

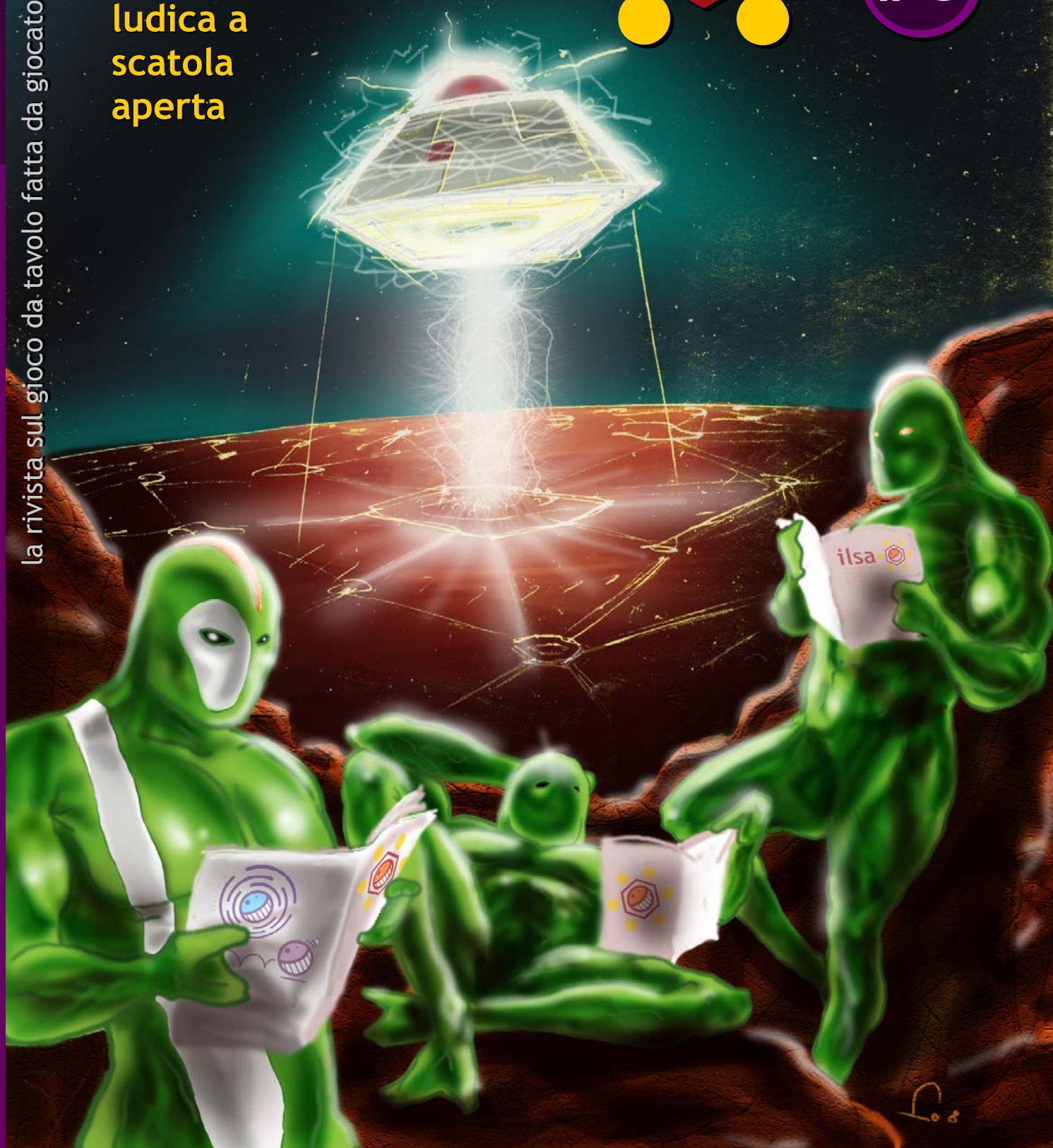
la rivista sul gioco da tavolo fatta da giocatori per i giocatori

ilsa

informazione
ludica a
scatola
aperta



3



www.ilsa-magazine.net

in questo numero: Galaxy Trucker, Race for the Galaxy,
Kingsburg, analisi, commenti, pagelle e tanto altro ancora



numero 3

www.ilsa-magazine.net

grafica e
immagini

Jacopo "Jac" Ziliotto

impaginazione

Fabio "fab!o" Cambiaghi

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.

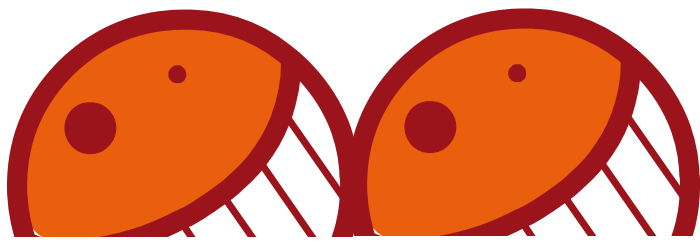
Iscriviti alla nostra
newsletter e riceverai un
messaggio in corrisponden-
za dell'uscita di ogni nuovo
numero di ILSA
nel quale sarà contenuto
l'intero sommario per
stuzzicare la tua curiosità.



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



Partecipando ad un incontro per autori (e aspiranti autori) di giochi questa sensazione di fermento e di continua ricerca la si può percepire sulla propria pelle e a volte si scopre che, anche dalle idee più semplici, può nascere un gioco davvero diverso e quando succede, per noi giocatori a cui piace provare sempre qualcosa di nuovo, è motivo di grande sollievo perché è la conferma che, nonostante tutti i giochi che sono già stati inventati, avremo sempre qualcosa di nuovo e bello da giocare, e a quel punto non resterà che ripetere: “chi l'avrebbe detto!”

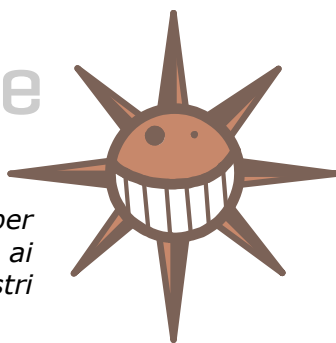


sommario sommario sommario

6

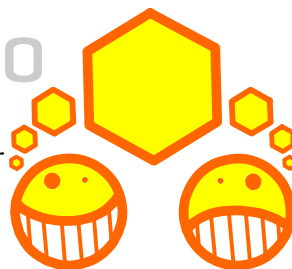
non solo scatole Uno sguardo al passato

Liga ci accompagna in un salto nel passato di trent'anni per analizzare il modo in cui il gioco si è evoluto dal 1977 fino ai giorni nostri



dialoghi di gioco

*Confronto-scontro tra due giochi "spaziali":
Race for the Galaxy e Galaxy trucker*



8

Race for the Galaxy – Carte spaziali

dialogo tra Liga e fab!o su un discusso gioco di carte

13

Galaxy Trucker – Non scordatevi l'asciugamano!

dialogo di Ciaci e Liga alle prese con un meccanismo "originale"



sotto la lente

Kingsburg – Il simulatore

Nand e il suo "simulatore" ci calano in una visione di Kingsburg completamente nuova

17

Darjeeling – Il profumo del tè

fab!o, TinuZ e Paoletta ripropongono l'articolo scritto per il numero 12 di Game Master Magazine

25

32

oltre i confini Martin Wallace & Treefrog*

Martin Wallace racconta a ILSA il futuro della neonata Treefrog



34

Intervista a Sébastien Pauchon

Sébastien Pauchon, autore di Yspahan, Metropolis, Jamaica e Animalia intervistato da ILSA

ndario sommario sommario



onda ludica

Parola d'ordine: divulgazione

Ciaci e TinuZ e un tema di attualità: proselitismo nel mondo del gioco da tavolo

38

I giochi Filler: Filou

Paoletta ci introduce una tipologia di giochi ideali per giocatori occasionali ma spesso utili per rompere il ritmo tra partite a giochi impegnativi

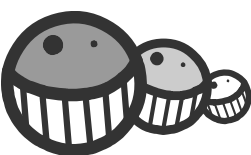
42

anteprime

Ghost Stories a Essen '08

Antoine Bauza ci svela qualche segreto sul suo nuovo gioco che uscirà a Essen 2008

47



le rubriche di ILSA

In questo numero:
Fairplay Scoutaktion
Essen 2007

in fila per uno

Classifiche? Non necessariamente, di sicuro liste di giochi legati però da un motivo comune.

28



pagelle

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

50



giocano per voi

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

45

In questo numero:
Andrea Chiarvesio

In questo numero:
Race for the Galaxy
Galaxy Trucker
Kingsburg
Darjeeling



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.

Uno sguardo al passato

di Andrea "Liga" Ligabue



Siamo sempre pronti a guardare alle novità, al futuro, a quel che è appena uscito o, spesso ahimè, a quel che ancora deve uscire. Anteprema di Essen, anteprema di Norimberga, first impression, designer notes, playtest e voci di corridoio diventano il nostro pane quotidiano ... a che gioco sta lavorando il dr. Pizia? Quale sarà la novità della Mystery Games? Ci sarà l'edizione Italiana (o almeno quella inglese) di Countdown?

La voglia di qualcosa di nuovo che ci stupisca, ci esalti, ci appassioni e ci coinvolga è davvero tanta e allora eccoci sempre a rincorrere le nuove uscite, bazzicando tra recensioni di esperti e non per sapere se vale la pena o meno comprare l'ultimo "gioco definitivo", quello che ci farà passare giornate intere di divertimento. Tanto poi alla fine lo compriamo lo stesso, basta trovare da qualche parte un appiglio: una bella recensione, una ambientazione intrigante, bel materiale. E' più forte di noi, e spesso il gioco finisce, inevitabilmente dopo un certo numero di partite, a prendere polvere su uno scaffale, dimenticato per colpa del nuovo "gioco definitivo".

Per fortuna esistono quei giochi (certo non tanti, ma neanche troppo pochi, per essere sinceri) che reggono al tempo, che di tanto in tanto vengono rigiocati, che sono sempre divertenti anche ad anni di distanza. E' a causa loro che ogni volta che esce una novità interessante diciamo: e se fosse il nuovo Parco Ritto?

In questo numero dedicato alle novità del 2007 mi sono divertito a vedere che giochi uscirono nel lontano 1977, quando avevo solo 5 anni, che ancora erano in circolazione quando iniziai la mia carriera ludica; e poi quelli usciti nel 1987, proprio agli inizi del mio amore per il gioco da tavolo ed infine nel 1997, in piena maturità ludica, prossimo ormai a vivere la rivoluzione dei giochi alla tedesca!

Quali giochi hanno avuto per me un qualche valore e quali tuttora considero divertenti e giocabili: quali in effetti, di tanto in tanto, ancora gioco. Alcuni di quei giochi mi appassionarono subito, altri li ho scoperto col tempo, altri ancora li ho dimenticati. E chissà se queste tanto blasonate star di cartone del 2007, di cui abbiamo parlato in questo numero, nei forum, su BGG, BGN, TDG, BOT e CCT, subiranno l'ingiuria degli anni o resisteranno, forti della loro bellezza ed originalità: quali ricorderemo nel 2017 ? e nel 2027 ? o negli anni a venire ... se avremo la fortuna di esserci, giocare e ricordare.

1977: gli albori

La fine degli anni settanta è stata davvero significativa per il mondo ludico ... nel 1976 usciva Dungeons & Dragons che avrebbe rivoluzionato la storia del gioco. Ma altri titoli significativi videro la luce in quegli anni. Allora io giocavo con Lego e macchinine della Polistil, ma quando mi avvicinai al mondo del gioco da tavolo, nel lontano 1988, molti titoli dei gloriosi anni '70 erano ancora lì a far bella mostra di sé in quel mondo incantato che era per me allora il Club TreEmme (anzi, Club 3M).

Per me 3 nomi su tutti tra i giochi pubblicati in quell'anno: Squad Leader, Cosmic Encounters e Macchiavelli. Tre giochi che ancora vivono, divertono e fanno parlare di sé ... Squad Leader ha dato via ad un vero e proprio movimento e comunità, specialmente con la sua versione Advanced. Macchiavelli ha visto addirittura una nuova edizione e Cosmic Encounters è stato prodotto un po' da tutti (anche dalla GW!) e siamo in attesa, a 30 anni dalla prima edizione, della nuovissima ultima versione della FFG, che pare voglia tornare agli albori del gioco. Nel 1977 veniva pubblicato anche Ogre, da un allora sconosciuto Steve Jackson. Un bellissimo gioco

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.

