

ilsa

informazione
ludica a
scatola
aperta



2

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



www.ilsa-magazine.net

in questo numero: il DSP, Twilight Struggle, RA, UR, YS
analisi, commenti, pagelle e tanto altro ancora

numero 2

www.ilsa-magazine.net

grafica

Jacopo "Jac" Ziliotto



Fabio "fab!o" Cambiaghi
Fortunato "TinuZ" Cappelleri
Andrea "Tanis" Chiarvesio
Andrea "Liga" Ligabue
Paola "Paoletta" Mogliotti
Andrea "Nand" Nini
Franco "Ciaci" Sarcinelli

redazione

redazione@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
newsletter e riceverai un
messaggio in corrisponden-
za dell'uscita di ogni nuovo
numero di ILSA
nel quale sarà contenuto
l'intero sommario per
stuzzicare la tua curiosità.

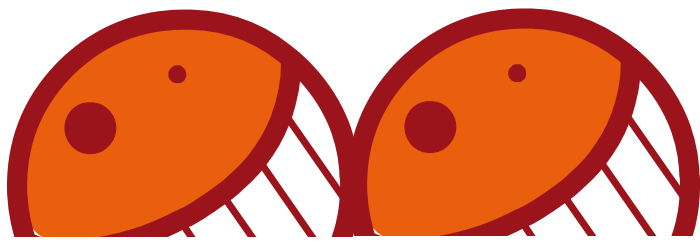


la corte di ILSA

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



Un elogio del 2 quindi, in questo numero che ci auguriamo come sempre sia di vostro gusto e vi stuzzichi a rigiocare giochi che magari sono un po' datati ma che con il tempo non hanno certo perso il loro fascino ma soprattutto tenga alto l'interesse per quella affascinante e gustosa interazione sociale che è il gioco.



sommario sommario sommario

6

non solo scatole IGA, DSP e SDJ a Confronto

Liga, con l'aiuto di Larry Lavy, ci accompagna in una accurata analisi dei premi più prestigiosi assegnati ai giochi da tavolo negli ultimi anni



momenti di gioco

In questo numero "momenti di gioco" è interamente dedicato a Twilight Struggle, il gioco della guerra fredda

Twilight Struggle – Il meglio di due mondi?

Il racconto di una partita, di Liga e Nand

9

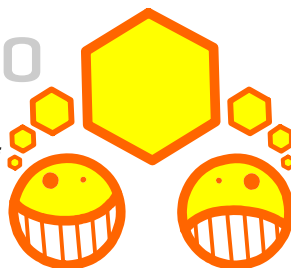
Twilight Struggle – Qualche simulazione

Liga e Nand si cimentano in una analisi molto particolare

15

dialoghi di gioco

*Confronto-scontro tra due giochi da due lettere:
RA di Reiner Knizia e UR di Paolo Mori*



19

UR – Splendore della Mesopotamia

dialogo tra Fab!o e Tanis con contributo dell'autore Paolo Mori

25

RA – Un astratto con un bellissimo tema

dialogo di Ciaci e Liga alle prese con un argomento spinoso

speciale

Agli amanti di UR, l'autore Paolo Mori regala qualche variante molto "speciale"

24

ndario sommario sommario



sotto la lente

YS — La leggenda bretone

29

fab!o apre la scatola del primo gioco edito dalla Ystari

36

Cyril, oltre a essere l'autore di YS (analizzato in questo numero) e del nuovo Amiytis, è anche il fondatore della casa editrice Ystari. Intervista di fab!o, traduzione di Nand

oltre i confini

Intervista a Cyril Demaegd*



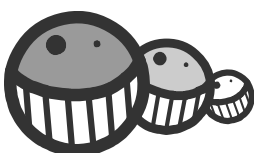
onda ludica

1000 e più KM di PASSIONE LUDICA

Ciaci ci racconta la sua avventura in viaggio verso la mitica fiera dei giochi di Essen

41

le rubriche di ILSA



In questo numero:
Il Deutscher Spiele
Preis 2007

in fila per uno

*La redazione di ILSA si racconta
per facilitare l'interpretazione dei
commenti ai giochi.*

33



pagelle

*pareri, impressioni,
sensazioni personali dei
giochi analizzati in questo
numero, il tutto condito con
preziosissimi consigli*

46

giocano per voi

*La redazione di ILSA si racconta
per facilitare l'interpretazione dei
commenti ai giochi.*

43

*In questo numero:
Andrea Ligabue*

*In questo numero:
Twilight Struggle,
UR, RA e YS*



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.

IGA, DSP e SDJ a Confronto

di Andrea "Liga" Ligabue e Larry Lavy



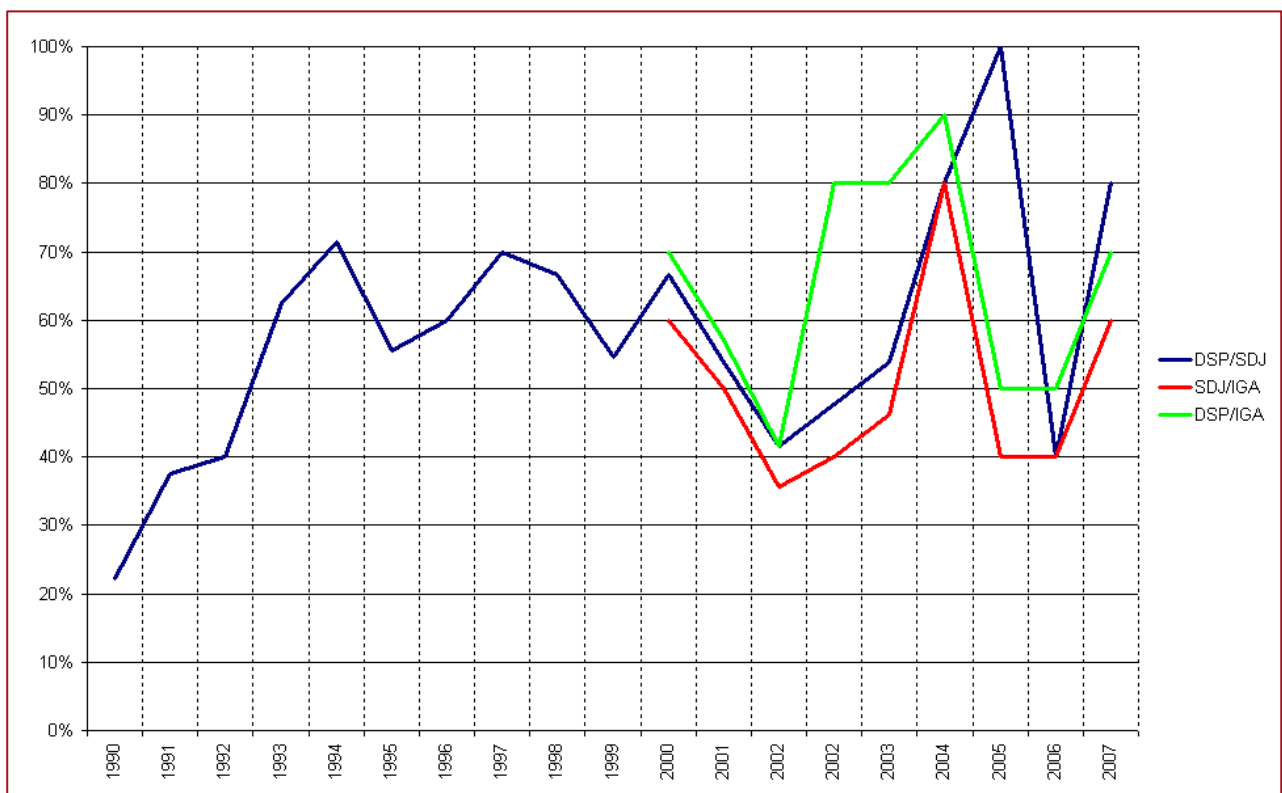
Con questo numero di ILSA concludiamo la rassegna dei premi a mio parere veramente Internazionali riservati ai giochi da tavolo. Dopo aver infatti esaminato lo Spiel des Jahres (nel numero 0) e l'International Gamers Awards (nel numero 1) abbiamo oggi, nella rubrica In Fila per Uno, la classifica del Deutscher Spiele Preis. E' naturale cercare di vedere le similitudini e le differenze tra questi tre riconoscimenti, che tanta influenza hanno sul mercato o che in ogni caso tanto fanno parlare e discutere i giocatori.

A primo acchito sembrano riconoscimenti molti diversi per modalità di voto e per target: lo SDJ viene votato da una giuria di giornalisti ed esperti solo tedeschi ed è rivolto ai giochi per famiglie, l'IGA ha una giuria internazionale di esperti e recensori e non ha un target definito (anche se vengono di solito privilegiati i giochi

per gamers) ed infine il DSP viene attribuito per votazione "popolare" aperta a tutti gli interessati.

In questo mio articolo, scritto con il prezioso aiuto di Larry Lavy, cercherò di esaminare le sovrapposizioni e le diversità di questi premi dalle loro origini ad oggi. Lo SDJ è il più antico; dal 1990 si affianca lo DSP e dal 2000 infine anche l'IGA. Solo dal 2004 lo SDJ adotta la formula attuale delle 5 nomination e quindi ho trattato gli anni che vanno dal 2004 al 2007 separatamente alla fine.

Andiamo dunque a vedere le sovrapposizioni tra i due premi tedeschi dal '90 al 2003. Negli anni





in cui lo SDJ aveva un sistema diverso da quello attuale sono stati considerati per il paragone tutti i giochi menzionati, in modo da averne circa 10 per anno. La giuria non nominava però un numero fisso di giochi ogni anno: ho incluso il totale dei giochi nominati per avere un termine di paragone. Scrivendo, ad esempio, 2/9 per il 1990 intendo dire che dei 9 giochi nominati in quell'anno per lo SDJ 2 erano anche nella top 10 del DSP.

- ◆ 1990 - 2/9 il 22%
- ◆ 1991 - 3/8 il 37.5%
- ◆ 1992 - 4/10 il 40%
- ◆ 1993 - 5/8 il 62.5%
- ◆ 1994 - 5/7 il 71%
- ◆ 1995 - 5/9 il 55.5%
- ◆ 1996 - 6/10 il 60%
- ◆ 1997 - 7/10 il 70%
- ◆ 1998 - 8/12 il 67%
- ◆ 1999 - 6/11 il 54.5%
- ◆ 2000 - 8/12 il 67%
- ◆ 2001 - 7/13 il 54%
- ◆ 2002 - 5/12 il 41.7%
- ◆ 2003 - 7/13 il 54%

Facendo il totale abbiamo 78 sovrapposizioni su 144 giochi nominati per lo SDJ, che significa un 54%. Se però ignoriamo i primi 3 anni, che hanno una sovrapposizione molto bassa, ci troviamo con 69 sovrapposizioni su 117 nominati, ovvero il 59%.

La maggior differenza nei primi anni può certamente essere ricondotta al fatto che il nuovo premio (DSP) doveva in un certo senso affermare la sua identità e per farlo doveva sufficientemente diversificarsi dall'altro grande premio tedesco (SDJ) o anche perché, forse, nei primissimi anni il DSP era noto quasi solo (o maggiormente) nei circoli dei giocatori appassionati. Sicuramente occorre dire che quello che nei primi anni era un premio sicuramente solo tedesco col passare del tempo (e col diffondersi di internet) è diventato sempre di più internazionale. Molti giocatori non tedeschi partecipano negli ultimi anni alle votazioni per il DSP.

Fare invece un paragone con l'IGA è ancora più complesso perché dal 2000 al 2002 quest'ultimo si basava sull'anno solare e non sull'anno fiscale tedesco (che va da Luglio a Giugno). Quello dunque che abbiamo fatto è stato, anno per anno, vedere quanti giochi nominati nell'IGA sono stati rispettivamente nominati anche per lo SDJ o per il DSP (non necessariamente nello stesso anno). Anche il numero di giochi nominati per l'IGA non è costante e quindi l'ho riportato a

fianco. La prima colonna sono le sovrapposizioni IGA/SDJ, la seconda quelle IGA/DSP

- ◆ 2000 - 6/10; 7/10
- ◆ 2001 - 7/14; 8/14
- ◆ 2002 - 5/14; 5/12

In questo confronto abbiamo preso in esame solo i giochi nominati nella categoria multi-giocatore tranne nei rarissimi anni in cui un qualche gioco da due ha raggiunto i vertici nello SDJ o nel DSP, nel qual caso anche i giochi da due nominati per l'IGA sono stati considerati. Questo è il motivo per cui i giochi nominati per l'IGA nel 2002 hanno un totale diverso a seconda che li si confronti con lo SDJ o con il DSP.

La quarta edizione dell'IGA teneva conto solo dei giochi della prima metà del 2002 in modo da sincronizzarsi con gli altri due premi e con l'anno fiscale tedesco. L'abbiamo chiamata edizione 2002.5

2002.5 - 4/10; 8/10

In fine, l'anno 2003 è finalmente sincronizzato con quello considerato per SDJ e DSP

2003 - 6/13; 8/10

Ci sono troppe condizioni differenti per poter fare una seria analisi statistica dei voti di questi anni ma permane la sensazione di una certa vicinanza tra i premi, maggiore di quella che si potrebbe pensare in un primo momento.

Ecco infine le sovrapposizioni per gli anni che vanno dal 2004 al 2007, anni in cui i tre premi hanno ormai una fisionomia costante e consolidata e in cui il carattere internazionale del DSP è molto evidente. I tre numeri si riferiscono rispettivamente alle sovrapposizioni SDJ-DSP, SDJ-IGA, DSP-IGA

- ◆ 2004 4/5 4/5 9/10
- ◆ 2005 5/5 2/5 5/10
- ◆ 2006 2/5 2/5 5/10
- ◆ 2007 4/5 3/5 7/10

Possiamo dunque vedere che la sovrapposizione SDJ/DSP è di 15 su 20, ovvero del 75%. Dei 20 giochi nominati in quei 4 anni ben 15 erano presenti anche nelle top 10 del DSP. La sovrapposizione SDJ/IGA è molto minore, 11 su 20, ovvero il 55%. 26 su 40 (65%) la sovrapposizione DSP/IGA con un interessantissimo 70% nell'ultimo



Prima di trarre delle conclusioni vorrei andare a vedere se, e quando, il vincitore dei tre premi è stato lo stesso.

Nel 1990 Hoity Toity di Teuber vinse sia lo SDJ che il DSP. Stessa cosa per Coloni di Catan nel 1995, Tikal nel 1999 e Carcassonne nel 2001. Tikal vinse anche l'IGA nel 2000 e Puerto Rico ha vinto sia il DSP che l'IGA. Nel 2004, a sorpresa, St Petersburg vinse sia il DSP che l'IGA come due anni dopo, stavolta senza destar scalpore, Caylus. Le sovrapposizioni dei vincitori tra lo SDJ e gli altri premi sono dunque state molto rare, segno che comunque i premi mantengono una loro identità forte e diversità di intenti. DSP e IGA hanno invece avuto diverse sovrapposizioni: si può notare che questo è avvenuto in quegli anni in cui il DSP è andato a giochi di un certo spessore e, stranamente, ad anni alterni e solo negli anni pari. Va notato che il DSP ha premiato sempre, se non in rarissime occasioni, giochi di case editrici tedesche, cosa che non è avvenuta per l'IGA. E' invece evidente che poi i tre premi convergono in gran parte quando si allarga l'esame ai giochi menzionati o nominati.

Che conclusioni possiamo trarre da questo mare di dati e statistiche? Innanzitutto possiamo dire che i tre premi sono più vicini di quanto non possa sembrare. Anche perché quando si esamina la produzione di un anno e si devono nominare tanti giochi (10), come avviene per il DSP e l'IGA, è facile ricadere su scelte comuni. I due premi hanno poi, in un certo senso, un elettorato simile ... tutti i giocatori interessati e con accesso ad internet possono votare per il DSP, ma di solito lo fanno soprattutto i giocatori più appassionati che bene sono rappresentati dalla giuria di esperti dell'IGA. Ma dove stanno dunque le differenze? Secondo me la principale differenza è che una giuria ristretta come quella dell'IGA ha la possibilità di andare a valutare e premiare anche piccole produzioni di case minori (come è successo quest'anno) che sono automaticamente escluse, causa tirature limitate, da un voto popolare come quello del DSP. E' poi evidente che un gioco che vince lo SDJ o che viene nominato, le cui tirature sono elevatissime, verrà giocato e considerato da tanti, e qua dunque le sovrapposizioni tra DSP e SDJ che si differenzieranno per una propensione maggiore (SDJ) o minore (DSP) verso i giochi leggeri e per famiglie.

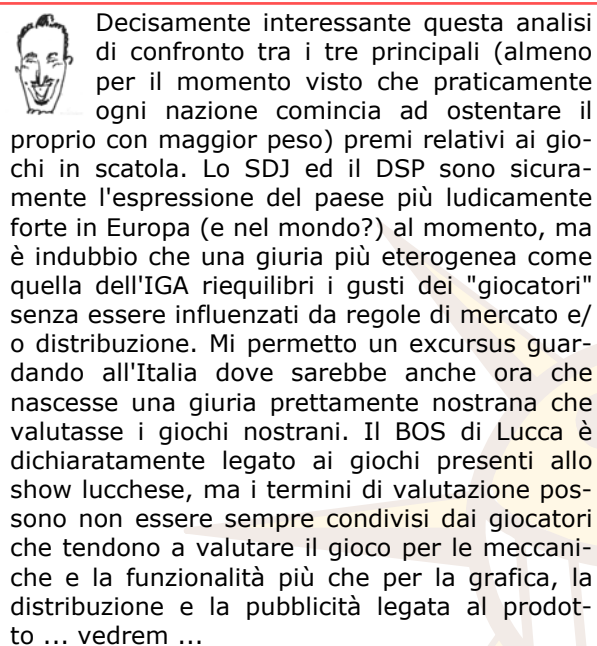
Proviamo ad esaminare in dettaglio quest'anno

che è stato un po' particolare con una sovrapposizione tra i tre premi elevata (4/5, 3/5 e 7/10): può quindi essere molto interessante andare a vedere i giochi esclusi, per poter capire meglio le dinamiche. Occorre tener conto che in generale le case editrici affermate e gli autori di giochi stanno sempre di più convergendo verso una tipologia di gioco standard caratterizzata da regolamenti eleganti ma semplici, giochi indipendenti dalla lingua, curati graficamente ed in termini di materiali e adatti alle famiglie ma anche agli appassionati. E' inevitabile che questo porti a delle grandi sovrapposizioni.

Se andiamo a vedere i 3 IGA esclusi dal DSP sono proprio quei tre giochi che hanno avuto edizioni con tirature meno elevate, Through the Ages, Canal Mania e Factory Fun, in grado di suscitare l'interesse dall'attenta ed esperta giuria dell'IGA ma non abbastanza diffusi da poter raccogliere abbastanza voti "popolari". I due giochi dello SDJ esclusi dall'IGA sono Zooloretto e I Ladri di Bagdad, probabilmente quelli con il più spiccato appeal per famiglie. I Ladri di Bagdad ha anche mancato la top 10 del DSP.

L'andamento di quest'anno conferma dunque quanto detto in precedenza. Vedremo cosa ci riserva il 2008 e se davvero questa tendenza viene rispettata.

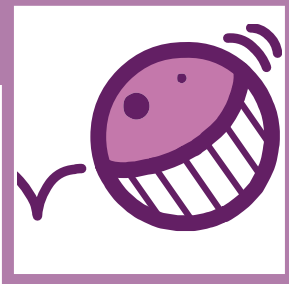
Buon gioco a tutti
Liga



cosa ne pensa... Tinuz

momenti di gioco

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.



Twilight Struggle – Il meglio di due mondi?

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



Twilight Struggle è un gioco per due persone che ricrea lo scontro che si è verificato tra USA e URSS durante la guerra fredda per la supremazia mondiale; devo premettere che, quando sono venuto a conoscenza di questo gioco, sono subito rimasto affascinato dallo scopo che si erano prefissati gli autori: la storia mi ha sempre interessato, e penso che sia un delitto non conoscere gli avvenimenti recenti che hanno portato al mondo in cui stiamo vivendo ora. Sono convinto che Ananda Gupta e Jason Matthews siano riusciti in pieno nel simulare quegli avvenimenti, creando un gioco sì strategico ma anche dal regolamento semplice, ricco di atmosfera e nel quale ogni singola carta ha dentro di sé la Storia.

