' perché saltato sul carro di Boardgamenews fin dalla sua partenza, quando in pochi credevano nelle potenzialità del progetto, un po' perché i tempi erano maturi per avere un Italiano nella commissione.

Quest'anno ho dunque avuto il piacere e l'onore di assistere da dietro le quinte all'International Gamers Award, dai primi sussulti suscitati dalle uscite di Essen 2006, all'inverno di attesa per le novità di Norimberga, fino alla primavera di partite e commenti (pubblici e privati) per arrivare alla costituzione della lista dei 10 nominati nella categoria multigiocatore e dei 5 in quella due giocatori.

La formulazione della lista dei 10 è forse la parte più difficile di tutta la procedura perché i titoli interessanti sono davvero tanti, sia di case famose che di case meno note. E se un giorno un Frank Branham si sveglia e pone all'attenzione dei giurati un semi sconosciuto gioco polacco, Neuroshima Hex, tutti

a cercarlo e comprarlo per vedere se è davvero una perla in arrivo dall'est (personalmente il gioco mi ha davvero ben impressionato!).

Insomma, massima concentrazione (anche per l'emozione del primo anno) a non perdere nulla di interessante; e via a leggere recensioni, a provare giochi nuovi e strani, a rigiocare quei titoli che le tortuose evoluzioni dell'hype ludico virtuale portavano di volta in volta alla ribalta.

Nel fare la mia lista mi sono più volte chiesto: ma mi son perso qualcosa? Avrò visto giusto? Non farò la figura del cugino tonto che magari propone il Trivial Pursuit o il Monopoli della situazione?

Le nomination

Ma andiamo a vedere, con il livello di dettaglio che mi è concesso rivelare, come è andata quest'anno la prima fase, ovvero la selezione dei 10 nominati. Ognuno dei 19 giurati aveva il compito di indicare 10 giochi, 5 dei quali marcati con una stella perché particolarmente meritevoli. Ogni gioco selezionato guadagnava un punto, due se stellato. Accedevano alla fase finale i migliori 10 a patto che avessero ricevuto la preferenza di almeno due giurati.

57 giochi hanno ricevuto il voto di almeno un giudice: un numero davvero alto indice che anche all'interno della giuria non c'è una grossa uniformità di vedute e pensieri (o in generale le esperienze ludiche di 19 persone sparse un po' in tutto il mondo possono differire assai). Sono convinto, ad esempio, di essere stato l'unico a votare l'espansione di Twilight Imperium o Runebound: Sands of al-kalim ma secondo me meritavano entrambi una chance.

29 sono i giochi che hanno ricevuto il voto di almeno due giurati. Qua la lista si restringe molto. Mediamente, come me, ognuno degli altri 18 ha portato avanti due giochi che non hanno sfiorato le giuste corde del sentire ludico degli altri. Tra questi anche Neuroshima Hex che non è riuscito a farcela. Chissà se la nuova edizione prevista per Essen ha qualche differenza di regolamento tale da permettere al gioco una seconda possibilità.

11 sono i giochi che alla fine hanno ottenuto la nomination (11 e non 10 perché due erano a pari voto) ognuno di questi nominato da almeno 7 giudici (quindi un terzo della commissione).

Solo 3 giochi sono stati nominati da almeno la metà dei giurati (10) e nessun titolo è stato inserito nella lista di tutti: insomma, nessuna "acclamazione popolare" ma una lista di pretendenti ben assortita.

I giochi esclusi di poco sono stati: Leonardo da Vinci, On the Underground, Space Dealer, Take it to the Limit e Wikinger. Peccato per Leonardo, uno degli Italiani nella mia lista: tutti esclusi purtroppo. Ma per l'anno prossimo ho già due candidati di tutto rispetto che credo potranno avere miglior fortuna.

Gli 11 giochi nominati sono stati: Ages of Empires III, Canal Mania, Colosseum, Die Baumeister Von Arkadia, Factory Fun, Imperial, Jenseits Von Theben, Notre Dame, Pillars of the Earth, Through the Ages, Yspahan. Sorprendente la presenza di 3 dei 5 nominati per lo SDJ (in un altro articolo un esame più accurato e dettagliato di queste sovrapposizioni).

Per quel che riguarda invece la sezione due giocatori (più semplice da un lato, 5 in lista con solo due stelle, ma più complessa perché il campione si restringe) questi sono i dati della prima votazione: 20 giochi hanno ricevuto almeno un voto, ovvero 4 volte quelli che andranno a costituire la lista definitiva.

10 giochi hanno ricevuto almeno due voti. In questo caso quindi le preferenze singole non sono tante, anche se hanno votato per questa sezione solo 16 dei 19 giurati (alcuni di loro hanno la fortuna di non trovarsi mai nella situazione di dover giocare giochi da due!).

Dei 5 giochi nominati ben 3 hanno ricevuto la preferenza di almeno la metà (8) dei giurati. Nessun gioco è stato nominato da tutti i 16 i giurati.

I primi esclusi sono stati: Anno 1701, Sakkara and Tide of Iron mentre i 5 nominati sono: Battleground, Combat Commander: Europe, Con Hex, Medici vs Strozzi e Mr. Jack.

Quasi tutti giochi della lista dei nominati li avevo giocati o conosciuti ... quasi ... mi restava un mese di tempo per provare, leggere i regolamenti e farmi un'idea di quelli che invece ancora non conoscevo. Giocare più giochi possibili (e tutti quelli della lista dei nominati) è l'unico "impegno" che l'essere in giuria all'IGA davvero ti richiede. Inizia così un tam-tam di messaggi e di spedizioni incrociate tra i membri della giuria: telefonate agli amici, appelli in lista per potersi fare almeno una giusta idea di ognuno degli 11 candidati.

E poi la lista: mettere in ordine di preferenza 10 giochi non è così facile come sembra, se lo si vuole fare in maniera precisa e rigorosa. Più facile la scelta nella lista corta della sezione due giocatori.



Dietro le quinte dell'IGA

La seconda fase

Ecco qua in esclusiva per ILSA (non sarà pubblicato altrove questo schema) come hanno votato i 19 giurati e come si è arrivati alla determinazione del vincitore nella sezione multi giocatore.

A = *Age of Empires*; M = *Canal Mania*; C = *Colosseum*; B = *Die Baumeister von Arkadia*; S = *Sie Saülen der Erde*; F = *Factory Fun*; I = *Imperial*; J = *Jenseits von Theben*; N = *Notre Dame*; T = *Through the Ages*; Y = *Yspahan*.

1. J F A S N Y M I T C B
2. S B I J C N F M T A Y
3. I Y C A T J B M S N F
4. M T S N I J C B A Y F
5. T M A Y N S I B C J F
6. T A M Y S J I F B C N
7. F T N I M A Y B J C S
8. S T I F Y N M A C J B
9. J T C A B I N M S F Y
10. N F T S J Y B M A C I
11. T A S B N F Y C J I M
12. T M I J N F A S B Y C
13. M T A J C F I S N Y B
14. M I S J N T Y C B A F
15. N A M J Y I B F T S C
16. T A J C Y F B I N M S
17. T M F J S N B I C Y A
18. N A S T Y B C M F I J
19. B Y A S M I T J N C F

E da qui il computo del vincitore. Vi ricordo che il regolamento dell'IGA prevede che partecipano alla corsa al prestigioso titolo solo i giochi che abbiano ricevuto almeno una prima preferenza. L'ultimo viene eliminato di turno in turno e i suoi voti vanno al gioco che quel giurato ha posto immediatamente dopo... e così via.

Al primo round avevamo dunque:
 6 *Through the Ages*
 3 *Canal Mania*, *Notre Dame*
 2 *Die Saülen der Erde*, *Jenseits*

von *Theben*

1 *Die Baumeister von Arkadia*,
Factory Fun, *Imperial*

In questo caso (più giochi in parità) il gioco da eliminare è quello che ha ricevuto meno voti nella prima fase. Quindi prima è scomparso *Imperial*, poi *Die Baumeister von Arkadia* e infine *Factory Fun*.

La situazione diventa:

8 *Through the Ages*
 3 *Canal Mania*, *Die Saülen der Erde*, *Notre Dame*
 2 *Jenseits von Theben*

Eliminato quindi *Jenseits von Theben*. Un risultato davvero magro per il gioco che l'anno scorso aveva conteso fino all'ultimo il titolo a Caylus. Più agguerriti gli avversari o alla fin fine il gioco non ha retto sul lungo periodo? Personalmente non lo ritenevo un titolo adatto a questo genere di riconoscimento ed era tra gli ultimi nella mia lista delle preferenze.

Abbiamo ora:

9 *Through the Ages*
 4 *Die Saülen der Erde*
 3 *Canal Mania*, *Notre Dame*.

L'eliminazione di *Canal Mania* porta altri due voti a *Through the Ages* e uno solo a *Die Saülen der Erde*, garantendo così la vittoria al gioco della casa Ceca.

11 *Through the Ages*
 5 *Die Saülen der Erde*
 3 *Notre Dame*

Devo dire che siamo tutti rimasti piacevolmente sorpresi, all'interno della giuria, per l'affermazione di un titolo di una nuova casa editrice e di un nuovo autore, uscito con una tiratura limitata e un regolamento non certo alla portata di

tutti. Segno questo che l'International Gamers Awards, per come è strutturato, ha davvero la possibilità di infilarsi anche nei meandri del mercato di nicchia, quando ci sono prodotti che lo meritano.

Per la sezione due giocatori la situazione è stata la seguente:

5 *Mr Jack*
 4 *Medici vs Strozzi*
 3 *Battle Lore*
 2 *Combat Commander Europe*,
ConHex

ConHex è il primo a scomparire seguito da *Combat Commander Europe*.

I due giochi alle estremità della scala di complessità tra i finalisti: il più semplice ed il più complesso.

8 *Mr Jack*
 4 *Battle Lore*, *Medici vs Strozzi*

E da qui la vittoria perché, avendo ricevuto più preferenze nella prima fase, *Mr. Jack* non può essere battuto.

La sorpresa per questo risultato è stata ancora più grande: in pochi credevano ci fosse una ben che minima possibilità per chiunque di spuntarla contro quel colosso di Battlelore! Ed invece ancora una volta una casa editrice debuttante si è aggiudicata il premio.

Nella sezione "Oltre i confini" le parole di incredulità e gioia di Bruno Cathala nell'apprendere la notizia.

Direi che per quest'anno è tutto. Buon gioco a tutti
 Liga





Mosse vincenti ma anche fasi di partite, casi particolari dei regolamenti o più semplicemente analisi di situazioni di una partita e delle possibili mosse che ne scaturiscono. Ecco ciò che troverete in questa rubrica.



Through the Ages è il migliore

di Andrea "Liga" Ligabue e Andrea "Nand" Nini



Ho pensato a lungo come impostare un articolo che parlasse di Through the Ages. Purtroppo in redazione non c'era nessuno in grado di sostenere un Dialogo nel formato per noi abituale e un monologo mi sembrava non dare il giusto merito a questo bellissimo e poco noto gioco proveniente dall'Est.

D'accordo con Nand, abbiamo deciso di giocare assieme una partita e di parlarne poi per voi unendo quindi le impressioni di un giocatore alla sua prima esperienza e quelle di uno che il gioco conosce già abbastanza bene.

Essendo Through the Ages non noto ai più, a causa della sua davvero limitata distribuzione, credo sia più interessante un approccio "didascalico", che spieghi come funziona il gioco, seguendo la partita passo passo piuttosto che una disamina approfondita delle peculiarità del gioco, che interesserebbe solo i pochi fortunati possessori ma che risulterebbe ai più poco comprensibile. ritengo poi davvero difficile un'analisi di questo tipo senza entrare nel merito delle singole carte, cosa che porterebbe via davvero troppo tempo.

Oltre a me e Nand giocava anche un terzo amico, di cui non riveleremo l'identità e che per comodità chiameremo da ora in poi Saverio.

Through the Ages, del ceco Vlaadimir Chvatil, traspare con una meccanica intelligente ed originale, in un gioco da tavolo (ma potremmo comodamente chiamarlo di carte), gli elementi più interessanti e salienti di Civilization di Sid Meier, cui si ispira in maniera palese. Ogni giocatore controlla l'evoluzione di una civiltà dall'antichità fino ai giorni nostri: sviluppo tecnologico, costruzione di edifici, fattorie, miniere, eserciti, monumentali meraviglie e personaggi storici hanno tutti il loro posto e il loro ruolo in Through the Ages.

E' possibile giocare tre differenti versioni: la versione semplificata, utile per imparare a padroneggiare i meccanismi di base, che termina con l'anno 1500. La versione Avanzata, quella che abbiamo giocato

noi, che introduce anche i meccanismi più complessi, quali la corruzione, e che termina nel 1900. Ed infine la versione avanzata, che arriva ai giorni nostri introducendo ancora qualche piccola (ma nel complesso marginale) regola aggiuntiva.

Ogni giocatore ha a sua disposizione un limitato numero di cittadini, rappresentati da delle pietruzze gialle, che potranno essere assegnati alla produzione (miniere di bronzo e fattorie, all'inizio), agli edifici urbani (templi, laboratori, teatri, ...) o alla costituzione di unità militari. Nel corso della partita sarà possibile incrementare la propria popolazione utilizzando del cibo.

Ogni giocatore disporrà anche di un numero limitato di pietruzze blu, che a seconda della loro posizione potranno rappresentare cibo o risorse. L'accumulo di troppe pietruzze blu può fare incorrere nella corruzione, un problema che può seriamente limitare lo sviluppo della propria civiltà.

Ogni popolazione produrrà, a seconda degli edifici costruiti, anche un certo numero di punti scienza (utili a sviluppare nuove tecnologie), un certo numero di punti cultura (che rappresentano i punti vittoria) e avrà una certa potenza militare. Ogni civiltà avrà poi una sua forma di governo che determinerà il numero e tipo di azioni che potrà svolgere nel proprio turno ed altre eventuali abilità speciali.

Durante il proprio turno di gioco sarà possibile ottenere nuove carte (azioni, leader, meraviglie e tecnologie) dalle 13 disponibili ogni turno, incrementare la popolazione, giocare nuove tecnologie, costruire nuovi edifici e meraviglie o prendere un leader come guida del proprio popolo.

Sarà anche possibile far procedere il corso della storia giocando carte evento o attaccare un nemico più debole o stringere patti ed alleanze con altre nazioni.

Ad inizio partita tutte le civiltà sono identiche: 2 fattorie, 2 miniere, un laboratorio ed un soldato e hanno come forma di governo il dispotismo che consente di eseguire 4 azioni "civili" e 2 azioni "militari".

Through the Ages è il migliore

Il primo turno di gioco è un po' particolare e l'unica azione possibile è acquistare una carta/e tra quelle disponibili. Ce ne sono sempre 13 a disposizione di ogni giocatore e prenderle costa da 1 a 3 azioni, a seconda della posizione della carta lungo il display: a sinistra le più economiche, a destra le più costose.

Visto che giocavo con avversari alle prime armi ho deciso di provare a sviluppare una partita basata sulla supremazia militare: come unica azione nel mio primo turno ho quindi pescato la carta "Giulio Cesare", determinando così quale sarebbe stato il mio leader nell'età antica. Giulio Cesare conferisce un bonus militare, aggiungendo 1 alla forza della propria nazione (l'equivalente di un guerriero) e 1 al numero di azioni militari possibili. La scelta militare non è una scelta pagante in TtA che è un gioco più di sviluppo che di guerra, anche se non prestare attenzione al proprio esercito significa essere tagliato fuori dalla conquista di nuovi territori e soggetto agli attacchi nemici e agli eventi sfavorevoli. Il mio primo turno ha avuto termine con la produzione di due risorse (2 miniere) e due cibi (2 fattorie).

Saverio ha deciso di prendere come guida Mosè e di iniziare la costruzione del Colosso, una meraviglia che conferisce un certo vantaggio nella conquista dei nuovi territori. Nand ha invece scelto di iniziare la costruzione della Basilica di San Pietro e di prendere qualche carta azione. Le carte azioni sono di molti tipi e generalmente consentono di costruire edifici o altro a prezzo ridotto e permettono di incrementare la propria produzione in maniera temporanea.

Finito il primo turno, ridotto, il gioco è entrato nel vivo. Il turno di un giocatore è diviso in fasi che vanno eseguite nella giusta sequenza. La prima fase è quella politica in cui si possono giocare eventi o fare aggressioni ai giocatori avversari. L'evento giocato non viene risolto ma messo da parte per essere risolto in futuro e ne viene preso uno a caso dal mazzo degli eventi attivi. Una volta terminato questo mazzo ne verrà costituito uno nuovo con tutti quelli giocati fino a quel momento. È evidente che nessuno può avere la certezza di cosa succederà esattamente ma giocare un evento garantisce che prima o poi quell'evento verrà risolto e sapendolo ci si può quindi preparare in maniera adeguata. Gli eventi (come le aggressioni ed alcune carte speciali) si pescano dal mazzo delle carte militari. I primi 5 eventi che avranno luogo nella partita sono pescati da un apposito mazzo iniziale e sono tutti eventi favorevoli che garantiscono un momentaneo aumento in qualche area (risorse, cibo, scienza, cultura).

Si rimuovono ora dalla linea delle 13 carte disponibili le due (in una partita a 3 giocatori) che occupano le posizioni più a sinistra (se ci sono). Dopo di che si fanno scivolare a sinistra tutte le carte, colmando gli eventuali spazi vuoti ed infine si aggiungono in fondo tante carte quante servono per tornare a 13. In questo modo è garantito un certo ricambio e ogni partita avrà una evoluzione molto diversa a seconda della sequenza in cui appariranno le varie carte e se verranno o meno scelte ai giocatori.

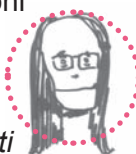
Con le mie 4 azioni ho deciso di creare un nuovo cittadino (spendendo il cibo che avevo accumulato il turno precedente) e metterlo a lavorare in una fattoria (cosa che mi è costata le due risorse accumulate). Il meccanismo "creo cittadino, utilizzando cibo, lo metto a lavorare, utilizzando risorse" è la base del gioco. Con le restanti due azioni ho deciso di iniziare la costruzione dei Giardini Sospesi e di giocare "Giulio Cesare", che avevo preso nel turno precedente. Ho poi prodotto (3 unità di cibo perché ora possiedo 3 fattorie) e due risorse (2 sono le mie miniere).

Il mio laboratorio ha generato 1 punto scienza (saranno utili più avanti quando sarà necessario giocare nuove tecnologie). Infine, non avendo utilizzato nessuna azione militare ho preso 3 carte militari.

Saverio ha deciso anche lui di costruire una nuova fattoria, ha preso e giocato la carta Mosè. Nand si è invece differenziato costruendo una miniera e prendendo due carte azione.

Lascio ora la parola a Nand per le sue impressioni su queste primissime fasi della partita

Grazie Liga, devo dire innanzitutto che la prima impressione di TtA è stata: ma è piccolo! In effetti dalle fotografie non ci si rende mai ben conto delle reali dimensioni di un gioco: tutte le carte sono delle dimensioni delle carte oggetto di Arkham Horror, e le pietruzze sono veramente minuscole (si fa prima a spostarle premendole con il polpastrello che cercare di afferrarle con due dita); le plance dei giocatori sono grandi un terzo di quelle di Puerto Rico mentre il segnapunti comune è di dimensioni ragionevoli (un po' meno i piccoli coni a disposizione dei giocatori per segnare). Ma naturalmente le dimensioni sono dettate dalle necessità: carte normali avrebbero significato il quadruplo dello spazio necessario per organizzare il tutto. Liga mi ha detto che questo gioco ha richiesto anni di sviluppo, posso pensare che in tutto questo tempo anche il fattore spazio sia stato preso in considerazione e gestito in questo modo (alla fine si occupa un tavolo normale, non arriviamo agli eccessi di



Twilight Imperium o al già citato Arkham Horror). Non posso che apprezzare il meccanismo alla base del gioco, infatti come giocatore mi sono trovato a disposizione una selva di indicatori:

- popolazione
- materie prime
- cibo
- azioni militari
- azioni civili
- forza militare
- sviluppo scientifico
- livello di civilizzazione
- livello di felicità del popolo

E tutti questi indicatori sono interconnessi tra loro; l'altra cosa che mi ha colpito è stata l'intuizione geniale di utilizzare sempre lo stesso componente per indicare varie cose, ovvero per le fattorie, le miniere, gli edifici cittadini e le unità militari si utilizzano sempre gli indicatori gialli della popolazione, è la carta in cui si trovano che determina che cosa siano. Quindi in questo gioco non sono necessarie tonnellate di pedine o miniature per differenziare una legione romana da un'orda di unni. E la stessa semplicità si ha nella gestione dei miglioramenti di questi elementi.

Ma tornando alla partita, inizialmente ho navigato a vista, prendendo le carte che mi sembravano interessanti a intuito, un leader come Omero, che scontava di una risorsa il costo delle unità militari e faceva guadagnare un punto civiltà per unità militari possedute (massimo due) e la Basilica di San Pietro (era disponibile al costo di uno, non avevo ancora una meraviglia da produrre: l'ho presa al volo). La svolta diciamo che è arrivata con il leader successivo, ovvero Michelangelo (si può avere solo un leader per era). A causa di una mia svista ho interpretato male la sua abilità, ovvero ho pensato di produrre un punto civiltà aggiuntivo per ogni tempio, teatro e meraviglia posseduta. Ma mi è andata bene ugualmente, poiché il potere di Michelangelo è quello di considerare ogni "punto di felicità" presente su templi, teatri e meraviglie come un punto di civiltà (ogni tempio dà normalmente un punto civiltà e un punto felicità: con due templi sono passato da due a quattro punti civiltà a turno). E avendo completato la Basilica di San Pietro (che raddoppia il livello di felicità) la possibilità di rivolte diventava molto remota (si ha quando il livello di felicità è troppo basso in rapporto alla popolazione esistente). Giocando una carta tattica (che dà dei bonus se si ha una certa composizione dell'esercito) non ero l'ultimo sulla scala della forza militare e quindi mi sentivo relativamente tranquillo.

La gestione della felicità della propria popolazione è un altro fattore molto interessante del gioco. Non è difficile avere "faccine" (i templi ad esempio ne danno una) ma il non averne può avere l'effetto devastante di far perdere un turno intero di produzione. Stesso discorso vale per le unità militari: il non averne ti espone ad attacchi, eventi sfavorevoli e ti impedisce l'accesso ai nuovi territori e quindi in generale la corsa agli armamenti ha più un valore preventivo.