Race for the Galaxy – Carte spaziali

Andrea "Liga" Ligabue e Fabio "fablo" Cambiaghi,



Ciao a tutti ed eccoci ancora una volta qui nel nostro salotto virtuale, a dibattere per voi su un gioco.

Il mio compagno oggi è il capo redattore in persona, fab!o, i cui gusti ludici, raffinati e ricercati, sono spesso in contrasto con il mio più sanguigno e diretto approccio al gioco. A differenza di me, raramente viene rapito e distolto dalla sua lucida analisi dal fascino dell'ambientazione, del materiale o della storia di un gioco.

Oggi parleremo di Race for the Galaxy, un gioco che, indubbiamente, tra i suoi punti di forza ha anche grafica, ambientazione e storia. E' uno di quei giochi il cui sviluppo, attentamente seguito e monitorato nei prestigiosi circoli della critica ludica, ha richiesto davvero tanto e, secondo me, si vede il positivo risultato, nella fine rifinitura dei dettagli e nella fluidità ed equilibrio di gioco. L'autore è Tomas Lehmann, non certo uno sconosciuto.

Phoenicia e Alla Corte del Re sono entrambi giochi che hanno molto fatto parlare di sé. Quello che invece pochi sanno è che Tomas è stato anche coinvolto in maniera diretta ed importante nello sviluppo di San Juan (a dire il vero pare che l'idea di un Puerto Rico con le carte sia venuta proprio a lui e a Richard Borg) e probabilmente per questo, almeno in maniere superficiale, i due giochi si assomigliano.

L'uscita di Race for the Galaxy è stata ben preparata da una serie di dettagliate preview su BoardGameNews che hanno creato il giusto clima di curiosità ed interesse nella comunità dei giocatori. Le risposte poi sono state più che soddisfacenti e a meno di un anno dalla sua pubblicazione RftG è già balzato al 13o posto della classifica di BGG, con oltre 2000 voti ed un 7.85 (media netta 8.05). Indice del successo del gioco anche l'uscita imminente dalla prima espansione e lo stato già avanzato della realizzazione della seconda.

Prima però di addentrarsi nei dettagli del gioco vorrei lasciare spazio anche a fab!o in questo preambolo.



Ti ringrazio Liga, è un piacere potermi confrontare con te. Per cominciare, visto il tuo incipit, apro volentieri di questo breve spazio per chiarire un po' meglio la mia posizione riguardo all'ambientazione, anche perché parlando di Race for the Galaxy, confrontarci su questo punto sarà un passaggio obbligato. Difficilmente in un gioco mi lascio 'rapire' dalla sua un'ambientazione anzi, spesso dell'ambientazione posso fare a meno, però trovo che sia senza dubbio un segno di eleganza il fatto che le azioni che il giocatore esegue durante la partita abbiano una precisa connotazione anche nell'ambientazione creata per quel gioco. Per chiarire con un paio esempi, ritengo Goa un ottimo titolo anche se manca del tutto (o quasi) la relazione "azione del giocatore-ambientazione", in Modern Art invece, per quanto questo gioco sia apparentemente più "asciutto", le azioni dei giocatori hanno un preciso senso nel contesto dell'ambientazione; oltre ad essere un ottimo titolo lo trovo quindi anche raffinato. Questa mia visione dell'ambientazione è fondamentalmente il motivo per cui non sono particolarmente attratto da giochi che non poggiano su belle meccaniche ma che fanno della sola ambientazione il loro punto di forza, ed è anche il motivo per cui, per quanto io possa tranquillamente fare a meno dell'ambientazione, trovo che la sua efficacia sia sempre un punto a favore del gioco stesso.

Detto questo, molti si staranno chiedendo in quale dei tre gruppi, a mio parere, dovrebbe essere collocato Race for the Galaxy. Beh, è presto detto: RftG non è solo un gioco dalle belle meccaniche (per quanto alcuni possano criticarne l'originalità, ma di questo parleremo certamente più avanti) ma anche l'ambientazione - reggetevi forte... - per quanto superflua (non in senso negativo) e relativa ad un argomento, lo spazio, che fatica a distinguersi nel settore del gioco da



tavolo di tipo europeo/tedesco, calza a pennello rendendo il gioco più accurato e appetibile. In queste poche righe ho già scoperto molte delle carte che giocherò nel resto dell'articolo anticipando, seppur in modo estremamente condensato, le mie impressioni su RftG, un gioco che certamente mi ha colpito, che trovo elegante e ben bilanciato, la cui ambientazione non mi attira particolarmente ma che è senza dubbio ben amalgamata con le meccaniche... Ma se il gioco, come si legge tra le righe dalla tua introduzione, è piaciuto anche a te caro Liga, questo sarà un dialogo a senso unico? Non credo. Anzi, spero

nologie da giocare ma al tempo stesso sono il "contante" con cui pagare questi nuovi sviluppi e le materie prime prodotte dai pianeti.

Ogni giocatore, in ogni turno di gioco, deve scegliere in segreto l'azione che eseguirà tra le 7 possibili. Ogni azione scelta darà un beneficio particolare ed attiverà una delle 5 fasi di gioco che però tutti i giocatori potranno eseguire. L'interazione tra i giocatori si esaurisce in questa fase. E' importante cercare di intuire quale azione sceglieranno i propri avversari per poterne trarre il massimo vantaggio ed ottimizzare la mossa. Il gioco infatti procede veloce e termina

alla fine del turno in cui un giocatore gioca la sua dodicesima carta pianeta e/o tecnologia.

Le 5 fasi di gioco sono: esplorazione, sviluppo, colonizzazione, utilizzo risorse e produzione. La fase di utilizzo risorse può essere preceduta dalla fase di commercio.

Nella prima fase, esplorazione, vengono pescate nuove carte. La fase di sviluppo permette di giocare una nuova tecnologia, quella di colonizzazione un nuovo pianeta. Nella fase di utilizzo risorse si ottengono punti vittoria o nuove carte (se si è scelta l'azione di commercio) e in quella di produzione si producono materie prime sui pianeti



Sono arrivati dei turisti? E cosa vogliono?

che dal nostro scambio di idee possa emergere come a volte due approcci completamente diversi ad un gioco possano portare alle stesse conclusioni in merito al suo fascino 'ludico'.



Senz'altro il punto di partenza è diverso. Io mi sono avvicinato a RftG anche e soprattutto per la sua ambientazione e sono poi rimasto piacevolmente colpito dalla sua eleganza. Ma spieghiamo in breve in cosa consiste il gioco.

I giocatori, da due a quattro, sono impegnati nell'espandere la propria civiltà spaziale tramite la colonizzazione di nuovi pianeti e l'acquisizione di nuove tecnologie. Per fare questo dovranno utilizzare delle risorse che possono ottenere dall'esplorazione della galassia, dal commercio o da speciali abilità legate alle tecnologie già acquisite o ai pianeti già colonizzati.

Analogamente a quel che accade in San Juan le carte rappresentano non solo i pianeti e le tec-

ti colonizzati. Lascio a fabio il compito di descrivere un po' più in dettaglio le carte e le risorse e il sistema di punteggio, prima di addentrarsi nell'analisi del gioco.



Il sistema per stabilire il vincitore è tra i più semplici, al termine della partita, cioè al termine del turno nel quale un giocatore ha "costruito" la sua dodicesima carta, il giocatore con il punteggio più alto è dichiarato vincitore. I sistemi per fare punti sono fondamentalmente tre:

- le carte costruite (cioè giocate nella propria area di gioco);
- i punti guadagnati con il consumo delle risorse (e in generale i punti ottenuti con le particolari funzioni delle carte giocate);
- i punti ottenuti con i laboratori con costo 6;

Analizziamoli uno per uno per capire un po' meglio le meccaniche del gioco.



Esistono due fondamentali tipi di carte, le carte pianeta e le carte sviluppo, ognuna di queste carte può essere piazzata nella propria area di gioco se si hanno i requisiti per farlo, nel caso dei laboratori e dei pianeti normali è necessario pagare il loro valore in carte, nel caso dei pianeti militari è necessario avere in gioco un valore di forza militare superiore a quella indicata sul pianeta che si vuole giocare.

Per piazzare le carte nella propria area di gioco si utilizzano due azioni fondamentali: la colonizzazione per i pianeti, e lo sviluppo per le carte sviluppo.

Una volta piazzate le carte non possono più essere rimosse (salvo alcune eccezioni dovute a particolarità delle carte) e offrono al giocatore la possibilità di avere dei benefici durante lo svolgimento delle fasi di gioco. Su ognuna delle carte infatti sono riportate icone che rappresentano i vantaggi che ogni carta porta al giocatore durante ciascuna delle 5 azioni possibili.

Ogni carta, oltre al costo, riporta un valore in punti che sarà conteggiato a fine partita.

Alcuni pianeti, non tutti ma la maggior parte, producono risorse. In alcuni la risorsa è "inaspettata" e viene prodotta non appena viene giocato il pianeta, in altri la risorsa viene prodotta con un'apposita azione (la produzione appunto). Ogni pianeta può produrre una sola risorsa alla volta e il fatto che un pianeta abbia generato una risorsa lo si indica poggiando una carta coperta su quel pianeta.

Nel gioco esistono 4 tipi di risorse, Tecnologia, Geni, Elementi rari e Oggetti alla moda; ciascuna di queste risorse può essere utilizzata per guadagnare punti o eventualmente per recuperare carte. In particolare, grazie all'azione di Consumo, il giocatore può scartare le materie che ha prodotto "consumandole" grazie alle proprietà di altre carte. Come dicevo, i vantaggi dovuti al consumo di risorse sono molteplici e dipendono dalle carte presenti nella propria area di gioco, le più semplici come "Prosperous World" possono consumare un qualsiasi tipo di risorsa per produrre un punto; altre carte consentono di consumare solo un certo tipo di risorsa, è il caso di "Plague World" che consuma soltanto Geni producendo un punto e anche una carta.

Infine altri sistemi di consumo (la maggior parte dei quali sono carte sviluppo) consentono operazioni più complesse, è il caso ad esempio di "Pilgrimage World" che consente di scartare tutte le risorse non consumate in un turno in cam-

bio di un numero di punti pari a 1 meno la quantità delle risorse scartate.

Altri punti si ottengono a fine partita grazie alle carte sviluppo di valore 6. Queste carte, oltre a dare dei vantaggi durante la partita, alla fine assumono un valore di punti che dipende da alcuni requisiti da soddisfare. Ad esempio, "Alien tech institute" a fine partita fa guadagnare 3 punti per ogni pianeta che produce tecnologia aliena, 2 punti per ogni pianeta che produce tecnologia aliena in modo inaspettato e 2 punti per ogni altra carta aliena; "Merchant Guild" invece fa guadagnare ulteriori 2 punti per ogni pianeta che produce risorse.

A fine partita, la somma di tutti questi punti (valori delle carte giocate + punti guadagnati in partita + benefici degli sviluppi di costo 6) equivale al punteggio del giocatore. Il giocatore col punteggio più elevato vince la partita.

Come ha già descritto Liga, il turno di gioco è molto semplice, ogni giocatore ha a disposizione un set di carte che rappresentano le possibili azioni da eseguire, all'inizio di ogni turno i giocatori scelgono segretamente l'azione che vogliono eseguire e poi tutte le azioni vengono scoperte. Le azioni scelte vengono eseguite in un ordine preciso e vengono eseguite da tutti i giocatori, con la differenza che il giocatore che ha scelto l'azione che viene di volta in volta eseguita ha il diritto di utilizzare un privilegio; gli altri giocatori invece utilizzano l'azione senza privilegio.