L'aspetto del gioco è quello classico del wargame, con una plancia di gioco che rappresenta la mappa del mondo, suddivisa in continenti e nazioni, su questa mappa non vengono mossi eserciti, bensì vengono piazzati segnalini che indicano l'influenza in ogni nazione delle due superpotenze: attraverso l'utilizzo di carte i giocatori possono aumentare tale livello e, se raggiunge un valore indicato nella nazione, ottenerne il controllo; i punti vittoria vengono assegnati nel momento in cui vengono giocate speciali carte punteggio (per continente) in base al numero e all'importanza delle nazioni controllate. Il gioco ha una durata di dieci turni e, dato che gran parte degli eventi presenti sulle carte sono eventi storici, per rendere più fedele alla realtà la successione degli avvenimenti la partita è divisa in tre periodi: all'inizio si usa solo una parte del mazzo, per poi aggiungere le altre due parti quando si entra nella metà e nella parte conclusiva della partita. Ogni carta può essere utilizzata in due modi differenti: considerando il solo numero di punti influenza o decidendo di attivare l'evento (vi sono tre tipi di eventi, pro-USA, pro-URSS e neutrali) e il giocatore può scegliere come usarla; nel caso di

carte evento pro-USA giocate come punti influenza dall'URSS, l'evento avviene ugualmente (lo stesso accade quando le parti sono invertite). I punti influenza possono essere aggiunti direttamente ad una nazione (a patto che sia collegata con la nazione principale o con le altre nazioni in cui il giocatore è già presente, seguendo i collegamenti definiti sulla mappa) oppure per tentare in una nazione un riallineamento (per eliminare l'influenza avversaria) o un colpo di stato (per eliminare l'influenza avversaria e aggiungere la propria), l'effetto di questi ultimi non è automatico ma determinato dal lancio di un dado. A corollario vi sono regole per la corsa allo spazio e per la gestione del livello di DEFCON (e quindi il rischio di guerra nucleare). La partita può terminare prima dei dieci turni se avviene uno di questi tre eventi: uno dei due giocatori totalizza venti punti, un giocatore controlla l'Europa o il livello di DEFCON scende a uno (in questo caso chi ha determinato la guerra nucleare perde la partita).

Ora, prima di iniziare la partita, una domanda: Liga, che effetto ti fa, sedendoti al tavolo, avere la possibilità di portare il mondo al benessere della rivoluzione proletaria, avendo di fronte come unico ostacolo il capitalismo occidentale (io)?



Devo dire che il gioco mi ha davvero colpito sia per la semplicità ed eleganza del meccanismo di gioco che per l'atmosfera storica e di tensione che si respira. Poter fermare l'avanzata del capitalismo con le mie scelte e le mie azioni, vedere un'Italia proletaria fin dal 1945, rivivere la crescente tensione tra le due Coree con il Giappone saldamente filo-americano a foraggiare e l'impotenza statunitense di fronte all'affermazione di Castro a Cuba è stato



davvero emozionante. Come ben sapete leggendo la mia presentazione sul numero 1, per me il tema in un gioco è un fattore molto importante e Twilight Struggle è il tema fatto a gioco. Tutto è perfettamente tematico: le carte, la successione degli eventi, l'approssimarsi della guerra nucleare, i collegamenti geopolitici riportati sulla mappa. Mi ha più affascinato come il gioco riesca a darti le vibrazioni di un gioco di simulazione, con nodi strategici e controllo delle aree, ma mantenendosi leggero ed elegante, facile ma efficace. Ma vediamo come è andata la partita e approfondiamo i vari aspetti del gioco nel suo svolgersi. E comunque, al di là del risultato finale che non vi anticipo, sull'Italia ha sventolato la rossa bandiera per tutta la partita!



Perfetto! Lo schieramento iniziale dei punti influenza è in parte a scelta dei giocatori (in Europa) e in parte prefissato (nel resto del mondo). Nel dettaglio, per questa partita Liga ha messo tre punti in Jugoslavia e uno in Bulgaria, Ungheria e Polonia; io ho messo quattro punti in Germania Ovest, due in Italia e uno in Spagna.

Tra parentesi, avendo io giocato le ultime partite sempre nei panni dell'URSS ho chiesto a Liga di poter gestire gli USA; l'opinione che mi sono fatto è di un gioco bilanciato, o per meglio dire, in questo gioco conta molto di più l'esperienza, conoscere quali carte sono presenti (e quando possono apparire) dà un buon margine a chi ha già giocato (come me) rispetto a chi è alle prime partite (come Liga). In più, con gli USA avevo meno familiarità con gli eventi pro-USA, ma d'altra parte conoscevo bene quelli pro-URSS e potevo cercare di minimizzarne gli effetti. Alla prima partita anch'io ho avuto l'impressione di uno sbilanciamento, ma a ben vedere non era il gioco, era l'esperienza dell'avversario che l'aveva provocato.

Ma lasciamo parlare "La Storia" e vediamo come si può raccontare ciò che è accaduto il 1° turno: Per festeggiare nel migliore dei modi la fine della seconda guerra mondiale (e la sua vittoria) l'URSS ospita le olimpiadi del 1948, gli USA

decidono di non incrinare i rapporti e assicurano la loro partecipazione; grazie all'ottima organizzazione e ai buoni risultati, il prestigio dell'URSS risulta accresciuto agli occhi di tutto il mondo. Ma gli USA hanno un asso nella manica, la collaborazione dello scienziato tedesco Wernher Von Braun garantisce loro il primo passo nella corsa allo spazio e nel 1950 viene lanciato il primo satellite artificiale: l'Explorer. Gli USA propongono la formazione di un patto di difesa tra loro e le nazioni dell'Europa, ma



Perché dici che avrei dovuto studiare la storia prima di giocare a questo gioco? E chi è quel tizio?

l'URSS fa intervenire l'ONU e riesce a convincere il mondo della non necessità di un accordo simile. Questa determinazione impressiona Austria, Iran, Afghanistan e Corea del Sud, che si schierano a favore dell'URSS; subito dopo, Corea del Sud e Iran cambieranno rapidamente schieramento, dimostrando apprezzamento per l'ipotesi solo ventilata degli USA di una interruzione dei test nucleari.

In Vietnam una rivolta fa terminare la dominazione francese e formalmente viene dichiarata l'indipendenza del paese, in realtà gli appoggi ricevuti dall'URSS lo fanno scivolare verso la sua sfera d'influenza. Gli USA continuano la diffusione di informazioni sulla minaccia nucleare sovietica, ricevendo l'approvazione dei governi di Corea del Sud e Iraq (quest'ultimo grazie a infiltrazioni di propagandisti dal vicino Iran).

L'URSS fa sentire la sua presenza in Asia centrale, influenzando pesantemente i governi di Pakistan e Iran; gli USA, percependo una reale minaccia riescono a fare pressione



sull'India e, lavorando su canali sotterranei spingono il governo indiano a dichiarare guerra al vicino Pakistan: in pochi mesi la guerra è vinta e nel Pakistan viene insediato un governo fantoccio filo-americano.

Persa l'influenza in Asia, l'URSS si rivolge all'Europa, e trovando terreno fertile in Italia favorisce un colpo di stato che ribalta gli effetti delle prime elezioni del dopoguerra instaurando un governo comunista. Gli USA vengono colti totalmente alla sprovvista e non possono che accettare il fatto compiuto, questo però gli spinge a creare un'agenzia apposita, la CIA, per evitare che in futuro possano nuovamente avvenire fatti di questa portata; la sua prima missione è favorire l'avanzata dell'ala filo-americana nel governo Iracheno.

L'URSS colma il gap tecnologico e riesce a lanciare il proprio satellite artificiale, lo Sputnik, mentre gli USA subiscono una battuta d'arresto quando il tentativo di lanciare nello spazio un essere vivente, lo scimpanzé Jimmy, termina tragicamente con l'esplosione del razzo vettore due minuti dopo la partenza.

Dopo anni di isolamento, Cina e URSS stringono accordi commerciali e militari che fanno scivolare paesi come la Thailandia, il Giappone e l'Afghanistan nella sfera d'influenza comunista; la diplomazia USA lavora febbrilmente, ma l'unico risultato che ottiene è un rafforzamento della propria posizione nelle Filippine.

Come esempio di gioco, questo è l'elenco delle carte che sono state giocate nel 1° turno, l'asterisco indica una carta che è stata usata come evento e scartata mentre le parentesi tonde indicano le carte utilizzate per i punti operazione:

Headline) URSS 20 - USA 18*

- 1) URSS (32+21) - USA (34)
- 2) URSS 9* - USA (4)
- 3) URSS (33) - USA 24
- 4) URSS (17) - USA 26*
- 5) URSS spazio [23] - USA spazio [28]
- 6) URSS (4) - USA (19)

Prima delle sei fasi regolari c'è la cosiddetta "Headline", ovvero una fase in cui vengono scelte contemporaneamente due carte delle quali si considera il solo evento, e vengono giocate in ordine di valore operativo; per questo motivo non ha senso giocare un evento dell'avversario ma conviene sceglierne uno che vada a proprio vantaggio (anche una carta punteggio). Avendo una carta come la

"Captured Nazi Scientist", ho puntato a giocarla subito per avere i punti assicurati per il lancio del satellite (nella Headline non si può giocare una normale carta nella corsa allo spazio) che ha riportato in parità il punteggio dopo le Olimpiadi (una buona carta, può dare due punti con un lancio di dadi a favore oppure ben quattro punti operazione se l'avversario sceglie il boicottaggio).

Nel primo mazzo sono presenti solo le carte punteggio di Europa, Asia, e Medio Oriente, per cui è normale che inizialmente si giochi solo in questi continenti, e noi lo abbiamo fatto utilizzando per la maggior parte le carte come punti operazione, che a loro volta possono essere spesi in tre modi differenti: influenza, riallineamenti e colpi di stato. Liga, cosa ne pensi di queste modalità?



Devo dire che la cosa che forse mi ha colpito di più di questo gioco, oltre all'attinenza al tema, è la sensazione di essere sempre in equilibrio, che un punto speso in più o in meno possa alterare le sorti del conflitto... rafforzo la mia influenza in Corea del Nord, avamposto comunista in Asia o mi dedico alla diffusione della mia dottrina nell'Est Europa... o magari investo in Israele, nodo nevralgico per il controllo del Medio Oriente?

Il sistema dell'influenza è molto ben studiato ed efficace. Ogni nazione ha un valore, compreso tra 1 e 5, che indica la stabilità politica di quel paese. Per ottenere il controllo del paese occorre avere un'influenza che superi quella dell'avversario almeno del valore di stabilità politica. Per capirci, per prendere il controllo dell'instabile Nicaragua basta eccedere di 1 l'influenza del proprio avversario mentre il Regno Unito ha 5. Questo sistema riflette molto bene la diversa tendenza delle nazioni a cambiare governo e a subire di volta in volta l'influenza di una o dell'altra delle grandi potenze. L'Italia, ad esempio, ha 2 come valore di stabilità.

Aumentare di un punto la propria influenza in una nazione costa un punto operativo (e ogni carta di solito ne fornisce da 1 a 4), due punti se la nazione è sotto il controllo dell'avversario. È quindi molto importante prendere il controllo delle nazioni, non solo ai fini del punteggio, ma anche per costringere nel caso l'avversario a spendere più punti. Se poi investite un punto di influenza ulteriore, eccedendo così di uno il



minimo necessario, costringerete l'avversario ad utilizzare ben 4 punti influenza per sottrarvi il controllo della vostra nazione. Questo ha maggior rilevanza in Europa ed Asia dove, nel corso della partita, sarà più difficile poter fare colpi di stato e riallineamenti. Ma cosa sono i colpi di stato? Potete decidere di utilizzare tutti i punti operazionali di una carta per eseguire il colpo di stato in una nazione sotto l'influenza del vostro avversario. Occorre lanciare un dado, sommando come bonus il valore della carta giocata ed eccedere il doppio del valore di stabilità della nazione. Per ogni punto in eccesso potrete rimuovere una influenza del vostro avversario fino ad annullarla tutta e poi procedere, eventualmente, ad aggiungerne di vostra. Il colpo di stato si considera anche come operazione militare e se effettuata in un terreno di battaglia (quelle nazioni particolarmente "calde" negli anni della guerra fredda) il livello di DEFCON (di cui vi parlerà Nand) scenderà di uno. L'ultimo tipo di azione che si può effettuare usando punti operazionali è il riallineamento. Ogni punto permetterà di effettuare un tentativo di riallineamento. I due giocatori lanceranno ognuno un dado aggiungendo 1 per ogni nazione sotto il loro controllo collegata (inclusa la nazione stessa su cui avviene il riallineamento). La differenza indica il numero di influenze avversarie che potranno essere rimosse.

Le possibilità come vedete sono davvero tante e lo scenario d'azione vasto. Le azioni a vostra disposizione sono sempre insufficienti rispetto alle cose che vorreste fare e nel corso del vostro turno vi troverete continuamente chiamati a scelte difficili. Visto che i punti vengono assegnati solo a seguito dell'utilizzo delle carte punteggio, che potrete di volta in volta avere in mano voi o il vostro avversario, è molto importante cercare di nascondere le proprie intenzioni ed intuire quelle dell'avversario. Per vincere occorre di volta in volta investire soprattutto nella zona del mondo cruciale in quel momento in modo da poter arrivare preparati all'appuntamento con la storia. Il sistema di punteggio è molto ben studiato e il controllo di un continente è spesso in bilico: un colpo di stato in una nazione importante può cambiare il corso della storia ma lascio a Nand, che ha giocato più partite di me, entrare nel merito del punteggio, del DEFCON e delle operazioni militari prima di commentare anche io le carte ed il loro utilizzo. Voglio solo dire che è molto importante conoscere il mazzo delle carte o

quanto meno la storia negli anni dal 1945 al 1989 perché ci sono eventi che alterano radicalmente le influenze su certi territori ed è importante conoscerle.



Grazie Liga, innanzitutto si potrebbe dire che le carte punteggio sono i punti fermi del gioco, nonostante non siano proprio del tutto "fermi". Sono il metodo principale per guadagnare punti e funzionano in questo modo: quando vengono giocate viene controllato il livello raggiunto da ogni giocatore nel continente indicato dalla carta, ognuno dei tre livelli corrisponde ad un certo numero di punti assegnato, i livelli sono:

- Presenza: se si controlla almeno una nazione (è un obiettivo minimo che solitamente riesce sempre),
- Dominazione: se si controlla più nazioni e più "campi di battaglia" dell'avversario,
- Controllo: se si controlla più nazioni dell'avversario e tra queste ci sono tutti i "campi di battaglia" (il Controllo in Europa è vitale, dato che assegna la vittoria immediata, ma è molto difficile raggiungerlo).

Oltre a questi punti solitamente si guadagna un punto in più per ogni nazione "campo di battaglia" e per ogni nazione adiacente all'avversario (per esempio, il controllo di Cuba fa fare un punto extra all'URSS quando si controlla la carta punteggio dell'America Centrale). In più, la carta con i punteggi del Sud-Est Asiatico viene gestita in modo particolare e appare una sola volta nella partita. Alla prima partita a questo gioco pensavo che il pescare una carta punteggio desse un vantaggio troppo elevato; ora sono ancora convinto che sia un fattore importante, ma è possibile gestire la situazione con un paio di accorgimenti: come studiare sempre le mosse dell'avversario per "leggere" le sue carte e capire se ha punteggi in mano, e considerare che queste carte possono apparire in momenti precisi.

In questa partita posso ricordare due momenti: la carta del Sud-Est Asiatico, che sono riuscito a gestire in modo tale da giocarla con il maggior numero di nazioni controllate; e la carta del Sud America, che per il giocatore dell'URSS è un continente ostico da raggiungere data la lontananza, in questo caso l'ha pescata Liga, ma seguendo prima e prevedendo poi le sue mosse sono riuscito ad averne la Dominazione, il che mi ha fruttato un buon numero di punti.

Altro elemento importante del gioco è il livello di DEFCON, ogni colpo di stato in un "campo di



battaglia" lo fa abbassare, è vero che se arriva a zero c'è la sconfitta del giocatore di mano, ma è molto difficile da "forzare"; è molto più importante il fatto che abbassandosi diventa vietato effettuare colpi di stato e riallineamenti nei vari continenti, di fatto "congelando" certe situazioni. Un giocatore che riesce ad avvantaggiarsi in Europa sarà portato ad abbassare il DEFCON, togliendo possibilità all'avversario di cambiare la situazione.

Un ulteriore elemento che si combina col DEFCON (oltre a certe carte che lo considerano) è il livello di operazioni militari: ad ogni turno i giocatori devono spendere tanti punti quant'è il DEFCON in colpi di stato e guerre (carte apposite), chi non lo fa regala all'avversario i punti mancanti, e questo aggiunge al gioco un'ulteriore fattore da considerare (ed è l'ennesima situazione che costringe ad effettuare valutazioni su dove impiegare le proprie, limitate, risorse).

Questa è la sequenza sintetica delle carte giocate nel 2° e 3° turno, da notare che al 3° turno le carte si esauriscono e viene rimesso in gioco il mazzo degli scarti.

2° Turno, Headline:

URSS 11*, guerra in Corea, persa

USA 27*, patto di difesa USA-Giappone

1. URSS 2, punteggio in Europa
USA 1, punteggio in Asia
2. URSS 8*, Fidel
USA spazio, riuscito [14]
3. URSS spazio, riuscito [22]
USA (31) su Cuba e Germania Ovest
4. URSS (101)* sull'Iran
USA (29) su Iran e Iraq
5. URSS (103) su Siria e Libano
USA 12*, abdicazione in Romania
6. URSS 3, punteggio in Medio Oriente
USA (6), su India e Corea del Nord

3° Turno, Headline:

URSS 15*, Nasser in Egitto

USA 20, le Olimpiadi

1. URSS spazio, riuscito [5]
USA spazio, fallito [13]
2. URSS 7, governi socialisti in Spagna, U.K. e Germania Ovest
USA 23*, Piano Marshall
3. URSS (34) su Corea del Nord, del Sud e Cuba
USA 14*, COMECON, su U.K., Corea del

Nord e del Sud

4. URSS(6), su Corea del Nord e del Sud, Laos e Malesia
USA (30+32), su Corea del Sud e Indonesia
5. URSS 25*, colpo di stato in Pakistan
USA (10+16), su Thailandia
6. URSS 1, punteggio in Asia
USA senza carte in mano

Ogni carta che è stata giocata ha rappresentato una decisione: punti o evento? Liga, cosa ne pensi di questo meccanismo?



È un aspetto molto interessante del gioco, che ha implicazioni immediate ma anche a lunga distanza e che comporta valutazioni di vario tipo.

Le implicazioni immediate riguardano gli eventi favorevoli: mi conviene attivare l'evento o usare i punti operazionali? Se da un lato spesso gli eventi sono importanti perché permettono di fare cose (generalmente ottenere influenza) dove normalmente non è possibile, dall'altro significa sprecare i punti azione e togliere la carta dal mazzo, che quindi non capiterà in mano al vostro avversario. Quando invece avete in mano un evento dell'avversario le scelte sono davvero poche: o sfruttate i punti operazionali attivando l'evento e rimuovendolo quindi dal mazzo, o lo scartate usandolo per la corsa allo spazio, o lo tenete in mano ritrovandovelo però sul groppone anche al turno successivo.

Devo dire, concludendo le mie osservazioni, che il gioco mi ha davvero impressionato in positivo: tematico, carico di tensione e di possibilità strategiche. Non saprei trovare un evidente difetto se non forse i materiali, nello standard GMT e quindi non certo di massimo pregio.

Purtroppo la partita mi è scivolata via dalle mani. Mi sono focalizzato sul controllo dell'Europa sperando nel colpaccio, conquistando tutti i terreni di battaglia tranne la Germania Ovest. L'Asia l'ho persa a poco a poco, senza neanche accorgermene. Nel sud-est Asiatico ho avuto per un po' il dominio, poi perso. La corsa all'Africa e al Sud America non sono riuscita ad iniziarla con tempismo giusto e quindi Nand era sempre un po' avanti a me. Unico mio baluardo il medio-oriente che purtroppo è stato valutato nelle tempistiche scelte dall'americano e quindi nel momento per lui di minor difficoltà.

Lascio concludere questo resoconto a Nand consigliando a tutti di provare almeno una volta questo bellissimo gioco.