Anche se, guardando le cose a posteriori, vista la mia superiorità iniziale avrei potuto osare di più nei primi turni, tentando qualche attacco giusto per costringere l'avversario a sprecare unità. Infatti, le aggressioni funzionano in questa maniera: un giocatore può utilizzare la sua azione politica (inizio turno) per giocare una carta aggressione su un avversario. A quel punto si calcolano i valori militari: la somma dei valori combattimento di tutte le unità e delle eventuali armate (di cui parlo dopo). A questo punto l'attaccante può decidere di "spendere" unità militari (consumandole) per aggiungere ancora una volta il valore alla propria forza d'attacco. A questo punto il difensore ha l'opportunità di fare altrettanto (ed il vantaggio anche di poter giocare carte speciali difesa, che si trovano nel mazzo militare). Se l'attaccante ha un valore più grande l'aggressione ha successo (con gli effetti riportati sulla carta) altrimenti fallisce. E' evidente che tutti i vantaggi sono nella difesa ma se si ha una superiorità militare aggredire è una buona strategia per costringere l'avversario ad indebolirsi ulteriormente ed esporsi ad attacchi o eventi sfavorevoli nei turni successivi.

Le guerre invece (che però nel gioco avanzato non si usano, ma solo in quello "full") hanno effetti ben più devastanti che possono colpire anche l'attaccante, in caso di sconfitta. E' molto interessante come sia stato risolto nel gioco il fattore militare (e quello territoriale). Di fatto ogni nazione ha un'unica forza militare (non localizzata) e un unico territorio. Tutte le truppe sono sempre disponibili (in attacco, in difesa e nella conquista delle carte territorio) e tutti i propri edifici e centri di produzioni sono suscettibili agli attacchi nemici.

Procedendo con la partita, nei turni successivi ho deciso di continuare il mio sviluppo militare, costruendo un altro guerriero e giocando la tattica delle bande d'arme. Cosa sono le tattiche? Ogni nazione può avere in campo un'unica carta tattica che indica la composizione ideale dei suoi eserciti ed il bonus per ogni gruppo di soldati allestito come riportato dalla carta. La tattica da me giocata è la più semplice: ogni due fanterie un bonus di 1



Through the Ages è il migliore

alla forza di combattimento. Esistono tattiche più evolute, come ad esempio le legioni che comprendono 3 fanterie, o altre che comprendono anche unità da distanza e cavallerie e che danno bonus molto maggiori.

Saverio ha investito i suoi turni successivi producendo popolazione (grazie al bonus conferito dal suo leader Mosè, che gli consentiva in pratica di creare cittadini spendendo una unità di cibo in meno del normale) ed evolvendo infine in una teocrazia, forma di governo che gli ha consentito di avere un'azione militare in più, un limite maggiore nella costruzione di edifici e un bonus di cultura ogni turno.

Purtroppo la mia strategia non ha dato frutti e mi sono anche incartato, producendo un eccesso di cibo che mi ha causato un turno di corruzione, azzerandomi di fatto la produzione di risorse.

La svolta verso la fine della prima era, quando sono riuscito a sviluppare le miniere di ferro e a riorganizzare la mia produzione. Purtroppo il vantaggio di Nand era ormai tanto e soprattutto il tempo di gioco andava esaurendosi. Il passaggio alla seconda era mi ha colpito facendo diventare obsoleto il mio Giulio Cesare e i Giardini Sospesi, mai terminati.

Ma sentiamo cosa ha da dire Nand sulla fase centrale della partita ed in particolare sul sistema degli eventi, correnti e futuri e della conquista dei nuovi territori che hanno consentito a Saverio di tenerci testa nella fase centrale della partita.



Bene, il sistema degli eventi non è un semplice mazzo di carte da estrarre ma viene gestito dai giocatori, infatti a fine turno si pescano dal mazzo militare tante carte quante sono le azioni militari che non si sono giocate; tra queste vi sono carte evento che possono essere utilizzate (massimo una) nella fase politica. Si mette nel mazzo degli eventi futuri una carta evento dalla propria mano, si guadagnano tanti punti civiltà quanto è l'era a cui appartiene la carta e si scopre la carta evento del mazzo corrente.

Le carte che si mettono nel mazzo degli eventi futuri appariranno quando, esaurito il mazzo degli eventi correnti, quest'ultimo verrà mischiato e diventerà il nuovo mazzo da cui pescare. Si può quindi cercare di inserire come eventi futuri carte che potranno portarci dei vantaggi, senza però la certezza di avere le condizioni necessarie per attivarli. Durante la partita sono avvenuti eventi che hanno portato vantaggi a tutti i giocatori (come la produzione extra di cibo o risorse) oppure solo per alcuni (come i due imperi più forti, da valutare sulla scala militare).

Alcuni eventi sono nuovi territori: visto il grado di astrazione (non c'è una mappa) si è simulata la conquista e l'esplorazione con queste carte. Quando ne viene scoperta una tra gli eventi scatta una fase d'asta, ogni giocatore punta un certo numero di punti combattimento, chi vince dovrà spendere eliminandoli dalle proprie forze e ricevendo in cambio quanto indicato sulla carta: vi sono molte combinazioni di vantaggi e ne visto di molto interessanti, come la possibilità di ricevere segnalini popolazione o cibo/risorse aggiuntivi (utilissimi per poter aumentare la produzione e le unità/edifici senza aumentare di pari passo la corruzione e il consumo di cibo).

Ma conquistare una carta territorio può portare a dei problemi, Saverio era riuscito ad ottenere altri segnalini popolazione con un nuovo territorio, però in questo modo si era creata una sovrapproduzione di cibo (più segnalini popolazione hai in riserva, meno costa cibo produrli), che a sua volta ha creato una scarsità di segnalini risorsa che rischiava di causare molta corruzione. Come ho detto il bello di questo gioco sono gli intrecci tra tutti i fattori, che ti danno proprio l'impressione di controllare un impero che reagisce in modo logico alle direttive che gli impartisci.

Intanto nella partita Saverio era riuscito a schierare Gengis Khan come leader, aumentando la forza militare di tutte le unità di cavalleria che possedeva, e quindi cominciava a diventare un problema, non essendo più lui l'impero più debole: probabilmente mi avrebbe causato problemi nel proseguimento della partita dato che è sempre evidente chi è in testa nel punteggio e quindi conviene cercare di danneggiarlo. Io ero riuscito a evolvere i templi e le fattorie, aumentando rispettivamente la felicità (e quindi i punti civiltà grazie a Michelangelo) e la produzione di cibo. Mi rimanevano comunque tre problemi: rafforzare l'esercito, aumentare il livello scientifico (ero rimasto un po' indietro e le evoluzioni degli edifici si pagano con le scoperte scientifiche) ed infine migliorare il mio governo, che era ancora al dispotismo. Anche qui ci sono molti aspetti da tenere presente, dato che ogni governo indica:

- il numero di azioni che si possono effettuare (e anche le carte azioni tenute in mano),
- il numero di azioni militari a disposizione (e anche le carte militari tenute in mano),
- il massimo numero di edifici costruibili.

E lo stesso cambio di governo va valutato attentamente, dato che si può fare azione normale spendendo molti punti scienza oppure come unica azione del turno, spendendone molti di meno. Avendo pochi punti scienza stavo valutando il momento più



Through the Ages è il migliore

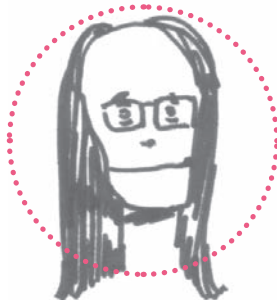
opportuno per impiegare tutto il turno per cambiare governo (la carta monarchia che nel frattempo ero riuscito a comprare dal display). Insomma, tante cose da fare e la necessità di decidere a cosa dare la precedenza.

Purtroppo abbiamo dovuto interrompere la partita prima del termine. Anche giocando solo alla versione avanzata (e non quella full) il gioco richiede diverse ore, specialmente quando ci sono giocatori alla loro prima partita. Nel gioco avanzato, ad inizio partita, vengono anche rivelati 4 obiettivi speciali (carte evento del mazzo della III era) che conferiranno punti bonus nel finale costringendo a giocare le ultime fasi con un occhio particolare alle condizioni richieste. Through the Ages non è certo un gioco semplice ma il meccanismo una volta appreso è abbastanza immediato e comunque la complessità è ben inferiore rispetto ai wargame tradizionali. Peccato che si possa giocare solo al massimo in 4 (ma i tempi di attesa si allungherebbero davvero tanto) e che la durata di una partita consenta difficilmente di terminarla in un'unica sessione di gioco.

Credo di avere detto abbastanza e di essere riuscito a trasmettere la bellezza e la profondità del gioco che meritatamente ha vinto l'IGA 2007, con la speranza che sia uno stimolo per una nuova edizione (magari con materiali un po' migliori). Nand, vuoi dire qualcosa tu in chiusura?

Parlando del numero di giocatori, stavo pensando che in questo gioco, con tre o in quattro persone, si potrebbero verificare coalizioni del tipo "tutti-contro-uno"; ma poi c'è da dire che, da un lato gli scontri sono svolti ad un livello tale che rende impossibile l'annientamento di un giocatore, dall'altro lato chi attacca deve sempre tenere presente che un conflitto può avvantaggiare chi se ne è tenuto fuori (la situazione punti civiltà sempre visibili e l'astrazione geografica delle posizioni fanno sì che sia sempre possibile cambiare "nemico" a seconda della situazione). Per quanto detto, TtA in due giocatori non ha questi problemi e penso che possa essere divertente da giocare anche in solitario (cercando di realizzare il punteggio civilizzazione più alto possibile).

Concludendo, è stata un'esperienza veramente positiva, TtA merita assolutamente il premio che ha ricevuto, anche solo per potergli dare l'attenzione che merita. Consiglio a tutti di leggere l'intervista di Liga all'autore per avere il "quadro completo" sul gioco (la potete trovare sempre su questo numero di ILSA) e spero che la nuova edizione arrivi presto sul mercato ad un prezzo ragionevole, per dare a tutti quelli che lo vogliono giocare la possibilità di farlo.



Buon gioco!
Liga e Nand

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.



Luce e buio

di Franco "Ciaci" Sarcinelli e Fabio "fablo" Cambiaghi



Bene, è giunto il momento di fare due chiacchiere sull'altro vincitore dell'IGA, quello nella categoria giochi da due.

Mr Jack è un titolo che ha attirato la mia curiosità già dalla presentazione alla scorsa Essen e le premesse per questo ambito premio si erano concretizzate già dalle partite dimostrative durante la fiera, meritandosi il 9° posto nella Scoutaktion di FairPlay, una classifica delle novità redatta in base ai giudizi dei visitatori che avevano provato le anteprime.

Per chi ancora non conoscesse la creatura di Bruno Cathala e Ludovic Maublanc passo ad una breve descrizione, aiutato da Fabio che mi accompagnerà nell'analisi di questo gioco.

Sono pronto e ben felice di potermi confrontare con te su questo piccolo capolavoro ;)

Il gioco riprende le vicende ed i luoghi delle tragiche gesta di Jack lo Squartatore ed è ambientato nel quartiere di Whitechapel a Londra.

La plancia esagonale riproduce le strade del quartiere con quattro uscite ai rispettivi angoli ed un certo numero di lampioni a gas e tombini sparsi qua è là sulla plancia.

Otto personaggi si trovano di notte nel quartiere, teatro delle malefatte dello Squartatore, per indagare e catturare l'assassino, ma Jack ha preso le sembianze di uno di essi. Riusciranno gli investigatori a smascherarlo prima dell'alba? Riuscirà Jack a non farsi catturare e fuggire indisturbato?

E' questo il compito che devono assolvere i due giocatori: uno prenderà il ruolo dell'investigatore, mentre l'altro quello di Jack.

Oltre alla plancia di gioco ci sono 8 carte personaggio ed i rispettivi segnalini double-face con un lato a colori che viene girato dal lato in bianco e nero quando il personaggio passa nella condizione di innocente.

Altre 8 carte alibi serviranno a decidere in segreto qual è il personaggio sotto le cui spoglie si nasconde Jack.

Qui devo fare un appunto all'editore (la svizzera Hurrican Games, alla sua prima esperienza di pubblicazione) per via di un madornale errore nella stampa delle carte alibi della prima edizione del gioco.

Una di queste carte (che sono di grande formato ed in cartoncino molto spesso) viene tolta dal mazzo e messa da parte nascosta. Questo personaggio sarà Jack.

Le altre rimarranno impilate a faccia in giù, a disposizione dell'abilità speciale di Sherlock Holmes, ma lo spessore della carta e il tipo di stampa permetteranno di individuarne ugualmente il colore (e quindi il personaggio abbinato) falsando così la partita. Bisogna comunque ammettere che già nella scatola del gioco c'è un foglio di scuse con relativa soluzione del problema che fa sì che si possa giocare normalmente usando l'accorgimento di nascondere il mazzo agli occhi dell'investigatore usando la scatola del gioco.

Niente di trascendentale e nulla che impedisca di giocare regolarmente.

Comunque, nella seconda edizione, sono state apportate le modifiche del caso, oltre a correggere alcune imprecisioni della mappa che potevano dare adito a dubbie interpretazioni (hanno sistemato il colore di un esagono con lampione e aggiunto una staccionata in un esagono vicino ad una uscita per evitare di fare confusione sulla possibilità di passaggio da quel lato).

Completano la dotazione due tessere blocco stradale, due tessere tombino chiuso, sei tessere lampione (di cui 4 numerati da 1 a 4) e una carta "testimone".

- La partita inizia con la disposizione prefissata come da manuale (un altro piccolo errore è stato fatto nell'immagine della situazione di partenza corretto sempre con il foglio allegato nella scatola). Si disporranno quindi i segnalini personaggio nelle rispettive locazioni e così anche per le tessere lampione, blocco stradale e tombini chiusi.
- Quattro carte personaggio verranno scoperte e indicheranno quali saranno i primi personaggi a muovere, nel turno successivo muoveranno gli altri quattro e poi si procederà a rimescolare il mazzo e ripescare altri quattro personaggi.
- In un turno i giocatori si alterneranno nella scelta dei personaggi, ma qui lascio la parola a Fabio ...



Innanzitutto voglio dire che Mr. Jack non è un normale gioco da due ma è un gioco da due asimmetrico. Questa parola così criptica si spiega facilmente: i due giocatori hanno obiettivi differenti, differenti modalità per raggiungerli e soprattutto differenti forze in campo. Un classico in questa categoria è Buffalo di Alex Randolph, che a sua volta è certamente una geniale rielaborazione di giochi ancora più antichi come l'Halatafl conosciuto anche col nome La Volpe e le Oche. A questa particolarissima meccanica si aggiunge anche una componente deduttiva che rende il gioco davvero intrigante.

Come hai già detto tu Ciaci, uno dei giocatori im-persona Mr. Jack e l'altro l'Investigatore. Degli otto personaggi in gioco uno (scelto segretamente dal relativo giocatore) è Mr. Jack, gli altri sono investigatori. Riprendendo il discorso da dove lo hai lasciato è importante sottolineare che gli otto personaggi possono essere mossi da entrambi i giocatori quindi può capitare che l'investigatore in un turno muova (inconsapevolmente) Mr. Jack e viceversa. La sequenza di movimento è determinata dall'estrazione di 4 personaggi e dal turno in corso. Nei turni dispari muove per primo l'investigatore scegliendo uno dei 4 personaggi disponibili poi è la volta di Mr. Jack che ne muove due ed infine ancora l'investigatore muove l'ultimo dei quattro personaggi pescati. Nei turni pari si usano i 4 personaggi rimasti e l'ordine si inverte, comincerà quindi Mr. Jack poi due volte l'investigatore e infine Mr. Jack. Prima di ogni turno dispari gli otto personaggi vengono mescolati.

Gli obiettivi per i due giocatori sono differenti.

L'investigatore vince in un modo solo, deve scoprire quale tra gli otto personaggi è Mr. Jack e catturar-lo salendoci sopra con uno degli altri personaggi in gioco.

Alla fine di ogni turno Mr. Jack deve dichiarare se il

suo personaggio è alla luce o in ombra. Sono considerati alla luce i personaggi adiacenti ad un lampione o adiacenti tra loro, sono considerati in ombra tutti gli altri. Questo meccanismo è l'unico strumento certo per dedurre quale dei personaggi è Mr. Jack, infatti se lo squartatore dichiara di essere in ombra tutti i personaggi alla luce possono essere considerati innocenti (il loro segnalino viene capovolto sul lato 'innocente' per aiutare l'investigatore).

Con l'eliminazione progressiva l'investigatore tenta di raggiungere il proprio obiettivo entro l'ottavo turno di gioco.

Mr. Jack ha ben tre possibilità per vincere una partita: scappando dal quartiere di Whitechapel, resistendo alla cattura fino all'ottavo turno o in caso in cui l'investigatore catturi il personaggio sbagliato.

Sembra più facile visto le maggiori possibilità ma è solo un'impressione. L'investigatore sceglie il personaggio sbagliato? Può succedere se il giocatore è sprovvisto ma tra 'professionisti' è una condizione di vittoria che non capita praticamente mai. Ne restano due ma una non è certo semplice infatti un requisito per poter scappare da Whitechapel è che nel turno precedente Mr. Jack fosse al buio. Combinazione non facile quella di trovarsi al buio in un turno ed al turno successivo poter muovere il proprio personaggio ed averlo ad una distanza ragionevolmente vicina da un'uscita non bloccata per consentire la fuga... bisogna agire d'astuzia e anche con un po' di bluff. Infine, tentare di resistere fino all'ottavo turno è una buona alternativa ma richiede una strategia opposta a quella dell'altra condizione di vittoria. Infatti per evitare di essere scoperti è importante tenere il maggior numero possibile di personaggi alla luce o al buio in modo da limitare o addirittura azzerare i progressi dell'investigatore. Statisticamente è più facile tenerli tutti (o quasi) alla luce aumentando così le possibilità di raggiungere l'ottavo turno ma limitando drasticamente la possibilità di fuga (che può avvenire soltanto dopo un turno con Mr. Jack al buio).

Queste meccaniche, unite alle abilità di ciascun personaggio (di cui non abbiamo ancora parlato) ne fanno un gioco abbastanza profondo da consentire qualche analisi strategica. Dico bene Ciaci?

Dici bene Fabio, ma prima di addentrarmi nelle varie tattiche e strategie è meglio spendere due parole sulle abilità dei singoli personaggi.

Ogni personaggio ha una capacità di movimento da 1 a 3 caselle ed una diversa abilità speciale che può essere attivata prima, dopo, durante o al posto del



Luce e Buio

movimento.

Per quanto riguarda i personaggi e le loro abilità vi rimando a quanto scritto sul regolamento, posso comunque segnalarvi che l'abilità del Sergente Goodley è una spanna sopra gli altri infatti permette di muovere anche personaggi che hanno già eseguito il loro movimento o che non sono stati estratti per quel turno, può attivare l'abilità di Watson se questi viene mosso dal suo fischietto, insomma può stravolgere la situazione di gioco, andrebbe sempre preso a priori. Sherlock Holmes (che svela una carta "innocente") è utile, ma solo nei primi turni, a lungo andare è inefficace perché la situazione sul tabellone si evolve fino a rendere troppo aleatoria la pesca di una carta utile. Gli altri più o meno si equivalgono. Da notare che l'abilità di Watson si attiva anche se non è il suo turno, ma viene mosso da altri fattori (il fischietto di Goodley o lo scambio di Gull) rendendolo un personaggio particolare e che Ms. Stealthy è molto pericolosa in quanto le sue alte capacità di movimento la rendono uno dei sospettati più temibili. Riguardo a Gull infine c'è da dire che benché la sua caratteristica venga solitamente ignorata, usarla può rivelarsi una mossa vincente per portare Jack verso la vittoria se si verificano particolari condizioni ed è utile anche per l'Investigatore per togliere alcuni sospettati da zone troppo pericolose.

Detto questo analizziamo la partita dal punto di vista dei due antagonisti. Tu Fabio quale ruolo preferisci giocare?

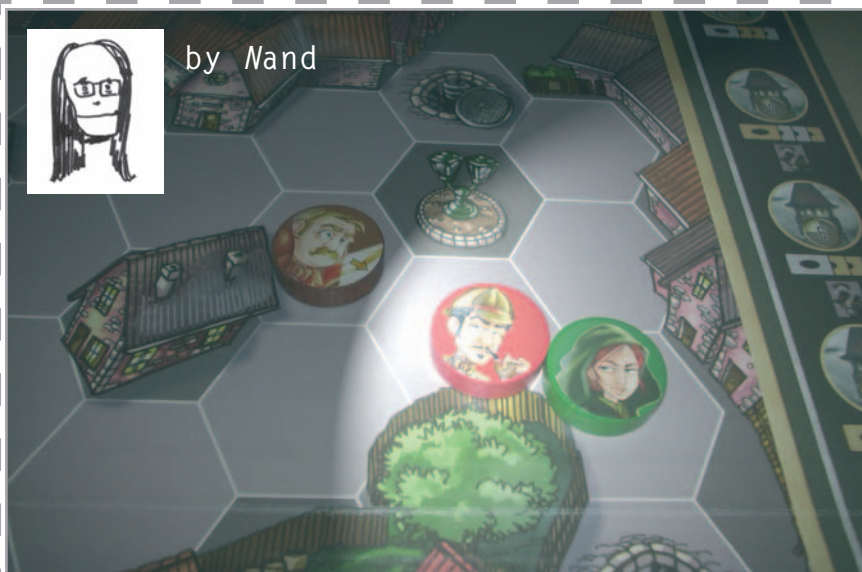
lo mi diverto con entrambi ed è certo che l'approccio alla partita visto dai due diversi ruoli è nettamente differente.

L'investigatore deve concentrarsi nell'eliminazione dei sospettati.

Nei turni dispari, dove l'investigatore muove per primo, è indispensabile fare una carrellata mentale dei personaggi che saranno usati nel turno successivo perché in quel turno sarà Mr. Jack a muovere per primo e diventa fondamentale decidere una disposizione finale del turno evitando di lasciare un potenziale assassino al buio se questo è troppo vicino all'uscita.