Per completezza riporto le azioni nel giusto ordine e con una breve descrizione del loro funzionamento (compreso il privilegio):

Esplorazione: tutti i giocatori pescano 2 carte e ne tengono 1 (esistono due tipi di privilegio per chi sceglie questa azione: pescare 7 carte invece di 2 oppure pescare 3 carte invece di 2 e trattenerne 2 invece di 1)

Sviluppo: i giocatori possono pagare per giocare una carta sviluppo (privilegio: si paga una carta in meno)

Colonizzazione: i giocatori pagano per giocare un pianeta, nel caso dei pianeti di tipo militare non si paga ma si verifica la forza militare (privilegio: chi fonda un pianeta può pescare una carta)

Consumo: i giocatori possono consumare le proprie risorse sfruttando le proprietà delle carte già giocate (esistono due tipi di privilegio per chi sceglie questa azione: vendere una risorsa in cambio di carte prima di consumare oppure



raddoppiare i punti guadagnati grazie al consumo)

Produzione: i giocatori piazzano una risorsa su ogni pianeta di produzione (privilegio: è possibile far produrre uno dei pianeti che forniscono risorse inaspettate)

La caratteristica delle carte (109 in tutto esclusi i 5 pianeti con cui i giocatori iniziano la partita) è il geniale sistema a icone utilizzato per identificare i vantaggi che ciascuna carta porta in ognuna delle fasi di gioco. I simboli utilizzati sono parecchi ma tutti molto intuitivi e dopo una partita e grazie alla scheda riassuntiva a disposizione di ogni giocatore il funzionamento di ogni carta diventa perfettamente chiaro eliminando quasi del tutto l'utilizzo di scritte sulle carte.



Quel che davvero rende RftG un gioco, a mio parere, eccezionale è l'equilibrio delle carte, l'innumerabile numero di combinazioni vincenti e la varietà delle partite. Se è vero che esistono alcune rotte "standard", come ad esempio la via militare di Nuova Sparta, che parte con già 2 punti di fattore militare e se pesca le tecnologie giuste può davvero diventare un'infermabile macchina da conquista, ne esistono però tante altre più sfaccettate e meno intuitive.

Le carte da 6 di tecnologia, ad esempio, se pescate o giocate ad inizio partita, possono indicare una strategia di vittoria da perseguire. Pianeti produttivi Alieni o con Geni possono costituire un bacino sicuro di risorse, in una strategia di produzione-commercio. Ma anche elementi rari e oggetti alla moda hanno tecnologie e pianeti che permettono di sfruttarli al meglio. Alcune tecnologie, giocate ad inizio partita, vi daranno tali e tanti bonus nel fare certe azioni che potrete sfruttare al meglio impostando la vostra strategia nella maniera più appropriata. Pur non esistendo una reale interazione diretta tra i giocatori, il gioco vi impone di porre molta attenzione a quello che fanno gli avversari. Spesso intuire che azione sceglieranno gli altri permette di risparmiare tempo e punti. D'altro canto scegliere azioni che non avvantaggino troppo i propri avversari è fondamentale. Il gioco risulta alla fine molto dinamico e una partita raramente supera il 45-60 minuti. Ovviamente il gioco si presta ad ogni tipo di espansione e due sono già in programma, ma credo che ne verranno messe in cantiere altre. Per me dunque un gioco davvero eccezionale, che non dubito avrà nell'anno importanti riconoscimenti. Tu fabio, cosa dici?



Quel che dici è vero e anch'io, come ho già detto, sono rimasto piacevolmente colpito da RftG, che però mi offre su un piatto d'argento lo spunto per un altro delicato argomento: l'originalità. Ovviamente mi sto riferendo alla notevole somiglianza tra RftG e San Juan, due giochi che condividono buona parte dell'impianto base sul quale poi si sono evoluti, il secondo in modo più semplificato, il primo, RftG, sfruttando in modo molto sofisticato tutte le opportunità offerte da questo sistema di gioco che è capace di trasformare un semplice mazzo di carte in un gioco di elevata profondità. Non so se questo può essere considerato un aspetto negativo ma di sicuro ha suscitato molte perplessità nella comunità dei giocatori soprattutto tra quelli che non si innamorano delle ambientazioni e per i quali a contare sono più che altro le meccaniche.

Altro punto che considero poco "onesto" nei confronti dei giocatori è quello delle espansioni. E' vero, tutti i giochi ne hanno e nessuno si è mai scandalizzato, anzi, più il gioco diventa famoso più aumentano le probabilità che sia presto integrato da un'espansione. In questo caso però è evidente che la cosa è pianificata, infatti ci sono carte nel mazzo con simboli che non sono utilizzati nel gioco ed il regolamento rimanda elegantemente alla futura espansione. Personalmente non condivido questo approccio che sembra solo uno stratagemma per garantire la vendita di qualche espansione in più, stratagemma del quale, a mio parere, questo gioco non aveva affatto bisogno.

Cosa ne pensi Liga?



Sulla somiglianza con San Juan, come detto già all'inizio, non se ne fa mistero e lo stesso autore dichiara che RftG si è sviluppato dalla stessa idea originale che hanno avuto Tomas e R.Borg e che poi Sayfarth ha sviluppato. Credo che il "motore" di San Juan meritasse senz'altro qualcosa di più ed è stato notevolmente sviluppato ed ampliato in RftG. Non vedrei certo come cosa negativa se sullo stesso motore si sviluppasse in futuro un altro gioco, magari a tema Fantasy, con le sue peculiarità per meglio adattarlo all'ambientazione. Per quel che riguarda le espansioni non ho una posizione ben definita. Da un lato è innegabile la finalità commerciale ma credo siano un modo per tenere vivo un gioco, per supportarlo, per mantenere la comunità sul chi vive. Con l'enorme offerta di titoli validi presenti sul mercato il rischio reale è che buoni giochi scompaiano troppo presto dalle tavole dei giocatori per la-



sciare spazio a novità non sempre all'altezza. Credo inoltre abbia influito molto un fattore di costi ed equilibri: già così il prezzo di RftG è, per molti, esagerato rispetto al materiale offerto (un mazzo di carte). Aumentare il numero di carte e di regole avrebbe fatto lievitare il prezzo ulteriormente facendo ricadere il gioco in una fascia troppo alta. Come è accaduto per Shacht e il suo Zooloretto, alcuni materiali sviluppati non hanno potuto trovare spazio nell'edizione base per motivi di costi editoriali. Credo inoltre che alcune regole ed idee, magari emerse in fase avanzata di sviluppo del gioco, seppur interessanti necessitassero di un play-test più lungo e la scelta probabilmente era se includerle in una

espansione già in preparazione o se posticipare l'uscita del gioco, ricordo infatti che uno dei fattori del successo di RftG è proprio l'equilibrio delle carte, segno di un play-test lungo ed accurato.

Insomma, sinceramente non vedo evidenti aspetti negativi in questa storia di espansioni annunciate già prima dell'uscita del gioco, cosa che è diventata tra l'altro uno standard per case editrici affermate quali la FFG.

Credo che ora siamo giunti davvero alla fine. Buon gioco a tutti e spero vi sia piaciuto questo dialogo.

www.GIOCHIDI.it



**KHET
THE
LASER GAME**



15% di SCONTO SU KHET PER i LETTORI di IL8A



Galaxy Trucker – Non scordatevi l'asciugamano!

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



Vlaada Chvatil si è fatto notare nel panorama ludico recente per alcuni giochi che hanno attirato le attenzioni della comunità internazionale di giocatori. Graenaland e Through the Ages, quest'ultimo vincitore dell'IGA 2007, si sono distinti per originalità e profondità di gioco e sono stati apprezzati soprattutto dagli hard-gamers.

Con queste premesse mi aspettavo che dalla fervida mente di Vlaada uscisse un altro gioco tosto e impegnativo ed invece, già dalle prime notizie che circolavano in rete, era chiaro il cambiamento di rotta che si stava preannunciando con Galaxy Trucker.

Questo gioco si è imposto subito alla mia curiosità per il tema trattato e per come è stato trattato: la fantascienza in stile demenziale. Se avete pensato subito alla "Guida Galattica per gli Autostoppisti" di Douglas Adams siete sulla strada giusta: nel gioco dovrete affrontare impegnativi viaggi interstellari con improbabili astronavi che vi auto-costruirete al solo scopo di guadagnare quanti più crediti cosmici possibile.

Ma l'universo è un posto angusto e pericoloso e le cose non sono così semplici: durante il viaggio potrete sì commerciare con ricchi pianeti che vi forniranno preziose merci o depredare navi alla deriva e stazioni spaziali abbandonate che arricchiranno le vostre casse, ma incontrerete, e di frequente, pirati e contrabbandieri che vi renderanno la vita difficile per non parlare delle piogge di meteoriti o dei campi di battaglia in cui metterete a dura prova la stabilità della vostra astronave e taccio, per ora, delle epidemie che potranno decimare il vostro equipaggio e dei rischi di sabotaggio a cui potrete andare incontro.

Prima di passare la palla a Liga, che mi accompagna in questo dialogo, anticipo subito il mio giudizio: GT è un gioco divertente ed a tratti spassoso, ma nulla più. Non aspettatevi di dover studiare chissà quali tattiche e strategie o fare calcoli su quale mossa sia la migliore, anzi l'impressione è che di mosse proprio non ce ne siano ... ma lascio la parola ad Andrea che vi illustrerà i componenti e le varie fasi di gioco.

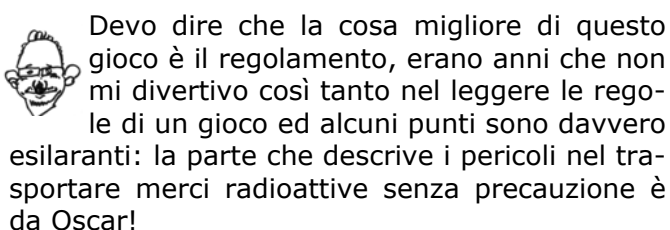


Eccomi qua, ancora una volta col buon Ciaci. Da RA a Galaxy Trucker il balzo è davvero impressionante ma noi, come i veri divi dei talk show, sappiamo parlare di tutto, con serietà e competenza, che sia nuovo o che sia vecchio, astratto o ben ambientato, semplice o complesso. Al contrario di Ciaci io non anticiperò il mio giudizio e forse non lo formalizzerò neanche; naturalmente chi avrà la pazienza di seguire il dialogo fino in fondo potrà ricavarlo e comprenderlo leggendo tra le righe. Una breve nota: Vlaada ha fatto anche Prophecy, una versione un po' più teutonica del britannico e caotico Talisman ... e dei giochi di Vlaada è forse proprio quello che più si avvicina a Galaxy Trucker.

Il gioco è molto semplice ed il regolamento chiaro, scritto in un maniera divertente ed inframezzato, nello stile dei vecchi manuali di BloodBowl, da note di colore che aiutano a calarsi nell'ambientazione. I giocatori sono assoldati da una grande e rinomata compagnia mercantile; per fare questo devono assemblare, il più in fretta possibile, un'astronave e poi percorrere lo spazio caricando mercanzie da commerciare. Ovviamente chi prima arriva a consegnare il carico meglio sarà ricompensato dalla compagnia. Il gioco è diviso in due fasi: una prima fase, in tempo reale, in cui i giocatori cercano di costruire una astronave nella maniera migliore possibile, pescando i componenti da un calderone di materiale e una seconda fase in cui viene effettuato il viaggio vero e proprio e le astronavi dovranno dare prova della loro efficienza. Ci sono motori, laser, cabine per l'equipaggio e per gli alieni, scudi, batterie ed elementi di connessione. I componenti devono essere posizionati su una plancia quadrettata caratterizzata dalla sagoma dell'astronave e devono essere tra loro connessi in maniera corretta. Una volta posizionato un elemento non può più essere rimosso. Man mano che i giocatori terminano l'assemblaggio la loro astronave verrà posizionata sulla griglia di partenza per il viaggio nello spazio: finire prima di un avversario significa una posi-



Direi che, in sintesi, questo è il meccanismo di gioco di Galaxy Trucker e prima di esaminare i dettagli di ogni singola fase lascio spazio al mio interlocutore per una eventuale replica o precisazioni. A te Ciaci ...



Evidenzio qua l'unica, amio parere, leggerezza in un regolamento altrimenti ben congeniato e scritto: è infatti possibile, rischiando davvero pochi punti, mettere da parte qualche elemento durante la fase di assemblaggio, che sul momento non trova posto nell'astronave ma che ritenete così utile da essere utilizzato in un momento successivo. E' quindi possibile, per un giocatore smalizzato, fare incetta di scudi (ce ne sono esattamente 8 nel gioco, 2 per giocatore) impedendo di fatto agli avversari di proteggere adeguatamente la propria astronave ... un rapporto costo/beneficio secondo me assolutamente vantaggioso. Personalmente adopero dunque la regola che ogni capitano può al massimo utilizzare due scudi nella sua astronave. Scudi, reattori doppi e laser doppi sono elementi che per funzionare necessitano di energia: l'energia viene fornita dalle batterie che sono un altro elemento fondamentale nella struttura di una buona astronave.