 Grazie Liga, sono contento che questo gioco ti sia piaciuto e che ti sia divertito in questa partita come mi sono divertito io. Come avevo preannunciato Twilight Struggle è un gioco che premia l'esperienza, la quale ti dà la possibilità di avere il controllo della situazione: in pratica la conoscenza delle carte ti dà la possibilità di prevedere quali potranno essere gli eventi futuri e quindi cercare di prevenirne le conseguenze, favorendole o contrastandole a seconda della loro valenza. Controllo della situazione e degli eventi futuri, questa è la sensazione che vi può dare Twilight Struggle, quindi la migliore approssimazione che potete avere da un gioco da tavolo sull'ambientazione che gli autori vogliono simulare.

Gli unici "difetti" di questo gioco sono forse il fatto che è strettamente limitato a due giocatori e che può non risultare interessante ad una

parte del “pubblico” proprio per la sua ambientazione, per cui vi consiglio caldamente di provarlo alla prima occasione: non è necessario essere wargamer per apprezzarlo.

Alcune note di carattere informativo: il numero 18 della rivista C3i contiene tre articoli su questo gioco, mentre nel numero 19 è stato pubblicato uno scenario breve che detta le regole per giocare nell'ultimo periodo della guerra fredda; i due autori sono con questo progetto alla loro prima realizzazione, ma la Z-Man Games ha recentemente pubblicato il secondo gioco di Jason Matthews, ovvero "1960: The Making of the President" che promette molto bene e simula la battaglia elettorale per la conquista della Casa Bianca che è avvenuta in quell'anno tra John F. Kennedy e Richard Nixon.

Buon gioco
Liga & Nand



KHET THE LASER GAME



15% di SCONTO SU KHET PER i LETTORI di ILSA



Twilight Struggle – Qualche simulazione

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



Queste simulazioni si basano su un milione di partite, senza considerare i casi particolari in cui vengono scartate carte senza giocarele o vengono giocate due carte contemporaneamente.

Simulazione 1

Distribuzione delle carte punteggio nel primo turno

	0	1	2	3
0	16,0%	21,3%	7,8%	0,8%
1	21,3%	17,9%	3,1%	0,0%
2	7,9%	3,1%	0,0%	0,0%
3	0,8%	0,0%	0,0%	0,0%

Per esempio, la probabilità che entrambi i giocatori non abbiano in mano carte punteggio nel primo turno è del 16% (ovvero una partita su 6), mentre quella che un solo giocatore le abbia tutte e tre è dello 0,8% (ovvero una partita su 128); l'evento più probabile è che un solo giocatore abbia una carta punteggio.

Simulazione 2

Numero di volte che le carte punteggio vengono conteggiate in una partita

- A) ipotizzando di non giocare **mai** le carte con l'asterisco come eventi B) ipotizzando di giocare **sempre** le carte con l'asterisco come eventi

Europa	2,10
Asia	2,10
Medio Oriente	2,10
Sudamerica	1,27
America Centrale	1,27
Africa	1,27
Sud-Est Asiatico	1,00

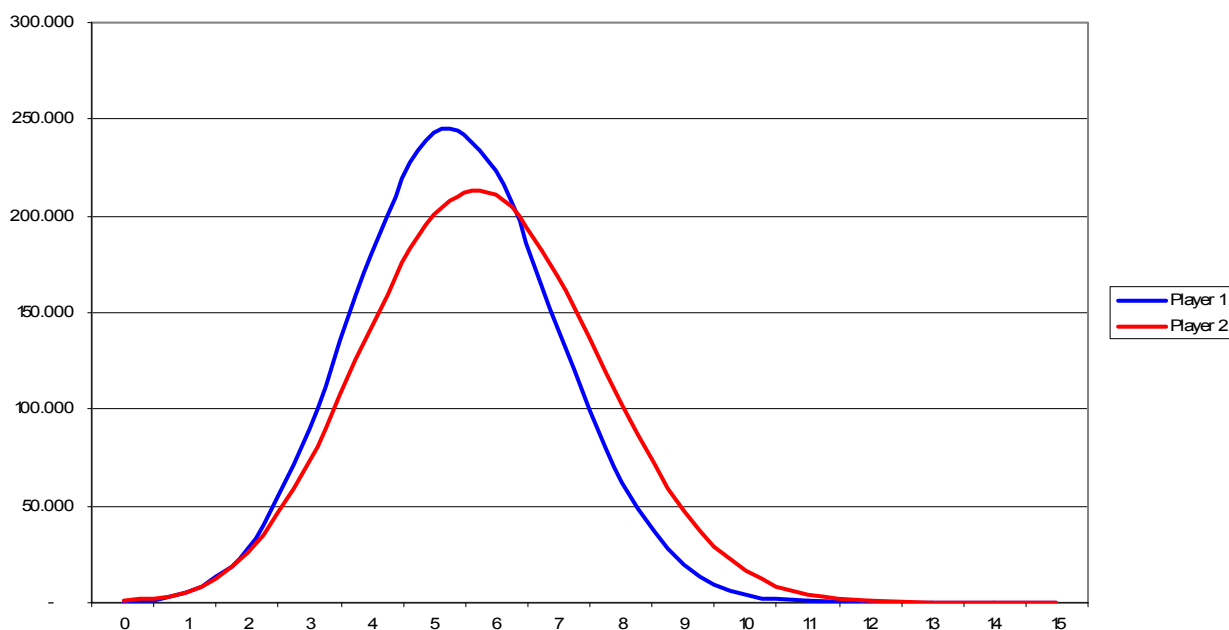
Europa	3,06
Asia	3,06
Medio Oriente	3,06
Sudamerica	2,19
America Centrale	2,19
Africa	2,19
Sud-Est Asiatico	1,00

In una partita standard il numero di volte che le carte punteggio vengono conteggiate è probabile che si collochi tra questi due valori.

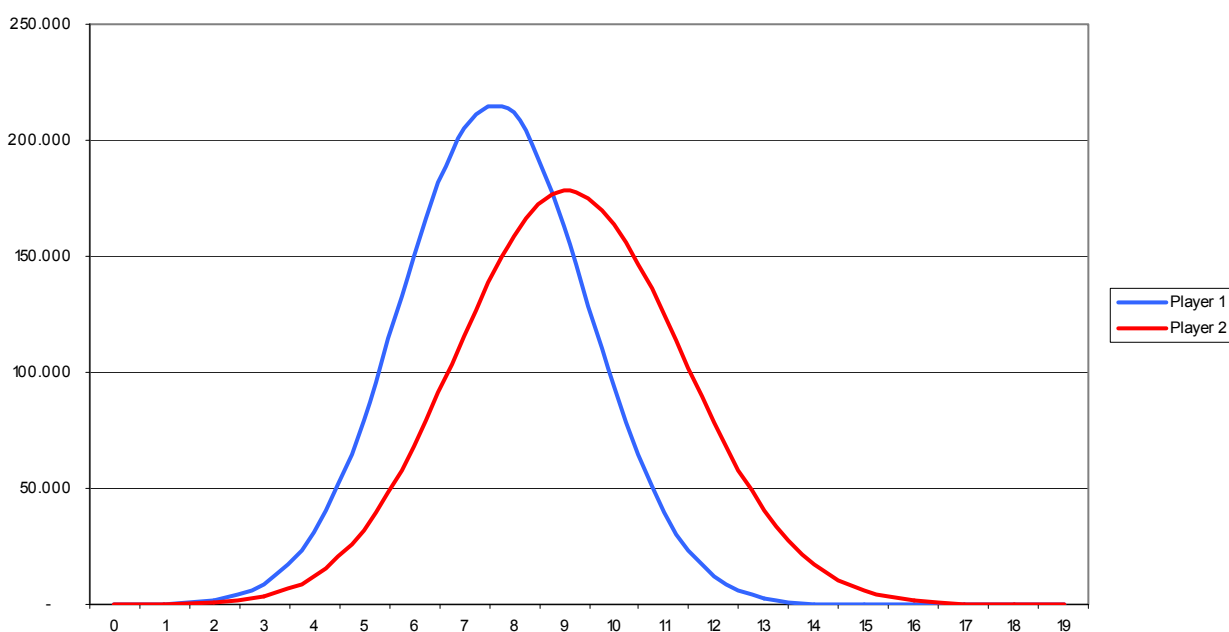


Simulazione 3

Numero di carte punteggio ricevute per giocatore, distribuendo le carte prima ad un giocatore, poi all'altro ipotizzando di non giocare **mai** le carte con l'asterisco come eventi



B) ipotizzando di giocare **sempre** le carte con l'asterisco come eventi



Per annullare la disparità si consiglia di distribuire le carte alternativamente tra i due giocatori (e alternando tra i turni il giocatore da cui si inizia a distribuire)

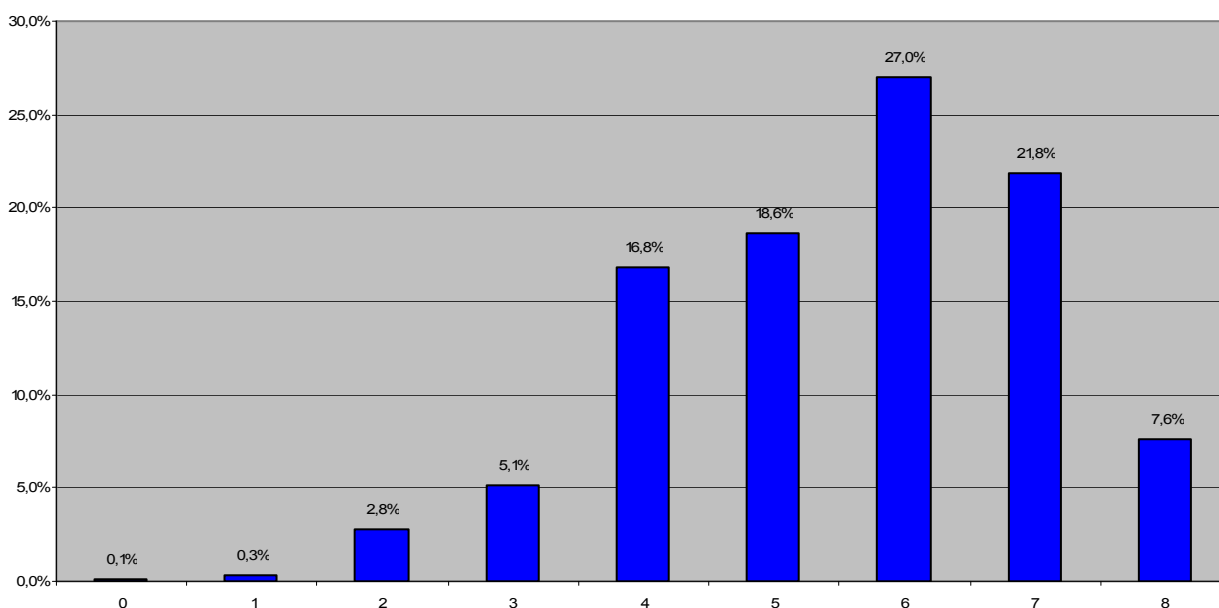


C) Numero di carte punteggio ricevute in una partita, utilizzando nella distribuzione delle carte gli accorgimenti indicati nel punto precedente

Carte	Probabilità giocando sempre gli * come eventi	Probabilità non giocando mai gli * come eventi
0	0,00%	0,04%
1	0,01%	0,53%
2	0,10%	2,71%
3	0,52%	8,09%
4	1,92%	16,03%
5	5,06%	22,07%
6	10,16%	21,90%
7	15,78%	15,78%
8	19,18%	8,40%
9	18,46%	3,29%
10	14,06%	0,94%
11	8,51%	0,19%
12	4,10%	0,03%
13	1,56%	0,00%
14	0,46%	0,00%
15	0,10%	0,00%
16	0,01%	0,00%

Simulazione 4

Giocando sempre una carta a turno nella corsa allo spazio, quali sono le probabilità di raggiungere i vari traguardi? Il grafico va letto come 0 (avanzamento nullo), fino a 8 (sbarco sulla Luna).





Simulazione 5

La probabilità di pescare una carta precisa, suddivisa per turno e per mazzo.

A) ipotizzando di non giocare **mai** le carte con l'asterisco come eventi

Turno	Early	Mid	Late
1	22,22%	0,00%	0,00%
2	19,44%	0,00%	0,00%
3	8,34%	0,00%	0,00%
4	0,00%	12,13%	0,00%
5	0,00%	12,12%	0,00%
6	0,00%	12,11%	0,00%
7	0,00%	12,13%	0,00%
8	0,00%	1,06%	34,79%
9	0,00%	0,46%	15,21%
10	0,00%	0,00%	0,00%
	50,00%	50,00%	50,00%

B) ipotizzando di giocare **sempre** le carte con l'asterisco come eventi

Turno	Early	Mid	Late
1	22,22%	0,00%	0,00%
2	19,41%	0,00%	0,00%
3	8,37%	0,00%	0,00%
4	0,00%	15,83%	0,00%
5	0,00%	15,81%	0,00%
6	0,00%	15,87%	0,00%
7	0,00%	2,49%	0,00%
8	0,00%	0,00%	20,27%
9	0,00%	0,00%	20,23%
10	0,00%	0,00%	9,50%
	50,00%	50,00%	50,00%

N.B.: il totale è 50% dato che sono percentuali dal punto di vista di **un** giocatore e la carta potrebbe essere pescata dall'altro.



Effettivamente non reputandomi un wargamista e non avendo provato molti Card Driven Game di concezione Americana, devo confessare di aver svincolato di fronte a questo titolo della GMT ... ma ad onor del vero da più parti mi sono giunti commenti positivi oltre alle news dei premi vinti da questo gioco. Questo sicuramente invoglia a provarlo. Ciò nonostante mi lascia perplesso il prezzo di vendita ... per quello che fondamentalmente è un gioco di carte con plancia in cartoncino ed il dollaro surclassato dall'euro, credo che in questo momento i giochi Americani dovrebbero poter godere di un prezzo più accessibile ai giocatori europei ... ma ora l'ottima presentazione di Liga e Nand alletta ... datemi un mazzo che provo io a fare la rivoluzione!

Cosa ne pensa... Tinuz

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.



UR — Splendore della Mesopotamia

di Fabio "fablo" Cambiaghi, Andrea "Tanis" Chiarvesio e Paolo Mori



Quella di "dialogare" su giochi il cui nome contiene solo due lettere è un'idea nata quasi per gioco ma ci ha piacevolmente sorpreso scoprire che, benché i giochi che conservano questa caratteristica siano molto pochi, sono tutti estremamente interessanti. Quello di cui discuterò ora insieme a Tanis ha una marcia in più rispetto a tutti gli altri perché è un gioco tutto italiano e tra poco a questo tavolo virtuale si siederà addirittura l'autore del gioco con il quale scambieremo qualche battuta. Gli indizi per capire di quale gioco si tratta li avete ormai tutti ma se ancora non lo avete capito il titolo ve lo dico io: UR di Paolo Mori.

UR è un gioco piuttosto recente, nel 2006 viene pubblicato dalla "What's Your Game?" e subito fa parlare di se sia qui che all'estero. Alle Scoutaktion di Essen 2006 si posiziona entro le prime 40 posizioni e nello stesso anno vince il Best of Show assegnato alla "Lucca Comics & Games", abbastanza per meritarsi anche un'edizione per il mercato d'oltre oceano curata dalla Rio Grande Games. Per il suo autore, il giovane Paolo Mori, è la prima vera esperienza editoriale ed il 2006 è per lui un anno di grande lancio perché oltre al prestigioso Best of Show per UR si aggiudica anche il premio per il "miglior gioco inedito" con il suo Molucche (pubblicato quest'anno col nome Borneo dalla daVinci Games) entrambi questi giochi sono in qualche modo frutti di un progetto molto più ampio che coinvolge molti autori italiani "in erba", ma di questo e di qualche aneddoto legato alla creazione e al playtest di UR ci parlerà certamente Paolo quindi io non mi dilungo e passo subito ad aprire la scatola di UR. Ur innanzitutto è uno dei primi insediamenti della Mesopotamia e grazie alla sua posizione molto favorevole (nel 2600 a.C. l'Eufrate scorreva nei pressi delle sue mura, ora non più) visse periodi di notevole sviluppo. Ur è anche uno dei siti archeologici più "ludici" conosciuti e infatti di Ur il più antico reperto completo di un gioco da tavolo che sia mai stato scoperto ossia

il Gioco Reale di UR. Sarà solo una coincidenza? Ma torniamo ai giorni nostri, in UR gioco da tavolo di Paolo Mori i giocatori rivivono quei momenti di grande espansione gareggiando con lo scopo di far progredire nel modo più equilibrato possibile ciascuna delle 5 sfere con cui viene identificata la civiltà mesopotamica: espansione, agricoltura, cultura, commercio e politica.

In tutto questo ovviamente non mancano le ziggurat, simbolo principe delle civiltà della Mesopotamia una delle quali alta oltre 21 metri è ancora oggi perfettamente conservata proprio tra le rovine dell'antica UR. Le ziggurat hanno un ruolo chiave nel gioco ma lo vedremo più avanti.

La scatola è piccola e il contenuto semplice: 40 tessere quadrate su ognuna delle quali sono rappresentate due delle cinque sfere della civiltà una sul fronte e una sul retro (4 in ognuna delle 10 combinazioni possibili), 5 ziggurat e quattro set di cubetti nei quattro colori dei giocatori. Tutto qui? Sì! Niente tabellone, si gioca sulle tessere disponendole a inizio partita in modo casuale a formare una griglia quadrata di 6 X 6 tessere. Inutile nascondere, lo avrete immaginato da soli leggendo il contenuto della scatola, il gioco è molto, molto astratto. La categoria è quella del "piazzamento tessere" e lo stile assomiglia molto a quello dei giochi di Reiner Knizia della fine degli anni novanta, e non solo lo stile... anche l'ambientazione è molto vicina a quella di "Tigri e Eufrate" noto gioco di Knizia che condivide con UR altre affinità che avremo certamente modo di analizzare.

Bene ora che la scatola è aperta possiamo "entrarci"! Passo quindi la parola al nostro Tanis.



Grazie mille fab!o, in effetti il paragone con T&E, uno dei giochi più universalmente apprezzati di Knizia, per alcuni il suo "capolavoro", nasce spontaneo. Con questa tua affermazione mi porgi un assist per fare la mia dichiarazione clamorosa n°1 di questa discussione: Ur è a mio parere un gioco assolutamente migliore di T&E! Come motivare questa "sparata"? Come hai già fatto notare, Ur condivide molte cose con T&E: il meccanismo astratto, l'ambientazione mesopotamica, addirittura vi sono somiglianze nel sistema di punteggio. Perché sostengo che sia un gioco "migliore"? Due ragioni essenziali: rispetto a T&E, Ur è totalmente indipendente dal fattore fortuna, e si gioca in meno tempo. Vi sembra poco, per un astratto?

E' indispensabile spiegare un po' meglio e dettagliatamente le meccaniche di gioco, per chi non le conoscesse: dovete sviluppare la vostra civiltà, rappresentata da cubetti del vostro colore, in un'area rappresentata da una griglia di caselle/tessere 6x6.

Ciascuna tessera raffigura una combinazione di due "azioni" tra le 5 possibili: agricoltura, commercio, cultura, politica e guerra.

I giocatori si alternano compiendo le azioni raffigurate sulla tessera che hanno in mano e poi scambiandola con una delle tessere rimaste libere, a patto che questa raffiguri una combinazione di tessere diversa da quella appena utilizzata. I giocatori inoltre possono anche rinunciare ad un'azione o ad entrambe ottenendo in cambio uno o due cubetti (però con un accorto uso delle azioni si ottengono generalmente effetti migliori, quindi rinunciare è spesso una scelta sub-ottimale). L'effetto delle varie azioni è molto logico ed intuitivo (il commercio è tanto più utile quanti più stati confinanti avete, la cultura produce ricchezza intorno a sé, la politica serve a riorganizzare il proprio regno per partire all'attacco o difendersi meglio, ecc...). Se su una propria tessera sono presenti 5 cubetti, è possibile rinunciare ad entrambe le azioni per costruire una ziggurat. Queste valgono come tessere extra nel conteggio dei punti (vedi sotto), ma anche come barriera insormontabile per attacchi ed invasioni da parte degli altri giocatori.

Il gioco termina immediatamente alla costruzione della quinta ziggurat oppure, molto più raramente, se il giocatore di turno non può scambiare la propria tessera con una libera sul tabellone (perché non ci sono tessere libere o perché tutte quelle libere riportano la medesima

combinazione di quella appena utilizzata).