Per il resto è importante escludere quanti più personaggi possibili ad ogni turno. Matematicamente sembra semplice, 8 personaggi disposti metà alla luce e metà al buio lasciano al turno successivo solo 4 sospetti e poi due e poi uno soltanto. In tre turni Mr. Jack sarebbe scoperto se non fosse che più saranno gli innocenti scoperti minori saranno le possibilità di manovra e con l'andare dei turni capiterà sempre più spesso di dover muovere personaggi che non possono influenzare la situazione luce/buio dei sospettati ancora in gioco.

Diventa quindi importante gestire queste mosse apparentemente inutili in modo da limitare le possibilità di manovra dei personaggi ancora sospettati. Ogni scelta diventa importante, chiudere un tombino sotto ad un sospettato significa limitargli spostamenti lunghi ma anche renderlo più difficilmente accessibile per una eventuale cattura.



Complimenti, Dottor Watson! Vuole, per favore, andare a puntare quella sua lanterna da un'altra parte?!

Tenere i personaggi molto vicini tra di loro non è una buona idea, faciliterebbe certo la cattura ma sarebbe un invito a nozze per Mr. Jack che potrebbe tenere i sospettati "alla luce" senza bisogno di lampioni.

Infine, ma non da sottovalutare, osservare sempre con attenzione le mosse di Mr. Jack. Potreste ritrovarvi nell'ottavo turno a dover prendere una decisione su chi catturare senza aver escluso tutti i sospetti (basta che siano rimasti due soli sospetti per mettere in crisi la riuscita di tutta la partita). In questa situazione aver osservato con attenzione i movimenti di Mr. Jack dei turni precedenti può essere di grande aiuto per scegliere chi accusare senza tirare una moneta.

Agli investigatori consiglio, usate Sherlock Holmes nei primi turni per eliminare qualche sospetto (nei turni finali pescare carte 'innocente' è spesso superfluo), eliminate dai sospetti Ms. Stealthy prima possibile, per lei è



molto facile scappare da Whitechapel, evitate di lasciare a Mr. Jack il movimento di John Watson che potrebbe con la sua lanterna vanificare una riuscita disposizione dei personaggi ed infine sfruttate al massimo le capacità del Sergente Goodley (probabilmente il personaggio con la caratteristica più forte degli altri) e di Sir William Gull che grazie alla sua caratteristica può mandare a monte i piani di difesa predisposti dal vostro avversario.

Per Mr. Jack invece non è così facile... un errore dell'investigatore ha margini per essere recuperato, un errore di Mr. Jack può essere fatale. Ciaci, lascio a te l'arduo compito di svelare i segreti di un Mr. Jack vincente.

Beh, è proprio un arduo compito perché tendenzialmente Mr. Jack, pur potendo contare su ben tre modalità di vittoria, ha la vita più difficile e non è facile vincere giocando con questo ruolo.

Le contromosse che può attuare sono proprio delle vere "contromosse" e cioè:

usare Sherlock Holmes nei primi turni per togliere all'Investigatore qualche certezza e insinuare in lui alcuni dubbi, tenere il più possibile in gioco Ms. Stealthy per usarla come spauracchio vicino alle vie di fuga, non lasciare Goodley nelle mani dell'Investigatore. In generale Mr. Jack dovrebbe cercare di tenere quanti più personaggi possibile tra i sospettati e giocare d'astuzia tendendo delle trappole all'avversario, portando a turno i vari personaggi in prossimità di fuga in modo da non far capire quale può essere il sospettato numero uno. Non cercate invece la fuga a tutti i costi, ricordate che più dubbi insinuerete all'Investigatore e meno probabilità avrà di scovarvi nell'ultimo turno.

L'ultimo turno.... è questo secondo me il piccolo difetto di questo gioco.

Capita spesso che con un Mr. Jack esperto si arrivi all'ultimo turno con più di due sospettati riducendo la vittoria o la sconfitta ad un semplice colpo di fortuna. Pur considerando il lavoro deduttivo dell'Investigatore, che avrà certamente analizzato bene le mosse di ogni personaggio durante il gioco e si sarà fatto un'idea del colpevole, la scelta è pur sempre

casuale (non sappiamo infatti quanto bluff ha messo nelle sue mosse Mr. Jack) e questo può lasciare un po' di amaro in bocca.

Lascio le ultime considerazioni a Fabio e vi saluto rimandandovi al sito <http://mrjack.biludi.de/> se volete provare questa ottima trasposizione del gioco via web.

Direi che da aggiungere c'è poco. Il gioco è bello e lo consiglio.

Per i veri appassionati del gioco segnalo che esistono due espansioni. La prima la potete trovare in allegato al numero 4/07 della rivista Spielbox ed è "la Carrozza", un disco di legno (e relativo adesivo) che rimane sul tabellone e che può essere utilizzato al posto della consueta mossa per spostare un personaggio fino a 8 caselle. La seconda espansione (quella vera ;) sarà distribuita a partire dalla fiera di Essen 2007 e conterrà 5 nuovi personaggi, tre dei quali frutto della mente degli autori Bruno Cathala e Ludovic Maublanc e due creati da giocatori che hanno vinto il concorso "Inventa nuovi personaggi per Mr. Jack" indetto dalla Hurrican (che ha visto ben 137 partecipanti). Curiosi di sapere cosa potranno fare i nuovi personaggi? Ecco una veloce anteprima direttamente dal blog di Bruno Cathala:

Madam: può muovere da 1 a 6 spazi ma non può usare i tombini.

Abberline: ogni personaggio a lui adiacente ha il movimento ridotto di 1.

Joseph Lane: può piazzare una barricata invalicabile tra due esagoni.

John Pizer: alla fine della sua mossa ogni personaggio a lui adiacente deve allontanarsi di tre esagoni.

Spring-Heeled Man: può saltare edifici e personaggi.

Buon gioco!
Ciaci e fablo





All'ombra della Cattedrale

di Fabio "fab!o" Cambiaghi e Andrea "Tanis" Chiarvesio



Ogni anno vengono pubblicati centinaia di giochi ma una naturale scrematura fa in modo che i giochi che veramente fanno notizia per via della loro originalità e bellezza si riducano notevolmente di numero e non è un caso che siano proprio questi giochi a finire nelle selezioni di premi importanti come l'IGA o il DSP, premi che sono spiccatamente orientati verso i giocatori più impegnati.

Eccomi qui seduto ad un tavolo (a onor del vero del tutto immaginario) con di fronte il mio amico Andrea 'Tanis' e con una scatola in mano che guarda caso è proprio quella di uno dei giochi che quest'anno ha fatto molto parlare di sé.

La apriamo e siamo catapultati subito nella Parigi del XIV secolo... avete indovinato? Scommetto di sì. Siamo proprio all'ombra di una delle più famose cattedrali Europee: Notre Dame.

Notre Dame fa la sua prima apparizione al grande pubblico in occasione della fiera di Essen 2006 come prototipo e subito scatena l'interesse dei giocatori che aspettavano un gioco di qualità nella serie 'scatole grandi' della Alea dai tempi di Puerto Rico. Questa serie di giochi infatti prodotti dalla Alea con scatole numerate è stata un vero punto di riferimento per i giocatori alla ricerca di giochi più 'profondi' tanto che alcuni tra i primi sette titoli pubblicati a partire dal 1999 sono da sempre considerati i tipici giochi 'per giocatori'.

Purtroppo la qualità di questa serie ha perso un po' di smalto a partire dal 2003 ed i suoi ultimi giochi hanno suscitato scarso interesse da parte del target al quale normalmente questa linea si rivolge.

Sulla scatola c'è il nome di un autore poco conosciuto, il giovane (classe 1970) Stefan Feld. Al suo attivo non ha molti giochi, nel 2005 esce il suo Roma, un interessante gioco da 2 edito dalla Queen; poi è la volta di Um Ru(h)m und Ehre nel 2006, titolo che oltre ad essere un simpatico gioco di parole tra 'fama' (ruhm), 'rum' (rum) e 'onore' (ehre) è anche un bel gioco dalle meccaniche semplici ma scor-

revole, più un gioco per famiglie però che non per giocatori assidui e quindi il fatto di essere il numero 10 nella serie Alea diventa più un problema che un vantaggio a causa delle dure critiche che i giocatori cominciano a muovere sul progressivo calo di qualità nei giochi di questa serie.

Notre Dame sembra aver interrotto questa sfortunata serie facendo tornare Alea ai fasti di un tempo, ma apriamo la scatola...

I materiali sono ricchi e la qualità della grafica molto elevata. Per ogni colore/giocatore sono presenti un set di cubetti di legno, una carrozza e un pedone sempre in legno, un mazzo di 9 carte ed una plancia di gioco; un altro mazzo di carte (15 in tutto), 3 tessere che servono per l'assemblaggio del tabellone, monete, segnalini per i punti ed il regolamento (in tedesco) completano la dotazione del gioco. Purtroppo i materiali sono di qualità alta ma non eccelsa: le carte, usate molto nel gioco e quindi mescolate spesso, sono molto sottili e per nulla plastificate, è necessario imbustarle per aumentarne la longevità; i colori di alcuni cubetti non fanno il pari con carrozza e pedone dello stesso set a causa di sfumature di colore differente; le plance di gioco usate per formare il tabellone potevano essere un po' meno sottili, il tabellone non è un pezzo unico ma è composto da plance affiancate e siccome queste (troppo sottili) hanno una leggera tendenza ad imbarcarsi a volte il risultato non è gradevole. Ovviamente questi sono solo piccoli difetti che non precludono in alcun modo la giocabilità di questo titolo e probabilmente alla maggior parte dei giocatori non saltano nemmeno all'occhio (ma io sono un precisino...))

Bando alle ciance, credo che sia giunto il momento di giocare a Notre Dame, cosa ne pensi Tanis?





Beh fab!o, dal momento che Notre Dame è fino a questo momento il mio gioco preferito tra le novità del 2007, praticamente mi stai invitando a nozze. Certo, sarà meglio invitare altri giocatori a questo tavolo virtuale, visto che ND non dà esattamente il suo meglio se giocato solo in due (e qui sto già concedendo spazio a quello che potrebbe essere considerato un "difetto". In realtà, tutti i giochi di gestione risorse o nascono ottimizzati per due giocatori o nascono per un numero di giocatori che va solitamente da 3 a 5, al limite 6. Le versioni delle regole per due giocatori sono spesso delle varianti messe lì per quei poveretti che non hanno un gruppo di amici con cui giocare regolarmente (e magari costringono la sventurata e spesso recalcitrante moglie o fidanzata a giocare con loro...).

Veniamo però al gioco vero e proprio. Notre Dame combina un draft, per quanto semplice (pesca tre carte, sceglie una, passa le due restanti al giocatore di sinistra, ne ricevi due dal giocatore di destra, sceglie una, passa la restante a sinistra, ricevi una carta da destra), con un classico gioco tedesco con cubetti da piazzare, azioni da eseguire, ecc... il tutto completato dalla possibilità di ingaggiare dei personaggi (quelli raffigurati sulle carte) per sfruttarne l'abilità speciale.

Per quanto l'idea possa non brillare per originalità ed inventiva, il tutto funziona magnificamente bene una volta trasformato in gioco. E' possibile provare più strategie (concentrarsi su Notre Dame? Accumulare punti con il parco? Spedire la dune-buggy – ahem, il carretto – in giro a fare incetta di messaggi? Ignorare la peste?), i giocatori hanno sempre delle scelte, ma le possibilità non sono infinite, quindi anche il tempo di riflessione rimane generalmente entro limiti accettabili.

Certo, una componente di fortuna esiste, nella pesca delle carte. Personalmente non mi disturba affatto, dal momento che le carte azione sono nove, comunque, ogni tre turni (dei nove in programma) le avrete tutte a disposizione, quindi poco male. Forse il difetto più serio è che le scelte del giocatore alla vostra destra possono incidere pesantemente sulla vostra performance finale. Obiezione sensata, certo se penso che Notre Dame condivida questo "problema" con Puerto Rico, ed apparentemente in Puerto Rico la cosa non infastidisce nessuno, non vedo perché questo dovrebbe essere un problema così grave per Notre Dame (che tra l'altro dura molto, molto, molto meno del "capolavoro" PR).

Riassumendo: varietà di strategie possibili, durata contenuta, meccaniche che funzionano come un piccolo orologio, materiali tutto sommato almeno accettabili (non fare il difficile, dai... se critichiamo

Notre Dame per i materiali cosa dovremmo dire di due terzi degli altri giochi in commercio? Vogliamo parlare ad esempio della qualità delle carte di El Grande?), un pizzico di varietà garantita dalla casualità nella pesca delle carte e dal non sapere cosa vi verrà passato dal vicino di destra. Più che sufficienti per farne il mio gioco preferito del 2007 e per issarlo tra i primi 50 titoli nel ranking di BGG. E nessun gioco che riesca ad entrare e rimanere in quei 50 può essere davvero brutto... non sei d'accordo, fab!o?

Credo che il discorso cominci a farsi interessante e spiego subito il perché. Non nascondo che tra i giochi usciti quest'anno Notre Dame sia anche per me uno tra migliori però, dopo un po' di partite che hanno saziato la voglia di novità, ho cominciato a chiedermi quanto dell'entusiasmo generato tra i giocatori sia dovuto al gioco in sé e quanto invece possa essere considerato semplicemente un fenomeno di 'moda'. E' vero, non è facile conquistarsi un posto tra i primi 50 nella classifica di uno dei siti 'sacri' a tutti i giocatori da tavolo però...

Per spiegarmi meglio dovrò obbligatoriamente addentrarmi un po' nel regolamento.

Il primo grosso dubbio riguarda l'interattività tra i giocatori che è davvero scarsa. L'unica vera relazione tra i giocatori è il passaggio iniziale delle carte ma nella maggior parte dei casi le scelte sono guidate dal proprio profitto ed è quasi impossibile giocare in modo da penalizzare l'avversario alla nostra sinistra (evitando ad esempio di passargli una carta che sappiamo essergli utile) senza rischiare di danneggiare anche noi stessi, rimanendo con una mano di carte poco utile. Per il resto Notre Dame diventa praticamente un 'solitario di gruppo' piacevolmente interrotto solo dai viaggi delle carrozze (che viaggiano lungo tutto il tabellone) e dalle giocate in Cattedrale, da fare con una certa accortezza per evitare che un giocatore da solo porti a casa un numero troppo elevato di punti.

Sono perfettamente con te quando dici che il gioco è fluido e veloce e questo è certamente un pregio; i giocatori al loro turno possono scegliere sempre tra 3 sole possibilità, sia quando si sceglie tra le proprie carte che quando si corrompe uno degli illustri personaggi parigini. Questa caratteristica unita al fatto che il passaggio iniziale delle carte avviene contemporaneamente tra tutti i giocatori fa sì che i tempi di attesa siano praticamente azzerati e questo è un punto a favore per il gioco. Di contro non sono d'accordo quando dici che sono molte le strategie possibili. Superate le prime partite di 'rodaggio' è subito chiaro che qualche conto sulla vera efficacia dei quartieri può essere fatto.



All'ombra della Cattedrale

Cominciamo. I sistemi per fare punti fondamentalmente sono 4:

- 1) Giocare nei quartieri che portano punti (il Parco e la Residenza)
- 2) Giocare in Notre Dame
- 3) Raccogliere messaggi con la carrozza
- 4) Corrompere i personaggi

Sembrano molte opportunità in effetti ma non tutte ugualmente efficaci... anzi!

Prima di tutto è importante notare che grazie alla corruzione dei personaggi (e solo con quella) è possibile realizzare mediamente almeno una trentina di punti. Corrompere i personaggi giusti è fondamentale e quindi è obbligatorio avere monete sufficienti a corromperne ad ogni turno. Non è difficile calcolare le monete 'indispensabili'. Una per turno significa 9 monete, quelle iniziali sono 3 quindi bisogna guadagnarne altre 6. Per farlo bastano 3 cubetti in Banca, non è detto che vadano messi tutti subito... basta farlo prima degli ultimi 3 turni. Ora tu starai pensando: "E l'obolo per giocare i cubetti in Notre Dame?". Personalmente non credo che la Cattedrale sia un buon sistema per fare punti, può anche fruttarne 6 (più è difficile perché qualcuno per difendersi si aggrega sempre alla spartizione) ma si sprecano un'azione, un cubetto e almeno una moneta... un cubetto ben giocato nei quartieri può fruttare ben

più di quei punti.

Ecco cosa penso: per ottenere tanti punti è necessario avere tanti cubetti quindi è fondamentale recuperare quanti più cubetti possibile dalla riserva, sempre. Anche il cubetto in più del Vescovo diventa importante. Finire la partita con 6 cubetti nella Residenza significa aver messo in casa almeno 21 punti + 10 grazie alla corruzione

del turno "C" (calcolata solo per quel quartiere).

La Carrozza? Non è da disdegnare ma non certo per recuperare i messaggi da 4 punti! I messaggi da 2 punti + un cubetto sono decisamente più importanti.

Il Parco e la Locanda sono quasi superflui (il primo in particolare), la Scuola invece è fondamentale

per recuperare quanti più cubetti possibili dalla riserva Tu ora mi dirai: "Non stai tenendo conto della pestilenza". Ci stavo arrivando. Ecco un'altra caratteristica che mi affascina del gioco, il fatto di dover realizzare la propria strategia tenendo sempre sottocchio il livello di pestilenza, cosa che comunque non è estremamente difficile. Nel gioco si subiscono un totale di 37 punti pestilenza, 8 possono essere subiti senza problemi, ne rimangono 29 che in 9 turni significa dover gestire una media di 3,2 ratti per turno... ancora, tre cubetti in Ospedale (non uno di più) sono in media sufficienti a tener sotto controllo il livello di pestilenza a meno di combinazioni particolari nell'estrazione dei personaggi che richiederanno un intervento più mirato per risolvere il problema contingente.

Notre Dame piace anche a me e come ho già detto è certamente uno dei migliori giochi usciti quest'anno ma merita davvero tutti gli onori che gli sono stati tributati visto che oltre ad essere un gioco con scarsa interazione le scelte da fare in partita sono praticamente obbligate? Oppure lo stiamo un po' sopravvalutando?

Dipende dalla prospettiva in cui ci si mette, e da cosa ci si aspetta da un gioco per averne un'ottima opinione.



by Nand

*Non mi interessa dove tu l'abbia letto!
slega subito quei topacci dalla mia carrozza!!*

Sorrido sempre quando sento dire "in questo gioco l'interazione tra giocatori è scarsa": definizione che viene data praticamente di tutti i giochi in cui non è possibile invadere il quartiere avversario e raderlo al suolo con i propri carri armati (magari in questo caso con topi e carrozze...). L'interazione tra i giocatori o c'è o non c'è.

Su tre carte a disposizione di un giocatore in un turno, 2 gli vengono date dal giocatore alla sua destra, ovvero il 66% delle sue scelte gli sono date dall'altro giocatore, che può condizionare in questo modo almeno il 50% delle giocate (supponendo che uno scelga sempre come una delle sue due azioni la prima carta scelta tra le proprie tre).



Volendo proprio aumentare l'interazione generale si potrebbero poi passare le carte una volta in senso orario ed una in senso antiorario, ma questa è una variante, quindi non consideriamola, al momento.

In un gioco dove, come tu giustamente dimostri, ogni moneta ed ogni cubetto sono fondamentali, passare o non passare una carta piuttosto che un'altra, prendere un messaggio da una parte o dall'altra, giocare o non giocare su Notre Dame, sono scelte, per quanto apparentemente minime, assolutamente vitali, altro che "scarsa interazione"!

Se poi preferisci giochi in cui puoi perdere partite solo perché tutti si accaniscono contro di te, le tue armate, i tuoi leader ed i tuoi cubetti... allora non riuscirò mai a convincerti che un'interazione "non eccessiva" è un pregio, altro che difetto!

Veniamo ora a quelle che tu chiami "scelte obbligate". Nel migliore dei casi potremmo definirle "scelte teoricamente migliori". Non c'è dubbio che dopo un po' (cinque, sei?) partite inizino ad emergere strategie che danno maggiori garanzie teoriche di generare un superiore gettito di punti.

Tra parentesi, se anche fosse un vero problema, questo inizierebbe a presentarsi alla sesta partita o giù di lì. Ed oggi come oggi sono ben pochi i giochi che ti spingano a farci più di 5-6 partite (a me personalmente vengono in mente solo Power Grid, Puerto Rico e Shogun... certo che reputo ND inferiore a questi tre, ma questo non lo rende un gioco brutto, solo inferiore ai tre sopraccitati). Quindi già stiamo parlando di un "difetto" che se davvero è tale verrà percepito, forse, da un giocatore su dieci.

Soprattutto, è perfettamente normale che in qualunque gioco al mondo vi siano mosse e strategie in teoria migliori di altre, quindi non è affatto un difetto! In alcuni giochi si iniziano a comprendere alla terza partita, in altri alla decima, ma alla fine è solo un problema di complessità (i giochi più complessi richiedono più tempo per intuire le strategie migliori ma queste esistono... vogliamo parlare di Puerto Rico o di Caylus?).

In alcuni giochi esistono scelte che sembrano migliori "di per sé", in altri esistono scelte migliori "a seconda del comportamento del giocatore alla mia destra" (se lui sceglie la strategia X la cosa migliore da fare per me è Y, ecc...), ma esisteranno sempre scelte in teoria migliori!

Senza contare che, se al tavolo ci sono tutti giocatori "seri" che si fanno tutti i calcoli di cui sopra (e quindi ricadono in quell'uno su dieci), sono tutti consapevoli delle strategie migliori e faranno tutto il possibile per rendere tali strategie meno efficaci (se sei il solo ad andare in caccia dei messaggi "2 punti e un cubetto" è un conto, se invece ciascuno si fionda subito sul suo messaggio è un'altra... se sei il solo a giocare sulla residenza certo inizi a cumulare

punti, ma prova ad avere i due giocatori dietro di te che non ti passano un'azione residenza neanche morti, e vedrai se il giocatore dopo di te che sta giocando di parco non vi batte tutti e tre...). Risultato: l'apparentemente strategia "più forte" diventa immediatamente "più debole" se tutti i giocatori al tavolo ne sono al corrente ed iniziano a perseguirla...