Dovrete poi prestare particolare attenzione a non lasciare condutture aperte verso l'esterno: un design di questo tipo vi espone in maniera assai pericolosa alle piogge di meteoriti che caratterizzano in pratica ogni viaggio nello spazio. I dettagli del viaggio li lascio a Ciaci, ma concludo dicendo che secondo me è giusto che il focus del gioco sia nella fase di assemblaggio, dove sta la vera forza ed originalità di questo gioco.



mentre è senz'altro positivo che il viaggio altro non sia che una sequenza di lanci di dado e esecuzione di carte che vanno a testare l'efficienza del vostro design. A te Ciaci ...



... già il viaggio, gioia e dolore di ogni capitano, più dolore che gioia e non solo per le caratteristiche del gioco. Mi spiego: una volta che l'astronave è stata assemblata siete in balia degli eventi, le scelte (scelte?) che potrete fare sono molto limitate e quasi sempre ovvie e obbligate.

Di solito, a questo punto, i fumatori al tavolo approfittano per uscire a fare una pausa sigaretta (aaah.. il vizio) mentre il non fumatore di turno (quasi sempre il sottoscritto) provvede a girare le carte ed eseguire gli eventi ... scherzo ovviamente, ma nemmeno troppo ... il viaggio, come giustamente hai evidenziato anche tu, non offre molte variabili da ponderare, ma spieghiamo meglio a cosa si va incontro. Il mazzo degli eventi è suddiviso in 3 parti con difficoltà crescente. A seconda del turno di gioco avremo un viaggio più o meno lungo che è rappresentato da un certo numero di carte e visto che l'astronave aumenta di dimensioni turno dopo turno, anche il numero delle carte e la difficoltà degli eventi segue questo iter.

L'unica cosa che rimane costante è la nostra incapacità di costruire un'astronave decente per cui andremo incontro ad una frustrazione crescente man mano che vedremo la nostra carretta disgregarsi sotto i colpi dei laser nemici, o abbattuta da sciame di meteoriti che seguono alla perfezione le leggi di Murphy (nel vuoto cosmico queste leggi probabilmente trovano la loro ideale collocazione) nel senso che, se avete un lato non protetto da scudi e un modulo con connettori allo scoperto, state certi che il dado indicherà proprio quella casella. Ma andiamo con ordine: gli imprevisti a cui andremo incontro durante il viaggio sono di vari tipi e coinvolgono le diverse caratteristiche della nostra nave spaziale.

Alcuni sono innocui, come le carte Spazio Aperto, che permettono di prendere il largo in base al numero di motori presenti nel nostro mezzo (nella plancia comune i rispettivi segnalini si spostano lungo un'elisse ad indicare l'ordine di posizione) o forniscono merci, come le Carte Pianeta, in cambio di un certo numero di giorni di viaggio, altri invece metteranno a dura prova la stabilità della nostra nave come i Campi di Battaglia in cui il giocatore con il minor valore in una caratteristica subirà dei danni o le Piogge di

Meteoriti che possono devastarne la struttura. Ogni colpo diretto alle nostre astronavi (che sia laser nemico o meteorite alla deriva) si risolve con un lancio di dadi. La plancia dove abbiamo costruito il nostro mezzo è formata da una griglia numerata ai lati per cui, una volta stabilito da dove proviene la minaccia (indicata sulla carta stessa da una freccia) il tiro di due dadi stabilirà le coordinate della casella colpita. A questo punto tutti i giocatori controllano l'esito dell'impatto e ne applicano le conseguenze. I colpi di laser possono essere leggeri o pesanti: quelli leggeri si parano attivando gli scudi, quelli pesanti si subiscono e basta (sic!). Anche le meteoriti possono essere piccole o grandi: quelle piccole rimbalzano sulla carlinga dell'astronave (sempre che non abbiate lasciato connettori scoperti) o si neutralizzano attivando gli scudi, quelle grandi, invece, bisogna distruggerle a colpi di cannone laser altrimenti (come per le cannonate laser) distruggeranno il pezzo colpito con reazioni a catena qualora rimanessero ulteriori moduli non connessi all'astronave.

La disperazione di vedersi colpito un pezzo che teneva unita l'astronave ve la lascio immaginare ed è una delle cose più frustranti che vi possa capitare durante il gioco (ma anche delle più divertenti!). E, sempre per le leggi di Murphy, il meteorite grosso colpirà immancabilmente dove non ci sono cannoni per distruggerlo!

Altri avvenimenti possono intralciare il vostro cammino, ma lascio a Liga il piacere di descriverli in dettaglio prima di concludere con le considerazioni finali.



in realtà rimane poco da dire ... ci sono i relitti delle astronavi su cui potete lasciare alcuni dei vostri uomini, che avranno cura di riportarli a casa in cambio di un considerevole numero di crediti ... o anche vere e proprie astronavi da esplorare che vi frutteranno ricchezza se avete abbastanza uomini e tempo da impiegare. Il viaggio, in effetti, è costellato di eventi di ogni tipo che a volte vi mettono davvero a dura propria. Chi arriva prima, su pianeti e relitti, ha spesso l'opportunità di scegliere le opzioni migliori (quando non le uniche!) ma al costo di preziose settimane di viaggio che permetteranno agli avversari di recuperare terreno o addirittura di superare. A volte non è facile decidere se vale o meno la pena fermarsi su un pianeta o su un relitto, perché i capitani che arriveranno a destinazione prima potranno vendere le loro merci a prezzi migliori e avere anche crediti di bonus.

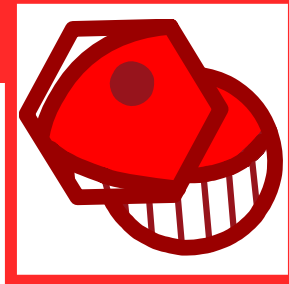


Alla prossima!



cosa ne pensa... fabio

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.



Kingsburg – Il simulatore

a cura di Andrea "Nand" Nini



Dopo aver giocato le prime partite a Kingsburg ho subito pensato a come questo gioco presentasse degli spunti interessanti per un'analisi attraverso un simulatore. Scrivere un programma che svolgesse una partita secondo le regole non è stato difficile, data la linearità del meccanismo di gioco (e il fatto che non era necessario utilizzare un'interfaccia grafica). Tre sono gli aspetti che riguardano le scelte che un giocatore è chiamato a compiere e sono naturalmente la parte più complessa da implementare:

- le strategie di costruzione
- la scelta del consigliere
- il reclutamento per la battaglia d'inverno

Per le strategie di costruzione, ho pensato non di far scegliere al programma il prossimo edificio da costruire in base alle condizioni attuali (come potrebbe fare un giocatore umano vedendo il lancio dei dadi) ma di analizzare tutte le possibili combinazioni (e vedremo nel paragrafo successivo come questo approccio si sia rivelato più complesso del previsto) facendo fare ad ogni giocatore una scelta iniziale e tenendola fissa per tutta la partita, per avere un quadro completo delle possibilità. La scelta del consigliere è stata fatta dando un "peso" ad ognuno di essi, sommando per le combinazioni ottenibili dai dadi i "pesi" relativi alle tre materie prime (variabili in base alla necessità), i gettoni +2, i punti vittoria, i soldati e la conoscenza del nemico. Per la battaglia d'inverno ho utilizzato la tabella in Appendice 2 per cercare di avere una buona probabilità di vittoria (dando al programma una condotta "prudente").

$$2.432.902.008.176.640.000 / 7.962.624 = \mathbf{305.540.235.000}$$

305 miliardi di strategie non sembra un numero impossibile, ma al ritmo di 100 partite al secondo (che è, più o meno, la velocità di esecuzione del programma che ho utilizzato)

Naturalmente quello che usa il programma non è il miglior modo possibile di giocare a Kingsburg, ma ho trovato particolarmente interessante vedere tutti gli spunti che un approccio simile può sviluppare.

Strategie di costruzione

La prima domanda che mi sono fatto è: ma quante differenti strategie di costruzione esistono in Kingsburg? E soprattutto, è un numero tale per cui possono essere analizzate tutte sistematicamente?

In Kingsburg ci sono un totale di 20 edifici, se fossero tutti liberamente costruibili allora avremmo 20! (il fattoriale di 20) possibili differenti strategie di costruzione (le permutazioni di 20 oggetti), ovvero

$$2.432.902.008.176.640.000$$

Ma c'è il vincolo che non posso costruire un edificio se prima non ho costruito tutti gli edifici della stessa fila. Possiamo considerarla una permutazione con elementi ripetuti nell'insieme di partenza, infatti i quattro edifici di ogni fila posso considerarli uguali, dato che l'ordine con cui verranno costruiti è sempre lo stesso.

Il calcolo è quindi 20! diviso il prodotto del fattoriale degli elementi ripetuti:

$$20! / (4! * 4! * 4! * 4! * 4!) \leftarrow$$

con cinque giocatori (una strategia per giocatore) ci si impiega 20 anni per giocare tutte, e naturalmente non basta una sola partita



per valutare l'efficacia di una strategia. Come si può affrontare il problema? Semplificandolo.

Invece che ragionare per singoli edifici, possiamo fare una semplificazione accorpando due edifici tra loro, ovvero pensando a costruire sempre due edifici in successione per ogni riga, e in effetti capita spesso di giocare con questi obiettivi (ad esempio statua e cappella). In questo modo avremo 10 "macro-edifici" e il calcolo diventerà:

$$10! / (2! * 2! * 2! * 2! * 2!) = 113.400$$

113.400 strategie vengono eseguite dal programma in poco meno di quattro minuti, quindi è un ordine di grandezza affrontabile. Se voglio far giocare 100 volte ogni strategia, dividendo per 5 giocatori ottengo questo numero di partite:

$$113.400 * 100 / 5 = 2.268.000$$

Dopo due ore e mezza ho ottenuto i risultati, ovvero 11.340.000 record di database. Dopodiché mi sono detto: quali sono le domande che ci possiamo porre? Ad esempio:

- Qual è la strategia di costruzione "migliore"?
- Qual è il consigliere "migliore"?
- Qual è l'edificio "migliore"?
- Esiste una fila di edifici più "forte" o più "debole" delle altre?
- Quanto è importante il combattimento?
- Quanto è importante l'ultima battaglia?

E la domanda che probabilmente si sono fatti tutti:

- Quanto è importante la fortuna nel lancio di dado?