A fine partita ciascun giocatore raccoglie le tessere occupate dai suoi cubetti, aggiunge gli ziggurat e la tessera rimastagli in mano, ed a questo punto cerca di comporre dei "set" di tessere tutte diverse tra loro, il cui valore è naturalmente maggiore quante più tessere contengono.

Ad esempio, un set con tre tessere diverse vale 6 punti, uno con quattro tessere 10 punti, fino ai 21 punti del set composto da tutte e cinque le tipologie di tessera più uno ziggurat.

In cosa consiste quindi la superiorità di Ur rispetto al (a mio parere ampiamente sopravvalutato) T&E? Anzitutto, in T&E la fortuna ha un peso non da poco, per quanto questo venga sovente sottovalutato dai commenti dei gamers e nelle recensioni: pescare o non pescare le tessere giuste prima dello scatenarsi di un conflitto fa la differenza tra una vittoria schiacciante ed una rovinosa sconfitta. Ur invece è totalmente calcolabile, i (pochi) combattimenti vengono risolti in maniera automatica e calcolabile, i vostri confini sono sempre chiaramente definiti e potrete prevedere da che parte arriverà un eventuale attacco, mentre T&E con le sue pedine dotate di teletrasporto è spesso semplicemente imprevedibile.

Ho già menzionato come fattore positivo la durata contenuta, che permette di finire una partita in agevoli 45 minuti (sempre che nessuno al tavolo soffra di forme acute di analisi-paralisi), e giocare quindi un'immediata rivincita.

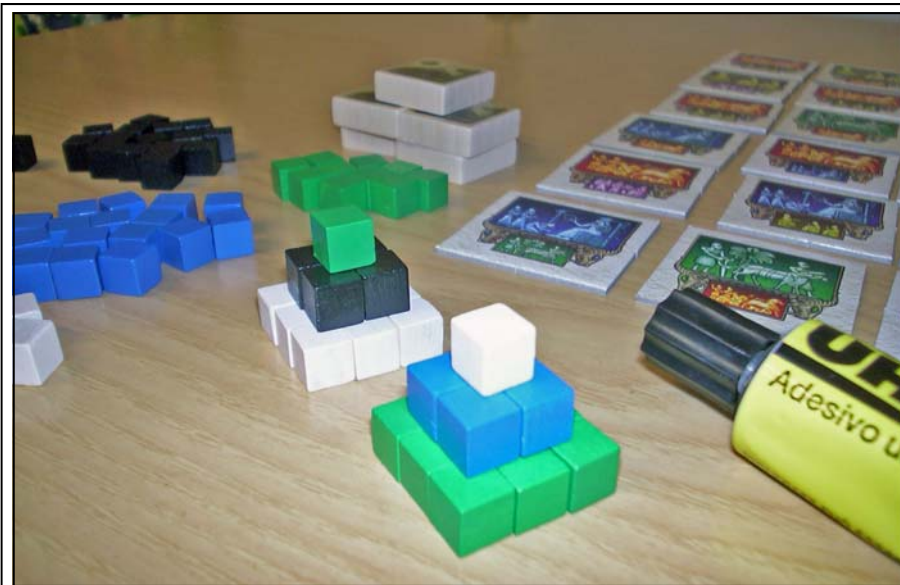
Inoltre, un grosso ulteriore pregio di Ur, dove anche in questo caso si rivela superiore al gioco kniziano, è che Ur riesce a farvi "vivere" l'esperienza di dare vita alla vostra civiltà, farla progredire, entrare in guerra o commerciare con i vicini. L'evoluzione delle civiltà, le battaglie, le carestie, ecc.. sembrano avere un senso, nonostante si tratti di un gioco astrattissimo. In questo la grafica molto azzeccata aiuta non poco.

Questo vuol dire che Ur dovrebbe a mio parere essere nella top 10 di bgg? Forse no (perché secondo me non ci dovrebbe stare nemmeno T&E, a maggior ragione...!), perché il gioco ha sicuramente anche dei limiti, condivisi però da praticamente tutti i giochi astratti per più di due giocatori: può patire tantissimo l'analisi-paralisi, esistono delle mosse "standard" decisamente



migliori di altre (in questo comunque il tabellone casuale può aiutare non poco a creare situazioni di gioco eterodosse), le partite in 3-4 giocatori sono in gran parte degli esercizi di diplomazia (vince chi viene disturbato meno dagli altri giocatori). Tutte ragioni che spiegano perché il sottoscritto non è un grande fan dei giochi astratti di piazzamento cubetti (o lavoratori), che non sono difetti specifici di Ur, ma appartengono all'intera categoria, di cui Ur rimane secondo il mio modesto parere, uno dei più riusciti rappresentanti.

Fab!o, vuoi provare tu ad individuare difetti che possono essermi sfuggiti nel gioco, prima di dare la parola all'autore?



Lo so, le pedine ziggurat non sono a forma di ziggurat, ma cosa vuoi dire con "ora va meglio"?



Ottima analisi Tanis, che in parte anticipa il mio parere su UR.

Di sicuro UR ha un primato che può condividere con pochi, pochissimi giochi: è un astratto vero e proprio che gira bene con 3 giocatori o più. Non so se questo sia un pregio o un difetto ma di sicuro è il motivo per cui ho così poche occasioni di toglierlo dallo scaffale. Trovare un giocatore amante degli astratti è facile ma trovarne tre nella stessa serata a volte è proprio impossibile, UR è troppo astratto per la maggior parte dei giocatori.

Perché UR non è salito in cima alle mie classifiche? Presto detto: analisi-paralisi.

Sia chiaro, a me gli astratti piacciono e non mi dispiace l'interazione diretta, però nel caso di UR il divertimento procurato da una partita non è

sufficiente a compensare l'impegno speso a causa della sua eccessiva profondità, che aumenta drasticamente il downtime (che sovente allunga le partite ben oltre il previsto) e diminuisce il piacere. Insomma per riassumere trovo che UR sia un po' noiosetto.

Cercherò di approfondire le mie considerazioni. Per cominciare direi che tutto durante la partita è troppo "scoperto", anche le mosse che gli avversari faranno nel turno successivo sono prevedibili visto che la scelta è limitata a due azioni generiche (piazzare un cubetto o costruire uno ziggurat) più due azioni offerte dalla tessera che possiedono in quel momento, che è visibile a tutti. Questo rende il gioco molto (troppo?) celebrabile e senza eccessivi colpi di scena.

Ci sono due caratteristiche senza le quali a mio parere un gioco, per quanto bello, non può diventare un fuoriclasse: la crescita della tensione e la libertà nello scegliere le proprie strategie. In UR c'è a mio avviso carenza di entrambe.

Le opzioni strategiche, numerose in apertura di partita, si riducono via via che il gioco procede sia a causa di scelte evidentemente obbligate durante lo sviluppo della propria civiltà sia a causa del progressivo ridursi delle azioni disponibili.

Sovente, soprattutto tra giocatori di pari livello, anche la posizione iniziale delle tessere diventa determinante

e cominciare in un punto del tabellone piuttosto che da un altro determina già delle posizioni di vantaggio che rendono il gioco poco equo.

Innegabile ad esempio che l'utilizzo degli angoli riduce notevolmente la possibilità di essere attaccati perché si riduce il perimetro del proprio regno esposto agli avversari, inoltre il bordo del tabellone è considerato una tessera avversaria ai fini dell'azione di commercio quindi un buon posizionamento iniziale non è solo astuzia del giocatore ma può essere anche (e spesso lo è) il frutto di una disposizione particolarmente vantaggiosa delle tessere.

Riguardo alla crescita di tensione trovo che sia in buona parte assente proprio a causa dell'assenza di variabili aleatorie. Per spiegarmi meglio riprendo l'esempio di T&E. Concordo quando si dice che a volte la pesca casuale delle



Purtroppo questa fase interviene proprio sul finire del gioco e spesso dopo pochi scontri che risolleivano un po' l'interesse per la partita, la stessa si conclude con la costruzione del quinto

Riguardo l'informazione completa, che è - a seconda che il gioco piaccia o meno - un punto di forza o di debolezza del gioco... senza dubbio Fabio hai ragione, nell'indicarla come una possibile fonte di 'sovranalisi' e quindi ahimè di noia (per gli altri giocatori!). Ma credo che questo come altri 'difetti' del gioco si possano ricondurre ad un unico denominatore: la curva di apprendimento molto ripida del gioco. Io



stesso ho paura di proporre il gioco ad amici per non vedere le loro smorfie di dolore nel cercare di ricordare che cosa succede quando viene messa in atto questa o quell'azione. Nonostante questo, dopo alcune partite - neanche tante - per prendere confidenza con le cinque 'micro-meccaniche' delle azioni, il gioco comincia a diventare più fluido di quanto ci si aspetti, e a rivelare contemporaneamente la sua profondità. Mi vergogno quasi a dirlo, ma a me capita ancora adesso di scoprire piccole nuove strategie e finezze di partita in partita. E' un gioco ad esempio che si presta molto bene alle 'combo', delle accoppiate di poteri che in determinati contesti si rivelano letali. Invadete una tessera di confine e riempitela subito con il commercio! Il vostro nemico si sta preparando a proliferare? E' sufficiente soffiargli una tessera verde per costringerlo a rivedere i propri piani! Il grosso merito nel ridarmi questo gusto nel giocare va riconosciuto a Massimo Biasotto, alias MaBi, che nella sua interfaccia MaBiweb (www.mabiweb.com) ha fatto un meraviglioso lavoro nell'implementare una versione on-line di UR. Lo consiglio a tutti... c'è chi dice - con diverse ragioni - che il gioco renda anche di più giocato sul web (ad esempio è molto più semplice potere fare il conto dei punti).

Vorrei però allacciarmi ad una cosa detta prima. Entrambi, sia Tanis nella parte del sostenitore che Fabio nella parte del detrattore, vi siete trovati d'accordo sul definire UR un gioco 'astratto'. Qualcun altro per la sua ambientazione - la crescita di un'antica civiltà - ha utilizzato un termine piuttosto in voga tra i gamers: '*pasted on*', cioè 'appiccicato'. Volete saperne una bella? Io non credo che sia così. Anzi, credo l'esatto contrario. Sarà perché creando UR ho seguito il procedimento inverso. Non ho mai avuto in mente una meccanica su cui attaccare alla meno peggio un'ambientazione, ma sono partito proprio dall'obiettivo di fare un gioco di civilizzazione 'minimalista', in qualche modo abbozzato. Per questo più che un'ambientazione *pasted on*, preferisco parlare di un'ambientazione *naked*, portata all'essenziale... proprio come certe moto in cui la carenatura copre poco il motore. Se non ne siete convinti, vi propongo un esperimento. Provate a pensare una qualsiasi altra ambientazione che funzioni per UR. Se riuscite a trovare qualcosa che regga fatemela sapere... se sarò d'accordo con voi avrete in regalo... beh, l'espansione di UR naturalmente! ;-)

Non posso però negare che il mio giudizio sia di

parte. Non credo in genere di essere un autore iper-difensivista, quindi se il gioco non piace è inutile parlarne per farlo piacere. Non è Civilization e non è Tigris and Euphrates: è semplicemente UR. Ho cercato solo di spiegare qualche ragione del design... Ora potete tornare a parlarne voi (ma non credevo ci fosse tanto da dire!).



Solo perché voglio l'espansione in regalo, mi viene in mente che potrebbe avere un'ambientazione simile a... Ursuppe, Colonie di batteri che lottano nel brodo primordiale per proliferarsi (le ziggurat sostituite da ammassi pluricellulari complessi, ecc...). Funzionerebbe, anche se forse non altrettanto bene di quella originale. Ho vinto qualche cosa?

Tornando seri, credo vada segnalata la differenza tra "astratto" e "non ambientato". Un gioco "astratto" è un gioco che privilegia l'eleganza delle meccaniche alla simulazione. Ur, per quanto sia un gioco che non riesce a simulare credibilmente le dinamiche di formazione crescita e declino di regni nell'antica Mesopotamia, non per questo è un gioco "non ambientato", ma, come dicevo prima, riesce a trasmettere un qualcosa di più importante della simulazione, e cioè il "feeling" di quello che si sta facendo. Forse dovrei trovare un termine differente: Ur è un gioco coerente. Quando fai una mossa, le conseguenze della tua mossa hanno un senso, e come dicevi tu poco fa, affinando l'esperienza di gioco ci si accorge di piccoli trucchi e strategie che hanno assolutamente senso, una volta messe in pratica, e rimangono coerenti con l'ambientazione, pur non avendo alcuna evidente pretesa simulativa.

Penso che ogni gioco vada valutato esclusivamente in relazione alla categoria di giochi a cui appartiene. In questo senso, trovo che Ur sia una piccola gemma preziosa, proprio perché permette anche a giocatori come me, da sempre allergici agli astratti ed ai giochi troppo cervellotici, di apprezzare un titolo che richiede un'attenta pianificazione ed una robusta capacità di analisi, ma si gioca in un tempo contenuto ed ha meccaniche eleganti che nulla concedono al caso (che per questo tipo di giochi, e solo per questi, deve effettivamente essere visto come un elemento se non negativo, quanto meno snaturante).

Io non ho altro da dire, per cui passo la parola a voi per le conclusioni.



In definitiva concordo con tutto quello che avete detto; a volte l'aspettativa gioca brutti scherzi e va a finire che un gioco ci lascia freddini solo perché avevamo immaginato un progredire diverso della partita. Effettivamente la curva di apprendimento non è delle più dolci ma concordo con Tanis quando dice che effettivamente le azioni che si eseguono nel gioco sono coerenti e trasmettono effettivamente la sensazione di ciò che si sta facendo, e questo aiuta di certo a prendere confidenza con i giochi.

Le vostre analisi sono precise e non lasciano spazio a dubbi, UR tra i giochi della sua categoria è certamente un pezzo pregiato e a questo credo anch'io non ci sia null'altro da aggiungere.

Ringrazio Paolo Mori per la sua disponibilità e mi auguro di poter presto giocare a qualche altro suo gioco.

fab!o



Dire la mia dopo un articolo simile è davvero arduo. Sono stati ampiamente sviscerati quelli che io considero i pregi e quelli che ho riscontrato come difetti di questo gioco. Personalmente prediligo i giochi non astratti (ma su questo termine prima o poi ci dovremo soffermare a discutere) e che ad un certo punto prevedano un approccio probabilistico: in UR, come negli scacchi, più pensi, più avanti vai con la speculazione, migliore sarà il risultato finale.

Unica nota importante con cui sono in disaccordo è il commento positivo sulla grafica: secondo me un gioco impegnativo e cerebrale come UR avrebbe beneficiato di una grafica più leggera, più luminosa, meno pesante ... che alleggerisse l'atmosfera. Lo sfondo scuro delle tessere e le icone ed i colori, sebbene molto belli e curati (e anche tematici) non sono poi immediati e la "mappa" necessita, durante la partita, una analisi approfondita perché il colpo d'occhio non può dare informazioni dettagliate. Insomma, avrei preferito colori chiari ed icone molto più riconoscibili.

Cosa ne pensa... Liga

UR – Varianti bizzarre

di Paolo Mori

«ATTENZIONE, LE VARIANTI QUI PRESENTATE HANNO UN PLAYTEST PROSSIMO ALLO ZERO, USARE CON CAUTELA!»



UR-Pangea

Quando prendete la tessera dalla griglia e riposizionate quella vecchia, potete riposizionarla in qualsiasi parte del piano di gioco a patto che sia adiacente con almeno un lato un'altra tessera presente (sì, è quindi possibile che si vengano a creare 'isole' o continenti isolati). Vi consiglio di mettere comunque un limite di 8 tessere all'ampiezza massima della nuova griglia.

UR-Atlantis

Quando prendete una tessera dal tabellone, invece di riposizionare la vecchia, scartatela e rimettetela nella scatola. Il piano di gioco si ridurrà a vista d'occhio e durerà pochi turni. Il termine è sempre per la costruzione di 5 Ziggurat o più facilmente per l'occupazione di tutto quello che resta del piano di gioco.

UR, partenza rapida

Procedete la fase di setup con uno o due giri di piazzamento (posando cioè un quarto o quinto cubetto).

UR: Ultra Rapido

Proseguite il gioco con le sole regole del setup (piazzare su caselle adiacenti) finché tutto il tabellone non è stato occupato. A questo punto contate i punti. Snatura il gioco, ma può servire a farsi le ossa con le serie del punteggio.

Allevamento

Considerate le tessere Commercio (colore viola) come tessere Allevamento. La nuova funzione dell'azione Allevamento è come segue: "Aggiungi su ogni tessera Allevamento un cubetto per ogni lato della tessera adiacente ad una tessera vuota". Un po' l'inverso del Commercio insomma: dovrebbero dare un enorme boost iniziale ed essere inutili verso la fine del gioco (l'esterno del piano di gioco non conta come tessera vuota).

di Franco "Ciaci" Sarcinelli e Andrea "Liga" Ligabue



I giocatori devono, nel corso dei tre periodi della storia egiziana, competere tramite un originale ed interessante meccanismo di aste per ottenere delle tessere che rappresentano faraoni, sviluppi culturali, monumenti, dei, campi e denaro. Alla fine di ogni periodo, in base alle tessere collezionate, i giocatori faranno dei punti o riceveranno delle penalità. Alla fine del terzo periodo chi ha più punti vince. Raccontato così il gioco potrebbe sembrare un banale gioco d'aste ma in realtà non è poi tanto banale. Prima di lanciarmi però nell'approfondimento di meccaniche e sottigliezze vorrei sentire cosa pensa Ciaci dell'ambientazione. Per me RA, nonostante la cura grafica e il tema egizio ribadito a più riprese, resta fondamentalmente un gioco di aste astratto e mai nelle innumerevoli partite giocate mi sono sentito veramente calato e coinvolto dall'ambientazione. Questo è un difetto ricorrente nei giochi del grande Knizia e forse un'inevitabile eredità del suo passato di matematico e bancario.



Quindi ritengo il "difetto" sorvolabile e piuttosto mi pongo il dubbio di quanto abbia inciso l'ambientazione egizia al successo di questo di gioco. Ma torniamo alle meccaniche che trovo molto ben riuscite per la loro semplicità che non sfocia però nel banale, come già accennavi, ma rendono interessante questo titolo che definirei un gioco di "aste anomale", non trovi?



Il gioco, come detto, si svolge in 3 ere. In ogni

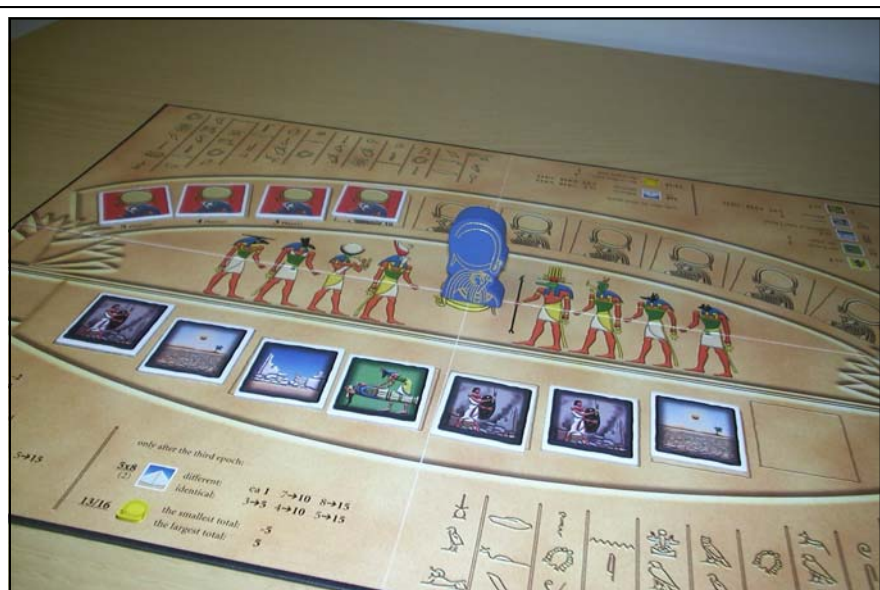


era vengono messe all'asta delle tessere pescate casualmente da un sacchetto. Durante il proprio turno un giocatore può decidere se pescare una nuova tessera ed aggiungerla al lotto oppure invocare il dio RA e fare iniziare un'asta per aggiudicarsi le tessere fin'ora estratte. Un'asta viene anche iniziata quando viene pescata dal sacchetto una tessera RA o quando le tessere da mettere all'asta sono 8. In realtà nel proprio turno un giocatore potrebbe anche usare una tessera divinità ma è un dettaglio di cui parleremo dopo. L'era si conclude quando viene estratto un certo numero di tessere RA (a seconda del numero di giocatori) o quando tutti i giocatori non possono più fare offerte perché tutti i dischi numerati sono capovolti. L'asta si svolge partendo dal giocatore alla sinistra di quello che l'ha fatta iniziare ed è un'asta a singolo giro: ovvero ogni giocatore a turno fa la sua offerta ma senza possibilità di rilancio. Ogni giocatore può offrire uno ed uno solo dei dischi a sua disposizione e il valore riportato sul disco è quello della sua offerta. Chi si aggiudica l'asta mette anche il suo disco al centro della

mappa e prende, coprendolo, il disco che era al centro mappa. In questo modo il valore di un lotto dipende anche dal disco presente al centro, che potrà essere utilizzato in un'era successiva. Questo è davvero uno degli aspetti più interessanti ed originali di tutto il gioco e non di rado capita che vengano istituite delle aste precoci con pochi pezzi interessanti solo per aggiudicarsi un disco di alto valore da usare nell'era successiva. Viceversa certe volte può risultare sveniente vincere un'asta se il lotto è accompagnato da un disco di basso valore.