Insomma, non è che non riconosca il merito delle tue obiezioni, ma ne contesto proprio il valore di fondo: non esiste una cosa chiamata "scarsa interazione", ed il fatto che esistano mosse o strategie migliori di altre non è affatto un difetto, ma è addirittura un pregio per un gioco! Altrimenti, "giochiamo" alla tombola, dove non esistono strategie di gioco che portino migliori possibilità di vittoria...:-)

Ti devo quindi una risposta alla tua domanda finale: stiamo sopravvalutando Notre Dame? Se lo stiamo facendo, allora abbiamo ben di più sopravvalutato Puerto Rico, Caylus, Power Grid, dove anche esistono strategie migliori, almeno in teoria... ti ho convinto?

Ti dirò Andrea, su alcuni argomenti mi hai convinto, riguardo ad altri rimango un po' scettico.

Tu dici che la scarsa interazione non esiste e che un'interazione non eccessiva è un pregio. Però io scorro la lista dei titoli che considero dei veri gioielli e scopro che il dilemma su come bilanciare i propri profitti limitando quelli degli altri (o addirittura ostacolarli) è sempre in agguato in ognuno di questi titoli. Insomma, trovo che in tutti i giochi che mi lasciano un segno ci sia una relazione molto stretta tra le mosse dei giocatori che va ben oltre a quella che trovo in Notre Dame.

Riguardo invece alle strategie vincenti ti do ragione, spesso è solo questione di tempo ma alla lunga le scelte "teoricamente migliori" emergono in ogni gioco. Sono d'accordo quando dici che è necessario sapersi adattare anche al gioco degli altri perché si potrebbero creare situazioni che ti impediscono di portare a compimento il tuo piano e Notre Dame qualche margine per attuare questo adattamento lo concede offrendo un buon numero di vie di uscita da sfruttare quando le carte 'girano male'.

In conclusione posso comunque confermare che Notre Dame è un buon gioco, ha meritato certamente il suo secondo posto al DSP e il terzo all'IGA ed è certamente uno di quei giochi da avere senza dubbio nella propria collezione. Forse non è un 'giocone' però è un gioco snello e completo che soddisfa tutti i palati, anche quelli più esigenti. Però devi togliermi una curiosità, prima mi hai detto che tra tutte le novità del 2007 uscite finora Notre Dame è il tuo preferito, cos'è che ti ha davvero colpito di questo gioco? Lascio a te l'ultima battuta. Io comincio a salutare tutti i lettori e... occhio ai ratti!



All'ombra della Cattedrale

A mio modo di vedere, Notre Dame mantiene quello che promette: un gioco per niente banale, ragionevolmente vario e bilanciato, senza enormi difetti, dove non devi accattivarti la simpatia degli altri giocatori al tavolo per vincere convincendoli che è il momento giusto per spedire le merci o chiamare nuovi coloni sull'isola (ogni riferimento qui è puramente casuale...), e che dura una quantità di tempo assolutamente ragionevole. Certo, gli si può imputare, come a quasi tutti i giochi tedeschi del resto, l'aderenza un po' scarsa al tema. Sarà che preferisco i giochi con interazione moderata a quelli con interazione indiscriminata, ma ND è un buon, solido gioco dalla durata ragionevole, che alla fine mi ha trasmesso sensazioni piacevoli durante e dopo la partita, ed alla fine quello che veramente conta è il divertimento, credo.

Sento così tanto parlare, spesso a sproposito, di innovazione, "questo gioco è innovativo, questo gioco non è innovativo o non lo è abbastanza" io mi chiedo sempre invece "questo gioco 'funziona'? 'diverte'?". Se stessimo parlando di automobili, ci preoccuperemmo di più del navigatore satellitare con mappa olografica e lettore mp6 oppure che abbia un buon motore, un cambio docile, una guida sicura e che non ci pianti in asso in mezzo alla strada? Forse non è l'esempio migliore, ma spero si sia capito... In definitiva, lo terrò sul mio scaffale a lungo, e probabilmente lo giocherò più spesso di titoli più blasonati ma meno "digeribili".

Buon gioco!
fab!o e Tanis

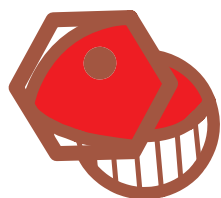


[Cosa ne pensa Liga] Direi che nel dialogo tra Tanis e fab!o sono emersi spunti interessantissimi di discussione che credo andranno approfonditi nelle prossime uscite, magari in articoli a più ampio respiro per "Non solo gioco". Interazione tra i giocatori, originalità e longevità, primi tra tutti. Ho giocato Notre Dame in prototipo (in pratica era però già la versione finale) ad Essen 2006 realizzando il miglior punteggio di tutta la serie di test. Non posso dire che non mi piace, anzi, l'ho comprato e giocato ancora diverse volte. Però sono d'accordo con fab!o riguardo la scarsa interazione che non significa per forza ricercare la possibilità di attaccare o invadere un avversario (nella visione un po' riduttiva del termine, a mio parere, argomentata da Tanis) ma nella possibilità di poter influenzare in maniera diretta il punteggio di un avversario in fuga. Se il giocatore alla mia destra è in vantaggio, specialmente in una partita a 4 o 5 giocatori, io non posso fare nulla se non sperare nei suoi errori o nelle azioni degli altri giocatori per poter sperare di raggiungerlo. Questo lo ritengo personalmente un aspetto molto limitante che fa scendere la mia considerazione di ND. Mi piace personalmente avere la possibilità di limitare il mio punteggio causando però a mia volta una perdita in punteggio maggiore di volta in volta sull'avversario di turno. Nonostante tutto lo reputo un bel gioco, uno dei migliori del 2007 e sicuramente segno tangibile dalla ripresa (speriamo) nei titoli della serie Alea! Quello che mi piace oltre alla varietà di scelte possibili è la necessità di dover adattare la propria strategia quantomeno alle scelte del giocatore che ti precede, in modo da ottimizzare il proprio gioco sulla base delle carte che prevedi di ricevere: in questo senso interazione c'è e in una maniera che apprezzo. Non pos-

so dire se il titolo reggerà ad un numero elevato di partite (come regge Puerto Rico o anche lo SDJ di quest'anno Zooloretto), ma mi sembra che le combinazioni siano sufficientemente elevate per permettere un evolvere diverso partita dopo partita. E presto vedremo se il trend positivo ricominciato con Notre Dame continuerà con Im Jahr des Drachen, dello stesso Stefan Feld.



[Cosa ne pensa Ciaci] Ho apprezzato ND nelle partite che ho fatto per via della sua semplicità e della fluidità dello svolgimento delle sue meccaniche. Ritengo che il gioco dia il meglio di sé in tre giocatori, in quanto posso tenere traccia più facilmente delle carte distribuite o che devono ancora essere giocate. I difetti e le perplessità emerse nella discussione sono plausibili, ma comunque non mi pare che ne inficino la rigiocabilità, piuttosto può esserci il solito problema dei giocatori meno esperti al tavolo che può favorire il giocatore al loro fianco, ma non ne farei un dramma. Concludendo, pollice alto per ND anche perché ha rinvigorito la serie Alea che ultimamente stava perdendo colpi e per me, che ne colleziono i titoli a prescindere dal loro valore ludico, non può che essere un bene!



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.



In partenza verso l'ignoto

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



A farci sguainare di nuovo la lente in questo numero è un altro gioco che ha destato molto interesse nei mesi passati nonché suscitato notevoli aspettative tra i giocatori, non fosse altro perché, dopo varie vicissitudini poco felici in cui l'uscita del gioco è apparsa incerta, l'editore Eagle Games ha dovuto chiudere prematuramente i battenti.

Questo ha causato un notevole ritardo nella pubblicazione, che è stata ripresa in mano dalla neonata casa editrice Tropical Games, ed è finalmente arrivato sui nostri scaffali ad estate inoltrata.

Cominciamo la nostra analisi con un veloce parere anche sull'involucro: la scatola ha dimensioni medio grandi, allineata con le precedenti pubblicazioni della Eagle Games e l'immagine in copertina è molto accattivante, soprattutto perché ricorda da vicino l'omonimo famoso gioco per PC.

La somiglianza con la versione elettronica, però, si limita all'aspetto estetico e all'ambientazione del gioco, per il resto, come ovvio, avrete di fronte un classico gioco gestionale, di riflessione e piazzamento dove a poco servirà la vostra maestria con il mouse per controllare le evoluzioni in tempo reale!

Come indicato chiaramente dal sottotitolo, "The Age of Discovery", i giocatori sono chiamati a vestire i panni dei colonizzatori europei della fine del XV secolo, in partenza verso l'ignoto insieme alla propria schiera di fidati coloni, per scoprire le infinite terre al di là dell'oceano, alla ricerca di fama, gloria e ricchezze.

Bene, dopo aver completato tutti i passi del setup iniziale che prevede: la distribuzione della miriade di miniature tra tutti i giocatori e di 10 monete a testa, la collocazione delle tessere di esplorazione, degli edifici e delle risorse sul tabellone, l'assegnazione dell'ordine di turno con cui si comincerà a giocare, siamo pronti per iniziare l'avventura!

Sappiamo che lo scopo del gioco è quello di far Punti Vittoria in diverso modo, a noi la scelta di quale strada perseguire: acquisendo il maggior numero di merci, esplorando il più possibile i territori inesplorati, ottenendo il predominio nelle colonie scoperte o avendo acquisito particolari bonus durante il gioco.

La partita si svolge in otto turni, distribuiti in tre epoche storiche successive, in cui ogni giocatore può dimostrare la propria abilità di gestione delle risorse umane ed economiche alla conquista del maggior numero di Punti Vittoria.

Durante ogni turno si susseguono tre importanti fasi:

- l'assegnazione degli incarichi ai propri coloni
- l'esecuzione di tale incarichi
- la distribuzione delle eventuali rendite;

tra queste richiede decisamente molto tempo e concentrazione la prima fase, quella dei piazzamenti, poiché in essa è racchiusa la maggior parte delle scelte strategiche previste dal gioco.

Soffermiamoci ora ad analizzare a fondo la prima fase, quella clou, la più vissuta della partita: ogni giocatore comincia la sfida (e tutti i turni successivi) con una dotazione standard di cinque coloni del proprio colore, che dovrà collocare uno alla volta sul tabellone in una delle otto differenti zone disponibili.

Volendo esaminare nel dettaglio in cosa consistono queste molteplici scelte, lo facciamo seguendo proprio l'ordine con cui sono disposte graficamente sulla plancia e con cui vengono risolte, in modo sequenziale, cominciando dall'alto e proseguendo verso il basso.

1) Il primo box evento è dedicato all'iniziativa. Grazie a questo box è possibile modificare la sequenza di gioco posizionando un proprio colono in uno

In partenza verso l'ignoto

degli slot ancora liberi a partire da sinistra. In questo box è possibile anche guadagnare delle monete extra posizionandosi negli ultimi posti (se i primi sono occupati). Posizionarsi negli ultimi posti ed approfittare di qualche moneta bonus può essere conveniente nella parte iniziale della partita proprio quando il capitale a disposizione è minimo, qualche moneta in più può risultare decisiva per acquisire prima degli altri un "avanzamento" vantaggioso. Questo meccanismo, che controbilancia la scelta di poter essere tra i primi a scegliere con un piccolo premio economico per chi rimane in coda, penalizza però nelle fasi avanzate della partita quando le rendite vi garantiranno introiti sufficienti e le monete di questo box non saranno più così determinanti come invece essere tra i primi a scegliere visto che i posti migliori dove piazzarsi diminuiscono in fretta.

2) Appena sotto, si trova il grande molo delle spedizioni da cui far salpare i coloni alla volta del Nuovo Mondo; ognuna delle miniature che verrà piazzata in quest'area è destinata a partire verso una delle regioni che già scoperte dalle esplorazioni, con lo scopo di conquistare la maggioranza di presenze del proprio colore. A causa delle poche miniature iniziali e delle poche colonie conquistabili ad inizio partita questa zona viene maggiormente sfruttata solo nell'incedere della sessione quando le pedine a disposizione dei giocatori cominciano ad aumentare e le colonie ad essere esplorate. Sicuramente da metà partita in poi tende ad essere un box affollato e nel rinunciare ad imbarcare i coloni ci si vede costretti a farli partire per le esplorazioni, questo di per se non è un male ma l'importante è non perdere la possibilità di sfruttare i bonus dei mercanti e missionari la cui abilità è maggiormente proficua nelle colonie. Inoltre il giocatore con la maggioranza di miniature all'interno dei vari Stati ottiene un bonus di Punti Vittoria alla fine di ognuna delle tre fasi (ere) di gioco e anche questi punti sono importanti.

3) La terza scelta, invece, verte sulla possibilità di accaparrarsi diversi tipi di merci, quelle che i coloni scovano nel Nuovo Mondo come, ad esempio, l'oro e l'argento, il caffè, il tabacco, le pelli, ecc..., ad ogni turno saranno messe a disposizione solo 4 tessere.

Riuscire a collezionare delle combinazioni di questi beni, meglio ancora se dello stesso tipo, permette di guadagnare una buona rendita in denaro ogni fine turno, da reinvestire successivamente in altre azioni. Se puntate a fare un tris per garantirvi una rendita fissa cercate di arrivare ad avere almeno una coppia nei primi due turni. Può diventare dispersivo e poco remunerativo, sia in soldi che punti vittoria finali, l'accaparrarsi risorse a casaccio. Nell'atte-

sa di riuscire a conquistare un tris o una quaterna potrete sempre cercare di puntare alla nave mercantile (vedi il prossimo paragrafo). Ovviamente, se non sono state già prese da altri giocatori, saranno più appetibili i beni con un alto numero di tessere in gioco o che contemporaneamente si possono conquistare nelle nuove colonie ancora vergini, dovrete quindi necessariamente seguire le scelte degli altri giocatori per limitare la casualità dell'estrazione. Nella terza era si rendono disponibili edifici capitale che premiano la quantità di merci e lo sfruttamento dello zucchero, di cui una tessera bonus specifica rende parecchi doblioni. Non bisogna inoltre dimenticare che a fine partita tutta la rendita delle proprie merci viene tradotta in Punti Vittoria anziché in monete.

4) Per raggiungere più facilmente delle combinazioni economicamente fruttuose può essere molto utile dedicarsi anche alla conquista della nave mercantile, che rappresenta un jolly per la realizzazione di combinazioni di beni.

La nave può essere sfruttata per completare un tris o per evolvere un tris in quaterna ma non si può sfruttarne più di una per ogni combinazione di merci. Ogni turno se ne mette in palio una nuova, per acquisire la nave occorre anche in questo caso collocare il maggior numero di propri coloni nella fase di piazzamento rispetto agli avversari; spesso e volentieri, però, la disputa si fa accanita, al punto che può trasformarsi in un pesante "spreco" di azioni-colono per chi tra i contendenti perde la sfida.

Se siete realmente intenzionati a portarla a casa cercate di avere una buona iniziativa di turno, questo perchè in caso di pareggio il vantaggio di essere davanti può limitare le velleità di confrontarsi contro di voi da parte degli altri astanti. Inutile dire che se gli altri giocatori vi surclassano nel numero delle pedine a disposizione non conviene arrischiarsi a sprecarne. Sacrificare un capitano al momento giusto è una concessione che ci si può permettere. Invece il mercante con la sua rendita andrebbe preferibilmente piazzato al molo. Molti doblioni e molti P.V. si possono raccogliere nella terza era con due tessere specifiche degli edifici capitale, se avete molti navi non fatevele sfuggire!

5) Inserire una propria miniatura all'interno della quinta area di gioco ha invece lo scopo di dedicarsi alla costruzione di un nuovo edificio capitale. La costruzione di un nuovo edificio capitale è indispensabile per garantirsi dei bonus, che siano immediati o sfruttabili durante la partita. Anche questa è un'area molto delicata ed è importante conoscere preventivamente quali tessere entrano di volta in volta in gioco visto che spesso si rivelano determinanti per



avvicinarsi alla vittoria. Le varie tessere edificio sono suddivise per era e presentano dei bonus più vantaggiosi mano a mano che si susseguono i turni a fronte ovviamente di un costo crescente in denaro per ognuna di loro.

Chi è riuscito a mettere da parte un congruo capitale può mirare ad acquistarne anche due a turno ma succede raramente. Chi dovesse disinteressarsi a queste tessere avrà sicuramente meno vantaggi durante la partita, anzi dopo aver giocato diverse partite possiamo affermare che talune carte sono talmente potenti da poter sbilanciare l'esito della tenzone ed è questo che ha fatto storcere il naso ad alcuni hardgamer. Altre tessere possono essere sfruttate a mo' di combo, vedi la tessera che regala un missionario aggiuntivo associata alla tessera che raddoppia la nascita di nuovi coloni al seguito dei missionari, per chi persegue la strategia della colonizzazione totale è una manna. Scovare altre combinazioni vincenti e quindi avere la possibilità di perseguire diverse strategie aiuta la longevità e la rigiocabilità del gioco, quindi lasciamo a voi questo piacere.

6) L'azione che presenta più azzardo nel gioco, se così si può definire, che è possibile scegliere nella fase di piazzamento è invece quella prevista dal sesto box evento, la zona delle esplorazioni. Questa è l'unica area in cui è consentito accumulare le proprie miniature turno per turno per poi decidere di lanciare una spedizione solo quando ci si sente sufficientemente sicuri di portarla a termine con successo. Quando un giocatore dà inizio ad un'esplorazione deve dichiarare quanti coloni verranno impiegati dopodiché deve scegliere una delle regioni del Nuovo Mondo non ancora esplorate e girare la tessera scoperta relativa. Nel caso in cui il giocatore abbia una forza militare almeno pari al numero di nativi indigeni presenti sulla carta, l'esplorazione sarà riuscita e consentirà di guadagnare sia soldi che P.V., altrimenti la spedizione risulterà fallita con conseguente grande spreco di azioni. Tendenzialmente non bisogna avere fretta a lanciare una spedizione poco numerosa a meno che non siano già uscite molte carte con un alto valore di nativi. Il fallimento è sicuramente un grande spreco di pedine ed azioni precedentemente investite, mentre mettere da parte questi punti può essere determinante per chi sfrutta al meglio i capitani ed i soldati. Inizialmente non è molto sfruttata proprio perché con le poche miniature a disposizione si preferisce mirare a bonus più immediati, ma alla lunga i punti delle tessere/carte esplorazione influiscono molto sul totale e soprattutto non possono essere usurpati dagli altri giocatori come invece avviene nelle colonie dove ci si contende i P.V. con la maggioranza.

7) Un'altra area del tabellone che risulta sempre molto affollata è quella degli specialisti, in queste caselle infatti è possibile assoldare dei coloni particolari, che possiedono abilità esclusive, in grado di facilitare alcune azioni e che, aggiunti ai 5 coloni generici di partenza, ampliano e diversificano il numero e le mosse realizzabili nel turno successivo. Il capitano, vale doppio se usato nel box spedizione oppure se utilizzato per contendere la nave mercantile così come il mercante che, volendo, può anche generare ben 5 monete se, partendo dal molo, approda in una delle regioni del Nuovo Mondo. Il missionario invece risulta utile nella fase di colonizzazione perché genera gratuitamente un colono in più nella regione raggiunta ed infine il soldato può far guadagnare il doppio della rendita in caso di successo della spedizione o essere un valido sterminatore di avversari all'interno delle colonie. Questi personaggi vengono assoldati gratuitamente se scelti direttamente ma in caso di necessità è disponibile anche uno slot a pagamento. Inutile dire che scegliere degli specialisti diventa indispensabile se si vuole approfittare di alcune mosse in più rispetto agli avversari e soprattutto se si vogliono concretizzare i benefici dei loro poteri e la loro scelta va pianificata con uno o due turni di anticipo adeguandosi al meglio rispetto alle scelte di piazzamento degli altri giocatori, cosa che in questo gioco è fondamentale. Molto consigliati i mercanti per chi mira ad acquisire tessere edificio; capitani e soldati per le esplorazioni; missionari e soldati per poter influire o difendersi nelle colonie, mercanti e capitani per avvantaggiarsi sulle navi mercantili.

In questo gioco gestionale e di majority troviamo un piccolo elemento da wargame grazie al ruolo del soldato che ci permette di introdurre l'ottavo ed ultimo box evento presente sulla plancia, dedicato unicamente alla guerra, in cui i giocatori hanno occasione di scontrarsi ed ostacolarsi a vicenda nella conquista delle maggioranza di miniature all'interno delle regioni del Nuovo Mondo. Si può addirittura scegliere, in questo caso, se cimentarsi in una semplice battaglia locale, che non ha costi in denaro, in una delle zone in cui compare almeno un proprio soldato oppure se dichiarare una vera e propria guerra contro un avversario in tutte le regioni in cui c'è convivenza, al costo però di ben 10 monete. Sfruttare questo box non è da tutti i giocatori, solo chi avrà perseguito una strategia aggressiva di maggioranza nelle colonie la troverà vantaggiosa, ma questo non impedisce anche agli altri giocatori di occupare le posizioni di piazzamento, anche solo per evitare di dare più chances di battaglia ai guerafondai!

In ogni caso, per chi persegue una strategia di colo



In partenza verso l'ignoto

nizzazione del Nuovo Mondo (con o senza soldati), è necessario cercare di conquistare le maggioranze allo scadere del 3° e 6° turno. Ben più difficile sarà, sgomitando fra le molte pedine in gioco nella terza era, quando saranno assegnati anche tutti i punti per le altre categorie.

Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase di piazzamento assegnando una collocazione a tutti i propri coloni, si procede con la fase successiva e cioè con la risoluzione degli eventi: si fanno così approdare dall'altra parte dell'oceano tutti i coloni imbarcati sul molo in ordine di posa, si distribuiscono i beni acquisiti, si assegna la nave al giocatore che ha ottenuto la maggioranza, si acquistano gli edifici tra quelli a disposizione, si avviano eventuali spedizioni, si reclutano i coloni speciali e si risolvono eventuali scontri di guerriglia.

Per concludere il turno, infine, non resta altro che assegnare ad ognuno le varie rendite generate dagli edifici di cui si è in possesso o dalle combinazioni di beni che si è riusciti a realizzare.