Per la prima domanda, ho raggruppato le strategie di costruzione facendo la media dei punti ottenuti, e questa è la tabella dei risultati (parziale, le prime venti righe su 113.400):

Strategia	Media punti
51-52-31-32-53-54-33-34-11-12-41-42-21-22-13-14-23-24-43-44	38,52
51-52-31-32-53-54-11-12-13-14-41-42-43-44-21-22-23-24-33-34	38,50
41-42-51-52-43-44-31-32-11-12-13-14-21-22-53-54-23-24-33-34	38,25
51-52-31-32-53-54-33-34-11-12-41-42-13-14-21-22-23-24-43-44	38,25
51-52-31-32-53-54-11-12-33-34-41-42-21-22-43-44-23-24-13-14	38,22
41-42-31-32-43-44-11-12-13-14-21-22-33-34-51-52-23-24-53-54	38,20
31-32-51-52-53-54-33-34-11-12-21-22-13-14-23-24-41-42-43-44	38,20
31-32-41-42-43-44-11-12-13-14-51-52-21-22-33-34-53-54-23-24	38,18
51-52-53-54-31-32-11-12-13-14-21-22-41-42-23-24-33-34-43-44	38,13
31-32-51-52-53-54-11-12-13-14-41-42-21-22-23-24-43-44-33-34	38,11
31-32-41-42-43-44-11-12-13-14-21-22-51-52-23-24-53-54-33-34	38,11
31-32-51-52-53-54-11-12-13-14-21-22-41-42-33-34-43-44-23-24	38,05
31-32-51-52-53-54-11-12-13-14-21-22-41-42-23-24-43-44-33-34	38,00
31-32-41-42-51-52-43-44-11-12-13-14-21-22-33-34-23-24-53-54	37,96
51-52-41-42-43-44-11-12-31-32-13-14-21-22-53-54-23-24-33-34	37,94
31-32-51-52-53-54-11-12-33-34-13-14-41-42-21-22-23-24-43-44	37,90
31-32-51-52-53-54-11-12-13-14-33-34-41-42-21-22-43-44-23-24	37,89
31-32-51-52-53-54-33-34-11-12-41-42-13-14-21-22-43-44-23-24	37,89
31-32-51-52-53-54-11-12-33-34-41-42-13-14-21-22-23-24-43-44	37,86
31-32-51-52-41-42-43-44-53-54-11-12-33-34-21-22-23-24-13-14	37,86



La colonna delle strategie contiene l'elenco degli edifici, ogni coppia di numeri indica la riga e la colonna dell'edificio, ad esempio, 51 è la Barricata (quinta riga, prima colonna). Abbiamo sostanzialmente tre inizi di costruzione: Barricata-Argano, Palizzata-Scuderie ma soprattutto Torre di Guardia-Fucina, evidentemente il vantaggio in combattimento per il computer risulta impagabile. Barricata-

Argano e Palizzata-Scuderie sono comunque presenti come costruzioni successive. In generale c'è una sostanziale assenza della prima fila (che compare solo dalla settima costruzione in poi, ovvero dal terzo anno)

Dalla stessa tabella, queste sono le ultime venti righe, ovvero le strategie che hanno portato ai risultati peggiori:

Strategia	Media punti
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-53-54-13-14-31-32-43-44-33-34	18,22
11-12-41-42-21-22-23-24-51-52-31-32-53-54-43-44-33-34-13-14	18,21
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-31-32-33-34-53-54-13-14-43-44	18,21
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-31-32-33-34-43-44-13-14-53-54	18,13
11-12-21-22-41-42-23-24-51-52-43-44-53-54-13-14-31-32-33-34	18,13
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-31-32-13-14-53-54-43-44-33-34	18,09
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-43-44-31-32-53-54-33-34-13-14	18,08
11-12-13-14-51-52-21-22-41-42-23-24-31-32-33-34-43-44-53-54	18,06
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-13-14-31-32-43-44-53-54-33-34	18,02
11-12-13-14-21-22-51-52-23-24-41-42-53-54-31-32-33-34-43-44	18,02
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-13-14-31-32-33-34-43-44-53-54	17,99
11-12-51-52-21-22-41-42-23-24-43-44-31-32-53-54-13-14-33-34	17,99
11-12-13-14-51-52-21-22-41-42-53-54-23-24-31-32-33-34-43-44	17,98
11-12-51-52-21-22-41-42-23-24-31-32-13-14-53-54-33-34-43-44	17,97
11-12-41-42-21-22-23-24-51-52-31-32-33-34-53-54-43-44-13-14	17,95
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-31-32-53-54-33-34-13-14-43-44	17,95
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-31-32-43-44-33-34-13-14-53-54	17,91
11-12-51-52-21-22-23-24-41-42-31-32-33-34-53-54-13-14-43-44	17,75
11-12-51-52-41-42-21-22-23-24-31-32-53-54-13-14-33-34-43-44	17,55
11-12-13-14-51-52-21-22-41-42-43-44-31-32-33-34-23-24-53-54	17,44

Iniziare la partita costruendo la coppia Statua-Cappella sembra non portare molti punti, soprattutto se si prosegue con la costruzione di Barricata-Argano.

Qual è il consigliere "migliore"?

Per rispondere a questa domanda, ho preso il database delle partite, e diviso ogni punteggio

per il numero di consiglieri scelti durante una partita, attribuendo ad ogni consigliere un "peso" proporzionale al numero di punti realizzato, dopodiché ho totalizzato tutti i pesi per ogni tipologia di consigliere e ho ottenuto questa tabella, è ordinata dal peso maggiore al peso minore (per semplificare i numeri, ho portato il totale a 100, mantenendo i rapporti tra i numeri proporzionali):



Consigliere	Fattore
12) Nobildonna	12,27
1) Giullare	11,36
7) Astronomo	10,08
2) Signorotto	8,91
4) Mercante	8,40
6) Alchimista	8,19
3) Architetto	8,00
9) Capocaccia	6,29
5) Sergente	5,85
8) Tesoriere	5,75
17) Regina	5,64
11) Armaiolo	3,38
14) Spia	2,58
15) Inventore	1,31
13) Campione	0,83
16) Mago	0,60
10) Generale	0,34
18) Re	0,21

Più il punteggio finale di una partita è elevato, più ogni singolo consigliere ottiene un valore elevato. Totalizzando il tutto si ottiene un valore più alto per i consiglieri che hanno più contribuito ai punteggi più alti.

Esiste una fila di edifici più "forte" o più "debole" delle altre?

Per questo, ho provato ad estrarre casualmente strategie di costruzione saltando completamente una fila, e ho giocato 10.000 partite per ogni

Qual è l'edificio "migliore"?

Applicando lo stesso metodo agli edifici ho ottenuto questa tabella:

Edificio	Riga	Col.	Fattore
Statua	1	I	8,95
Torre di Guardia	3	I	8,23
Cappella	1	II	8,20
Locanda	2	I	8,18
Palizzata	4	I	7,99
Barricata	5	I	7,86
Fucina	3	II	7,83
Mercato	2	II	7,62
Scuderie	4	II	7,60
Argano	5	II	7,56
Municipio	5	III	2,95
Caserma	3	III	2,81
Chiesa	1	III	2,64
Mura	4	III	2,57
Fattorie	2	III	2,07
Fortezza	4	IV	1,81
Gilda dei Maghi	3	IV	1,78
Ambasciata	5	IV	1,56
Cattedrale	1	IV	0,93
Gilda dei Mercanti	2	IV	0,85

blocco (togliendo la possibilità di costruire utilizzando il consigliere del Re il limite massimo di edifici diventa quindici, tre per i cinque turni, e quindi avere sedici edifici non è un limite), questi sono i risultati:

Edifici	Media punti
Tutte le file	28,40104
Senza la prima fila (Statua, Cappella, Chiesa e Cattedrale)	27,38636
Senza la seconda fila (Locanda, Mercato, Fattorie, Gilda dei Mercanti)	31,4641
Senza la terza fila (Torre di Guardia, Fucina, Caserma, Gilda dei Maghi)	28,37676
Senza la quarta fila (Palizzata, Scuderie, Mura, Fortezza)	28,67048
Senza la quinta fila (Barricata, Argano, Municipio, Ambasciata)	26,33202



Le uniche differenze evidenti sono il vantaggio che dà giocare senza la seconda fila e lo svantaggio nel giocare senza la quinta fila. Questo test è stato fatto dando ad ogni giocatore la stessa limitazione nella strategia, e se invece facciamo giocare 10.000 partite nelle quali ogni giocatore non può scegliere una fila? Il risultato è questo:

Giocatore (non può usare la fila corrispondente)	Media punti
1	28,3601
2	32,18402
3	25,81642
4	27,92154
5	28,54868

Anche in questo caso è in vantaggio il giocatore che non può scegliere la seconda fila, mentre è svantaggiato il giocatore che non può scegliere la terza fila.



Cielo! Mio marito!

Quanto è importante il combattimento?

Raggruppando le partite per gli esiti dei combattimenti, in questa tabella vengono messi in relazione con la media dei punti ottenuti e, come è facile prevederlo, sono strettamente collegati:

Vittorie	Pareggi	Sconfitte	Media punti
0	0	5	13,90
0	1	4	17,16
0	2	3	20,61
0	3	2	24,18
0	4	1	27,96
0	5	0	32,02
1	0	4	17,84
1	1	3	21,24
1	2	2	24,78
1	3	1	28,48
1	4	0	32,25
2	0	3	21,75
2	1	2	25,33
2	2	1	29,12
2	3	0	33,15
3	0	2	25,93
3	1	1	29,79
3	2	0	33,99
4	0	1	30,57
4	1	0	34,95
5	0	0	36,08

Quanto è importante l'ultima battaglia?

In questa tabella ho riassunto le situazioni che si sono verificate comparando le vittorie nell'ultima battaglia e il risultato finale di ogni partita:

Ultimo combattimento	Ha vinto la partita	Ha perso la partita
Vittoria	60,48%	35,41%
Pareggio	12,04%	10,01%
Sconfitta	27,49%	54,58%



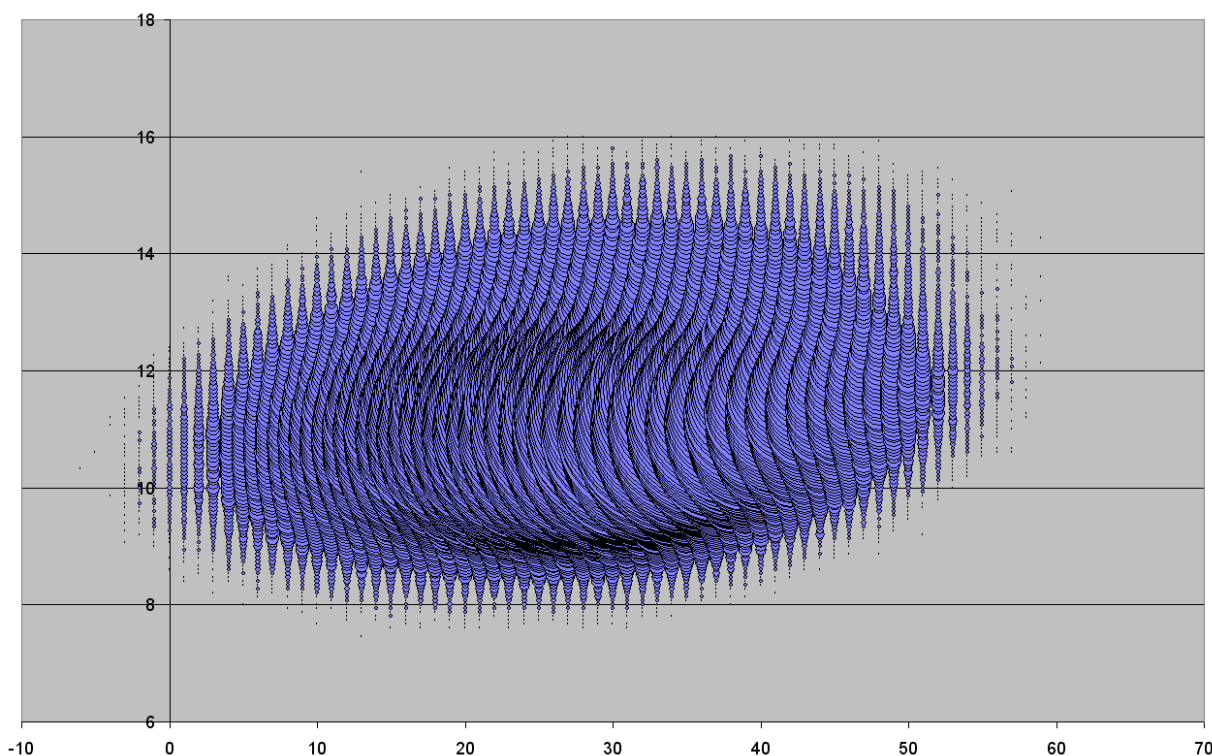
Le percentuali sono ottenute portando a 100 i valori di ogni colonna, e vanno lette in questo modo: per quanto riguarda un giocatore che ha vinto la partita, nel 60% dei casi aveva vinto l'ultima battaglia, nel 27% dei casi l'aveva persa e nel 12% aveva ottenuto un pareggio. Analogamente per quanto riguarda i giocatori che hanno perso la partita. C'è sicuramente una correlazione, ma è meno importante di quanto si possa pensare. C'è da dire che l'approccio del programma alle battaglie è uguale per i cinque giocatori, quindi l'importanza dell'ultima battaglia è inferiore ad un scontro tra persone che valutano diversamente l'importanza dei combattimenti.

Quanto è importante la fortuna nel lancio di dado?