Ogni giocatore può in ogni era aggiudicarsi un numero di aste pari al numero di dischi gialli (uguale per tutti i giocatori) che possiede. Non di rado accade che a fine turno un giocatore rimanga l'unico concorrente potenziale per un lotto e quindi si aggiudicherà l'asta in automatico e può aggiungere tessere, una dopo l'altra, fin tanto che non raggiunge il numero di 8 o non viene estratto un segnalino RA. Questo è secondo me l'unico grosso limite del gioco perché questa situazione, neanche troppo

anomala da verificarsi, è interamente sotto l'influenza dalla dea bendata e si può avere una "pesca" davvero fortunosa che in pratica sfalsa la partita dando un vantaggio spesso non colmabile. Uno potrebbe dire che sta agli altri giocatori non lasciare che una situazione del genere si verifichi ma ci sarà sempre qualcuno che esaurisce i dischi gialli dopo gli altri. Parte del problema è risolto dal fatto che un'era finisce automaticamente (senza quindi eseguire l'ultima asta) quando viene pescato un certo



Ma no, non stavo invocando Ral Volevo solo dire: "Ragazzi, avete visto?"...

numero di tessere RA ... può quindi, a volte, essere un rischio aspettare e rischiare troppo per l'asta finale, ma solo a volte. Insomma, per me questo fattore, previsto e prevedibile ma non affrontato con un regolamento opportuno, diminuisce il valore di questo gioco interessantissimo invece in molti altri aspetti. Ma sentiamo cosa ha da dire a tal proposito Ciaci e lascio a lui anche il divertente compito di descrivere i punteggi e le diverse tessere.



RA! ... scusate non ho resistito ... riprendo il discorso iniziato da Liga puntualizzando una cosa: Knizia non fa mai le cose per caso, c'è sempre un motivo di fondo in quello che fa, poi sta ai giocatori capirlo ed attuarlo nel migliore dei modi. E' questo uno degli aspetti che mi fanno amare alcuni dei suoi giochi. E' vero che può capitare la mano fortunata all'ultimo giocatore ancora attivo, ma se questo accade quando mancano 4 o 5 tessere Ra alla fine dell'era, allora gli avversari se la sono cercata!

Quello che più mi affascina di questo gioco è la



tensione che si crea durante l'asta, l'attimo in cui devi decidere se pescare o chiamare RA!, se offrire o passare, se prendere o lasciare. L'aleatorietà delle tessere Ra che fanno scattare l'asta è un meccanismo studiato alla perfezione: permette di tenere alta la tensione e nel frattempo detta i tempi di gioco. Ma vediamo quali sono le tessere disponibili e la loro funzione ai fini del punteggio.

In totale abbiamo 180 tessere da cui pescare, 30 di queste sono RA e quindi più o meno ci possiamo aspettare un'asta ogni 6 tessere pescate senza fare tanti conti su quante tessere sono già uscite asta dopo asta. Il restante è suddiviso tra Faraoni (25 in totale) che danno punti (5) ad ogni era, ma solo a chi ne detiene la maggioranza, mentre chi ne ha di meno prende un malus di -2. Altrettanto frequenti sono le tessere Nilo, che valgono 1 punto ciascuna ad ogni era, solo se abbinate però ad almeno una tessera Inondazione (di queste ce ne sono 12 e valgono 1 punto comunque).

Sempre in numero di 25 ma suddivise in gruppi da 5 abbiamo le tessere Civiltà. Non possederne nemmeno una alla fine di ogni era fa perdere 5 punti, mentre ogni tessera differente oltre le due fa guadagnare 5 punti. Poi ci sono i Monumenti (40 in tutto) suddivisi in 8 gruppi diversi. Queste tessere danno punti solamente a fine partita in virtù di varie combinazioni: fino a 6 monumenti diversi valgono 1 punto ciascuno, 7 ne valgono invece 10 e la serie completa di 8 ne vale 15. Inoltre avere una serie dello stesso monumento apporta altri preziosi punti: 5 per una collezione di 3 monumenti uguali, 10 per 4 e 15 per tutti i 5 monumenti di un tipo.

Poi troviamo le tessere Oro (5 in tutto) che danno 3 punti se possedute alla fine dell'era e le tessere Divinità (8 in tutto) che valgono 2 punti, ma hanno una preziosa funzione durante la fase di asta: possono infatti essere scambiate con una qualsiasi tessera del lotto d'asta al posto della normale azione di turno (pescare tessere o invocare Ra!).

Completano la serie di tessere le simpaticissime Catastrofi (4 Rivolte, 2 Funerali, 2 Siccità, 2 Terremoti) che obbligano chi se le aggiudica a scartare 2 tessere in proprio possesso a seconda del tipo di calamità. Le rivolte faranno scartare 2 Civiltà, i funerali 2 Faraoni, le siccità 2 Inondazioni o in mancanza tessere Nilo, i terremoti 2 Monumenti.

Dimenticavo, alcuni tipi di tessere restano in nostro possesso per tutta la partita mentre altre vanno scartate dopo la fase di conteggio di fine

era. Le tessere permanenti sono i Faraoni, i Monumenti e le tessere Nilo.

Risulta evidente quindi che certe tessere sono fondamentali per non perdere terreno nei confronti degli avversari. Soprattutto quelle permanenti che permettono una certa strategia a lungo termine. I Faraoni danno un buon guadagno nell'arco della partita e, se decidete di non puntare su di loro, non sono così deleteri se vi beccate il loro malus, le tessere Civiltà invece pesano molto di più e andrebbero sempre prese (almeno una) per non incappare nel -5, anche se risulta un po' più difficile collezionarle. Buoni punteggi si fanno con le tessere Nilo se "coltivate" fin dalla prima era, l'unico svantaggio è che non è sempre semplice riuscire a prendere una Inondazione; in questo caso ci viene in aiuto la Divinità che è fondamentale se attuiamo una strategia in questa direzione perché ci permetterà di "rubare" l'Inondazione senza incorrere in aste dispendiose. I Monumenti forse sono la strada che può portarvi il maggior numero di punti visto che sia la collezione che l'accumulo danno punti a fine partita. Comunque sia dovrete anche tener conto dei dischi Sole che vi rimarranno a fine partita perché il diabolico Knizia ha previsto un malus di 5 punti a chi ne detiene la somma più bassa.

Credo di essermi dilungato anche troppo e lascio la parola a Liga che vedo scalpitare ansioso di dire la sua

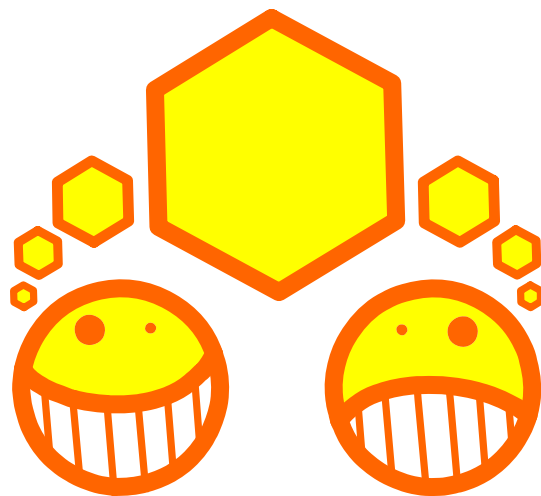


In realtà non c'è molto altro da dire, a livello di regolamento, ma si può iniziare a vedere strategie e lasciarsi andare a qualche commento. Come avrete capito, pur apprezzandolo, non sono un'entusiasta di questo gioco che trovo in certi momenti troppo freddo.

Non è facile impostare una partita vincente a priori ma occorre adattarsi alla sequenza di uscita delle tessere e al gioco degli avversari. La corsa ai monumenti è forse la strategia più semplice da impostare, se si vince una qualche asta fortunata. In generale non si può però pianificare troppo perché davvero le tessere messe all'asta variano troppo da partita a partita. E' molto importante valutare bene con chi si sta gareggiando e cercare, quando possibile, di mettergli il bastone tra le ruote costringendolo ad aggiudicarsi tessere importanti a prezzi alti. Quando poi si hanno in mano dischi di basso valore, si può giocare di anticipo, facendo iniziare l'asta presto e costringendo gli avversari a lasciarvi il lotto per

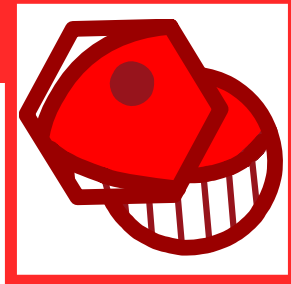


Concludendo considero RA un gioco da avere, soprattutto se amate lo stile del Knizia vecchia maniera, quando ancora "inventava" giochi nuovi piuttosto che riciclare meccaniche di vecchi suoi titoli.



sotto la lente

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.



YS – La leggenda bretone

di Fabio "fablo" Cambiaghi



Ci sono due lettere che stanno portando particolare fortuna ad una giovane casa editrice e che da sole hanno anche dato il nome al primo gioco pubblicato proprio da questa casa editrice. Le lettere sono Y e S, la casa editrice la Ystari Games e il gioco sotto la lente è YS.

Il gioco edito nel 2004 viene presentato a Essen con solo 500 esemplari da una sconosciuta (almeno fino ad allora) casa editrice. Il gioco non presenta particolari innovazioni ma è solido e "gira" bene, ottiene numerosi consensi tra i giocatori e viene presto ristampato e distribuito anche negli Stati Uniti grazie alla Rio Grande Games.

Un progetto ambizioso? Decisamente. Non solo la casa editrice è sconosciuta ma anche l'autore, il francese Cyril Demaegd, non ha giochi nel suo curriculum ed è lui stesso il fondatore della Ystari. Una vera e propria scommessa quindi che però, come in una bella fiaba per bambini, ha un lieto fine (se fine si può chiamare): la Ystari oggi non solo è una solida casa editrice, ma grazie all'ottimo livello dei suoi giochi è anche un punto di riferimento per tutti i giocatori.

YS è un luogo mitico, un'isola bretone governata da un altrettanto mitico re. La leggenda narra che l'isola era costruita sotto il livello del mare, era protetta da un sistema di dighe che impediva all'oceano di sommergerla ed ospitava una città che portava lo stesso nome e che era considerata la più bella città della Francia. Il Re di YS aveva una figlia bellissima, che un giorno si innamorò di un bellissimo straniero giunto sull'isola da un paese lontano. Il giovane chiese alla figlia del Re, come pegno d'amore, le chiavi che permettevano di aprire le dighe della città e che solo il re possedeva. La principessa, disubbidendo al padre, consegnò le chiavi al suo innamorato. Ma lo straniero era malvagio e aprì le dighe per distruggere YS per sempre. La leggenda vuole che la principessa per salvarsi dalle acque impetuose dell'oceano, si trasformò

in una sirena e da allora seduce con il suo canto i marinai e li trascina con sé sul fondo del mare. Si dice anche che la città di Parigi, un tempo chiamata Lutèce, cambiò di nome proprio in onore ad Ys (in bretone Par-Is significa Simile a Is).

Intrigante vero? C'è materiale in abbondanza per un gioco dall'ambientazione affascinante. Vi devo disilludere. In YS gioco da tavolo, a parte il nome, c'è molto poco di questa incantevole leggenda. In YS gioco da tavolo i giocatori assumono il ruolo di principi mercanti della mitica città che, utilizzando abilmente i loro mediatori, tentano di arricchirsi speculando sull'acquisto delle pietre preziose scaricate nei porti della città dalle navi mercantili che vi attraccano.

Di sicuro meno seducente ma comunque sufficiente e funzionale. Sveliamo qualche dettaglio.

Ogni giocatori ha una dotazione di 11 mediatori di diverso valore da 0 (il mediatore scarso ma non inutile come vedremo più avanti) a 4 (il mediatore abile). Questi mediatori sono tenuti nascosti dietro ad uno schermo e vengono piazzati di volta in volta dai giocatori all'interno della città di Ys; nel proprio turno il giocatore piazza sempre due mediatori alla volta e, meccanismo semplice ma sfizioso, il piazzamento avviene mostrando il valore di un solo mediatore, il secondo viene piazzato coperto e il suo valore è conosciuto solo dal giocatore che lo ha giocato. Questa simpatica trovata introduce nella fase di piazzamento dei mediatori una discreta componente di bluff.

Ma torniamo alla nostra città. La città di Ys sul tabellone è di forma circolare ed è divisa in 4 quartieri (4 spicchi) ognuno dei quali è a sua volta suddiviso in 3 zone: quella più centrale è la zona dei Palazzi poi quella del Commercio ed



infine il Porto. La città risulta quindi divisa in un totale di 12 settori, ognuno dei quali garantisce un vantaggio al giocatore che vi avrà posato la maggioranza di mediatori (non come quantità ma come somma del loro valore). Nelle 4 zone del Palazzo si ottengono carte personaggio (ogni zona ne mette a disposizione una per turno) che consentono, se giocate opportunamente, di ottenere grossi benefici; nelle 4 zone del Commercio si ottengono monete ed infine nella zona del Porto si ottengono gemme nere. Inoltre (molto importante) il giocatore con la maggioranza di mediatori in uno dei 4 quartieri (considerando quindi tutte e 3 le zone di cui è composto) ottiene due gemme colorate tra le 4 trasportate dalle navi nel porto di quel quartiere, il secondo giocatore ne prende una tra le due rimaste e il terzo guadagna l'ultima gemma disponibile.

Il gioco è relativamente breve, si giocano solo 4 turni alla fine dei quali viene dichiarato vincitore il giocatore con il maggior numero di monete che vengono guadagnate in diversi modi. Si guadagnano monete ottenendo le maggioranze nelle zone del Commercio e si guadagnano anche con alcune carte che è possibile aggiudicarsi nelle zone del Palazzo (sempre conquistandosi la maggioranza dei mediatori) ma il sistema che garantisce il maggior numero di monete è il traffico delle gemme.

Ci sono 5 tipi di gemme, Blu, Verdi, Gialle, Rosse e Nere. I punti per le gemme vengono conteggiati solo alla fine del quarto turno. Per le gemme nere il sistema di conteggio è semplice, si guadagnano monete in funzione della quantità di gemme nere in proprio possesso: una gemma equivale a una moneta ma 2 equivalgono a 4 monete, 3 ne fanno guadagnare 8 e così via in modo progressivo fino ad un massimo di 24 monete guadagnate con 7 o più gemme nere. Per le altre gemme il sistema di punteggio è leggermente più complicato perché dipende da due fattori: la quantità di gemme di un certo colore recuperate dal giocatore e la quotazione che quel tipo di gemma ha assunto nel mercato. Quale mercato? Ci stavo arrivando. Oltre a giocare all'interno della città di Ys i giocatori possono scegliere di piazzare alcuni mediatori nell'area del mercato influenzando le quotazioni delle gemme colorate che vengono aggiornate alla fine di ogni turno su una scala disegnata sul tabellone. A fine partita per ogni tipo di gemma si stila una classifica partendo dal giocatore che ha

recuperato più gemme di quel tipo fino a quello che ne ha guadagnate meno e ogni giocatore guadagna monete in funzione della posizione in questa classifica ed in funzione della posizione di quel tipo di gemma nella scala delle quotazioni. Lo stesso procedimento si attua per tutti e

	GEMMA 1	GEMMA 2	GEMMA 3	GEMMA 4
PUNTI 1° POSTO	24	20	16	12
PUNTI 2° POSTO	18	15	12	9
PUNTI 3° POSTO	12	10	8	6
PUNTI 4° POSTO	6	5	4	3

quattro i tipi di gemma secondo questa tabella: La caratteristica di Ys è che, benché nessuna delle meccaniche sia particolarmente innovativa e il tutto si riduca a poco più che un sistema di aste cieche (o quasi), il gioco resta comunque molto piacevole probabilmente per merito di alcune piccole particolarità: il sistema di piazzamento in parte visibile ed in parte nascosto ad esempio, tiene alta la tensione fino alla risoluzione di ognuno dei quattro turni. Il piazzamento infatti avviene in modo progressivo, ogni giocatore gioca due mediatori alla volta e questa fase si ripete fino a quando tutti i giocatori hanno piazzato 8 mediatori. In questo modo è possibile adattare le proprie strategie in funzione di quello che fanno gli altri ed eventualmente bluffare grazie ai mediatori di valore 0 abilmente giocati coperti. Altra caratteristica stuzzicante è il sistema per la risoluzione delle parità che va di pari passo con il sistema di assegnazione dell'ordine di gioco che non è fisso e per deciderlo si risolve un'asta cieca con puntata unica.

Prima di cominciare a piazzare i propri mediatori infatti (che ricordo sono 11 in totale a disposizione del giocatore) ciascun giocatore sceglie due mediatori e li gioca coperti davanti al proprio schermo. Quando tutti hanno scelto, i mediatori si scoprono e la loro somma determina la scelta del turno di gioco. Il giocatore con la somma più alta davanti a sé ha infatti il diritto di scegliere in quale posizione giocare durante quel turno. A seguire, in ordine decrescente di somme, gli altri giocatori fanno lo stesso fino a definire l'ordine di gioco che viene



segnato grazie a un mazzetto di carte numerate. Ovviamente è intuitivo capire che giocare per primi non sempre è un vantaggio anzi, spesso conviene giocare per ultimi in modo da poter fare un piazzamento decisivo e non modificabile in una delle zone. C'è però un altro lato della medaglia, i mediatori usati per stabilire il turno di gioco non vengono più utilizzati per il piazzamento nella città di Ys quindi utilizzare mediatori di valore troppo alto per assicurarsi la scelta della posizione del turno indebolisce le possibilità di vincere le maggioranze all'interno della città perché i mediatori giocati lì saranno ovviamente quelli di valore inferiore.

Essere ultimi comunque ha un certo vantaggio (anche se costa qualche sacrificio in più) ma ha anche uno svantaggio, infatti sia i mediatori davanti allo schermo sia la carta della posizione sono utilizzati per risolvere le parità di mediatori all'interno delle zone della città. I mediatori davanti allo schermo alla fine della fase di piazzamento diventano 3, infatti degli 11 disponibili 2 vengono subito messi davanti per decidere l'ordine di gioco, 8 vengono piazzati sul tabellone e l'ultimo rimasto dietro lo schermo si aggiunge ai due davanti per rafforzare la somma dei mediatori che servirà per risolvere le parità. Se in una zona c'è parità tra giocatori per la maggioranza, il giocatore che si aggiudica la zona è quello con la somma più alta dei tre mediatori davanti allo schermo, in caso di ulteriore parità la zona è vinta dal giocatore con la carta turno più bassa. Il giocatore che gioca per ultimo quindi, in caso di pareggio nella zona e anche nella somma dei mediatori davanti allo schermo, perderà il confronto.

La scelta di quali mediatori scegliere all'inizio del turno è quindi molto delicata ed è delicata anche la scelta di quale mediatore debba andare, al termine del turno di piazzamento, a rinforzo dei primi due. Spesso è più conveniente rinunciare a giocare subito un mediatore alto sacrificando una buona posizione nel turno di gioco ma garantendosi, giocandolo come ultimo mediatore a rinforzo dei primi due, la vittoria su tutti gli spareggi.

Riguardo ai sistemi per guadagnare monete, come abbiamo già visto, essi si riducono essenzialmente a 4.