Per quanto le possibili azioni da compiere siano molteplici e il regolamento non sia il più snello nel suo genere, AoE III risulta comunque piuttosto facile e lineare da spiegare e da apprendere, in tal senso può risultare molto d'aiuto in fase dimostrativa attuare una breve simulazione di un turno di gioco. Gli aspetti apprezzabili di questo gioco riguardano soprattutto le meccaniche di piazzamento e tutte le alternative possibili ad essa legate tra cui ci si trova a scegliere. L'idea di dover trovare una collocazione ad ognuna delle proprie pedine richiama alla mente un gioco impegnato come Caylus ma in realtà, in questo caso, il tutto assume una valenza meno complicata: le azioni scelte nello stesso turno non hanno influenza tra di loro, questo quindi non richiede di pianificare con attenzione con quale ordine conviene collocare i propri coloni, al massimo può aver senso fare in modo di occupare la casella di un box evento prima di qualche altro avversario al fine di compiere per primi la stessa azione. Un altro aspetto che convince nel gioco è la possibilità di diversificare le strategie: per ottenere i Punti Vittoria si può decidere di dedicarsi alla colonizzazione, magari puntando anche sull'aspetto bellico tramite l'utilizzo dei soldati per scalzare gli avversari dalle regioni che si controllano, oppure dedicandosi molto alle scoperte che, nei casi più fortunati possono far guadagnare ben 7 P.V. per volta. Un'altra possibilità per ottenere la vittoria, però, può anche essere quella di dedicarsi al potenziamento economico in quanto il denaro è una risorsa che consente di spaziare tra molte più azioni e lo si ottiene acquistando molti edifici, che a loro volta generano rendite in de-

naro, oppure andando alla conquista delle merci da collezionare.

Gli otto turni che si susseguono, a lungo andare, possono risultare un po' ripetitivi ai palati più fini ma è ineccepibile che nel procedere delle fasi sia richiesta una pianificazione delle proprie mosse ed una crescente attenzione alle scelte degli avversari. Una segnalazione di cui tenere conto può essere la durata della partita se alla conquista partecipano giocatori troppo riflessivi per ogni singolo piazzamento.

In definitiva il gioco soddisfa la maggior parte dei giocatori esperti e meno esperti.

Davvero ottima la componentistica, l'aspetto grafico della plancia, le monete e le miniature sono di alto livello mentre è scarsa la qualità della scatola: cartone poco spesso rispetto al peso e componenti che ballano all'interno, tanto che si è obbligati a munirsi di sacchetti in plastica per mettere un po' d'ordine.

Scritto ciò, lasciateci tornare al molo prima che la nave ci lasci a terra!

TinuZ e Paoletta





Una fabbrica molto particolare

di Franco "Ciaci" Sarcinelli



In una mia vita precedente ho passato parecchie ore davanti ad un PC divertendomi un sacco con un videogioco a quel tempo originale e simpatico: The Incredible Machine. Si trattava di costruire, con attrezzature ed oggetti vari, un macchinario che permettesse ad una pallina di raggiungere un punto prefissato dello schermo. La riuscita o meno dell'impresa era data solo dalla nostra capacità di disporre in maniera ottimale i vari pezzi del macchinario (scivoli, forbici, leve, palloncini, razzi, pistole, ecc. ecc.) e dalla nostra inventiva nel trovare delle soluzioni efficaci con quello che avevamo a disposizione. Inutile dire che le sensazioni che ho provato nel risolvere i vari schemi mi ricordavano le invenzioni del disneyano Archimede Pitagorico.

Le stesse sensazioni le ho ritrovate in Factory Fun (2-4 giocatori, 45 min., da 11 anni in su), un titolo di Cornè van Moorsel (già autore di StreetSoccer e O'Zoole Mio, per citare i più famosi) edito dalla Cwali.

Vederlo nella lista dei finalisti degli IGA non mi ha stupito più di tanto nonostante sia stato, a mio avviso, sottostimato dal grande pubblico.

Nel gioco abbiamo lo scopo di costruire una fabbrica utilizzando i macchinari che via via riusciremo ad aggiudicarci e cercando di ottimizzarne la posizione per costruire la catena produttiva economicamente più redditizia.

Ogni giocatore ha a disposizione uno stabilimento vuoto, con un pilastro al centro, dove posizionare i propri macchinari. Le forme delle varie plance sono tutte diverse tra loro, ma ognuna è formata da 77 caselle utili.

Completano la dotazione iniziale: quattro serbatoi di materie prime identificate da un colore diverso (marrone, blu, rosso e giallo) e tre serbatoi di stoccaggio (colore bianco) per i semilavorati (che sono poi gli stessi prodotti nei 4 colori).

La partita si svolge in 10 turni che sono divisi in due fasi: un'asta per l'acquisizione del macchinario e una fase di posizionamento e riorganizzazione del nostro impianto.

Vince chi alla fine dei 10 turni ha il punteggio più

alto, che corrisponde alla rendita conseguita per l'utilizzazione della nostra catena produttiva.

Ogni tessera macchinario (ce ne sono 48 in tutto, ma solo 10 per giocatore vengono utilizzate in una partita) ha da 1 a 3 ingressi per un certo quantitativo di prodotto (da 1 a 3 unità) ed una uscita che può essere un prodotto in uno dei quattro colori (con valori da 1 a 3 unità) oppure un prodotto finito (di colore nero e senza indicazione del valore) che andrà obbligatoriamente stoccato nei serbatoi di uguale colore. Ogni tessera riporta anche un valore in denaro che indica il ricavo che riceveremo alla fine del turno produttivo.

Per unire le varie tessere macchinario abbiamo a disposizione una serie di connessioni (rettilinee, curve o incroci a T e X) e naturalmente ogni ingresso dovrà obbligatoriamente essere connesso o ad un serbatoio di materie prime che lo rifornisca del prodotto necessario o ad una uscita di un altro macchinario se il colore e la quantità del prodotto lo permettono. A fine turno si calcoleranno i costi di costruzione delle connessioni ed il ricavo ottenuto dall'ultimo macchinario; la differenza tra questi valori sarà riportata sulla tabella denaro ad indicare l'attuale capitale disponibile.

Per aggiudicarsi il macchinario bisognerà ricorrere ad un'asta molto particolare visto che il metro per l'acquisizione non è il denaro, ma la velocità di "presa".

Infatti dopo aver posizionato al centro del tavolo, capovolte, una tessera per ogni giocatore, al via, ognuno ne girerà una a faccia in su. A questo punto il primo che prenderà in mano una qualunque tessera tra quelle girate se la aggiudicherà ed avrà l'obbligo (pena il pagamento di una penale di 5 monete) di posizionarla sulla plancia di gioco e di collegarla con il resto dell'impianto di produzione secondo le regole.

Da notare che le connessioni dirette tra due macchinari apportano, a fine gioco, un valore pari a 5 volte il numero indicato sulla connessione di ingresso del macchinario collegato.

Fin qui, in breve, le regole semplificate del gioco, ma veniamo ad una più attenta analisi delle meccaniche e delle strategie.

Una fabbrica molto particolare

Purtroppo non esiste (o sarebbe meglio dire per fortuna?) una strategia vincente in questo gioco, in quanto le situazioni che si vengono a creare sono talmente diversificate di partita in partita che è impossibile individuare una strada prevalente che porti alla vittoria. Esistono comunque una serie di considerazioni che si possono fare in base alle diverse tipologie di macchinari ed alla loro possibile disposizione.

Dell'uguaglianza delle plance abbiamo già accennato e, sebbene alcune abbiamo il pilastro centrale leggermente spostato e lascino quindi più spazio senza ostacoli di altre, non c'è differenza sostanziale a giocare con una o l'altra.

I macchinari, invece, sono il fulcro del gioco e la loro conformazione è molto importante per una buona disposizione dell'impianto produttivo.

Abbiamo già detto che i macchinari possono avere da 1 a 3 ingressi di prodotto e che il valore in unità varia da anch'esso da 1 a 3.

E' importantissimo, nella creazione della nostra catena produttiva, riuscire a connettere più macchinari gli uni con gli altri in modo da poter usufruire, a fine gioco, del bonus di 5 moltiplicato il valore della connessione.

Questi punti sono fondamentali per la vittoria in quanto formeranno molto spesso più della metà del punteggio totale.

La parola d'ordine a questo punto è una sola: colpo d'occhio.

Questa abilità è necessaria sia in fase d'asta (chiamiamola così anche se sarebbe più corretto chiamarla scelta), quando riuscire a vedere prima degli avversari il macchinario con le connessioni che più vi sono utili vi semplificherà notevolmente la vita, che durante la fase di posizionamento in quanto, turno dopo turno, la vostra catena produttiva crescerà e occuperà sempre più spazio ed essere in grado di capire al volo come eventualmente modificare la disposizione dei vostri macchinari vi spianerà la strada verso la vittoria.

Faccio una piccola parentesi a questo punto evidenziando quello che ritengo il maggior difetto di Factory Fun: la confusione.

Nelle prime partite è consigliato procedere al posizionamento delle tessere a turno, uno alla volta, in modo da comprendere bene le regole e prendere dimestichezza con i componenti. Successivamente questa operazione è conveniente eseguirla in simultanea per comprimere i tempi di gioco, ma questo non sempre accadrà perché ci ritroveremo a volte in situazioni difficili ed i tentativi di trovare una sistemazione ai nostri macchinari porteranno inevi-

tabilmente a sconvolgere la disposizione della nostra catena produttiva, con la quasi impossibilità di ritornare sui propri passi o di calcolare esattamente il costo dell'operazione. Questo comporterà un allungamento dei tempi con conseguente fastidio dei giocatori avversari, che sicuramente vi guarderanno storto convinti che comunque avrete omesso di contare il costo di qualche pezzo aggiunto.

Per ovviare a ciò è consigliabile porre un tetto massimo in termini di tempo per eseguire la mossa ed usare la massima attenzione quando si ridispongono gli oggetti sulla nostra plancia, magari capovolgendo i componenti che hanno generato un costo aggiuntivo in modo da individuarli facilmente una volta terminata la fase.

Dando uno sguardo alle 48 tessere macchinario possiamo notare che i valori sono ben bilanciati. Ogni colore di materia prima è presente in ugual misura sulle connessioni di ingresso delle tessere così come il valore totale di questi ingressi (22 presente ciascuna per 40 unità totali), mentre sulle connessioni in uscita c'è una piccola disparità nel prodotto blu, che è presente 10 volte contro le 9 degli altri colori e nel prodotto finito che fuoriesce da 11 tessere macchinario.

Il prodotto rosso invece paga una unità complessiva rispetto agli altri colori con 16 unità totali in uscita contro le 17 degli altri.

Queste considerazioni statistiche però lasciano il tempo che trovano, in quanto non avremo mai la certezza di quali tessere entreranno in gioco, visto che con 4 giocatori rimarranno fuori dalla scelta 8 tessere, a cui ne dobbiamo aggiungere 10 per ogni giocatore in meno nella partita.

Servono comunque a farci capire che le possibilità di connessione sono uguali per tutti i colori e che c'è una lieve maggioranza di tessere che producono prodotto finito. Queste ultime solitamente danno una buona rendita, ma hanno il lieve difetto di chiudere il ramo della nostra catena produttiva, impedendo di fatto la possibilità di connettere altri macchinari.

Per cui il consiglio che vi posso dare è di fare attenzione a riempirvi lo stabilimento con questo tipo di tessere in quando vi precluderete la possibilità di fare i punti bonus finali, oltre a complicarvi la vita per l'inserimento dei futuri macchinari.

Altra considerazione da fare è che, nonostante sia possibile riorganizzare praticamente tutto lo stabilimento, dovrete prestare attenzione alla posizione dei vostri serbatoi di rifornimento di prodotto. Nelle vostre prime partite vi renderete conto che spesso avrete dei macchinari con gli ingressi orientati dalla



parte opposta a quella dei vostri serbatoi e vi ritroverete a dover costruire improbabili condutture per rifornirla.

Un posizionamento centrale rispetto alla plancia invece vi permetterà quasi sempre di raggiungere con poca spesa tutte le tessere posizionate, oltre che darvi più possibilità di posizionamento del macchinario appena acquisito. Non esagerate però, non tutti i serbatoi di rifornimento sono utili al centro, fate una scelta e poi orientate in questo senso le vostre acquisizioni future.

Inoltre alcune tessere danno come bonus la possibilità di usufruire di un serbatoio aggiuntivo: queste sono molto importanti perché poter piazzare un altro serbatoio di un colore, magari dalla parte opposta dello stabilimento, vi può togliere dalle grane di dover costruire onerosi condutture di rifornimento e consentirvi le preziose connessioni tra macchinari tanto utili al fine della vittoria finale.

Lasciate invece perdere i macchinari con tre connessioni in ingresso, a meno che non abbiate la fortuna di avere i serbatoi e le tessere già in posizione ottimale, perché piazzare e rifornire di tre prodotti un singolo macchinario è operazione difficile ed onerosa e non sempre paga nel lungo periodo.

Tenete presente anche che le tessere più frequenti hanno due ingressi (32 su 48) mentre quelle da un ingresso sono 12 e solo 4 quelle da tre. I valori in unità hanno grossomodo queste percentuali: 40% di 1; 40% di 2 e 20% di 3.

Per contro le tessere con uscita da 3 unità sono solo due per colore contro i 3 o 4 di quelle da 1 o 2 unità.

Dopo tutta questa serie di numeri, frequenze e statistiche posso assicurarvi che, in ogni caso, la fortuna giocherà un ruolo importante nello sviluppo del vostro gioco, ma se saprete usare al meglio il vostro colpo d'occhio e avrete piazzato con lungimiranza i vostri macchinari riuscirete a domare anche la cattiva sorte e comunque terminare la partita con un discreto punteggio.

Inoltre non abbiate timore a rinunciare ad un macchinario.

A volte intestardirsi per connettere la tessera incautamente acquisita può costare molto di più in posizionamento rispetto ai vantaggi che può dare a fine partita. In sintesi: pochi ma buoni. Non serve a nulla riuscire a costruire un impianto con 10 macchinari se la spesa della costruzione supera i bonus di fine partita.

In conclusione ritengo che Factory Fun sia un gioco carino, con un meccanismo originale e simpatico e che comunque lasci ampio margine alle no-

stre capacità nonostante la fortuna possa metterci lo zampino nelle tessere disponibili in ogni turno. Inizialmente risulterà un pochino confusionario e ci vorranno un paio di partite per prendere dimestichezza con il gioco, ma la soddisfazione di riuscire a creare una catena produttiva molto complessa e redditizia è molto appagante e compensa i piccoli difetti che questo gioco si porta dietro. Inoltre è un gioco che si presta anche ad essere giocato in solitario a mo' di rompicapo cercando il miglior risultato possibile con una selezione di tessere e vi assicuro che la sfida è appassionante.

Ciaci



[cosa ne pensa fab!o] Factory Fun è passato un po' in sordina. Forse perché è uno di quei giochi che dividono nettamente i giocatori in due gruppi, quelli che lo adorano e quelli che non capiscono come possa essere finito tra i finalisti dell'IGA. La critica che ho sentito più spesso riguarda la fase di aggiudicazione dei macchinari. In molti dicono "perché non fare una vera e propria asta". In fondo è vero, i punti potrebbero essere utilizzati per "acquistare" i macchinari un po' come succede con i geni di Evo per esempio, ma il gioco ne guadagnerebbe? Io non credo. Factory Fun è bello così com'è. Un gioco dove conta il colpo d'occhio e un pizzico di prontezza di riflessi per aggiudicarsi i macchinari migliori ma anche una mente aperta a soluzioni alternative, capacità di "cambiare il proprio punto di vista". Tutte caratteristiche che amano esercitare i risolutori di puzzle. Diverte? Sì! Nella partita non si fa altro che guardare nella fabbrica degli avversari e commentare il modo bizzarro con cui incastrano macchinari ridendo come matti.

Consiglio il gioco? No, consiglio di provarlo. Alcuni come il sottoscritto potrebbero trovarlo molto divertente ma sono certo che non piacerà a tutti.



Una fabbrica molto particolare

[cosa ne pensa Liga] Factory Fun è stata per me la sorpresa dell'anno. Giochi del calibro di Through the Ages o Imperial erano successi annunciati nell'aria ma non mi sarei aspettato un gioco così bello edito dalla Cwali, ditta sicuramente interessante ma che fino ad allora aveva prodotto giochi per me mediocri. Il gioco è davvero molto più interattivo di quanto sembra e secondo me l'alternanza di due fasi praticamente opposte, una di frenetica scelta contro il tempo e l'altra di riflessiva soluzione di un problema dato sono una miscela davvero esplosiva. Assolutamente da giocare ponendo dei limiti di tempo è divertente sia in due che in più giocatori ... in realtà, macchinari e pezzi permettendo il gioco potrebbe essere giocato da N giocatori. Suggerisco infatti di scaricare dalla rete la mappa per il 5o giocatore. A me il gioco è stato in grado di riportare alla luce le emozioni di un libro indimenticabile che leggevo da bambino "Le Macchine di Monari".





Mosse vincenti ma anche fasi di partite, casi particolari dei regolamenti o più semplicemente analisi di situazioni di una partita e delle possibili mosse che ne scaturiscono. Ecco ciò che troverete in questa rubrica.

Fuga in due mosse

di Fabio "fab!o" Cambiaghi



Lo sapevate che in Mr. Jack lo squartatore può vincere al secondo turno?

Qualcuno potrà pensare che questo è un 'baco' del gioco, io sono convinto che non ci sia nulla di male, in fondo ci sono altri giochi in cui un errore grossolano fatto ai primi turni può determinare una immediata sconfitta. Volete un esempio? Gli scacchi, con il "matto del barbiere" che può chiudere una partita in 4 mosse o peggio il "matto dell'imbecille" che la chiude in 3. Entrambi casi possibili nei quali nemmeno i principianti solitamente cascano ma che sono lì, in agguato ad ogni apertura. Ma allora anche Mr. Jack ha delle "aperture"? Certo che no! Affermarlo sarebbe troppo. Però c'è almeno una combinazione di coincidenze che potrebbe lasciare basito il povero investigatore che si vedrebbe sfumare la partita dopo aver mosso due soli personaggi. Non ci credete? Vi faccio un esempio.



E' il primo turno e Mr. Jack è Ms. Stealthy. I personaggi disponibili per il turno sono Jeremy Bert, John Watson, Sir William Gull e Sherlock Holmes. Per l'investigatore ci sono tanti sistemi per non compromettere la partita ma basta un solo errore per mandare tutto a monte. Innanzi tutto è necessario mettere alla luce Ms. Stealthy. Certo l'investigatore non sa che proprio lei è Mr. Jack ma non può correre il rischio. Se non mette alla luce Ms. Stealthy

la sua partita può considerarsi già terminata perché Stealty grazie alla sua caratteristica (muovere di 4 spazi e non 3 e per giunta attraversando gli ostacoli) fuggirebbe indisturbata da Whitechapel all'inizio del turno successivo.

Semplice direte voi, basta avvicinarsi a Ms. Stealthy con un personaggio, in fondo tutti i personaggi possono raggiungerla grazie ai tombini. Niente di più sbagliato, ci sono mosse che portano a sconfitta certa! Ecco un esempio: Sherlock Holmes si muove di tre e si porta sul tombino al fianco di Stealthy.

Fuga in due mosse

Partita persa! Mr. Jack scambia Gull con Stealhy e poi con Bert blocca il tombino vicino alla nuova posizione di Stealhy. All'investigatore rimane Watson ma nemmeno con la sua caratteristica riuscirà ad illuminare Stealhy! Non basta? Eccone un altro. L'investigatore muove Bert verso il basso mettendosi al fianco di Stealhy. Ora deve spostare un chiusino, le destinazioni disponibili sono 6. Se lo mette vicino a Gull o vicino a Watson o vicino a Holmes la partita è persa!

Nel primo caso Mr. Jack potrà giocare Gull per lo scambio con Stealhy e poi indifferentemente Watson o Holmes, tanto nessuno potrà più raggiungere Stealhy; nel secondo caso Mr. Jack potrà giocare Gull per lo scambio con Stealhy e poi Holmes. All'investigatore rimarrebbe Watson che però non potrebbe raggiungere Stealhy con il suo movimento perché il tombino vicino a lui sarebbe chiuso. L'ultimo caso è uguale al secondo ma con Holmes e Watson a ruoli invertiti.

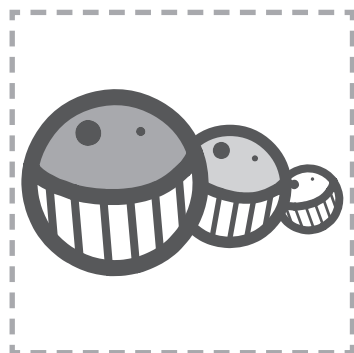
Morale della favola? Occhi sempre aperti e non sottovalutate la possibilità di rimanere beffati da improbabili coincidenze... come? Quanto improbabili? Siete insaziabili... ok, presto detto. La probabilità che Ms. Stealhy sia Mr. Jack è $1/8$ (12,5%); la probabilità che vengano estratti esattamente i 4 personaggi che ho usato nell'esempio è un po' più complicata se non siete avvezzi al calcolo statistico. Diciamo che stiamo parlando di combinazioni semplici di 8 elementi in classe 4 cioè tutti i sottoinsiemi di 4 elementi che possono essere formati partendo da un insieme di 8 elementi. La formula per calcolare tutte le possibili combinazioni (fidatevi) è: $C(n,k) = n! / k! \times (n - k)!$ dove n sono gli elementi e k la classe (cioè gli elementi dei sottoinsiemi). Nel nostro caso: $8! / 4! \times (8-4)! = 1/70$ (1,43%). Lo stesso risultato, magari con un approccio più intuitivo, lo possiamo ottenere considerando di pescare ogni carta dal mazzo singolarmente: per la prima pescata ci serve uno dei 4 personaggi ($4/8$) per la seconda i personaggi utili per realizzare il nostro set sono ora 3 su 7 rimasti ($3/7$) e così via. La probabilità composta è quindi $4/8 \times 3/7 \times 2/6 \times 1/5 = 24 / 1680 = 1/70$. La probabilità che Ms. Stealhy sia Mr. Jack e contemporaneamente vengano pescati i 4 personaggi dell'esempio? $1/8 \times 1/70$ cioè $1/560$... solo lo 0,18% di probabilità. Io ve l'avevo detto: "improbabili coincidenze"!