Potrei partire da una semplicissima tabella, ovvero la media dei lanci per i giocatori che hanno vinto e la media dei lanci per i giocatori che hanno perso:

Giocatori	Media dadi
Vincitori	11,21
Perdenti	11,06

La differenza è minima (e la media di tre dadi è 10,5). Però questa considerazione è molto semplicistica, potrei invece cercare di mettere in relazione i punteggi di ogni partita con la media della somma dei dadi. Per mantenere anche l'informazione di quant'è il numero di tali occorrenze, posso usare un grafico a bolle:



L'asse orizzontale contiene i punti realizzati, l'asse verticale è la media dei dadi. Si può notare che l'andamento è per la maggior parte orizzontale, se vi fosse stata una maggiore correlazione tra punti e dadi il grafico avrebbe presentato un orientamento in diagonale. Solo negli estremi si vede che la nuvola dei punti si sposta verso il basso (a sinistra) e verso l'alto (a

destra) e comunque in modo rarefatto. In pratica l'influenza della fortuna si sente solo nei casi estremi. Se uno è molto fortunato, in certe situazioni otterrà un punteggio molto alto (e simmetricamente se è molto sfortunato otterrà in certi casi un punteggio molto basso). La zona "panciuta" al centro del grafico rappresenta la maggioranza dei casi trattati, che è sicuramente



la parte più “regolare” della rappresentazione grafica denotando anche qui il bilanciamento del gioco.

Analogamente a consiglieri ed edifici, questa tabella rappresenta l’importanza di ogni tiro di dado verso il punteggio finale:

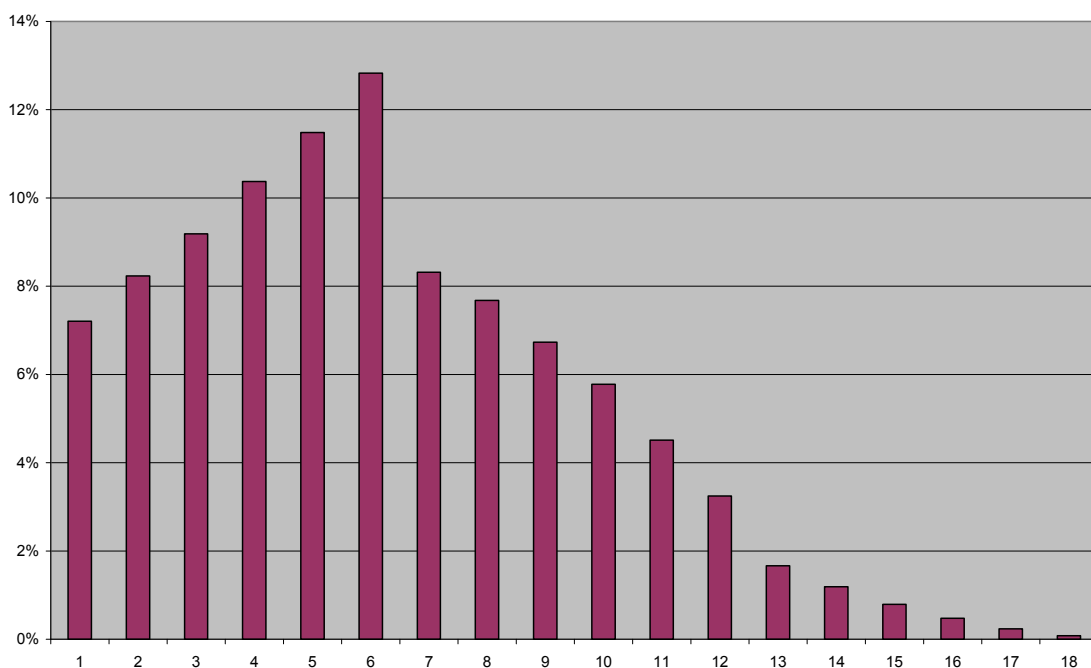
Somma dadi	Fattore	Somma dadi	Fattore	Somma dadi	Fattore
3	0,28578	12	12,03360	22	0,09061
4	0,86531	13	10,33408	23	0,04348
5	1,74173	14	7,84226	24	0,01729
6	2,93678	15	5,62404	25	0,00652
7	4,43608	16	3,63991	26	0,00367
8	9,45046	17	2,19355	27	0,00179
9	11,38237	18	1,04843	28	0,00080
10	12,46618	19	0,41973	29	0,00026
11	12,69737	20	0,27199	30	0,00005
		21	0,16588		

Appendice 1. Consiglieri e probabilità

Con tre dadi, le probabilità di ottenere i 18 risultati sono le seguenti:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
91	104	116	131	145	162	105	97	85	73	57	41	21	15	10	6	3	1
7%	8%	9%	10%	11%	13%	8%	8%	7%	6%	5%	3%	2%	1%	1%	0%	0%	0%

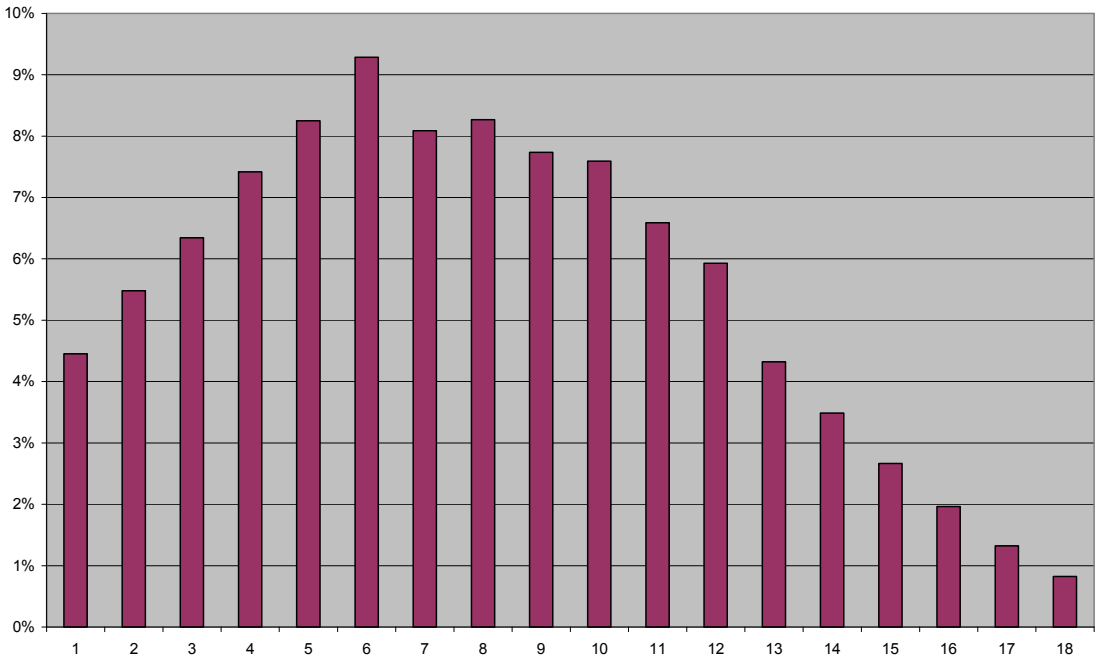
Il totale è superiore a $216 = 6^3$, dato che vi sono possibilità multiple (da 3 a 7) per ogni singolo risultato, ad esempio con 1-1-1 ci sono 3 possibili combinazioni (1-2-3), mentre con 1-2-4 le combinazioni sono 7 (1-2-3-4-5-6-7). Riportando le percentuali su un grafico si ottiene:





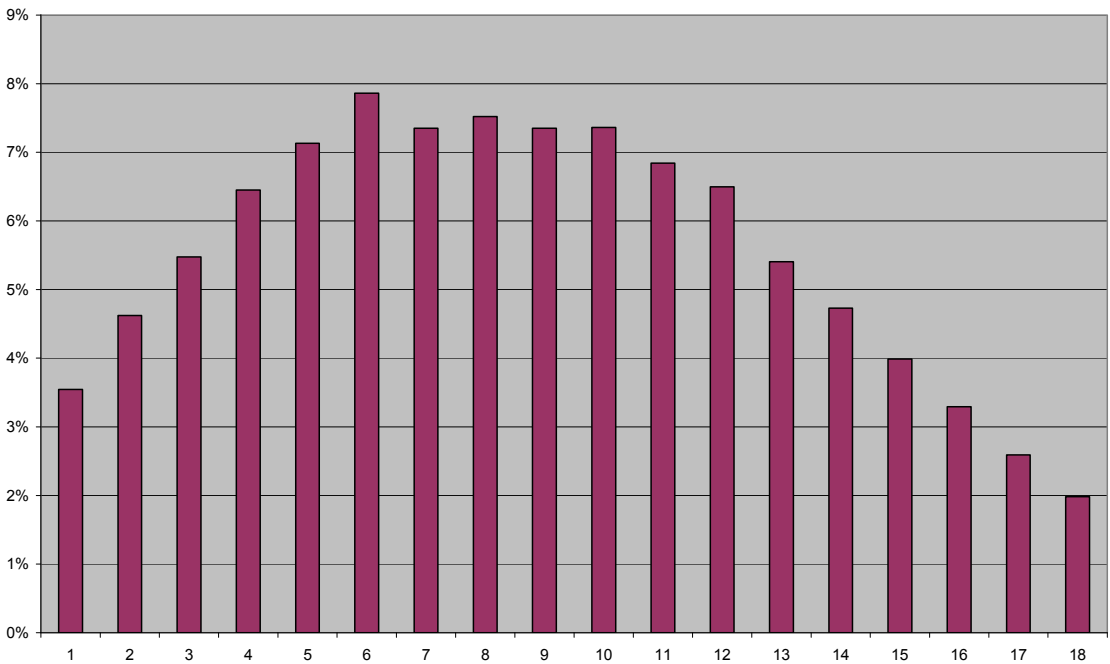
Con quattro dadi:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
546	672	778	910	1012	1139	992	1014	949	931	808	727	530	428	327	241	162	101
4%	5%	6%	7%	8%	9%	8%	8%	8%	8%	7%	6%	4%	3%	3%	2%	1%	1%



Con cinque dadi:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3276	4272	5060	5960	6589	7266	6791	6949	6791	6803	6323	6002	4994	4370	3684	3042	2394	1831
4%	5%	5%	6%	7%	8%	7%	8%	7%	7%	7%	6%	5%	5%	4%	3%	3%	2%





Appendice 2. Il combattimento d'inverno

Le probabilità di vincere il combattimento d'inverno, considerando la forza dei nemici e un D6 per l'aiuto del Re sono riassunte in questa tabella (le percentuali sono arrotondate):

	Anno 1	Anno 2	Anno 3	Anno 4	Anno 5
Vittoria	53%	30%	13%	3%	0%
Pareggio	17%	17%	17%	10%	0%
Sconfitta di 1	17%	17%	17%	17%	3%
Sconfitta di 2	10%	17%	17%	17%	10%
Sconfitta di 3	3%	13%	17%	17%	17%
Sconfitta di 4	0%	7%	13%	17%	17%
Sconfitta di 5	0%	0%	7%	13%	17%
Sconfitta di 6	0%	0%	0%	7%	17%
Sconfitta di 7	0%	0%	0%	0%	13%
Sconfitta di 8	0%	0%	0%	0%	7%
	70%	47%	30%	13%	0%
	70%	63%	63%	63%	63%

Le righe che corrispondono alla sconfitta riportano il numero di punti mancanti, ovvero quanti soldati/difese mancano per arrivare al pareggio.

La riga rossa riporta le percentuali combinate di vittoria e pareggio, mentre la riga gialla evidenzia le scelte da intraprendere per avere un risultato di vittoria o pareggio superiore al 50%. Come si vede, escludendo il primo e il quinto anno, la tabella è lineare: per avere il 63% le difese aggiuntive devono essere per i 5 anni 0-1-2-3-5, con invece 1-2-3-4-6 difese aggiuntive per anno si raggiunge l'80% di probabilità di superare indenni l'inverno.