Aggiudicarsi carte personaggio che hanno come benefit il guadagno immediato di monete è uno di questi; questo guadagno però è esiguo e incerto, infatti ci sono solo due carte che fanno

guadagnare monete in questo modo (4 e 5 monete in particolare) ma non è detto che entrambe siano in gioco (si usano solo 12 carte su 15) o peggio potrebbe capitare che entrambe escano nello stesso turno con conseguente dispendio di mediatori per aggiudicarsele.

Ci sono due sistemi di gran lunga più affidabili. Guadagnare monete utilizzando le zone del Commercio è molto più sicuro e le zone mettono a disposizione ben 48 punti nel corso della partita (3 punti a zona x 4 zone x 4 turni). E' impensabile poterselo aggiudicare tutte ma è facile puntare ad almeno un terzo o addirittura metà di quei punti. Inoltre una particolare carta personaggio fa alzare di 2 (per la durata di un turno) il valore delle zone del commercio, riuscire ad aggiudicarsi 2 o tre maggioranze di commercio nel turno in cui si decide di giocare anche quella carta è certamente una combinazione redditizia.

Il sistema delle gemme nere, che si guadagnano nei Porti, è altrettanto sicuro perché come abbiamo visto il profitto che ne deriva non dipende da altri fattori oltre al numero di pietre guadagnate ma è anche per certi versi più proficuo se l'investimento è maggiore. Un buon punteggio guadagnato con le gemme nere è 20 o 24 (che corrispondono a 6 e 7 pietre avere più di 7 pietre è assolutamente superfluo) e dalla tabella qui sotto è evidente che, se si decidono di conquistare solo 4 zone tra questi due ultimi tipi (commercio e porto), allora sono più convenienti i mercati, se invece si progetta di conquistare nell'arco della partita 5 o più zone dello stesso tipo allora conviene puntare senza dubbio ai porti:

zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9
porto	1	4	8	12	16	20	24	24	24
commercio	3	6	9	12	15	18	21	24	27

Siccome avere più di 7 gemme nere non conviene, allora la strategia vincente è sicuramente un mix delle 2, arrivare cioè a 7 gemme nere e, per le restanti aree, concentrarsi sulle zone del Commercio. Il profitto sfruttando questo mix è comunque più alto che non quello ottenuto guadagnando maggioranze solo nelle zone del commercio infatti, oltre alle 7 zone conquistate, la strategia mista porta sempre 3 punti in più di quella che si concentra solo sul commercio, come si vede dalla tabella nella pagina seguente.



Zone conquistate oltre la 7°: n	1	2	3	4	5	6	7	8
7 gemme + n aree di commercio	27(1)	30	33	36	39	42	45	48
7 + n aree di commercio	24(2)	27	30	33	36	39	42	45

- (1) 24 punti di gemme nere + 3 x 1 di monete nelle zone commercio = 24 + 3 = 27
- (2) 3 x (7 + 1) monete nelle zone commercio = 3 x 8 = 24

Ed eccoci arrivati all'ultimo sistema per fare monete: le gemme colorate. Ovviamente questo sistema è molto proficuo, bisogna però saperlo padroneggiare perché non basta avere molte gemme di un certo colore, è necessario fare anche in modo che le gemme del tipo che ci interessa di più salgano velocemente nella scala delle quotazioni. O ancora, visto che le gemme guadagnate dagli altri giocatori sono sempre tutte visibili, è possibile fare in modo che a scendere siano le gemme che stanno collezionando gli altri.

Inoltre bisogna considerare che, nell'assegnazione dei punti per le gemme colorate tutti prendono punti, non solo chi ottiene le maggioranze nel possesso delle gemme quindi basta prendere anche una sola gemma per tipo per assicurarsi 18 punti (ricordate la prima tabella?).

In questo caso dunque a contare per davvero non è tanto la quantità di gemme recuperate ma la posizione all'interno della classifica. A volte quindi conviene accontentarsi di un secondo posto in una delle gemme e aggiudicarsi monete altrove piuttosto che il contrario; verificarlo di volta in volta è semplice e tra giocatori impegnati questa valutazione è la principale causa di situazioni di analisi-paralisi in questo gioco che in tutte le altre fasi scorre a ritmo serrato.

Infine va notato che anche le carte personaggio non vanno sottovalutate, certo non tutte sono di ugual valore però alcune sono davvero influenti, come la Regina ad esempio che viene giocata su una zona e una volta giocata nessuno può aggiungere altri mediatori in quella zona - carta molto potente se si considera che consente se giocata nel momento opportuno di aggiudicarsi una zona utilizzando un solo mediatore di valore zero; oppure il mercante che alza per un turno il valore delle zone di Commercio da 3 a 5 monete. Di altre carte si può anche fare a meno ma sarà compito della vostra abilità di mercanti capire su quali puntare.

Il gioco è per 3-4 giocatori ma il tabellone è già predisposto per alloggiarne da 2 a 5; la variante per 2 giocatori è disponibile per il download sul sito della Ystari mentre per giocare in 5 è necessario acquistare l'espansione YS+ che però è fuori produzione (come il gioco stesso del resto). Nell'espansione oltre allo schermo e ai mediatori per il giocatore aggiuntivo sono presenti nuove carte personaggio.

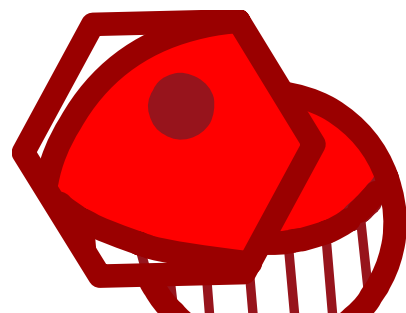
Sul regolamento della scatola base di Ys è presente anche una variante "I Favori del Re" pensata per giocatori più impegnati e che comporta l'uso di 3 mediatori in più per ogni giocatore e la possibilità di giocare mediatori oltre che nella Città e nel Mercato, anche nella Sala del Trono dove il giocatore con la somma più alta di mediatori alla fine del gioco si aggiudicherà ulteriori punti.

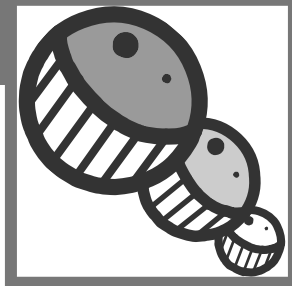
In definitiva trovo YS un gioco davvero ben fatto, niente di straordinariamente originale, come ho già detto, ma certamente del taglio adatto se si ha a disposizione soltanto un'ora e non ci si vuole cimentare con un regolamento troppo complesso. L'unica attenzione va posta nel comprendere con esattezza il sistema di assegnazione dei punti per le gemme colorate.

Per il resto il gioco scorre fluido, è ben bilanciato e i giocatori sono liberi di scegliere tra un discreto numero di opzioni strategiche.

Materiali buoni (ottimi nella prima tiratura che aveva gemme degne di questo nome, nella seconda tiratura sono state sostituite da cubetti) e buona anche la grafica anche se l'ambientazione non è eccessivamente coinvolgente.

Consigliato.
fab!o





DSP – Deutscher Spiele Preis 2007

a cura di Andrea "Nand" Nini



Questo premio è stato assegnato conteggiando le preferenze di 2189 persone, secondo questo meccanismo: ogni votante ha diritto di esprimere 5 preferenze ordinate: il primo gioco riceve 5 punti, il secondo 4, il terzo 3, il quarto 2 ed il quinto 1 punto; nella scheda è indicato il numero complessivo di punti ricevuti da ogni gioco.

1 – Die Säulen der Erde

punteggio: 3957
altri nomi: The Pillars of the Earth
I Pilastrini della Terra
anno: 2006
autori: Michael Rieneck
Stefan Stadler
editori: Kosmos
Mayfair Games
Giochi Uniti
giocatori: 2-4
BGG rank: 46° (media 7.64 - 1848 voti)

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.

2 – Notre Dame

punteggio: 2980
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autori: Stefan Feld
editori: Alea
Rio Grande Games
giocatori: 2-5
BGG rank: 44° (media 7.72 - 1467 voti)

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.



3 – Wikinger

punteggio: 2576
altri nomi: Vikings
anno: 2007
autore: Michael Kiesling
editori: Hans im Glück
Rio Grande Games
giocatori: 2-4
BGG Rank: 171° (media 7.38 - 560 voti)

un gioco di piazzamento in cui si acquistano set di due differenti risorse (tessere/isole, pedine/professioni) con un meccanismo di prezzi decrescenti; per poi essere utilizzati nella propria area di gioco in determinate combinazioni che danno punti vittoria e oro (da utilizzare per gli acquisti successivi). Un regolamento avanzato introduce un'ulteriore livello di strategia al gioco, aggiungendo tessere speciali e una fase d'asta per determinare il costo d'acquisto delle pedine.

4 – Yspahan

punteggio: 2298
altri nomi: nessuno
anno: 2006
autore: Sébastien Pauchon
editori: Ystari Games
Rio Grande Games
Huch & Friends
giocatori: 2-4
BGG Rank: 66° (media 7.53 - 1635 voti)

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.

5 – Zooloretto

punteggio: 1293
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Michael Schacht
editori: Abacus
Rio Grande Games
giocatori: 2-5
BGG Rank: 209° (media 7.19 - 1084 voti)

il meccanismo di base di questo gioco è direttamente derivato da quello di Coloretto, dando ad ogni giocatore il ruolo di un direttore di zoo con il ruolo di decidere tra aggiungere una tessera (animale o bancarella) ad un set (camion) o prendere l'intero set e collocarlo nella propria plancia (zoo); quest'ultima è suddivisa in aree il cui completamento (con tessere uguali) determina il punteggio finale.

6 – Die Baumeister von Arkadia

punteggio: 1222
altri nomi: Arkadia
anno: 2006
autore: Rüdiger Dorn
editori: Ravensburger
Rio Grande Games
giocatori: 2-4
BGG Rank: 158° (media 7.33 - 749 voti)

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.



7 - Imperial

punteggio: 1177
 altri nomi: nessuno
 anno: 2006
 autore: Mac Gerdts
 editori: Eggertspiele
 Rio Grande Games
 giocatori: 2-6
 BGG Rank: 24° (media 7.89 - 1319 voti)

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.

8 - Maestro Leonardo

punteggio: 1016
 altri nomi: Leonardo da Vinci
 anno: 2006
 autori: Stefano Luperto, Antonio Tinto
 Virginio Gigli, Flaminia Brasini
 editore: daVinci Games
 Abacus
 Mayfair
 giocatori: 2-5
 BGG Rank: 121° (media 7.44 - 1141 voti)

un titolo tutto italiano nel quale si uniscono le meccaniche di gestione risorse e controllo d'area. Lo scopo è quello di costruire le invenzioni di Leonardo impiegando artigiani nei laboratori (per la costruzione delle invenzioni) e sulla plancia (per l'acquisizione di materie prime ed altre risorse come denaro, altri artigiani e laboratori più grandi). L'unico aspetto aleatorio (e comunque limitato) è dato dalla pesca casuale delle invenzioni che potranno essere scelte per la realizzazione.

9 - Jenseits von Theben

punteggio: 965
 altri nomi: nessuno
 anno: 2007
 autore: Peter Prinz
 editori: Queen Games
 Stratelibri
 giocatori: 2-4
 BGG Rank: 97° (media 7.58 - 791 voti)

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.

10 - Colosseum

punteggio: 855
 altri nomi: nessuno
 anno: 2007
 autori: Wolfgang Kramer
 Markus Lübke
 editore: Days of Wonder
 giocatori: 3-5
 BGG Rank: 161° (media 7.30 - 1007 voti)

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.



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!

Intervista a Cyril Demaegd

A cura di Fabio "fablo" Cambiaghi, traduzioni di Andrea "Nand" Nini



F: Ciao Cyril, benvenuto in ILSA. Prima di tutto vorremmo sapere chi è Cyril Demaegd. Naturalmente sappiamo che sei un giocatore di boardgame, un autore ed un editore ma ci puoi dare un breve riassunto dall'inizio della tua vita da giocatore?

C: Ho iniziato a giocare da bambino con la mia famiglia. Principalmente classici come Monopoli e Cluedo. Poi sono passato ai giochi di ruolo (Il richiamo di Cthulhu, Guerre Stellari e Legend of Five Rings). Allo stesso tempo ho scoperto i grandi giochi della Avalon Hill (Civilization, The Republic of Rome, Dune) e della Games Workshop (Blood Royale, Warrior Knights). Tutti questi giochi erano fantastici, ma veramente lunghi e io non potevo giocarli spesso! Dieci anni fa ho scoperto un gioco con il logo SdJ e mi sono detto "OK, se è il miglior gioco in Germania sarà sicuramente buono", e ho acquistato i Coloni di Catan. Quando l'ho giocato ho scoperto che era incredibile. Tante, tante possibilità in un tempo di gioco molto breve, mi sono detto "Voglio creare qualcosa di simile". È stato il mio primo passo nel felice mondo degli eurogame!

F: Così i Coloni sono stati la piattaforma di lancio verso gli eurogame, e ora? Sono passati più di dieci anni da allora, quali giochi ci sono ora nella tua top-ten? Quali tipi di boardgame preferisci? Quali sono le novità che ti hanno appassionato?

C: Le mie preferenze vanno principalmente ai giochi di Wolfgang Kramer. Nella mia top-ten (non Ystari) puoi trovare molti giochi di Kramer come Princes of Florence (il mio preferito), Torres, El Grande e Tikal. Naturalmente ci sono anche grandi classici come Puerto Rico e Eu-

F: Hello Cyril, you are welcome in ILSA. First of all we want to know who is Cyril Demaegd. Of course we know you are a boardgamer, an author and an editor but can you give us a brief resume of your boardgaming life from the beginning?

C: I began playing boardgames as a child with my family. Mainly classicals like Monopoly and Clue. Then, I switched for roleplaying games (Call of Cthulhu, Star Wars, L5R). In the same time, I discovered the huge games from Avalon Hill (Civilization, Res Publica Romana, Dune) and Games Workshop (Blood Royale, Warrior Knight). All of those games were fantastic but really really long and I couldn't play them so often ! 10 years ago, I discovered a game with a SdJ logo and I said to myself "ok, if it's the best game in Germany it's probably good", and I bought Catan. When I played it, I found the game was incredible. Many, many possibilities, ultra short playing time and I said to myself "I want to create something like this". It was my first step in the happy world of euro games !

F: So Catan was for you the launching pad into the euro-games but what about now? More than ten years have passed since the publication of Catan, which games are now in your top-ten? What kind of boardgame do you prefer? What new board games are you excited about?

C: My preference goes mainly to Wolfgang Kramer's designs. In my (non Ystari) top 10, you can find many Kramer games like Princes of Florence (my favourite game), Torres, El Grande and Tikal. Of course there's also some strong classics like Puerto Rico and Euphrat &



phrat & Tigris. Così sono 6! Il resto della lista è più variabile ma voglio almeno menzionare qualche grande gioco come Gipf (il mio preferito del Progetto Gipf), Serenissima (una grande realizzazione di Dominique Ehrardt che era dieci anni avanti qualunque altra cosa prodotta in Francia), Il Trono di Spade e Industria (il mio gioco di aste preferito). Naturalmente dieci non è abbastanza! Ho dimenticato Goa, Ra ed altri, ma immagino che il nostro spazio sia limitato...

F: Come abbiamo detto prima tu non sei solo un giocatore ma anche un inventore. Quando decidi di creare un boardgame e perché? Cosa significa essere un inventore di giochi in Francia?

C: In verità ho iniziato ad inventare boardgame a scuola. Quei giochi erano veramente semplici e veramente brutti! Alcuni semplici giochi "tira il dado e muovi" con ambientazioni divertenti. Ho iniziato a pensare a Ys alla scuola superiore. All'epoca uno dei miei amici stava lavorando ad un progetto sui libri di Terry Pratchett (il Mondo Disco) e mi ha dato l'idea di una plancia di forma circolare. Tutto è iniziato da lì. Ora, per quanto riguarda lo status di inventore di giochi in Francia, è molto semplice: non esiste! Gli inventori di giochi non esistono dal punto di vista legale e nella legislatura ci sono molti vuoti. In Francia molte persone pensano che le uniche opzioni a disposizione quando si vuole comprare un gioco da tavolo siano Monopoli, Trivial Pursuit, RisiKo! e Cluedo, per cui semplicemente non possono immaginare che esistano autori di giochi. Naturalmente le cose ora stanno iniziando a cambiare, ma è un processo lento.

F: Con il tuo primo gioco YS hai deciso di iniziare una nuova avventura diventando editor. Oggi la Ystari è una giovane casa editrice ma il suo nome è garanzia di tempo ben speso nei boardgame, specialmente per gli hardgamer. Puoi dirci qualche parola sulla Ystari e rivelarci (se puoi) il segreto del tuo successo?

C: È molto semplice: lavoro duro e buoni amici! Sono abbastanza fortunato dato che lavoro con un team veramente ottimo. Queste persone sono miei amici ma sono anche tester veramente buoni, ottimi analisti e resistenti al punto di riuscire a fare anche 200 partite ad un gioco da testare. Con questi test siamo sempre riusciti ad assicurare che non ci siano strategie vincenti e che i nostri giochi siano duraturi. Al giorno d'oggi un numero sempre maggiore di

Tigris. That's 6 ! The rest of the list is less stable but I would like to mention a few great games like Gipf (my favourite game of the Gipf project), Serenissima (a great design by Dominique Ehrardt which was 10 years ahead of anything in France), A Game of Throne and Industria (my favourite "pure auction" game. Of course 10 is not enough ! I miss Goa, Ra and so on, but I've guess our space is limited...

F: As we said before you are not only a boardgamer but also a game designer. When you decided to try to create a boardgame and why? What it means to be author of games in France?

C: In fact I began to develop boardgames at school. Those games were really simple and really bad ! Some simple "dice and track" games with a funny theme. I began to think about Ys in high school. At this time one of my friend was working on a project around the books of Terry Pratchett (Discworld) and it gave me an idea about a disc shaped board. Everything started from this point. Now, about the status of author in France it's quite simple : it doesn't exist ! Games author doesn't exist from the legal point of view and there's several gaps in the law. In France many people still believe that Monopoly, Trivial Pursuit, Risk and Clue are the only options when you want to buy a game, so they simply can't imagine there's some game authors. Of course, things are now changing a bit, but that's a slow process.

F: With you first game YS you decide to start another adventure becoming an editor. Today Ystari is a young company but it's name is guarantee of time well spent in boardgaming, especially for 'hard gamers'. Can you spend some word about Ystari and reveal us (if it's possible) the secret of your success?

C: Quite simple : hard work and good friends ! I'm lucky enough to work with a really good team. These guys are my friends but they're also really good testers with a really strong analysis power and enough stamina to test a single game more than 200 times. With those tests we always try to ensure that there's no winning strategies and that our games have a good staying power. Nowadays, more and more games are developed to survive just for one



giochi sono realizzati per durare meno di un anno (fino alla prossima Essen), ma questo non è il nostro scopo. Voglio pubblicare giochi che possano essere ancora giocati dopo il primo anno, come i giochi nella mia top-ten. Questi giochi sono semplicemente senza tempo, non prodotti commerciali...

F: Ystari ha iniziato con poche novità e ora per i giocatori francesi pubblica anche altre linee di prodotti come "Ystari Vintage" con nuove edizioni di bellissimi vecchi giochi e "Ystari Plus" con edizioni francesi di nuovi giochi realizzati in collaborazione con editori stranieri. Quante realizzazioni della Ystari in termini di giochi pubblicati sono stati raggiunti grazie al successo internazionale di Caylus?

C: Caylus ci ha sicuramente aiutato molto, ma anche Ys ci ha aiutato dato che ho firmato molti accordi con editori stranieri (Hutter in Germania e Rio Grande negli USA) dopo il successo di Ys. Naturalmente Caylus ha accelerato questo processo e ora possiamo pubblicare più giochi all'anno.

F: Torniamo alle tue realizzazioni. Ys e Amytis sono tipici eurogame (pochi anni fa li avremmo chiamati german game) ma con alcune differenze; il primo è un gioco di media complessità con meccaniche di bluff che richiede circa un'ora per essere giocato, il secondo è più complesso, con informazioni complete e necessita di più tempo. È un'evoluzione del tuo stile o è del tutto casuale?