[cosa ne pensa TinuZ] Formule matematiche a parte (con cui fab!o ci ha abbondantemente saziato) il mio commento è che queste "improbabili coincidenze" possono talvolta essere molto meno improbabili di quanto possa sembrare visto che a dar riprova di quanto descritto posso riportare che (mio malgrado) ho vissuto esattamente questa situazione di gioco venendo beffato dal mio astuto avversario nel giro di 30 secondi ... toh, un'altra "improbabile coincidenza" ... il mio astuto avversario si è preso anche la briga di scrivere questo articolo!



fab!o





in fila per uno

Classifiche? Non solo, anche liste di giochi che per qualche motivo scopriamo appartenere ad uno stesso gruppo perché ne condividono caratteristiche o situazioni di gioco. Li troverete qui.

IGA 2007

a cura di Andrea 'Nand' Nini



Ovviamente la lista di questo numero non poteva che essere dedicata al prestigioso International Gamers Awards. Nota bene: ufficialmente il premio IGA non dà classifiche dei giochi ma indica solo il vincitore di ogni categoria. Per dare un'indicazione aggiuntiva ai lettori sull'orientamento della giuria, in queste liste i giochi sono elencati in base al numero di preferenze ricevute.

Multi-Player category

1

Through the Ages - Vladimir Chvatil - 2007

Il tema è l'evoluzione delle civiltà, dall'antichità ai giorni nostri. Il gioco è un gestionale che si basa sull'utilizzo di un gran numero di carte per rappresentare tutti gli elementi che compongono una civiltà: unità militari, edifici, fattorie, miniere, leader, governi, scoperte e meraviglie. Può essere giocato a vari livelli che rendono via via più complessa la gestione e allungano la durata della partita. L'edizione originale CBG è di difficile reperibilità (a causa della bassa tiratura) mentre è attesa per la fine del 2007 una nuova edizione da parte di FRED Distribution.

2

Die Säulen der Erde - Michael Rieneck & Stefan Stadler - 2006

Il tema di questo gioco è la costruzione di una cattedrale, come nell'omonimo romanzo di Ken Follett; il gioco è basato sulla gestione di risorse in tre fasi: scelta delle materie prime (e piazzamento degli operai), scelta delle azioni (e piazzamento degli architetti) e risoluzione delle azioni scelte. Vi sono alcuni componenti di casualità: le materie prime pescate da un mazzo, l'ordine di piazzamento con gli architetti estratti da un sacchetto, eventi casuali anch'essi estratti da un mazzo (che alterano i parametri del turno corrente) e la tassazione decisa con un lancio di dado. Il gioco ha una durata prefissata di sei turni, scanditi dalla progressiva costruzione della cattedrale.

3

Notre Dame - Stefan Feld - 2007

Un gioco di gestione risorse nel quale le azioni che i giocatori possono scegliere in un turno vengono attribuite attraverso un meccanismo di pesca e passaggio di carte tra i giocatori stessi (simile a Fairy Tales); caratteristiche salienti sono le molteplici strade per ottenere punti, un meccanismo di penalità da tenere sotto controllo (la pestilenza) e la relativa scarsa possibilità di interazione tra i giocatori. La plancia è modulare in base al numero di persone.

4

Canal Mania - Steve & Phil Kendall - 2006

Una rivisitazione del classico train-game (come Age of Steam) con alcune interessanti variazioni sui meccanismi che ben si adattano al tema (le tratte non si ostacolano tra loro e non si possono sfruttare tratte già esistenti per nuovi contratti). L'estrazione casuale dei contratti (che riportano le città da collegare) e la necessità di creare collegamenti con un numero limitato di elementi mantengono la complessità del gioco ad un livello medio-basso, senza però risultare banale.

5

Jenseits von Theben - Peter Prinz - 2007

Il tema è l'archeologia, l'epoca è l'inizio del 1900, e i meccanismi sono: scelta delle risorse da una selezione ristretta, variabile e casuale, combinata con un meccanismo di punti azione integrato con la sequenza dei turni tra i giocatori; e il tutto completato con la casualità dell'estrazione da cinque sacchetti dei reperti ritrovati negli scavi.

6

Factory Fun - Corné van Moorsel - 2006

Qui i giocatori devono capire il più rapidamente possibile quali, tra tutti i macchinari a disposizione, si integrano al meglio nella configurazione attuale della propria fabbrica; ovvero con le minori modifiche (ogni variazione costa) e il massimo sfruttamento delle risorse a disposizione. Un puzzle topologico dove, oltre la logica, è importante anche il colpo d'occhio.

7

Die Baumeister von Arkadia - Rüdiger Dorn - 2006

Un gioco di posizionamento delle risorse che sfrutta tre elementi topologici: polimini sulla plancia che rappresentano edifici, pedine lavoratori che devono circondare gli edifici per completarli e un elemento 3d nel posizionamento degli elementi del castello (che determinano i moltiplicatori per il punteggio finale), il tutto completato da un meccanismo fatto di bonus e delle relative decisioni che devono essere prese per utilizzarli nel modo più redditizio.

8

Imperial - Mac Gerdts - 2006

Sei nazioni in competizione militare ed economica al tempo della Prima guerra mondiale; il loro controllo non è associato stabilmente ai giocatori ma può cambiare durante il gioco a seconda delle azioni effettuate. Punti chiave sono la gestione delle unità militari, delle risorse economiche sia dei giocatori che delle nazioni; il tutto regolato da un meccanismo di scelta delle azioni che le limita in modo semplice la loro disponibilità.

Gli ultimi tre titoli si posizionano allo stesso livello in termini di preferenze ricevute:

9

Age of Empires III - Glenn Drover - 2007

Un gioco di gestione risorse che si ispira come ambientazione all'omonimo gioco per PC. Le azioni a disposizione dei giocatori si basano sull'allocazione di coloni in varie tipologie di utilizzo: si ha quindi la possibilità di fondare colonie, acquistare merci, costruire edifici, attaccare militarmente gli avversari ed condurre esplorazioni (quest'ultima azione ha una forte componente aleatoria). Il punteggio viene attribuito con un meccanismo di maggioranza per la presenza dei giocatori nelle varie colonie.

9

Colosseum - Wolfgang Kramer & Markus Lübke - 2007

I giocatori sono impresari dell'antica Roma che organizzano spettacoli, il meccanismo è un gestione risorse con l'utilizzo di aste, commercio tra giocatori, e una componente casuale data dal lancio di dadi; il tutto integrato con bonus di varia natura sui vari elementi. Il punteggio è dato dal numero di spettatori raccolto, ma non è cumulativo e vince chi in assoluto ha organizzato il singolo lo spettacolo dal pubblico più numeroso.

9

Yspahan - Sébastien Pauchon - 2006

In questo gioco di gestione risorse le azioni a disposizione dei giocatori sono derivata dal lancio di una serie di dadi, aggiungendo una limitata componente casuale ad un gioco dalle multiple strategie di vittoria. Carte azioni speciale, costruzione di edifici e realizzazione di punti vittoria attraverso la carovana arricchiscono il gioco di spessore mantenendo comunque limitata la durata di una partita.



2-Player category

1

Mr. Jack - Bruno Cathala & Ludovic Maublanc - 2006

Una sfida di logica (con un pizzico di alea) tra Jack the Ripper e Scotland Yard; ad ogni turno Jack deve organizzare, utilizzando una limitata scelta di azioni, un puzzle da proporre all'avversario che lasci il dubbio sulla reale identità del colpevole e contemporaneamente configuri una possibile via di fuga. Il tutto immerso nell'atmosfera della Londra vittoriana.

2

Medici vs Strozzi - Reiner Knizia - 2006

Si tratta della versione per due giocatori di Medici, del quale mantiene il tema (l'acquisto e il piazzamento di partite di merci), il meccanismo ad aste (adattato in modo semplice e funzionale per essere giocato da due persone) e vi inserisce un nuovo strato di regole (la scelta del piazzamento delle navi nei porti).

3

BattleLore - Richard Borg - 2006

Evoluzione in chiave medievale/fantasy del sistema di gioco ideato da Richard Borg per gli scontri tattici di miniature su mappa esagonata; vi sono tre componenti di aleatorietà: le carte da giocare per indicare quali unità sia possibile utilizzare (per tipologia o per fronte), i dadi con cui si risolvono gli scontri e le carte Lore con vari effetti speciali. Il meccanismo dei gettoni Lore (per acquistare carte Lore o modificare l'esito dei dadi) e il War Council (che permette di modificare alcuni parametri delle regole) dà varietà al sistema, ulteriormente ampliato dal buon numero di espansioni già pubblicate.

4

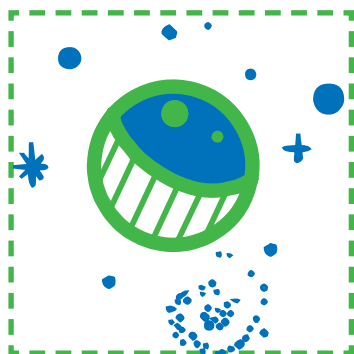
Combat Commander: Europe - Chad Jensen - 2006

La visione GMT del combattimento tattico a livello di squadra nella WWII (qualcuno ha detto ASL?). Il gioco base contiene unità e regole per scontri tra tedeschi e americani (o russi); le espansioni aggiungono le altre nazioni. Una buona selezione di scenari e la semplicità nella possibilità di crearne di nuovi, unita alla varietà di pedine e mappe dà a questo sistema una longevità e una rigiocabilità molto buona. La presenza delle carte aggiunge varietà all'azione ma aumenta il peso dell'aleatorietà sul gioco.

5

ConHex - Michail Antonow - 2006

Un gioco astratto in cui lo scopo è quello di collegare due lati opposti della plancia (come nell'Hex o nel Twixt) attraverso la connessione di aree dopo averle conquistate racchiudendone la maggior parte dei vertici con le proprie pedine.



oltre i confini

Cosa succede oltre i confini? Cosa pensano le persone appassionate di gioco come noi ma che abitano fuori dalla nostra bella Italia? Chiediamolo a loro!

Commenti e parole di uno degli autori di Mr. Jack!



A cura di Andrea "Liga" Ligabue, traduzioni di Andrea "Nand" Nini



Ecco quello che Bruno Cathala ha scritto in esclusiva per noi di ILSA riguardo alla sua vittoria nella categoria 2-giocatori.

It's a pleasure for me to write some words for your magazine:

First of all, i have to say how much i'm proud and honoured to get this award for Mr. Jack!! Frankly speaking, i thought we had no chance to win with BattleLore in front of us. I like this game and i'm really impressed by Richard Borg's work on his game system than it sound like an evidence than he would win the award! So when i received the news, it was like an explosion of happiness... the most important is not to win... it's to win against major opponents! Moreover, after having so much difficulties to find a publisher, this award is one more clue that we were right!!!

Imagine...

This game is born during Cannes games festival, due to Ludovic's initiative to invite me working on a concept of light and shadow.. he was exited bay the concept but had no idea what to do with it. We began immediately (at 4 o'clock in the morning) a brainstorming session and imagined the first basis of mr jack. A few months later, we had a prototype working well, with testers feeling very enthusiastic!! We were quite sure to find easily a publisher because of this enthusiasm, but... we had to face to a big problem: everybody gave us the same answer: Yes, your gale is good and interesting but.. it will be to expensive to produce and it's only a 2 player game.. risk is to heavy!

E' un piacere per me scrivere qualcosa per la vostra rivista:

Prima di tutto, devo dire che sono molto fiero ed onorato per aver ricevuto questo premio per Mr. Jack!! Parlando francamente, pensavo di non avere speranze di vittoria con Battlelore di fronte. A me piace questo gioco e sono stato veramente impressionato dal lavoro che Richard Borg ha fatto sul suo sistema di gioco, e pensavo che avesse le carte in regola per vincere il premio!

Così, quando ho avuto la notizia è stata veramente un'esplosione di felicità... la cosa importante non è vincere... ma vincere contro opposenti di questo calibro! A maggior ragione dopo aver avuto così tante difficoltà nel trovare un editore, questo premio è una prova ulteriore di quanto fossimo nel giusto!!!

Immaginate...

Questo gioco è nato durante il festival di giochi di Cannes, con l'iniziativa di Ludovic di invitarmi a lavorare ad un concetto di luci e ombre... era eccitato dal concetto, ma non aveva idea di cosa farci. Abbiamo immediatamente iniziato una sessione di brainstorming (alle quattro del mattino) e posto le prime basi per Mr. Jack. Alcuni mesi dopo, avevamo un prototipo che funzionava bene, e i tester erano entusiasti!! Eravamo abbastanza sicuri di poter trovare facilmente un editore a causa di questo entusiasmo, ma... dovevamo fronteggiare un grosso problema: tutti ci davano la stessa risposta: sì, il vostro gioco è buono, ed interessante... ma è costoso da produrre ed è un gioco per due sole persone... il rischio è troppo grande!

We were really disappointed but decided to try an other way: micro-publication with Neuroludic in France, 250 samples hand made. And.. it was a success: this run has been sold out in 10 days ! I really want to thank people who bought this first micro edition all around the world.

At this time we came back with this experience, with players speaking kindly about the game on the net, and Hurrican made us an offer. He wanted to publish the game... and it would be it's first game! We accepted and... one year later, it's only fun !! game is played all around the world, it's published in 7 languages, there is an online adaptation (mrjack.bildi.de... my pseudo is bdm...) and now... the IGA award!! wow !!!

In Essen, fans of mr jack will find an expansion, including 5 new characters and a specific first stage in the game: choice of characters and how to set up the game each time differently, to increase replayability !!

Eravamo molto delusi, ma abbiamo deciso di tentare un'altra strada: una piccola produzione con Neuroludic in Francia, 250 copie fatti a mano. E... fu un successo: questa tiratura andò esaurita in 10 giorni! Voglio veramente ringraziare le persone che hanno acquistato questa prima micro edizione in tutto il mondo.

Acquisita questa esperienza, con i giocatori che parlavano bene di questo gioco in rete, la Hurrican ci fece un'offerta. Volevano pubblicare il gioco... e sarebbe stato il loro primo gioco! Noi accettammo... e passato un anno, è solo un divertimento!! Il gioco viene giocato in tutto il mondo, è stato pubblicato in sette lingue, ce n'è una versione on-line (mrjack.bildi.de, il mio nickname è bdm...) e ora... il riconoscimento dell'IGA!! Wow!!!

A Essen, i fan di Mr. Jack troveranno un'espansione, che includerà 5 nuovi personaggi e una prima fase specifica della partita: la scelta dei personaggi e come fare il piazzamento iniziale in modo differente per incrementare la rigiocabilità!!



Commenti di Vlaada Chvatil a seguito dell'annuncio del premio

A cura di Andrea "Liga" Ligabue, traduzioni di Andrea "Nand" Nini

Thank you, I am really honored by this award. To be honest, I didn't expect the game has a chance, because I am aware the first limited run had a bit lower component quality; so I very appreciate it is really the game itself you evaluate.

It sure pleased the Czech boardgaming community, too (they learned about it the immediately once you publish it, so seems Czechs are watching your initiative well :o). There is a big boardgame community here (considering how small country we are), and people are pleased the gaming world now can hear about us (except the fact "our" team was silver on Europemasters several times :o)

And, of course, I am happy also because such a prestige award will draw more attention to the game - and I am not speaking about marketing issues only. The game is relatively complex, and many players could ask themselves "is the game worth the effort needed to get to it"? Now you told them clearly - yes, it is :o).

So thank you all, and good luck to the next years of your great initiative.

Grazie, sono veramente onorato per questo premio. Ad essere onesti, non pensavo che il gioco avesse qualche possibilità dato che ero al corrente che la prima versione aveva componenti di qualità un po' bassa; così ho veramente apprezzato il fatto che abbiate valutato il gioco in sé.

E (questo premio) è stato apprezzato anche dalla comunità ludica della Repubblica Ceca (hanno saputo la notizia appena è stata pubblicata, e quindi sembra che questa iniziativa sia ben conosciuta :o)). C'è una grossa comunità di giocatori da tavolo nella nostra nazione (considerando quanto questa sia piccola) e la gente apprezza il fatto che tutto il mondo abbia saputo di noi (dovremmo già essere conosciuti, il nostro Team è arrivato secondo per molte volte al torneo Europemasters :o)).

E, naturalmente, sono contento perché un premio di tale prestigio attirerà l'attenzione sul gioco - e non sto parlando solo di marketing. Il gioco è relativamente complesso, e molti giocatori potrebbero chiedersi "Vale la pena fare tanti sforzi per ottenere questo gioco?", ora gli si può rispondere chiaramente: "Sì" :o).

Grazie a tutti voi, e buona fortuna per i prossimi anni alla vostra grande iniziativa.





Intervista in esclusiva a Vlaada Chvatil

A cura di Andrea “Liga” Ligabue, traduzioni di Andrea “Nand” Nini

1. How many year does the development and play test of a such complex and equilibrate game would take to you ?

Well, there are two questions - how long the game itself was created, and how long you have to create games to create such a game :o). The game it self was created in a few months, but the mechanics, ideas etc. were gathered for many years. In fact, I had another game with civilisation theme created before this one. It worked well, except combat - it was too close to classic wargames. When revising this game, I realized I gathered enough ideas and decided to create a completely new, card driven game. Only a few concepts survived this redesign (leaders, civil and military actions).

As for the testing, it took several months of relatively intense playing, mostly online. There were several hundred of sessions played, and examining their logs we were able to balance the game to the state you can play it now.

2. How much the videogame influences your choice and development ?

Videogames influence development of my boardgames more than you would probably expect - I work as a computer games designer :o). On the one hand, I have not too much time to create board games, as computer development is really time consuming job. On the other hand, I share experience in my job and my hobby, and it also helps me when creating prototypes - for more complex games, I usually write a virtual desktop, so I can test them without a need to print and cut cards every time I change them a bit. (There is lots of cards in my games, during the past years I became pretty experienced with scissors :o).

1. Quanti anni ti ha richiesto lo sviluppo e il playtest di un gioco così complesso ed equilibrato?

Bene, ci sono due aspetti – in quanto tempo è stato creato il gioco e quanto tempo devi passare a creare giochi per creare un gioco così :o). Il gioco in sé è stato creato in pochi mesi, ma le meccaniche, le idee etc. sono state raccolte in molti anni. In realtà avevo creato un’altro gioco basato sull’evoluzione delle civiltà prima di questo. Funzionava bene, tranne che per il combattimento – era troppo simile ad un wargame classico. Quando gli ho fatto una revisione, mi sono convinto che avevo raccolto abbastanza idee e ho deciso di creare un gioco completamente nuovo, basato su carte. Solo pochi concetti sono rimasti (i leader e le azioni civili e militari).

Per quanto riguarda il playtest, è durato molti mesi di gioco relativamente intenso, per lo più on-line. È stato necessario giocare molte centinaia di sessioni, ed esaminando i log siamo stati in grado di bilanciare il gioco fino allo stato in cui voi lo potete giocare ora.

2. Quanto il videogiochi ha influenzato le scelte e lo sviluppo?

I videogiochi influenzano lo sviluppo dei miei boardgame più di quanto probabilmente crede il pubblico – è il mio lavoro sviluppare giochi per computer :o) Da un lato non ho molto tempo da dedicare ai boardgame, dato che lo sviluppo al computer è un lavoro che occupa molto del mio tempo. Da un altro lato ho condiviso l’esperienza del lavoro con il mio hobby, e mi ha anche aiutato nella creazione di prototipi – per i giochi più complessi solitamente utilizzo un programma di simulazione, in modo tale da poter provare i giochi senza bisogno di stampare e tagliare carte ogni volta che cambio una cosa. (Ci sono molte carte nei miei giochi, negli anni sono diventato abbastanza esperto con le forbici :o).



3. Are there in your minds expansion for the game like new cards or the idea to use the system for a different setting ?

Of course there were some ideas. However, I don't want to change the theme, and an expansion would neccessairily prolong the game. As for its length, the game is now on the edge. (To be honest, I wanted the game to be shorter, but my testers persuaded me to not shorten it; they enjoyed the full game and when I introduced a shorter version, it seemed to them that the Ages fly too fast.)

I have an idea or two what might happen with TtA in the future... but nothing I would promise now :o)

4. Apart for Galaxy Trucker that will be released in Essen, have you other games close to be finished ?

Of course. Lots of them. Depends on definition of "close" :o). There are always several games in state of "well though out" - but just in form of brief notes. When I choose one of them, it is a matter of a week or two to have the first prototype. Usually during Christmas time this happen to one of these games, but for now, I can't say which one it will be :o).

Thank you very much. I have already prepayed Galaxy Trucker and if it is fairly as good as TtA it will be one of my best Essen purchase!

:o) GT is pretty different than TtA, but I hope you will not be disappointed :o)
Vlaada

3. Hai in mente qualche espansione per il gioco come nuove carte o qualche idea per utilizzare il sistema in una differente ambientazione?

Naturalmente ho qualche idea. Nonostante questo, non voglio cambiare l'ambientazione, e un'espansione prolungherebbe inevitabilmente la durata del gioco. Per quanto riguarda la sua lunghezza, il gioco è al limite. (Per essere onesti, volevo che il gioco fosse più breve, ma i miei playtester mi hanno convinto a non accorciarlo; si divertivano nel gioco completo e quanto ho provato a proporgli una versione più breve, gli sembrava loro che le ere scorressero troppo in fretta.)

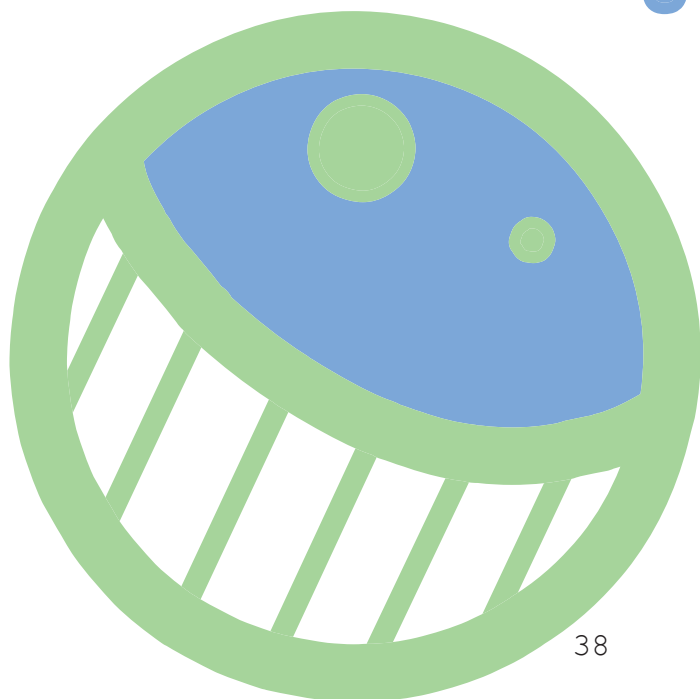
Ho un paio di idee che si possono applicare nel futuro a TtA... ma ora non voglio promettere niente.