FESTIVAL DEL GIOCO
27.28 SETTEMBRE 2008

www.play-modena.it



Nand, davvero un lavoro impressionante. Come autore da un lato è molto piacevole, dall'altro un po' imbarazzante vedere svelate così le strutture del proprio lavoro. Che posso dire a commento? Da queste tabelle (i dati miei e soprattutto di Luca, il mio co-autore specializzato in bilanciamenti ed analisi matematiche) non sono molto dissimili. Anzitutto mi pare confermino su solide basi statistiche quello che noi abbiamo sempre saputo, e cioè che l'influenza della fortuna si sente solo in casi estremi, e del resto in un gioco con 21 dadi sarebbe difficile attendersi un determinismo assoluto. La tua analisi "scopre" anche alcuni degli aspetti che rendono Kingsburg ben diverso da un gioco di pura fortuna (ad esempio i 18 consiglieri sono volutamente non equivalenti nel loro rendimento, anche se i distacchi sono meno abissali di quello che parrebbe dalla tua tabella). Quanto alle strategie, l'unico piccolo appunto che posso fare alla tua analisi statistica è che ad esempio la seconda riga produce meno punti proprio perché è quella con gli effetti più potenti ed utili nell'economia di gioco, quindi

in realtà tutte le file sono potenzialmente utili e possono sviluppare strategie vincenti, a seconda delle combinazioni di gioco, dei lanci ottenuti, ecc...

Tutta l'analisi conferma semplicemente quello che diciamo dall'uscita del gioco: Kingsburg non è certo un gioco di workers placement (dove i workers sarebbero rimpiazzati da dadi), ma un gioco di gestione oculata dei rischi, dove il rischio maggiore è ovviamente rappresentato dalle battaglie invernali. Questo non lo rende certamente un titolo per tutti (come c'è chi preferisce investire in BOT che giocare in borsa così c'è chi preferisce i giochi del tutto esenti da fattori randomici e chi invece vede nella sfida alla fortuna un elemento di maggiore divertimento ed imprevedibilità), ma non, come mi è capitato di leggere su alcuni siti "è poco più di un gioco di combinazioni con dadi", "Gioco propedeutico per bambini, niente più", "un gioco con una serie di difetti, per me, che andrebbe giocato solo per curiosità" ed altri ameni giudizi del genere...

Cosa ne pensa... Tanis



Applausi all'analista (alchimista) ludico e primo traduttore di Corte qui in ILSA! Anche se non tutti se la cavano così egregiamente con statistiche e numeri, è sicuramente voyeuristica la lettura di questa analisi ... riguardo invece ai commenti superficiali di alcuni utenti nei forum mi limito a ripotar le parole di Virgilio per mano di Dante : "non ragioniam di lor, ma guarda e passa".

Cosa ne pensa... Tinuz



L'analisi è puntuale ed ineccepibile. Il gioco merita sotto diversi aspetti ed è evidente l'opera fine e meticolosa di rifinitura e play-test. Un gioco di dadi, anche se imbevuto di intelligenti meccanismi di bilanciamento che ha dalla sua una certa leggerezza che lo rende appetibile ai più: è bello (anche se l'impetosa analisi di Nand dice il contrario) poter affrontare la sconfitta dicendo "è stata la sfortuna" o "se fosse uscito un 3 invece che un 2 in quella battaglia", oppure guardare al vincitore dicendo "se avessi fatto io 3 volte 17!" ... insomma, Kingsburg ha il duplice merito di essere al tempo stesso un gioco innegabilmente di dadi in cui però hanno molto peso le scelte tattiche. Mi auguro ottenga i riconoscimenti che merita.

Cosa ne pensa... Liga

bonus track



Sul nostro sito www.ilsa-magazine.net potrai consultare la traduzione in italiano (curata da Andrea "Nand" Nini con il consenso dell'autore) di un interessante e approfondito articolo intitolato "**Complex Strategies for Kingsburg**" scritto da Brad Cooper e pubblicato per la prima volta su bordgamegeek.com.



Darjeeling – Il profumo del tè

a cura di Fabio "fablo" Cambiaghi, Fortunato "TinuZ" Cappelleri e Paola "Paoletta" Mogliotti



Questo articolo è comparso la prima volta sul numero 13 di Game Master Magazine in una rubrica interamente dedicata e gestita dalla nostra rivista on-line.

Quale varietà di tè conviene raccogliere? Quando è meglio spedire il tè raccolto per garantire la sua freschezza? Un tema esotico ed originale quello proposto da Darjeeling, uno degli ultimi titoli editi da Abacus e Rio Grande Games in una confezione multilingua distribuita in Italia dalla giovane casa editrice Red Glove. Un gioco avvincente e non banale che vi proietterà nel bel mezzo dei traffici britannici nelle Indie Orientali del 1800.

1835, la Compagnia Inglese delle Indie Orientali ottiene la concessione della regione intorno all'odierna città di Darjeeling dove viene installato strategicamente un ufficio commerciale. I giocatori sono chiamati a selezionare i tè migliori della regione e ad imbarcarli nel momento più propizio in modo da massimizzare il loro punteggio.

Questa è l'ambientazione nella quale siamo chiamati a calarci aprendo la scatola di Darjeeling, ambientazione che, a onor del vero, potrebbe non essere prettamente legata al gioco, siamo infatti di fronte ad un tipico German Game in cui sono le meccaniche ad essere il cuore della partita.

La scatola ci riserva anche una piacevole sorpresa: un regolamento tutto Italiano per un gioco distribuito anche nel nostro Bel Paese. Nel vasto panorama internazionale di giochi in scatola con cui usualmente ci dilettiamo, giochi con queste caratteristiche sono pochi... e quando si rivelano piacevoli ed intriganti è giusto parlarne!

L'autore di Darjeeling è Günter Burkhardt, di cui troviamo in commercio altri titoli abbastanza conosciuti come Big Manitou (Manitou), Kupferkessel Co., Le Piramidi dei Giaguari o Ziegen kriegen. Si tratta principalmente di giochi di carte e in particolare, tra i meglio riusciti, troviamo dei giochi da 2, che grazie alla semplicità delle regole, alla presenza di meccanismi originali e ad ambientazioni intriganti, hanno ottenuto in questa categoria un buon successo tra i giocatori.

Meccaniche conosciute ma ben integrate

La plancia di gioco di Darjeeling è particolare, è formata da tessere ed è componibile; ciascuna tessera rappresenta da 1 a 3 mezze casse di una specifica qualità di tè; compito del giocatore è raccogliere i pezzi delle casse ed unirli a formare gruppi completi adatti ad essere imbarcati. Queste casse, una volta imbarcate, garantiscono una rendita di punti calcolati con un moltiplicatore che varia in base al numero di giocatori e alle spedizioni che vengono realizzate dai giocatori turno per turno.

Chi raggiunge il fondo scala del tabellone numerato (...i fatidici 100 punti!) determina la fine del gioco e, dopo il conteggio delle penalità, vince il giocatore con più punti.

Come? Presto detto, cominciando dai fondamentali e cioè dalla sequenza dei turni di gioco.

Ci sono tre fasi principali che ogni giocatore esegue a turno:

- a) ricevere i punti vittoria in base alla posizione delle proprie casse sulle navi nel porto;
- b) spostare la propria pedina sulla mappa composta da tessere, pescandone una;
- c) comporre le casse di tè e spedirle per fare ulteriori punti, se può e se lo ritiene opportuno.

Se per la prima fase l'azione è automatica, per le fasi successive occorre ragionare un minimo per scegliere la mossa migliore.

Nello spostare la pedina ad esempio, al fine di raccogliere una tessera, bisogna tenere conto di diversi aspetti:



- ◆ la scelta della tessera, per capire se può essere utile subito o in un prossimo futuro, (considerando che alla fine le tessere non utilizzate conteranno come punti negativi) o se può creare disturbo a qualche altro giocatore;
- ◆ il tipo di spostamento da fare, se uno semplice, ruotando solo di 90 gradi e spostandosi di una sola casella oppure più complesso, ruotando di 180 gradi (al costo di 2 P.V.) o spostandosi di 2 o più tessere (pagando 1 P.V. per ogni tessera oltrepassata o 2 P.V. per ogni città o pedina avversaria scavalcate);
- ◆ la posizione al termine del movimento, perché se nella fase successiva si intende caricare le proprie casse di tè sulla nave conviene terminare il proprio movimento con la pedina nelle vicinanze di una città, in caso contrario si dovrà caricare sulla nave una cassa in meno di quelle raffigurate sull'insieme delle tessere completate.

- ◆ se è il momento migliore per spedire considerando i punti bonus dati dallo scivolo (calcolati spostando in cima la pedina del colore del tè oggetto della spedizione)
- ◆ se è la situazione più opportuna per giocare, eventualmente, una tessera azione che permette di ottenere il doppio dei punti bonus dati dallo scivolo;
- ◆ se è il momento giusto per spedire considerando la situazione del porto: se tutti gli altri giocatori hanno spedito poco prima, difficilmente spediranno nuovamente nei turni successivi. In questo modo sarà molto probabile che la barca contenente le nostre casse di tè resti in alto nel porto (in corrispondenza del moltiplicatore x3) per diversi turni, facendoci così accumulare un buon numero di P.V.;
- ◆ se, potendo scegliere, può essere più profittevole spedire un carico minimo di casse (anche solo una) o un numero sostanzioso, considerando anche il fatto che, se si spediscono 4 casse o più, si riceve 1 P.V. per ogni cassa spedita.

Mentre per il primo punto è facile individuare un sistema ottimale che garantisca una certa efficienza nella raccolta, per il secondo è problematico stabilire una linea guida sempre valida perché le dinamiche delle spedizioni cambiano da partita a partita e soprattutto in funzione dello stile di gioco dei propri avversari, inoltre (non indifferente) il raccolto degli avversari celato dietro a piccoli schermi rende difficile fare considerazioni a priori sulla loro strategia... difficile ma non impossibile.

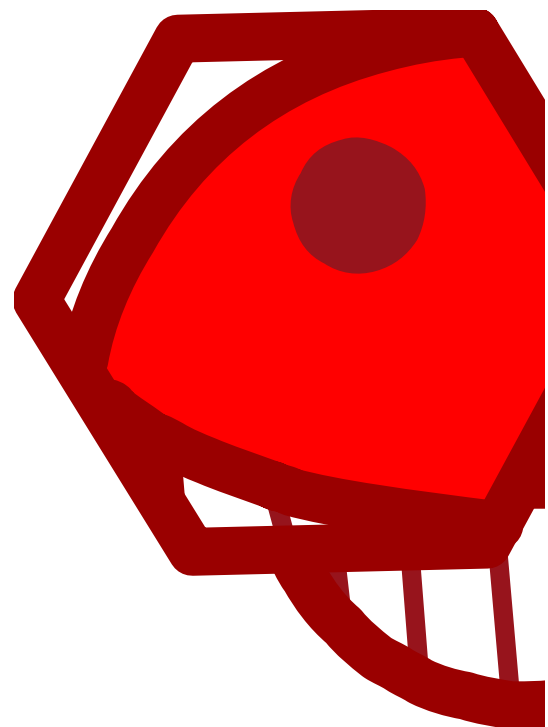
ottimizzare il numero delle tessere che serviranno per comporre un unico carico di tè è molto importante e non tutte le combinazioni sono ugualmente valide. Ad esempio per assemblare 1 cassa servono 2 tessere da 1 mezza cassa ciascuna; per 2 casse di tessere ne servono 3. Entrambe queste combinazioni utilizzano un numero di tessere superiore al numero di casse che il giocatore potrà imbarcare. Questa anomalia si ripresenta anche nel tentativo di assemblare 3 casse, per farlo ci sono solo due modi e in entrambi si utilizzano 4 tessere. Le cose cambiano se si vogliono spedire 4 che possono essere assemblate in almeno 3 modi: i primi due, svantaggiosi come quelli già visti, sono composti da 5 tessere; il terzo invece, molto più vantaggioso si ottiene unendo 4 tessere da 2 mezze casse. Grazie a questa combinazione utilizzando solo 4 tessere si riescono a formare 4 casse che spedite da una posizione adiacente alla capitale vengono tutte imbarcate e danno immediatamente diritto anche a 4 punti di bonus. Anche 5 casse possono essere realizzate in diversi modi ma solo uno utilizza esattamente 5 tessere. Realizzando una combinazione che comporta un numero di tessere minori per allestire un dato numero di casse è la prima vera strategia utile perché consente un considerevole risparmio di turni di gioco. Per questo motivo è necessario osservare bene la disposizione delle tessere sul tabellone e ipotizzare un percorso ideale per ottimizzare il raccolto anche spendendo qualche punto per recuperare una buona tessera al momento giusto.