C: Domanda difficile! In realtà non ho mai capito bene come abbia potuto ideare Ys, dato che non è esattamente come i giochi che giocavo allora (per la maggioranza quelli della mia top-ten). In realtà Amytis è più logico. Forse con due soli giochi è troppo difficile definire il mio stile. Ho sempre cercato di partire da un'idea forte, e sviluppare il gioco con quella idea in mente. Per Ys è stata l'asta quasi-alla-cieca, più la plancia bidimensionale, mentre per Amytis l'idea è stata creare un gioco di gestione risorse basato sul ritmo.

F: Come sai questo numero di ILSA è dedicato a giochi dal nome breve (solo due lettere) così siamo particolarmente interessati ad Ys, puoi dirci come l'hai ideato?

C: Come ho già detto, l'ispirazione è arrivata dal Mondo Disco. Poi ho letto questa storia che

year (until the next Essen) but that's simply not our point of view. I want to publish games which could still be played after this critical year, like the games of my top 10. Those games are simply timeless, not just commercial products...

F: Ystari started with few brand-new games and now for French gamers it also has other lines of games like "Ystari Vintage" with new editions of old and beautiful games and "Ystari Plus" with French editions of new games realized in partnership with other foreign editors. How much of the achievement of Ystari in terms of games published is due to the international success of Caylus?

C: Caylus helped us a lot for sure, but Ys helped too since I signed most of our agreements with foreign publishers (Hutter in Germany and Rio Grande in the USA) after the success of Ys. Of course, Caylus then accelerated the things a bit, and now, we can publish more games each year.

F: Let's go back to your creations. YS and Amytis are typical euro-games (few years ago we would have said german-games) but with some differences; the first is a medium-weight game with some bluff mechanism and it take around 60 min to be played; the second is more heavy, with complete information and it take more time to be played. Is this an evolution of your stile or it's just a twist of fate?

C: Tough question ! In fact in never understood how I made Ys, since it was not exactly like the games I played at this time (mostly my top 10). In fact, Amytis is more logical. Maybe with 2 games, it's too hard to define my style. I always try to start from a strong idea, and to develop the game with this idea in my mind. For Ys it was the "semi blind-bidding" plus the 2 dimensional tables and for Amytis the idea was to create a management game based on tempo.

F: As you know this number of ILSA is dedicated to games with short names (two letters only) so we are particularly interested on your YS, can you tell us how it came into being?

C: As I said, it came from the Discworld. Then I read this story about the mythical city of Ys



riguardava la mitica città di Ys e ho deciso di creare un gioco con la plancia a forma circolare e una città che affondava. Il gioco era lungo e difficile, così ho iniziato a cambiare le cose e alcune parti dell'ambientazione sono scomparse (come l'acqua che saliva). L'ultima cosa che mi è venuta in mente è stato il mercato, che ho sognato una notte e al mattino sapevo che il mio gioco era finito!

F: Ancora un'altra domanda per te. Iniziando da Ys tutti i giochi della Ystari nascondono nel titolo due lettere in sequenza particolare, puoi rivelarci il segreto di queste due lettere?

C: Ad essere onesti non c'è nessun mistero in queste lettere.

Il nome della mia azienda era Ystari e così ho pensato che Ys era un bel nome per il primo gioco, a causa della somiglianza...

Poi William Attia è venuto da noi con Caylus, ma il gioco aveva un nome provvisorio (che era Provins). Quando scegliemmo il "vero" nome ne abbiamo provati vari e arrivammo a scegliere Caylus, perché suonava bene e aveva un tocco romantico (è usato in un famoso racconto francese). A questo punto uno dei miei playtester notò che Caylus conteneva le famose due lettere (puro caso) e disse: "OK. Ora dobbiamo utilizzare queste due lettere in ogni gioco della Ystari". Sono stato abbastanza folle da pensare che era una buona idea e il resto è storia.

Almeno ora abbiamo una linea guida per i nostri titoli...

F: Grande! OK, non è un gran mistero ma è divertente. Ti chiedo scusa ma sono curioso e ho un'altra domanda. Puoi darci qualche anticipazione sul prossimo utilizzo delle due lettere magiche? Stai lavorando su qualche gioco per un futuro rilascio?

C: Il prossimo utilizzo sarà per il nostro rilascio alla Fiera di Norimberga: Metropolys. È un nuovo gioco di Sebastien (l'autore di Yspahan). I giocatori sono costruttori che cercheranno di realizzare edifici nella città di Metropolys. È un gioco leggero ma è studiato molto bene! Naturalmente abbiamo tanti altri progetti, ma è troppo presto per parlarne...

F: Grazie Cyril per questa chiacchierata. È stato un piacere scoprire qualcosa di più su di te e sulla Ystari. C'è ancora spazio per cinque o sei righe, sei libero di utilizzarle come preferisci

and decided to create a game with the disc shaped board and a sinking city. The game was long and difficult, so I began to change things and some parts of the theme (growing water) disappeared. The last thing that came to my mind was the market. I made a dream about it and in the morning, I knew my game was finished !

F: Just another question for you. Starting from YS all the name of the Ystari games conceal two letters inside them in a particular sequence, can you reveal us the secret of this two letters?

C: To be honest there's no big mystery behind these letters...

My company's name was YSTARI and so I thought that YS was a good name for the first game, cause there are some similarities...

Then William Attia came to us with CAYLUS, but the game had a different working name (which was PROVINS). When we choose the "real" name, we tried many different names and ended with CAYLUS, because it sounded good and had a romantic touch (it's used in a famous French novella). Then one of my testers noticed the CAYLUS contained the infamous 2 letters (pure luck) and he said : "Ok. Now you've got to use this 2 letters in each new Ystari Games release". I was foolish enough to think it was a good idea and the rest is history. At least we now have a guideline for our titles...

F: Great! Ok, it's not a big mystery but it's fun. I beg your pardon but I'm curious and I've another question. Can you give us some anticipation about the next use of the two magical letters? Are you working on any games to be released in the next future?

C: The next use will be for our Nuremberg release : Metropolys. It's new game from Sebastien (which already made Yspahan). Players are builder who will try to create buildings in the city of Metropolys. It's a light game but it's really clever ! Of course we've got many other projects, but it's too early to speak about them...

F: Thank you very much Cyril for this chat. It has been a pleasure to discover something more about you and Ystari. There is space for five or six row more, feel free to use them as



(per esempio qualcosa che volevi dirci ma ho dimenticato di chiederti nell'intervista ;)).

C: Volevo soltanto dire "Ciao" ai vostri lettori. È sempre un piacere incontrare giocatori italiani dato che io sono per metà italiano! So che la comunità di giocatori in Italia sta crescendo e ho provato tanti buoni giochi italiani. Così vi dico Buon divertimento!

F: Grazie ancora Cyril e arrivederci a presto.

C: Ciao!

you prefer (something you want to tell us but I forgot to ask you in the interview for example ;))

C: I just want to say "hi" to your readers. It's always a pleasure to meet Italian gamers, since I'm half Italian ! I know the gaming community is growing in Italy and I've tried many good Italian games. So enjoy !

F: Thanks again Cyril and see you soon.

C: Ciao!



Molto simpatica questa intervista! Provo un piccolo moto d'invidia ma penso sia naturale se si guarda a persone che sono riuscite a raggiungere il successo in questo campo che tanto ci coinvolge. Tra l'altro mi fa piacere scoprire che Cyril si sia ispirato ai libri di Terry Pratchett di cui sono ghiotto e posso confermare che Ys (provato recentemente) mi ha proprio intrigato. Nessun commento da aggiungere sui capolavori (per gli appassionati del loro genere) di Caylus e Yspahan ... se la Ystari continuerà con questi prodotti di qualità non dovrà temere per il futuro. Ultima chicca, nella quarta edizione del raduno degli Autori di Giochi, IDEa G, Sebastian Pauchon, l'autore di Yspahan, è venuto in Italia per giocare e provare nuovi prototipi ed anche lui parla bene l'italiano!

Cosa ne pensa... Tinuz



Ho avuto l'occasione di giocare con Willima Atti. Oltre che un ottimo designer è anche un fantastico giocatore/play-tester. Credo che un gruppo di giocatori con lui e Cyril in mezzo non potesse che generare ottimi giochi. Interessante notare come la Ystari abbia avuto sempre un grande successo di pubblico ad Essen, fin dall'inizio, nonostante non abbiamo mai avuto uno stand particolarmente grande/rilevante.

Quest'anno Amytis, gioco complesso e lungo, è comunque arrivato 9 nella classifica di Fairplay; Yspahan secondo nel 2006; Caylus primo, nel 2005 ed infine YS secondo nel 2004. L'unico gioco passato forse un po' sotto silenzio è Mykerinos, che è stato pubblicato non ad Essen ma a Norimberga e che forse dei titoli finora pubblicati è quello meno interessante, se pur per me un bel gioco.

I risultati dei Fairplay sono importanti perché spesso danno un'idea di quali giochi possono colpire il pubblico fin dalla prima partita (alla fiera difficilmente uno ha tempo di fare più di una partita allo stesso gioco) e avere quindi buone vendite nell'anno a venire.

In generale lo stile (sia nel design che nella grafica) dei giochi Ystari ha lasciato un segno nella comunità dei giocatori e anche nei salotti ludici frequentati dai critici più noti c'è sempre attenzione ed interesse per le novità di questa piccola (di dimensioni, ma grande nei risultati) casa Francese.

Cosa ne pensa... Liga

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.



1000 e più KM di PASSIONE LUDICA

di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Non sei un vero appassionato di giochi in scatola se almeno una volta nella vita non ti rechi allo Spiel di Essen [1] e se poi, in questo tuo pellegrinaggio alla Mecca ludica, ti porti dietro l'intera famiglia devi anche essere un po' pazzo.

Ed è così che, complice un anniversario da festeggiare in maniera diversa, ho proposto a mia moglie questo viaggio insolito, quasi certo che mi avrebbe guardato con un misto di compassione e rassegnazione per la mia irrecoverabile sindrome di Peter Pan che mi fa assomigliare ad un bimbo davanti alla vetrina dei dolci quando parlo di giochi.

Ed invece: sorpresa! Risposta affermativa: sì parte!

Superati gli ostacoli organizzativi e gli scrupoli che un buon padre di famiglia deve sempre avere (in fondo si tratta pur sempre di un viaggio lungo, faticoso e costoso e per di più con figli al seguito a cui far perdere anche qualche giorno di scuola) ed avuto il supporto fisico e morale di Claudio (stimato ed infaticabile ricercatore ed appassionato ludico nonché pure lui padre di famiglia) siamo pronti per la nuova avventura.

Due camper, due famiglie e tanta eccitazione: il lungo viaggio (Pordenone-Essen) non ci fa paura.

In breve tempo oltrepassiamo il confine, ma superato il regno di Hermagor [2] iniziano le prime difficoltà.

Le autostrade austriache sono un unico cantiere aperto (gli Europei di calcio sono alle porte ed i lavori incalzano) e ci sembra quasi di procedere come i pirati di Cartagena, due passi avanti ed uno indietro, ma è solo l'inizio, il morale è alto e non ci facciamo spaventare.

Con un po' di ritardo sui tempi di marcia (ma conto di recuperare tenendomi da parte due carte treno da 2 [cit.ludica]) raggiungiamo Salisburgo proprio nell'ora di punta e ... puntuale come una epidemia di Notre Dame ci ritroviamo in coda.

Quando tutti i salisburghesi si sono recati al loro posto di lavoro riusciamo a procedere spedita-

mente verso l'allemanda terra. Dopo Villach e Salzburg tocchiamo Munchen, Ingolstadt, Nurnberg ed i cartelli stradali via via ci catapultano in una immensa mappa di Wallenstein ... toh! ... Wurzburg! ... e puntuale come una epidemia di Notre Dame ... ci ritroviamo in coda!

Dopo altre 3 o 4 inspiegabili code (le autostrade tedesche non hanno caselli che rallentano il flusso, ma riescono comunque a creare le code!!) che pazientemente superiamo ammirando il panorama (guarda che bei boschi colorati ... che colline dolci ed ordinate ... che villaggi suggestivi ... che boschi colorati ... che colline ordinate ... che villaggi suggestivi ... che boschi colorati ... che colline ordinate ... che villaggi suggestivi ... che ... ma che monotonia questo paesaggio tedesco!!) raggiungiamo verso sera la periferia di Colonia ... e puntuale come una epidemia di Notre Dame (ehi, ma nel gioco sono solo tre!) ci ritroviamo in coda!!

Questa volta districarsi è più difficile di un livello ultra-expert di Rush Hour, ma con tanta pazienza e sagaci serpentine degne del più abile giocatore di Snakelake riusciamo a trovare la via di Essen e raggiungiamo l'agognata meta in tarda serata, giusto il tempo di un boccone e poi a nanna.

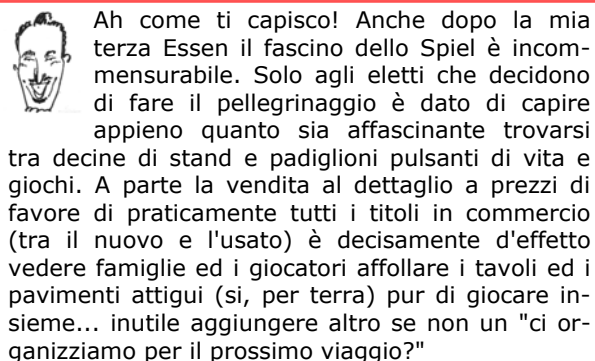
Il giorno dopo, con malcelata trepidazione, raggiungiamo l'ingresso della fiera: ok, ci siamo!

Davanti a noi si staglia il Paese dei Balocchi, l'Eden ludico, l'Eldorado del giocatore, non ho parole ... non abbiamo parole ... perché anche mia moglie, che da sempre vive questa mia passione "di rimando", rimane affascinata dal turbinio di colori, dagli stand attrezzati, dalla mole di giochi e di giocatori che pullulano i vari spazi espositivi e dalla varietà di questi: ragazzini, giovani, genitori con figli, nonni e nipoti, attempati signore e signori e molta altra fauna ludica.



Franco "Ciaci" Sarcinelli

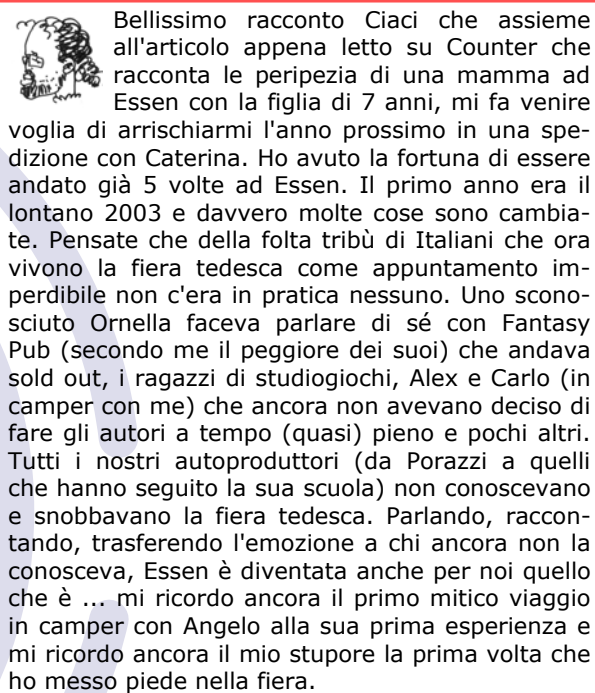
[2] Hermagor è una piccola cittadina austriaca nei pressi del confine italiano nonché il nome del regno fantastico dove è stato ambientato l'omonimo gioco di Emanuele Ornella.



cosa ne pensa... Tinuz



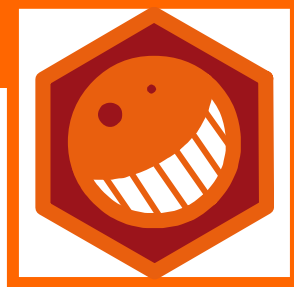
cosa ne pensa... Paoletta



Insomma, credo davvero che parlarne, far vedere foto ed immagini, ma soprattutto andarci (meglio se con famiglia) sia davvero il modo migliore per far vedere che il gioco può davvero essere un passatempo serio e per tutti.

cosa ne pensa... Liga

In questa rubrica vogliamo presentarvi. Nella rivista mettiamo molti commenti personali e grazie a questa rubrica potrete conoscere meglio i nostri gusti ludici e dare il peso giusto ai nostri commenti.



Andrea "Liga" Ligabue

si racconta



Ciao a tutti, mi presento e mi racconto. Perché farlo? A cosa serve? A chi serve?

Ritengo che questo nostro atteggiarsi critici ed esperti, ludologi, amatori o semi-professionisti del gioco, sarebbe poco interessante e forse troppo pretenzioso se non ci fosse dietro anche un po' di ironia, la voglia di raccontarsi ma soprattutto la convinzione di non poter dare dei giudizi che siano assoluti, cosa difficile non solo in campo ludico; quel che esprimiamo è la nostra versione dei fatti, frutto della nostra storia e delle esperienze che ci hanno formato, senza alibi, scuse, reticenze o altri interessi che non siano quelli di condividere una passione, divertendosi non solo a giocare ma anche a parlare di giochi.

Non siamo operatori del settore che fanno del gioco il loro mestiere, non siamo Personalità Ludiche del calibro dei Peres, Dossena, Valzania o Gaffo, premiati dalla stampa e sempre sotto i riflettori, e neppure autori affermati che fanno giochi di mestiere. Siamo solo giocatori: appassionati, collezionisti, maniaci che hanno dalla loro soltanto l'entusiasmo che può darti una passione che trascende a volte il lecito, rubando spazio e tempo agli altri interessi, al lavoro, alla famiglia. Forse siamo un po' "geek", nel senso più bello e sano del termine, o un po' sfigati, per chi ci vede senza capire, senza avere un interesse forte o una passione che li tenga in vita ... peccato ... per loro.

Ci piace giocare e far giocare: contagiare gli altri con il nostro entusiasmo, vedere che la nostra passione è qualcosa che può essere condivisa, esportata, insegnata e diffusa. Giochiamo con gli amici, con i figli, con i figli degli amici, con le mogli e coi colleghi: in treno mentre viaggiamo, nelle sale d'attesa o nelle notti insonni davanti al computer.

Ecco perché ho voglia di raccontarvi chi sono, da dove nasce la mia passione, su quali giochi si è formata e temprata, quali generi mi piacciono e quali no, quali giochi possono avere le carte in

regola per far vibrare le giuste corde del mio sentire ludico e quali invece considero una perdita di tempo. La prossima volta che leggerete un mio commento, una mia recensione, un mio articolo, potete prenderlo col giusto peso, capire da dove nascano certi giudizi e dargli la giusta dimensione. Ma soprattutto non dimenticate mai che noi, che abbiamo la fortuna ed il privilegio di essere solo giocatori, siamo una comunità di gente che gira carte, tira dadi e muove pedine di legno e che il fine di tutto, per noi, è quello di giocare e divertirsi assieme. Buon gioco e buona lettura.

Sono Andrea "Liga" Ligabue, nato nel 1972 a Modena ma ho trascorso i primi 9 anni della mia vita a Pisa. Sono sposato con Serena e ho due figli: Caterina di 7 anni (2001) e Francesco di 1 (2006). Cresciuto con lo scatolone dei Lego sempre al mio fianco, fin dalla scuola elementare ho avuto la passione dei giochi. Purtroppo a quei tempi non c'era un granché in giro e così passavo i pomeriggi a squadrettare fogli ed inventare i miei giochi che poi giocavo con amici e compagni di classe. Trasferito a Modena, grazie a mio fratello maggiore, sono arrivato a conoscere i veri giochi: Advanced Dungeon & Dragons, VII Legio e qualche gioco da tavolo facevano la comparsa a casa mia: ma io ero piccolo e potevo solo guardare mio fratello e i suoi amici. Erano anche gli anni dei primi videogames: l'Atari 800XL era il mio fedele compagno. Poi sono arrivati i primi IT: Idro e Grand Prix sopra tutti. A 16 anni, ad un festival dell'Unità, mi imbattei nei ragazzi del club TreEmme, in un torneo di AD&D. Restai folgorato: dal gioco e dal gruppo del TreEmme (allora 3M). Era un ambiente ricco di stimoli e di persone, molte delle quali negli anni sono diventati poi i miei migliori amici. Ogni sera qualcuno arrivava con un gioco nuovo:



L'amore per il fantasy e per il gioco di ruolo non è mai morto in me: ho arbitrato per tanti anni AD&D e Warhammer RPG, con amici e parenti, creando nuove generazioni di giocatori e tutt'ora subisco pesantemente il fascino delle ambientazioni Fantasy, Fantascientifiche e medievalescenti. Nel corso degli anni ho man mano sviluppato un interesse ed un amore per i giochi da tavolo: prima gli Avalon Hill, poi i vecchi GW (Block Mania e Kings & Things sono tutt'ora tra i miei giochi preferiti), andando sempre oltre a cercare qualcosa di nuovo ed interessante. Folgorato da Wiz War e poi da RoboRally, che è diventato il mio gioco-mania per diversi anni: pluricampione nazionale, ho organizzato leghe, campionati ed eventi, suggerendo anche regole, come quella del tempo limite per fare la mossa, allo stesso Richard Garfield (allora più raggiungibile di oggi) ... regole che poi sono diventati standard di pubblico dominio. Di pari passo con la mia maturazione ludica continuava la mia passione ed il mio interesse per il Blood-Bowl, che mi ha accompagnato attraverso leghe, campionati ed eventi dalla sua prima edizione fino a qualche anno fa.