4. Oltre a Galaxy Trucker, che verrà pubblicato a Essen, hai altri giochi quasi ultimati?

Naturalmente. Un sacco. Dipende dalla definizione di "quasi" :o). Ci sono sempre molti giochi nello stato di "ben definito" – ma solo sotto forma di brevi note. Quando ne scelgo uno è una questione di un paio di settimane per avere il primo prototipo. Solitamente è durante le festività Natalizie che accade questo a un gioco, ma per ora non so dire quale sarà :o).

Ti ringrazio veramente tanto. Ho già preordinato Galaxy Trucker e se sarà appena buono come TtA sarà uno dei miei migliori acquisti di Essen!

:o) GT è molto differente da TtA, ma spero che non ti deluderà :o)
Vlaada





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.



Gioco da tavolo: tutta l'informazione

di Fortunato "TinuZ" Cappelleri e Fabio "fab!o" Cambiaghi



Il titolo è carico di aspettativa e per questo è d'obbligo una premessa, gli strumenti per diffondere informazioni sul gioco sono stati e sono tuttora molti, pensare di poterne fare un censimento completo è idea quanto mai audace - forse un intero numero di ILSA non basterebbe. Quello in cui ci cimenteremo è un tentativo, senza pretese di essere esaustivo, di ripercorrere l'evoluzione dei metodi che fino ad oggi ci hanno permesso di essere sempre aggiornati sulle vicende di un argomento che ci sta particolarmente caro, quello del gioco ma soprattutto del gioco così detto da tavolo soffermandoci principalmente su quelle che ci hanno davvero lasciato un segno.

Trovare un punto di inizio è altrettanto difficile e ci perdoneranno gli appassionati di lungo corso se per questioni di spazio e anche di 'giovinezza' cominciamo il nostro viaggio facendo un tuffo nel passato di soli trent'anni.

Sono gli anni Settanta, per i campionati di calcio in Argentina una nota casa editrice di giocattoli pubblica "La coppa del mondo", il gioco col quale "si possono riprodurre tutte le emozioni di una partita di calcio", inoltre spopola il Cubo di Rubik e il naso dell'Allegro Chirurgo comincia ad accendersi anche in Italia. Urania, nota collana di fantascienza arriva a sfiorare le 100.000 copie. Sono gli anni del subbuteo, del rischiatutto e delle prime consolle da collegare alla TV (che diventa a colori proprio in quegli anni). Sono senza dubbio stagioni di gran fermento per i giovani giocatori italiani che già si dilettono con partite di diplomacy (e cominciano a farlo anche per posta, non elettronica ovviamente) e hanno da poco scoperto, e naturalmente apprezzato, anche il gioco di ruolo. Nasce presto l'esigenza di creare un canale informativo capace di parlare del gioco, una rivista

capace di affiancarsi alle molte riviste di enigmistica e giochi di parole già nelle edicole con lo scopo di aprire una finestra anche su altri tipi di attività ludiche come i giochi da tavolo o di società.

L'idea si concretizza nel mensile Pergiochi il cui primo numero è dato alle stampe nell'ottobre del 1980, proprio nel cuore di un decennio, quello tra il 1975 e il 1985, che è considerato dai più una vera stagione d'oro per il gioco da tavolo italiano. In questo periodo infatti il gioco è così diffuso che persino le città più piccole possono vantare la presenza di almeno due o tre negozi di giochi con scaffali carichi dei frutti del periodo più florido di molte case editrici italiane tra cui Editrice Giochi e Clementoni ma anche Mondadori Giochi e, rullo di tamburi... IT (International Team), indiscussa protagonista di quegli anni.

Pergiochi si autodefinisce nel suo sottotitolo "Rivista di giochi 'intelligenti' per adulti, e si propone come rivista sul gioco a 360 gradi: dalle carte da gioco agli scacchi e poi go, backgammon, wargames, giochi con carta e matita e persino giochi elettronici.

Sulla sua scia altre storiche testate cominciano a parlare di gioco. Contromossa ad esempio amplia il suo target trasformandosi da noto mensile di scacchi a rivista di giochi a tutto tondo. La pubblicazione nella sua nuova veste fa la sua prima apparizione nel gennaio 1983 e resiste fino al Maggio del 1986. Un altro tentativo ammirevole è quello di "Giochi magazine", mensile di giochi "in generale" la cui sorte è però un po' meno fortunata, sopravvive meno di un anno, dal maggio 1987 al marzo 1988.

Tra tutte le riviste di quel periodo Pergiochi resta comunque la rivista di riferimento del settore e accompagna i giocatori di quegli anni dall'apice del loro entusiasmo ludico fino al momento in cui, a causa di un progressivo ma inesorabile calo di consensi si vede costretta a pubblicare, nel settembre 1984, il

suo ultimo numero, potendo vantare comunque un record di 43 uscite in soli 4 anni.

Pergio e le altre riviste di quel periodo fungono da vero e proprio collante per i giocatori degli anni Ottanta che sono i primi a formare una vera propria comunità (virtuale anche senza il PC) tenuta simbolicamente unita proprio da queste riviste che li conducono per mano in un processo di vera e propria crescita della conoscenza ludica per merito della grande quantità di notizie e nozioni ludiche diffuse da queste testate.

Purtroppo sul finire degli anni Ottanta quella che dall'inizio dell'articolo stiamo chiamando "informazione ludica" imbocca una strada tutta in salita; sono poche anzi pochissime le case editrici che trovano il coraggio di imbarcarsi nuovamente in un progetto tanto impegnativo come la pubblicazione di una rivista dedicata completamente al mondo del gioco sebbene l'interesse dei giocatori sia rimasto elevato come il numero di 'fanzine' (termine derivato dalla fusione di due vocaboli inglesi fan e magazine) che vengono pubblicate in modo amatoriale da appassionati del settore. Un caso esemplare è quello di Rune, la prima rivista italiana dedicata per intero al gioco di ruolo che muove i suoi primi passi proprio sotto forma di fanzine creata in modo per lo più casalingo da giovani appassionati. Rune ha così tanti sostenitori che proprio alla fine degli anni Ottanta, si trasforma grazie alla Sintagma Editrice in una vera e propria rivista cartacea bimestrale.

Dopo solo 9 numeri il progetto viene abbandonato ma alcuni dei redattori si spostano in altre testate che si stanno preparando ad ereditare i lettori della testata defunta.

Il gioco infatti, che per definizione è libero, non si lascia imprigionare dalle mode del momento e continua anche in questi anni di apparente calo di interesse a incuriosire, piacere ed appassionare fino a quando nell'ottobre del 1991 Granata Press raccogliendo una buona spinta ricevuta in particolare dai giocatori di ruolo che hanno da poco e con rammarico rinunciato a Rune e dagli amanti del fumetto (che in questi anni raggiungono un numero davvero considerevole) manda in stampa la rivista Kaos che fa strage di cuori tra i cultori del gioco di ruolo.

La qualità di Kaos in termini di contenuti ma anche di qualità della confezione è decisamente alta e l'entusiasmo dei giocatori, in particolare quelli di ruolo, è alle stelle; questo non basta però a portare il numero delle copie vendute a valori adeguati per consentire la sopravvivenza della testata che nel giro di due soli anni e con solo 9 numeri all'attivo

viene ceduta da Granata Press alla Nexus Editrice, neonata società formata dagli stessi redattori di Kaos. Questo passaggio segna l'inizio di un altro periodo d'oro per l'informazione ludica.

Nelle mani della Nexus infatti Kaos assume una forma più stabile che gli consente di raggiungere un numero considerevole di uscite, ben 50 tra il 1993 ed il 1998. Kaos abbandona nel suo percorso di crescita lo stretto legame con il fumetto e si trasforma in un vero il punto di riferimento italiano nel settore del gioco per gli anni Novanta.

Ma di cosa si scrive in questi anni sulle riviste di gioco? Sono anni di innovazione e perfezionamento non solo per l'informazione ludica ma anche per il gioco stesso, la qualità dei giochi pubblicati continua ad aumentare; un famoso riconoscimento Tedesco nell'ambito del gioco da tavolo, lo Spiel des Jahres (gioco dell'anno), assegna il suo premio più ambito a titoli come Coloni di Catan ed El Grande, giochi che ancora oggi sono in cima alle classifiche di gradimento tra i giocatori.

Nel 1998 l'entusiasmo è al culmine e fa la sua comparsa un'altra pubblicazione, sempre grazie alla Nexus Editrice, tutta dedicata al mondo del gioco di società: GiocArea.

A partire dal numero 60 (gennaio 1999), Kaos diventa PowerKaos, questo mutamento è sintomo di una trasformazione ancor più grande che sta per coinvolgere il mondo del gioco italiano. La rivista comincia a dare spazio ad altri tipi di gioco, come i videogiochi e la distribuzione viene limitata esclusivamente ai negozi specializzati, riducendo così di molto la tiratura. Dopo solo 4 numeri PowerKaos ingloba al suo interno la rivista GiocArea, prima come inserto staccabile poi come fascicolo allegato. Lo spazio dedicato al gioco di società sembra diminuire e subito la redazione di GiocArea in collaborazione con l'associazione Novecentonovanta si prodiga per realizzare un'altra pubblicazione più casalinga a cadenza bimestrale, tutta dedicata al gioco da tavolo: "Un'Altra Cosa", 20 pagine in bianco e nero e distribuita solo su abbonamento.

A queste riviste si affiancano altre due importanti pubblicazioni. La prima è "Agonistika News", anche questa reperibile solo per abbonamento e con periodicità trimestrale, è la rivista dell'associazione Agonistika, fondata nel 1991 e sempre in primo piano nell'organizzazione degli eventi ludici degli anni Novanta tra i quali è giusto citare il Festival Italiano dei Giochi organizzato dal 1992 al 1994 in collaborazione con studioghichi. Agonistika News si occupa di cultura ludica, inserendo anche articoli di storia militare (per i wargamers) e costume.

La seconda è "Excalibur", mensile edito dalla



Gioco da tavolo: tutta l'informazione

Stratelibri che si occupa di giochi e fumetti, ma è soprattutto il giornale di Magic, gioco che proprio nella metà degli anni Novanta spopola tra i giovani (e non) giocatori italiani.

Anche questo periodo d'oro dell'informazione ludica si avvia verso l'ennesimo calo di sipario, tutte le riviste che abbiamo ricordato interrompono le loro uscite all'inizio del nuovo millennio ed in particolare Kaos cessa le pubblicazioni in forma cartacea con il numero 75 nel novembre 2002 vantando 11 anni di edizioni e 75 numeri pubblicati grazie ai quali la rivista resta ancora oggi una delle riviste di giochi più longeve al mondo.

Anche UAC e GiocArea nello stesso periodo interrompono le pubblicazioni in forma cartacea.

Abbiamo tutto sull'informazione ludica degli anni Novanta? Certo che no. Proprio in questi anni il gioco comincia a percorrere altre vie di diffusione oltre a quella cartacea. Una di queste vie, molto efficace è la radio ed in particolare una trasmissione radiofonica chiamata Giocando che riesce nell'intento di portare le voci dei protagonisti di questo fantastico hobby direttamente nelle case degli italiani. Giocando nasce nel 1995 e viene trasmessa a cadenza settimanale prima su Radiouno e poi su Radiodue. L'esperimento è così ben riuscito che, nonostante qualche stagione zoppa, Giocando è arrivata fino ai giorni nostri e lo ha fatto in tutto il suo splendore e la sua validità, chi ne dubita può sintonizzarsi Radiodue il sabato intorno alle 13:30, rimarrà sorpreso.

La conquista di nuovi spazi di comunicazione da parte del gioco non si ferma qui, c'è infatti un altro evento nei primi anni '90 che segna in modo decisivo il futuro dell'informazione ludica (e non solo). Nel 1991 nasce infatti il world wide web (www). Servono alcuni anni di rodaggio ma internet diventa presto un mezzo insostituibile per l'accesso alle informazioni ed il gioco sa approfittarne.

La facilità con cui le informazioni possono essere messe a disposizione sulla rete trasformano internet in un importante veicolo di divulgazione e molti ne approfittano già a partire dalla fine degli anni '90. La rivista Kaos dopo la sospensione della pubblicazione cartacea si trasforma in KaosOnLine che ancora oggi è un sito attivo e sempre aggiornato dedicato al mondo del gioco di ruolo e al gioco da tavolo. Lo stesso accade a GiocArea che diventa rivista on-line edita da daVinci pronta a essere 'scaricata' e divorata da centinaia di giocatori.

Ma è il nuovo millennio a segnare una vera svolta. I giocatori cominciano a scambiarsi pareri e opinioni grazie ai newsgroup e alla rete USENET, le in-

formazioni di prima mano cominciano a girare per e-mail, vengono create le prime mailing list alcune delle quali sono tuttora indispensabili per tutti gli appassionati di gioco come ad esempio la lista KILI, creata nell'autunno del 1998 ed ancora oggi molto attiva.

Intere riviste delle quali esisteva solo un'idea ma non la possibilità materiale di essere pubblicate trovano in internet un sistema economico ed accessibile per fare finalmente la loro comparsa, è il caso di DM Magazine che nasce nel 2003 grazie anche al supporto di alcuni appassionati e diventa presto una parte importantissima del panorama ludico italiano occupandosi di gioco "d'annata" sotto tutte le sue forme: interviste agli autori e agli editori, varianti di gioco, reportage e tante recensioni.

Come capita con tutte le tecnologie i ritmi dell'evoluzione sono sempre serrati e internet non è da meno, la tipologia dei siti si migliora di giorno in giorno orientandosi sempre più alle esigenze degli utenti, compaiono presto i primi forum che si trasformano in poco tempo in vere e proprie comunità virtuali nelle quali i giocatori possono parlare delle proprie esperienze di gioco e soprattutto condividere risorse come fotografie, recensioni e persino traduzioni di giochi stranieri. Grazie all'elevato numero di frequentatori queste comunità virtuali diventano presto il posto ideale nel quale mettere a disposizione informazioni e novità riguardanti il gioco con una novità fondamentale rispetto agli strumenti del passato e cioè che l'informazione non arriva più "dall'alto" ma è fornita dagli appassionati stessi.

Alcune delle comunità di giocatori in internet superano abbondantemente il migliaio di iscritti e tra queste non possiamo esimerci dal citarne alcune. La Tana dei Goblin ad esempio nata come sito internet dell'omonima associazione romana di giocatori (creata nel 1997) ma che in pochi anni diventa il portale di riferimento di oltre tremila giocatori iscritti da tutte le parti d'Italia. Oltre 1200 iscritti per Giochidatavolo, altra comunità di giocatori nata nel 2004. Meno iscritti ma grande quantità di notizie sul gioco nonché esclusivi contributi audio raccolti nelle manifestazioni ludiche più importanti d'Italia per Gioconomicon e tanti altri ancora...

Molti gruppi di gioco danno vita a siti internet per trasmettere le proprie esperienze ludiche e alcuni arrivano persino a realizzare vere e proprie pubblicazioni elettroniche (e-zine) in cui raccolgono proprie recensioni e commenti oltre che ricerche e approfondimenti sul mondo del gioco.

Due esempi di questo fenomeno sono certamente la rivista on-line "Il Fogliaccio degli Astratti" creato nel Luglio 2003, che ha all'attivo ben 44 numeri tutti dedicati ai giochi astratti appunto e sulla cui home



Gioco da tavolo: tutta l'informazione

page campeggia la scritta "Tutti possono partecipare alla realizzazione e diffusione del FdA"; il secondo esempio è la neonata e-zine (electronic magazine) "ITP Magazine" dell'associazione ludica "Il Turno in Più" che si propone di raccogliere gli articoli più interessanti apparsi sul forum del sito internet dell'associazione per riproporli poi a tutti i giocatori in un formato più fruibile.

Grazie alla rete il rapporto tra e-zine ed i metodi di informazione tradizionale come le riviste cartacee, diventa paritario perché le prime, nate dalla collaborazione di persone dotate di estrema competenza nell'ambito del gioco entrano in contatto attraverso le comunità virtuali (vero crogiuolo dell'esperienza ludica del nuovo millennio) non hanno nulla da invidiare in termini di contenuti alle seconde.

Il nostro viaggio può ora considerarsi concluso? Probabilmente no, abbiamo parlato solo di mezzi di divulgazione che si occupano di gioco da tavolo nella loro interezza ma abbiamo dovuto rinunciare, per non diventare eccessivamente noiosi, a elencare tutte quelle riviste che pur non occupandosi esclusivamente di gioco da tavolo, ospitano con costanza informazioni e recensioni sulle novità di questo settore come ad esempio Tangram, rivista cartacea di 'cultura ludica' splendidamente confezionata, nata nel 2002 e con al suo attivo ben 17 uscite dedicate agli appassionati di gioco ma anche ai formatori e a quanti usano l'attività ludica nell'ambito delle politiche sociali. Oltre 90 pagine curate da personaggi illustri del mondo del gioco che spaziano dall'enigmistica ai giochi astratti passando per i giochi di carte e anche quelli da tavolo. Un altro esempio tutto telematico è KULT Underground una e-zine tutta italiana pubblicata esclusivamente su internet e attiva dal 1994 che ospita una sezione dedicata a recensioni di giochi da tavolo.

Inoltre i progressi di Internet non si fermano, non è passato molto tempo dalla creazione dei primi siti con argomento ludico che già il semplice testo statico da consultare è superato dai contenuti multimediali... e il gioco? Subito dietro, sempre al passo coi tempi cavalca l'onda dell'innovazione tecnologica con una trasmissione radio digitale che può essere ascoltata accedendo direttamente al sito di Radio Impronta Digitale che ha già mandato in onda 12 lunghe puntate della trasmissione "Frequenza Ludica" e conta di metterne on-line ancora molte.

A dispetto di tutto questo sbocciare di tecnologia, la carta continua però ad avere un fascino tutto suo, riesce a trasmettere una sensazione di garanzia e stabilità. Nonostante le migliaia di possibilità per recuperare informazioni da internet i giocatori con-

tinuano a sentire il bisogno di una rivista in carne e ossa (o forse è meglio dire carta e... graffette) capace di colmare il vuoto di un mezzo completo ed efficace che ancora nel nostro settore sembra non esistere.

L'invito viene raccolto nell'autunno del 2005 quando fa la sua prima apparizione GMM (Game Master Magazine), bimestrale di Stratelibri che con puntualità ineccepibile ha già dato alle stampe 11 numeri e della quale festeggeremo il secondo anno di vita in occasione di Lucca Comics & Games 2007.

Non ce la sentiamo di dire che GMM da sola potrà colmare quel vuoto di cui parlavamo ma ci piace sperare che il fermento di questi anni si trasformi nell'inizio di un nuovo e rigoglioso periodo per il settore del gioco in scatola che proprio in questi ultimi anni sta riscuotendo in Italia consensi sempre crescenti.





giocano per voi

Nei prossimi numeri avremo modo di analizzare in modo più approfondito la ludobiografia di ognuno dei redattori; per questo articolo, che inaugura la rubrica, abbiamo scritto tutti una breve presentazione che vi proponiamo qui sotto in ordine assolutamente sparso.

Nessuno escluso

di tutta la Redazione



Liga

Sono nato a Modena nel 1972 e sono entrato ufficialmente nel mondo del gioco a 16 anni (e non ne sono ancora uscito!). Sono cresciuto, ludicamente parlando, al club TreEmme (allora 3M) come tutta la generazione modenese di allora aperto a tutte le esperienze ludiche. Nei primi anni avevo una forte predilezione per i giochi di ruolo (sono stato per anni master e giocatore) ma non ho mai disdegnato i giochi da tavolo, dai vecchi classici GW a quelli della Avalon Hill, passando per Star Fleet Battles, Battletech, Macchiavelli e World in Flames. Il TreEmme era una vero e proprio turbinio di proposte ludiche che hanno formato il mio gusto piuttosto variegato. Sono incappato nei giochi alla tedesca nel 1999, a seguito di un periodo di studio in Danimarca (e le indimenticabili serate di gioco a casa di Mik Svellov) e sono rimasto affascinato dal genere pur mantenendo una predilezione per i giochi dotati di una ambientazione viva e disdegnando l'eccesso di astrattismo. Le mie preferenze oscillano continuamente tra il fascino per le belle e solide meccaniche (Age of Steam, Power Grid, Puerto Rico) e quello per i gioconi dalla ricca ambientazione (Twilight Imperium, Battlelore, Runebound). Sono chiaramente avverso ai giochi collaborativi e ai party game, che proprio digerisco a fatica, ed in generale non apprezzo tutti quei giochi (che non siano espressamente di ruolo) che fanno dello "spirito con cui si gioca" il loro unico punto di forza (Munchkin, Si Oscuro Signore). Non amo neanche i giochi troppo astratti che trovo privi di anima e che nel complesso mi annoiano. Pur essendo affascinato dall'eleganza dei giochi non influenzati dalla fortuna (il mio gioco del momento è Dungeon Twister, che ritengo praticamente perfetto) non disdegno alla bisogna lanciare secchielli di dadi, pescare carte e gioire od inveire di volta in volta con la buona o la mala sorte, a patto che l'aspetto casuale sia giustificato dalla meccanica e ben inserito nel tema. Di tanto in tanto amo anche lanciarmi in partite a giochi complessi quali alcuni titoli della GMT o i vecchi classici della SPI.

fab!o

Mi devo ludoraccontare? Presto fatto! Mi chiamo Fabio Cambiaghi e in rete sono conosciuto come 'fab!o', sono nato nel 1974, sono Brianzolo. Giocatore da tavolo da sempre con qualche pausa per giocare di ruolo a partire dai 15 anni. Dalla fine del '99 una scatola di Tikal apre la porta di un nuovo mondo, comincio a giocare seriamente. Personalmente adoro i così detti euro-games: ottimi quando l'ambientazione calza a pennello ma belli anche quando è soltanto appiccicata. Schivo volentieri wargames e american-style ed in generale i giochi che superano le 3 ore di durata. Preferisco la vecchia scuola tedesca fatta di regolamenti consistenti, meccaniche solide e tanto legno. Mi piacciono i giochi molto impegnativi ma non disdegno quelli in cui conta anche un pizzico di fortuna. Qualche titolo per farvi capire? Non saprei... tra i miei preferiti di sempre ci sono per esempio Samurai di Knizia, Caylus di Attia e Reef Encounter di Breese. I più giocati degli ultimi mesi Yspahan di Pauchon e Notre Dame di Feld. L'ultimo acquisto Chang Cheng del nostro Obert. Sono anche affascinato dagli astratti puri, dai grandi classici come gli scacchi ed il Go ai più moderni come quelli del progetto Gipf, passando anche per giochi un po' più semplici ma molto intriganti come Xe Queo di Randolph o Hive di Yianni.