Un altro momento significativo nella mia carriera ludica è stato il 1999, quando in esilio per motivi di lavoro in Danimarca, ho partecipato alla Viking-Con (la ModCon danese) distinguendomi subito come giocatore di altissimo livello: vincitore del campionato danese di RoboRally, Ave Cesare e PichCar. Da quella convention è nata la grande amicizia con Mik Svelløe ed il gruppo danese. Solo dopo ho scoperto il suo sito, www.brettboard.dk, allora uno dei pochi riferimenti per i giocatori non di lingua tedesca. Catapultato nel mondo dei giochi alla tedesca ne sono rimasto affascinato ed invasiato: sono tornato a Modena con Age of Steam, Puerto Rico, Keythedral e altri prodotti allora davvero poco noti nel nostro ludico piccolo mondo. Da Twonky-Man sono diventato il profeta dei german-games ... ricordo ancora le prime



BordCon è minimod del millennio quando la mia borsa di 30-40 giochi era l'ossatura di una ludoteca allora molto più aperta e "famigliare". Le visite successive in terra danese hanno rafforzato il mio legame con Mik, con i giochi alla tedesca e con il gruppo di esperti e critici con cui lui era in contatto. Sono salito al volo sul treno di BoardGameNews quando è partito (sono l'unico, direi, rimasto dei redattori originali) grazie al contatto con Rick. Ho cominciato ad affiancare alla mia attività di giocatore sempre di più anche quella di "giornalista", "critico" e "recensore". Come spesso succede quando il tempo per fare le cose in prima persona diminuisce si comincia a parlare e pontificare ... prima non avevo tempo per queste cose, troppo impegnato a giocare! Da giocatore al 100%, abituato a confrontarsi e vincere in ogni situazione, sono diventato un po' un uomo da salotto. Come quei politici che non sanno più fare il loro mestiere e quindi parlano e sparano nei talk-show televisivi o come quei vecchi a cui ormai mancano le "risorse" che seduti sulla panchina parlano e ricordano dei bei tempi e delle grazie delle giovani fanciulle! "World in Flames, Star Fleet Battles ... ah, quando ancora avevo tempo per un gioco che richiede più di una serata e uno studio serio del manuale! E le nottate ad arbitrare AD&D fino alle 4 ?! Bei ricordi ... va beh, facciamoci 'sto Evo se no viene troppo tardi che domani dobbiamo tutti lavorare!"

Insomma, il gioco alla tedesca, i regolamenti snelli, la durata brevi, sono nati forse più per



esigenza; ma poi anche il gusto e la passione hanno saputo adattarsi, tararsi, accontentare. Ma il brivido per l'uscita di un nuovo giocone FFG, per un tematico inatteso, ancora lo sento. Giochi come Through the Ages mi fanno credere che ancora c'è speranza, che val la pena muovere cubetti!

Non ho invece mai tollerato i party games: se il gioco diventa gradevole solo grazie a quel qualcosa di extra che ci mettono i giocatori, per ridere assieme, fare battute o altro, allora preferisco una serata di chiacchiere, chitarra e facezie.

Anche i giochi che non hanno un tema definito, troppo astratti o senza nulla di casuale non mi entusiasmano. Se devo essere sincero prediligo i giochi in cui sia necessario giungere alla soluzione migliore in un tempo ragionevolmente breve, che mischiano cioè analisi ed intuizione, valutazione del rischio e previsione. Non per niente tra i miei preferiti di sempre ci sono RoboRally, Dungeon Twister e BloodBowl, giochi in cui il tempo per pensare è limitato.

Dal 2003 partecipo con regolarità alla fiera di Essen, appuntamento imperdibile e stimolante, occasione per provare nuovi giochi, tessere contatti, rivedere amici.

Dal 2007 sono stato anche nominato membro della giuria dell'International Gamers Award: primo ed unico Italiano, al momento. Devo dire che questo premio, nato un po' in sordina col nuovo millennio, è forse quello che più rispecchia i miei gusti ed il mio sentire: una giuria di giocatori esperti, aperti a tante esperienze ludiche diverse, disomogenea. Trovo molto interessanti le discussioni ed analisi che insorgono all'interno della giuria e ritengo che alla fine il risultato, frutto del convergere di diverse tipologie di giocatore, sia un'ottima indicazione per tutti, giocatori appassionati e non.

Ultimamente mi sto appassionando molto anche agli aspetti giornalistico-divulgativi: recensioni, articoli per riviste e da poco anche una rubrica settimanale su un quotidiano locale modenese. Sono un entusiasta avido di novità e nuovi stimoli ludici.

Ecco un elenco di semplici e schematiche indicazioni per interpretare le mie analisi e i miei commenti in maniera forse più oggettiva di quanto non sia io nel farli:

- ◆ se il gioco è nuovo facilmente lo sovrastimo ... col tempo mi aggiusto.

- ◆ se il gioco ha una bella ambientazione facilmente lo sovrastimo ... sono fatto così!
- ◆ mi affascinano i bei materiali e la bella grafica, ma anche il design un po' retrò dei wargames stile GMT. Mentre l'algida pulizia di certi apprezzati design tedeschi non mi prende. Calcolate però che di grafica né capisco veramente poco e sono quindi anche in questo caso soggetto a cantonate
- ◆ se il gioco prevede per funzionare del metagioco, facilmente lo stroncherò: abbasso i partygames!
- ◆ se il gioco è troppo astratto e si presta ad una analisi finita, facilmente il mio giudizio sarà negativo
- ◆ sono facile alle sbandate clamorose: ogni 2-3 anni esce un titolo che mi folgora e diventa il mio mito. WarAngel, Dragon Dice, BloodBowl e RoboRally sono stati i miei amanti nel passato (più o meno recente) ... adesso convivo felice con la mia passione per Dungeon Twister ... se solo trovassi persone con cui giocarci sempre.
- ◆ un po' di fortuna, il lancio di un dado o la pesca di una carta, sono per me un valore aggiunto.

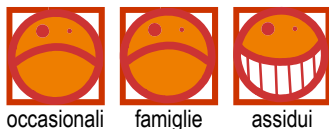
Buon gioco a tutti
Liga





Twilight Struggle

Autore: **Ananda Gupta & Jason Matthews**
Anno: 2005



Editore: GMT Games
Giocatori: 2
BGG rank: 3 (media 8.33 - voti 2390)

  Ottimo wargame card-driven dalle meccaniche semplici e di durata contenuta, riesce a simulare il conflitto della guerra fredda in modo appassionante e, tutto sommato, realistico. La fortuna presente per la distribuzione delle carte può essere contenuta e annullata con l'esperienza e lo studio delle possibilità a disposizione. L'unico difetto che posso imputargli è il fatto che sia giocabile soltanto in due.

  Per quel poco che sono riuscito a giocarlo mi ha impressionato notevolmente. Le meccaniche sono semplici ma non banali e l'atmosfera che ricrea è molto verosimile. Giocare con i veri eventi della guerra fredda ti cala perfettamente nell'ambientazione e ti fa rivivere la storia, se poi alcuni degli episodi descritti li hai anche vissuti, allora il coinvolgimento è completo. Bello, da provare assolutamente.

  Bellissimo gioco a ponte tra il classico wargame (del resto è un GMT) e giochi più semplici. In realtà per certi versi è un majority su larga scala. Il gioco è riuscito, avvincente e grazie alle carte accurate e dettagliate ha un forte senso realistico e storico.

Legenda:

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.



Per le valutazioni



Gioco piaciuto



Gioco discreto



Gioco non piaciuto

Per il target (famiglie, giocatori occasionali, assidui)



Gioco molto adatto



Gioco adatto

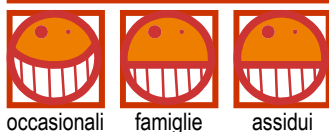


Gioco non adatto



RA

Autore: **Reiner Knizia**
Anno: 1999



occasionali

famiglie

assidui

Editore: Alea
Giocatori: 3-5
BGG rank: 19 (media 7.88 - voti 4975)



Uno dei primi giochi da me scoperti con meccaniche d'asta (quindi, da quel che ho imparato in questi anni, una tipologia che o piace o non piace ai giocatori) che a me è piaciuto. Sicuramente non indispensabile il tema egizio sul quale è stato appiccicato il gioco, ma a parte questo trovo che sia un'ottima via di mezzo per i neofiti alla scoperta di nuovi giochi ed i giocatori con il gusto dell'azzardo. Un sistema di punteggio composto che lascia aperta la partita fino alla fine dove si deve fare i conti con l'estrazione casuale dei tasselli a determinare chi farà più punti ed avrà speso al meglio le proprie puntate.



Sofisticato. Uno dei giochi di aste che preferisco. Completamente slegato dall'ambientazione tanto che né è stata fatta una edizione con ambientazione completamente diversa e per giunta tascabile (solo carte) resta comunque uno dei miei preferiti in questa tipologia. Il sistema di punteggio è geniale (Knizia) grazie alle tessere da eliminare tra un'epoca e l'altra che rimette sempre in gioco tutti i giocatori.



Il mio gioco di aste preferito. E' di Knizia quindi il legame con l'ambientazione è flebile, ma il gioco è solido e geniale.



Un gioco di aste dal meccanismo estremamente pulito in cui si sublima l'abilità di Knizia di interconnettere tutti gli elementi presenti, ottenendo un amalgama che funziona in modo lineare e appaga sotto il punto di vista ludico. L'elevata casualità degli elementi presenti in asta (abbinato con il numero limitato di aste che si possono vincere) può essere l'unico difetto che può allontanare da questo titolo gli hardcore gamer.



Un gioco di aste particolare che mette tensione dal primo all'ultimo turno. Meccaniche degne del miglior Knizia e, come al solito, un sistema di punteggio che permette di percorrere più strade per arrivare alla vittoria.



Sicuramente uno dei classici di Knizia dalla meccanica ben rodada ed interessante. E' in fondo un gioco di aste, anche se anomalo, e molto astratto: due fattori che mi impediscono di dare il voto pieno anche se comunque il gioco è davvero ben fatto e divertente.



Un affascinante gioco che, grazie alla sua esclusiva ambientazione, ti trasporta nelle valli del Nilo per contenderti all'asta quello che resta delle bellezze architettoniche dell'antico Egitto. Un meccanismo che ti spinge ad accumulare più punti possibili turno per turno, senza però perdere di vista i punti totalizzabili a fine gioco, che spesso possono fare la differenza.



UR

Autore: **Paolo Mori**
Anno: 2006



occasionali

famiglie

assidui

Editore: What's Your Game?
Giocatori: 3-4
BGG rank: 669 (media 6.65 - voti 364)



Il gioco astratto ambientato che indubbiamente ho più piacere a giocare ultimamente, che sia online o al tavolo anche se trovo molto più coinvolgente giocare sempre di persona. Elegante nelle meccaniche ed intrigante nel tema anche se non indispensabile e nelle possibili mosse/azioni tra cui scegliere durante la partita. Il prototipo di Paolo Mori visto per la prima volta nel Convivio degli inventori di Giochi a Berceto nel 2005 ne ha fatta di strada! Un gioco Italiano DOC!



Piatto. Troppo lineare per i miei gusti, scarsa tensione troppo calcolo. Un astratto con buone meccaniche senza dubbio ma si presta troppo spesso a stalli dovuti ad analisi-paralisi. L'ambientazione comunque è calzante, le azioni possibili esprimono con efficacia l'idea dello sviluppo della civiltà. Resta però un gioco ad informazione completa in cui molte scelte sono evidentemente obbligate se si ha il tempo di valutarle con cura e questo causa notevoli tempi morti.



Forse il mio gioco astratto preferito. Il voto non è maggiore solo perché non amo i giochi astratti. Elegante, sensato, paradossalmente "ambientato", perché riesce a trasmettere il feeling di una civiltà che nasce, si espande, combatte, attraversa crisi, ecc... E' molto computazionale, il che rappresenta un difetto con giocatori lenti, e la sua astrattezza difficilmente attira i babbani.



Una meccanica molto astratta sullo stile kniziano che però trovo molto fredda nonostante una ambientazione accattivante. Forse per "colpa" del fatto che è ad informazione completa e nulla è dettato dal caso se non la disposizione iniziale delle tessere di gioco. Ho l'impressione che nelle partite a 3 giocatori tra due litiganti vinca sempre il terzo, perché è quasi inevitabile che due giocatori si scornino perché sono adiacenti ed un terzo coltivi pacificamente il suo orticello. Resta comunque un buon gioco e per di più di un autore nostrano che promette molto bene.



Colpito in un primo tempo dalla meccanica intrigante ed originale, devo dire che dopo diverse partite il gioco un po' mi ha stancato. Forse c'è troppo. Troppo da pensare, troppo da tenere conto. Ed alla fin fine il risultato è che o si va in analisi-paralisi o si gioca un po' superficialmente. E poi, anche questo, è molto (troppo) astratto per il mio palato sempre alla ricerca di belle ambientazioni.



Essendo un astratto, genere che non prediligo particolarmente, sono partita un po' prevenuta durante le prime partite, ma grazie ad un'ottima e dettagliata spiegazione delle regole e qualche consiglio indicativo sulle strategie, sono riuscita ad apprezzare la profondità dei meccanismi e il fascino dell'ambientazione. Resta comunque un gioco da "affrontare" solo quando sono ben predisposta mentalmente!

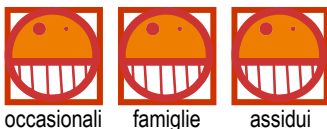


Sotto l'aspetto grafico poco appariscente c'è una trama di regole molto funzionali e accuratamente studiate (e che si adattano bene al tema scelto); però la necessità di un'analisi continua della situazione (possibile grazie all'informazione completa e l'assenza del caso) lo rende un gioco adatto agli appassionati più accaniti, mentre i giocatori occasionali (o non abituati al genere) potrebbero risultare un po' disorientati e avere bisogno di più partite per capirlo completamente. Ma se il buongiorno si vede dal mattino, Paolo Mori è da tenere sicuramente d'occhio.



YS

Autore: **Cyril Demaegd**
Anno: 2004



occasionali

famiglie

assidui

Editore: Ystari
Giocatori: 2-4
BGG rank: 152 (media 7.34 - voti 955)



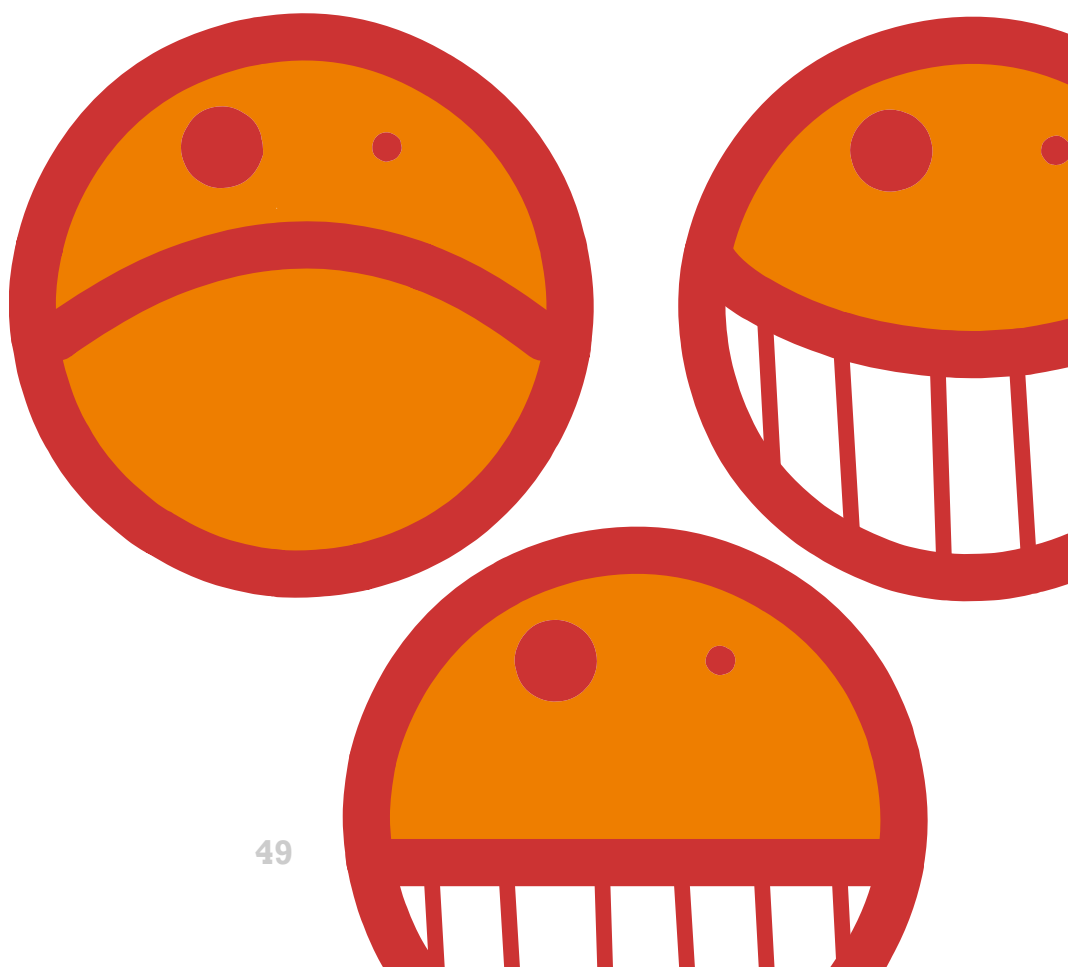
Solido. Niente di davvero innovativo in questo gioco di aste cieche però i meccanismi sono ben integrati e il gioco 'gira' bene. L'ambientazione è praticamente assente alcune carte sono forse un po' troppo potenti ma il sistema di piazzamento è interessante e divertente, con quel pizzico di bluff che rende la risoluzione dei quartieri sempre eccitante. Discrete possibilità strategiche grazie alle molteplici possibilità di assicurarsi punti per la vittoria.



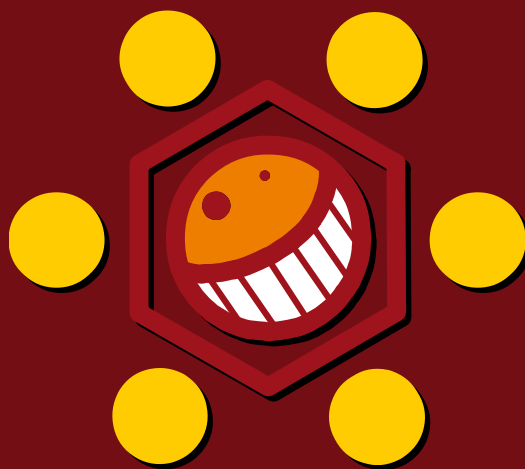
Piacevolissimo gioco che riesce a mantenere in leggera tensione durante la fase di piazzamento e permette di adoperarsi su diverse strategie. Non complicato ma vario, con buona dose di bluff e psicologia a far da contorno al calcolo e l'osservazione delle mosse degli altri giocatori. Da provare l'espansione che permette l'ingresso del quinto giocatore e nuove carte personaggio ed evento.



Una via di mezzo tra un gioco di piazzamento e un gioco di aste, in parte alla cieca. Una bella varietà di scelte possibili durante il proprio turno che rendono interessante lo sperimentare nuove strategie ad ogni partita. La scelta della città medievale come ambientazione, sebbene sia poco influente nello svolgimento del gioco, funge comunque da gradevole scenografia.



in questo numero abbiamo parlato di:
Twilight Struggle
UR
RA
YS



www.ilsa-magazine.net

numero 2