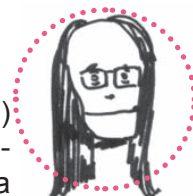




Tanis

Che dire? Rischio di essere il vecchio (poco saggio) della redazione, essendo nato nel 1970 e con un'esperienza ludica che inizia a metà degli anni '80 come passione, per trasformarsi in professione (ho lavorato per Wizards of the Coast ed Upper Deck, attualmente posso vantare collaborazioni con Disney, Dal Negro, Counter/Stratelibri, Panini, Preziosi Collection, New Media; sono stato giurato del Best of Show per due edizioni di Lucca Games). Gioco veramente un pò a tutto (non tocco i gdr da parecchi anni), ma prediligo i giochi di media complessità, non troppo lunghi, dalle meccaniche eleganti. Non mi piacciono per nulla i party games, trovo troppo aridi e noiosi quasi tutti i giochi astratti, ed in generale non amo i giochi che si risolvono in una semplice gara di potenza di calcolo matematico perché totalmente privi di elementi casuali. Non mi piacciono troppo neanche i giochi di pura diplomazia, e quelli pieni di interazione diretta tra i giocatori, come gli effetti "take that" ed ogni meccanica di "kingmaking". Voglio vincere o perdere per bravura individuale e capacità di reagire agli elementi casuali presenti nel gioco, non grazie alla maggiore simpatia o antipatia suscitata agli altri giocatori seduti allo stesso tavolo e nemmeno grazie al fatto di prendermi il triplo del tempo degli altri giocatori per pensare alle mie mosse. Giochi che mi piacciono molto? Spaziando un pò tra generi diversi direi Power Grid, Yspahan, Notre Dame, Traders of Genoa, Ra, Himalaya (solo con le regole da torneo), Shogun/Wallenstein, Shadows over Camelot. Non disdegno affatto i giochi americani molto ambientati (Twilight Imperium, Arkham Horror, Fury of Dracula, Conquest of the Empire, La Guerra dell'Anello), peccato abbia raramente il tempo di giocarli.

Nand



Mi chiamo Andrea Nini (da qui il soprannome, N.And., utilizzato a partire dalla scuola di informatica) e sono nato nel 1968. Ludicamente ho iniziato negli anni '80, e dopo essere passato per i canonici Monopoli e RisiKo! ho scoperto sfogliando le pagine di Pergioco che "dentro una scatola" era possibile trovare molto di più. A partire dalla famosa scatola rossa di D&D (edizione TSR, non ho aspettato quella EG) e attraverso i titoli Avalon Hill, SPI e International Team; sono arrivato a trovare un nuovo "slancio" con gli Eurogame alla fine del 2000, comprendendo che l'ambientazione non è tutto e un gioco può essere stimolante anche quando si basa su pizze o fagioli, quello che conta è il meccanismo alla base (naturalmente sono sempre contento se trovo meccanismo E ambientazione). Come gusti, ritengo Star Fleet Battles, Magic Realm e Dune tre capolavori al di fuori del tempo, ma non ho problemi a giocare RPG, astratti (Hive è l'attuale preferito), Eurogame, wargame (indimenticabili i mesi passati a interpretare il regolamento di World in Flames), party game o LARP (li ritengo indispensabili quando ci si trova in più di sei persone oppure con una platea di novizi: Lupi Mannari, On Stage! e Hollywood Lives tre nomi tra tutti); mi interessano molto i simil-RPG (e i dungeon crawler) come Arkham Horror. Potrei apprezzare i CCG se non avessero nome Collectible nel titolo, mentre non riesco proprio ad appassionarmi ai wargame 3D (per i miei gusti "rigorosi" li trovo troppo "approssimati") o a quei giochi che hanno problemi evidenti (come Munchkin, che trovo essere un caotico filler di qualche ora più lungo del necessario).



Ciaci

Io sono Franco Sarcinelli, classe 1966, la mia "carriera" di giocatore inizia da bambino con i titoli della Clementoni e dell'Alma Giochi, poi il passaggio obbligato per RisiKo! e Monopoli contaminato da altri titoli per quel tempo inusuali (Strategikon e Paperopoli regalati con l'abbonamento a Panorama e successivamente Golpe, pubblicato a puntate sull'Espresso) che mi hanno permesso di espandere i miei confini ludici. Successivamente arrivano Civilization, Speed Circuit ed il mitico Talisman giocati fino alla nausea, intervallati da sporadiche novità trovate per caso con il contagocce. Poi un giorno scopro che esiste lo Spiel des Jahres e che a vincerlo è un gioco che si chiama Coloni di Katan (sì, con la K) e da quel momento mi si apre il sipario sul mondo dei german games. Internet e it.hobby.giochi hanno fatto il resto mostrandomi che esiste una comunità di giocatori attiva e la possibilità di reperire più facilmente i titoli sul mercato.

Come giocatore apprezzo i giochi con solide meccaniche e poca alea, sono un grande estimatore di Knizia, e preferisco (più per necessità che per voglia) giochi dalla durata contenuta.



Non amo particolarmente gli astratti ed i gdr e solo ultimamente ho smussato gli angoli iniziando ad apprezzare anche i giochi più leggeri (vedi collezione Days of Wonder) ed alcuni titoli di stampo "americano" (Railroad Tycoon, Furia di Dracula). Non disprezzo i party game (ma presi a piccole dosi però) e solitamente mi adatto al tipo di compagnia e gioco a qualsiasi cosa basta che ci si diverta. Scanso volentieri tutti i collezionabili (sono stato sfiorato da Magic, ma fortunatamente ho smesso subito) e non mi attirano i wargame a mappa esagonata con mille segnalini e diverse ore di preparazione. Evito anche i tridimensionali in tutte le salse. Tra i miei giochi preferiti: Tigris & Euphrates, Samurai e quasi tutto il Knizia d'annata, adoro Speed Circuit ed apprezzo molto i titoli alla Caylus, Puerto Rico o Imperial.

Paoletta



Sono Paola Mogliotti, per gli amici "Paoletta" (...di nome e di fatto!), l'unica rappresentante del sesso femminile in questa redazione e a quanto pare anche la più giovane, sono infatti nata a Torino nel 1977. Cresciuta con i Lego, Forza 4, Cluedo, Indovina Chi, ho avuto la fortuna per molti anni di poter ricevere in regalo ogni Natale almeno un nuovo gioco di società. Ho poi rispolverato la mia passione ludica con qualche gioco un po' più impegnativo quando ero già più grande, trascorrendo lunghe serate davanti al tabellone di Risiko!, Trivial Pursuit, Crack e simili.

Contemporaneamente ho scoperto anche un'altra dimensione del gioco, quello di Ruolo, che mi ha appassionato al punto da voler provare diverse ambientazioni e regole; tra tutte le mie preferite restano Warhammer Fantasy e Cyberpunk. Ma la vera svolta c'è stata in seguito ad una grande "scoperta": Coloni di Catan. Comprato su Internet per curiosità, l'ho giocato ininterrottamente per settimane fino ad arrivare a provare anche le altre espansioni. Questo bel gioco non poteva che suscitare in me grande curiosità e questa "sete" di nuovi giochi è stata soddisfatta quando all'inizio del 2005 ho incontrato insieme a TinuZ un piccolo gruppo di accaniti giocatori di Torino, con cui è poi nata l'idea di fondare GiocaTorino! E pensate che quella sera, per soddisfare la mia curiosità ludica, mi hanno fatto provare un giochino semplice semplice: Funkenschlag, che è entrato da subito nella mia lista di giochi preferiti accanto a Goa, Puerto Rico, Caylus, Wallenstein, Yspahan, Leonardo da Vinci, Manila, Ubongo, ecc... Mi piacciono e gioco spesso e volentieri anche con giochi molto semplici, i classici "filler", e con i party games, più che altro perché sono quelli che meglio si prestano alla divulgazione ludica, a cui dedico gran parte del mio tempo libero.

Non amo i giochi astratti, non mi affascinano, faccio addirittura difficoltà già solo a capirne le regole, mentre non ho mai provato, né sono attirata a farlo, i vari wargame, i giochi di miniature e i giochi di carte collezionabili.



TinuZ

TinuZ al secolo Cappelleri Fortunato (...di nome e di fatto!) nato a Torino ma purosangue capricorno calabrese, qui per servirvi! Passate le 30 primavere devo dire che il mondo del gioco negli ultimi anni è per me molto di più che sedermi intorno ad un tavolo per divertirmi con gli amici. E' un universo dalle potenzialità enormi che si concretizzano giorno dopo giorno. Cose che non mi era possibile immaginare quando mi ritrovavo a giocare nelle rare ma sentite occasioni delle ricorrenze festive con la famiglia. Oggi appassionato a tal punto da fondare un gruppo aperto di giocatori, farlo crescere come una comunità ludica per arrivare ad organizzare eventi di divulgazione di massa

destinati alla gente che ancora non conosce quanto possa essere utile, piacevole, educativo, divertente, aggregativo ed alternativo aprire una scatola di cartone facendo nuove amicizie o vivendo più intensamente con i propri cari. A questo si può aggiungere la possibilità di fare un programma ludico via webradio nonché scrivere articoli qua e là ... ma il più è sicuramente condividere momenti di incontro sapendo che il gioco non ha età né confini.

Non ho categorie di giochi preferiti, sono sincero, perché qualsiasi gioco è meglio di un non-gioco, meglio ancora se si presta ad essere spiegato ai più senza diventare troppo selettivo se l'occasione lo rende necessario. Infatti trovo molta soddisfazione a coinvolgere nuovi giocatori e a vederli capire quanto siano vasti gli orizzonti di questa passione che trovo sia fondamentale non solo per sollazzarsi in allegria ma dalla parte opposta anche per far crescere in modo equilibrato i propri figli che troppo spesso oggi giorno vengono parcheggiati di fronte ad un televisore ed indottrinati da programmi scadenti e pubblicità massiccia.

Tornando a bomba, per soddisfare i più curiosi sui miei trascorsi ludici posso citare di aver iniziato con i classici giochi che tutti gli Italiani saprebbero elencare sulle dita di una mano, sono poi rimasto folgorato dai giochi di ruolo alla tenera età dei 12-13 anni arrivando ai 15 giocando in gruppi di 30enni (per la disperazione di mia madre che decisamente non capiva) ... poi lentamente la risalita verso il gioco di società a misura per tutti ... semplice e divertente quando ci sono novizi e complesso quando ci si confronta con altri giocatori! Non posso non citare la mia compagna la cui vicinanza mi ha permesso di fare molte delle cose che da solo non avrei fatto, grazie Paoletta!

le pagelle



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

Through the Ages

anno: 2007

autore: Vladimir Chvatil

editori: Czech Board Games - FRED Distribution

giocatori: 2-4

BGG Rank: 55° (media 8.41 - 298 voti)

componenti in lingua: il regolamento e le scritte sulle carte.

FAM



OCC



ASS



[Liga] Sicuramente uno dei migliori giochi degli ultimi anni: l'unico in grado di far rivivere l'emozione di una civiltà che cresce e si evolve interagendo con altre civiltà. E' evidente come l'autore si sia ispirato all'omonimo videogame riuscendo ad inserire in una meccanica riuscitissima ed originale gli aspetti migliori del gioco. Unico difetto la durata, certo non breve: ma è tempo investito bene che passa in fretta e senza mai cali di tensione.



[Nand] Due sono le cose che più mi hanno colpito in questo gioco: la moltitudine di indicatori che i giocatori devono tenere sotto controllo (tutti perfettamente interconnessi tra loro) e la pulizia del metodo impiegato per tenere traccia di tutti gli edifici, fattorie, miniere e unità militari e relativi miglioramenti. Spero che la nuova edizione dia a questo giocone quello che ancora gli manca, ovvero una diffusione che renda giustizia al suo valore e lo faccia conoscere ad un più vasto pubblico.

Notre Dame

anno: 2007

autore: Stefan Feld

editori: Alea - Rio Grande Games

giocatori: 2-5

BGG Rank: 45° (media 7.74 - 1303 voti)

componenti in lingua: solo regolamento, nessuna scritta sui componenti e sulla plancia, completamente indipendente dalla lingua.

FAM



OCC



ASS



[Liga] Uno dei giochi che più mi avevano colpito l'anno scorso ad Essen (ancora in prototipo). Eccellente per 3 giocatori: in 4 ed in 5 presenta il problema, non marginale, di non avere nessuna possibilità di controllo/interferenza con alcuni giocatori. Il gioco però è davvero ben fatto, equilibrato e con una meccanica originale e scorrevole. Regolamento semplice ed immediato ma strategie di gioco non banali..



[fab!o] Snello. Scelte limitate ma determinanti ne fanno un gioco snello ma nello stesso tempo interessante. Delle molte strategie possibili di alcune si intuisce l'inefficacia dopo poche partite rendendo il ventaglio di scelte possibili più limitato. L'interazione tra i giocatori è molto bassa. Soddisfa comunque tutti palati anche quelli dei giocatori più esigenti.



[Tanis] Equilibrato, elegante, snello. Funziona molto bene e, dissento in questo dagli altri giudizi, l'interazione, sebbene indiretta, alla fine in realtà è assolutamente cruciale. Può non piacervi solo se vi manca la possibilità di invadere i quartieri degli altri giocatori con il vostro esercito.



[Ciaci] Finalmente la serie Alea ritorna in scena con un gioco interessante. Meccaniche fluide ed efficaci. Gioco equilibrato e dalla durata contenuta, nel contesto un bel gioco strategico e non banale



[Nand] Un buon titolo che unisce semplicità delle regole alla varietà nelle strategie. Il meccanismo del passaggio delle carte tra i giocatori forse limita un po' troppo la rosa delle mosse a disposizione, ma contribuisce a mantenere il gioco gestibile da parte dei novizi.



[TinuZ] Classico gioco alla tedesca che sfrutta la scelta delle carte e del posizionamento con un contorno di carte azione speciali a variare l'andamento. Entra a testa alta nella collezione Alea curata dalla Ravensburger per i giocatori di tutti i livelli.



[Paoletta] Un insieme di elementi già visti in altri contesti che però, combinati in questo modo così armonioso, danno vita ad un gioco bello ed originale. E' uno di quei titoli che assegnerei ad un livello di difficoltà intermedio e questo, per Notre Dame, non è altro che un pregio in quanto riesce a piacere al giocatore poco esperto ma incontra anche i gusti di quelli più esigenti.



Factory Fun

anno: 2006
 autore: Corné van Moorsel
 editore: Cwali
 giocatori: 2-4
 BGG Rank: 222° (media 7.18 - 612 voti)
 componenti in lingua: solo regolamento,
 nessuna scritta sui componenti e sulla
 plancia, completamente indipendente dalla
 lingua.

FAM



OCC



ASS



[Liga] Probabilmente uno dei giochi più innovativi e divertenti del 2006/2007. Funziona molto bene in 2, 3 e 4 e sebbene l'interazione sia limitata alla fase di frenetica scelta delle macchine il gioco è molto meno "solitario" di quanto si possa pensare. E' sicuramente sensibile ai problemi di "analisi-paralisi" ed esposto alle angherie dei pensatori eccessivi: suggerisco quindi di accordarsi prima della partita su un tempo limite accettabile per eseguire la fase di piazzamento delle nuove macchine.



[fab!o] Bizzarro. E' un gioco che si ama o si odia per via del sistema di scelta delle macchine però è divertente. La parte più critica è il posizionamento delle macchine nella fabbrica che spesso richiede tempo per valutare tutte le opportunità aumentando i tempi morti. Comunque simpatico e innovativo. Piacerà ai giocatori che amano rompicapi e puzzles.



[Nand] Sicuramente è un gioco dall'ambientazione e dalla meccanica originale (a prima vista mi ha ricordato il videogioco "The Incredible Machine"), non l'ho apprezzato a pieno per la fase di scelta che trovo troppo "slegata" dalla seconda parte, quella di piazzamento. Personalmente avrei preferito una regola che permettesse una decisione ragionata, al posto di una corsa caotica che rischia di diventare puramente casuale. Ma il gioco merita comunque, per cui la mia valutazione non è completamente negativa.



[Ciaci] E' un giochino originale e divertente. Unisce la frenesia dell'asta per la scelta dei macchinari alla pausa di riflessione, a volte esasperata (ed esasperante se sono gli avversari ad attuarla), per cercare la migliore collocazione dei pezzi. Non richiede grandi doti strategiche, ma dà soddisfazione quando si riesce a costruire un impianto produttivo complesso e funzionale. Ottimo anche da giocare in solitario o per proporre schemi rompicapo o problemi da risolvere.



[Paoletta] Particolare. Un gioco dall'ambientazione poco attraente che lascia un po' perplessi per le meccaniche. Il poco tempo a disposizione per accaparrarsi le tessere migliori fa spesso fare delle scelte non ottimali che possono ripercuotersi sulla fase riflessiva, rendendo oltremodo lunga la partita.



Age of Empires III

anno: 2007
 autore: Glenn Drover
 editori: Pro Ludo - Tropical Games
 giocatori: 2-6
 BGG Rank: 18° (media 8.10 - 944 voti)
 componenti in lingua: il regolamento e alcune scritte sulle tessere.

FAM



OCC



ASS



[fab!o] Europeo. Nonostante i miei pregiudizi e benché sia un gioco american-style le meccaniche sono tutte europee e ben integrate nell'ambientazione. L'impressione però è che alcune tessere edificio siano fin troppo sbilanciate e di sicuro non mi è piaciuta la risoluzione delle scoperte per via della ricompensa 'a sorpresa'. Componenti belli ma grafica poco funzionale.



[Tanis] Un elegante gioco tedesco vestito da una realizzazione americana. Alcuni edifici sono sbilanciati, le mosse di un giocatore spesso costringono gli altri a mosse obbligate, un pesantissimo effetto kingmaking sono però difetti molto pesanti, almeno ai miei occhi. Non fosse per i materiali sontuosi, l'avrei bocciato.



[TinuZ] Un gioco dalle molteplici scelte e strategie, per alcuni però ripetitivo nelle meccaniche. Semplice da spiegare, affascina molto i "babbani" ed intriga il giocatore medio. Adatto a chi non soffre le, talvolta, lunghe sessioni di gioco ma che al contempo non si avvicinerebbe a meccaniche troppo complesse.



[Paoletta] La bella e corposa componentistica, unita ad una grafica curata nei dettagli, aiutano a "digerire" meglio questo gioco corposo, certo non adatto a chi ama partite veloci. Le meccaniche equilibrate e l'evolversi dei turni rendono bene l'idea di espansione e colonizzazione su cui è incentrato il tema conduttore del gioco.



Mr. Jack

anno: 2006
 autori: Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
 editore: Hurrican
 giocatori: 2
 BGG Rank: 94° (media 7.61 - 734 voti)
 componenti in lingua: solo regolamento,
 nessuna scritta sulle carte e sulla plancia,
 completamente indipendente dalla lingua.

FAM



OCC



ASS



[fab!o] Ingegnoso. Inserisce una meccanica di deduzione in un astratto asimmetrico perfettamente bilanciato il tutto calato in una ambientazione che calza a pennello grazie anche al geniale sistema luce-buio. Un gioco da due che impegna e piace, di quelli che non provavo da tanto tempo. E' necessario impratichirsi giocando entrambi i ruoli perché le strategie da usare nei due casi sono estremamente differenti.



[Tanis] Astuto e perfido gioco di deduzione e controdeduzione. Bluff, finte, mosse a sorpresa, tutto il campionario dei migliori giochi per due giocatori con il pregio di un regolamento che si spiega in 3 minuti netti.



[Nand] Un piccolo gioiello, che dà la possibilità ai due giocatori di costruire (e risolvere) un puzzle logico dopo l'altro. Non è del tutto immune dalla fortuna, dato che avere a disposizione il personaggio giusto al momento giusto può essere importante, ma tutto sommato si può gestire; e non dà fastidio in un gioco che in così poco tempo ti dà un così ampio ventaglio di possibilità (e tutte di facile comprensione). Non ultima l'ambientazione, veramente azzeccata ed evocativa.



[Ciaci] Uno dei migliori giochi brevi da 2 che abbia mai provato. Richiede un po' di partite di rodaggio per assimilare bene le varie abilità dei personaggi e le tattiche da usare. Il sistema di gioco rende le sfide impegnative per entrambi i contendenti e non sono ammesse distrazioni, pena la sconfitta. L'ambientazione apporta al gioco quell'atmosfera che lo rende ancora più piacevole.



[Liga] Uno dei migliori "eurogame" da due. Ben fatto ed abbastanza equilibrato, per essere un gioco non simmetrico. Purtroppo l'ispettore è leggermente avvantaggiato (a detta anche dell'autore stesso) ma questo non necessariamente è un difetto. Molto bello come riesce ad intrecciare in una meccanica fluida aspetti logico-deduttivi e aspetti prettamente tattico-spaziali. Meritato vincitore dell'IGA!



[TinuZ] Complicato, quindi sicuramente bello per gli appassionati del genere, ed originale. Non molto indicato per chi si siede al tavolo cercando mero relax, il gioco richiede concentrazione, spirito di osservazione e logica scacchistica per essere giocato in modo vincente.



[Paoletta] Simpatico gioco da due che funziona molto bene. Si spiega in poco tempo e si gioca ancora in meno, è quasi impossibile non fare almeno due partite per volta! Si avvicina molto ad un astratto ma grazie ad un'ambientazione ben studiata, ad una grafica accattivante ed una componentistica di ottima qualità diventa a tutti gli effetti un bel gioco da tavolo.