Anche la fase finale del gioco presenta possibilità strategiche. Chi si aggira intorno alla zona dei 90 punti del tabellone infatti, può decidere di fare uno sprint finale e far così terminare all'istante la partita oppure di temporeggiare un po' in modo da avere ancora qualche turno per compiere le mosse che possano assicurargli la vittoria. Quando un giocatore taglia il traguardo dei 100 punti il gioco termina e le mezze casse avanzate dietro gli schermi vengono detratte dal punteggio. Siccome questi punti negativi possono influire molto sulla classifica finale bisogna decidere con criterio come affrontare gli ultimi turni perché il giocatore al suo turno deve muovere e quindi ogni volta è obbligato a raccogliere una tessera

che dovrà imbarcare prima della fine, se non vuole penalità.

Ci è piaciuto?

Il gioco è ben fatto ed appassionante. La tensione rimane alta per tutta la partita nel dubbio che un carico avversario riduca il nostro punteggio. Non ci sono tempi morti, la situazione sul tabellone non cambia molto velocemente e dà il tempo di pianificare i propri spostamenti. La possibilità di fare un setup personalizzato così come la durata contenuta della partita che a volte resta sotto ai 45 minuti ne aumentano certamente la rigiocabilità. Il regolamento è facile e intuitivo e il gioco molto lineare nell'incedere dei turni, questo non complica la vita ai giocatori meno avvezzi a meccaniche complesse, lasciando comunque al giocatore navigato la possibilità di approfondire e pianificare con cura le strategie spingendosi verso l'ostruzione degli altri giocatori piuttosto che dedicandosi alla solitaria ma ottimizzata coltivazione del proprio orticello.





in fila per uno

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

Fairplay Scoutaktion 2007

a cura di Andrea "Nand" Nini



Come da tradizione, alla Spiele Messe di Essen la rivista Fairplay organizza una raccolta di voti sui nuovi giochi presentati (e quindi giocati) in fiera; dalla votazione vengono escluse le riedizioni, le espansioni e i giochi per bambini. I risultati sono costantemente mostrati e aggiornati durante tutto il periodo della fiera, e consolidati in una classifica alla fine della stessa. I voti vanno da uno (il migliore) a sei (il peggiore) e per la classifica finale vengono presi in considerazione soltanto i giochi che ricevono almeno cinquanta voti.

Nel 2007 sono stati votati 137 giochi per un totale di 2.966 voti, ma soltanto 16 hanno raggiunto la soglia minima per la classifica. A differenza degli anni scorsi e per la prima volta è stata richiesta una sorta di identificazione da parte dei votanti, in modo da evitare voti multipli o voti di massa pilotati. La classifica di quest'anno è quindi senz'altro più significativa rispetto a quella degli anni scorsi anche se forse qualche giocatore occasionale sarà risultato scoraggiato da questo nuovo sistema. Questa è la top ten, con titolo, casa editrice, media e numero di voti ricevuti.

1 - Tribun

Media: 1,61 (51 voti)
altri nomi: Tribune: Primus Inter Pares
anno: 2007
autori: Karl-Heinz Schmiel
editori: Heidelberger Spieleverlag
Fantasy Flight Games
Stratelibri
giocatori: 2-5
BGG rank: 455° (media 7.81 - 138 voti)

In questo gioco sull'antica Roma, il turno è diviso in queste fasi: nella prima i giocatori piazzano i propri segnalini sulle varie zone della mappa. Nella seconda fase si valutano i piazzamenti ottenendo sesterzi (dai segnalini piazzati in una zona) e carte personaggio (dai segnalini piazzati nelle otto zone di Roma, con differenti modalità, costi di acquisizione e prerequisiti necessari per ognuna di queste zone). Nella terza fase si influenzano sette categorie di personaggi (dai segnalini piazzati in sette zone, utilizzando le carte ottenute in precedenza, del tipo corrispondente al gruppo che si vuole influenzare) e si ottengono successivamente i vantaggi derivanti dal controllo dei vari gruppi. Le condizioni di vittoria sono variabili, e vengono scelte casualmente all'inizio della partita. Tra i titoli dell'autore si possono ricordare Attila, Tyranno Ex e soprattutto Die Macher.

2 - Agricola

media: 1,66 (62 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Uwe Rosenberg
editori: Lookout Games
Z-Man Games
giocatori: 1-5
BGG Rank: 7° (media 8.40 - 985 voti)

Probabilmente il gioco che ha fatto più parlare di sé dopo Essen. Sostanzialmente un gestionale dove viene "simulata" la vita di una famiglia di agricoltori tra coltivazione dei campi, allevamento degli animali, miglioramento della fattoria ed "espansione" della famiglia stessa: il realismo dell'ambientazione viene sublimato nella quantità delle scelte a disposizione (meccanismo che funziona grazie alle 360 carte e agli oltre 300 segnalini presenti nel gioco) che porta ad avere molteplici strade per la vittoria ed un alta rigiocabilità (anche in solitario). Il punteggio finale è dato da tutti gli elementi della fattoria che si è riusciti a far prosperare, mentre tutti gli elementi mancanti causano delle penalità. L'autore ha creato la serie Bohnanza e altri giochi "light" come Mamma Mia!, Schnäppchen Jagd e Nottingham.



3 - Hamburgum

media: 2,00 (98 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Mac Gerdts
editori: Eggert-Spiele
Rio Grande Games
giocatori: 2-5
BGG Rank: 167° (media 7.45 - 571 voti)

Con questo gioco l'autore completa la cosiddetta "trilogia della rondella", con Antike e Imperial. Rondella che serve per determinare quali azioni siano disponibili gratuitamente e invece quali vadano pagate (in punti vittoria). Le azioni vengono utilizzate per acquisire merci (tre azioni e tre tipi differenti di merci), commerciare ovvero vendere merci per acquisire monete (le merci vendute sono determinate dalle navi e dalla loro posizione nel porto) oppure acquistare legno e mattoni pagando in monete. Con il materiale da costruzione si possono (con le relative azioni) costruire altre navi, costruire edifici (per aumentare la produzione o acquisire vantaggi) e fare donazioni per la costruzione di chiese (il metodo principale per acquisire punti vittoria). In generale con queste azioni si ha un vantaggio per sé e un lieve svantaggio per tutti i giocatori, mentre la costruzione di edifici ha una componente topologica nel vincolo di adiacenza degli edifici con chiese nelle quali si è partecipato alla costruzione (vincolo che viene tolto quando si effettua l'ultima donazione per una chiesa, la più onerosa).

4 - Cuba

media: 2,04 (103 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autori: Michael Rieneck
Stefan Stadler
editori: Eggert-Spiele
Rio Grande Games
giocatori: 2-5
BGG Rank: 108° (media 7.51 - 962 voti)

Un gestionale che utilizza elementi "classici" rielaborandoli in nuove meccaniche: abbiamo plance individuali per i giocatori (nelle quali si ottengono risorse e prodotti), ruoli che vanno scelti per effettuare specifiche azioni, edifici da costruire per ottenere vantaggi, navi da caricare con prodotti e merci (queste ultime create utilizzando i prodotti attivando certi edifici) e strade multiple per la vittoria. Le novità: la costruzione degli edifici ridurrà gli spazi e quindi le combinazioni con le quali è possibile ottenere prodotti e risorse (da utilizzare per costruire gli edifici), dei cinque ruoli, quattro andranno scelti per le azioni mentre il quinto darà i punti politici che verranno utilizzati per decidere chi potrà approvare le leggi (ovvero modifiche nelle regole e possibilità aggiuntive di guadagnare punti). Questo prodotto è stato realizzato dalla stessa coppia di autori che ha ideato "I Pilastri della Terra".

5 - Vor dem Wind

media: 2,13 (62 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Torsten Landsvogt
editori: Phalanx Games
Mayfair Games
giocatori: 2-4
BGG Rank: 441° (media 7.07 - 321 voti)

In questo gestionale composto da sole carte l'ambientazione è il commercio navale. Ci sono tre tipi di possibili azioni: acquisto merci, immagazzinamento delle merci, vendita o carico sulle navi delle merci immagazzinate. Il nucleo del gioco sta nel fatto che le azioni possono essere scelte tra quelle estratte casualmente e messe a disposizione dei giocatori (la tipologia e quindi il mazzo da cui estrarre è decisa dal "primo giocatore") oppure acquistate da quelle già scelte da un altro giocatore attraverso un'asta: quando tutti hanno pescato o acquistato una carta l'azione queste vengono eseguite. Completano il meccanismo azioni speciali che modificano la linearità dell'acquisto-immagazzinamento-carico e il fatto che le tipologie di merci differiscono tra loro per la deperibilità (ovvero il tempo che possono rimanere in magazzino). Questo è il primo gioco ideato da Torsten Landsvogt.

6 - Im Jahr des Drachen

media: 2,18 (102 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Stefan Feld
editori: Alea
Rio Grande Games
giocatori: 2-5
BGG Rank: 72° (media 7.71 - 769 voti)

In questo gioco sull'antica Cina, per ogni turno, abbiamo la scelta da parte dei giocatori di azioni (da gruppi di carte azione disposte casualmente, se si sceglie un'azione da un gruppo già scelto si devono spendere monete) che fanno guadagnare varie risorse: monete, costruzione di piani di palazzi, riso, fuochi d'artificio, persone e punti vittoria; l'entità del guadagno cambia a seconda di quante persone specifiche sono presenti nei propri palazzi; dopodiché viene scelta dalla propria mano di carte una persona da aggiungervi (c'è il limite di una persona per piano di palazzo). Alla fine del turno si controlla un evento e si applicano le conseguenze se ogni giocatore non ha la risorsa specifica o le persone adatte (tutti gli eventi sono visibili fin dall'inizio della partita e si può fare una pianificazione). Gli altri titoli realizzati dall'autore sono i relativamente recenti: Roma, Um Ru(h)m und Ehre e Notre Dame.



7 - Filou - die Katze im Sack

media: 2,27 (52 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Friedemann Friese
editori: 2F-Spiele
Rio Grande Games
giocatori: 3-5
BGG Rank: 436° (media 6.82 - 674 voti)

Un semplice (ma non banale) gioco di aste nel quale le posta in palio è stabilita da ogni giocatore tra le carte a propria disposizione (in segreto, ognuno all'insaputa dell'altro) e svelata man mano che i giocatori escono dall'asta stessa (ricevendo una compensazione in gettoni): in questo modo chi rimane in gioco riceve via via maggiori informazioni e, grazie alla possibilità di combinazioni che eliminano delle carte, il valore della posta in palio può rimanere imprecisato fino all'ultima offerta.

Un simpatico filler dal poliedrico autore di Fearsome Floors e Power Grid.

8 - Kingsburg

media: 2,28 (57 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autori: Andrea Chiarvesio
Luca Iennaco
editore: Stratelibri
giocatori: 2-5
BGG Rank: 150° (media 7.46 - 741 voti)

Tre elementi chiave caratterizzano questo gestionale: l'estensione delle scelte a disposizione è dato dal lancio di tre dadi che possono essere combinati in vari modi (e i dadi determinano anche l'ordine in cui verranno effettuate le scelte, inversamente al totale realizzato). Le scelte sono caratterizzate da personaggi che attribuiscono risorse e vantaggi vari, utilizzati per costruire edifici che attribuiranno ulteriori vantaggi: la scelta di quali edifici costruire è il secondo elemento chiave di Kingsburg (e quello che fornisce la maggior parte dei punti vittoria). A completamento di un anno nel gioco (tre stagioni) interviene un fattore aleatorio costituito da un nemico che attacca con valore casuale (ma crescente nei cinque anni di gioco) che i giocatori devono affrontare con le proprie forze unite al lancio di un dado che rappresenta il supporto del Re.

9 - Amyitis

media: 2,37 (76 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Cyril Demaegd
editori: Ystari Games
Rio Grande Games
giocatori: 2-4
BGG Rank: 218° (media 7.30 - 534 voti)

In questo gestionale dalle molteplici meccaniche abbiamo la possibilità di agire su due tabelloni: su quello di Babilonia possiamo scegliere azioni da gruppi casuali (il cui costo in talenti sale per ogni azione già scelta dello stesso gruppo) che servono per occupare i campi (attribuiscono risorse, vengono svuotati quando pieni e danno un vantaggio a chi ne ha la maggioranza), occupare i templi, irrigare (per poter piantare nei riquadri giardino) e ottenere cammelli. I cammelli vengono utilizzati per spostarsi sul secondo tabellone, quello della Mesopotamia, per vendere risorse (e ottenere punti vittoria e irrigazioni), comprare carte Corte (per ottenere vantaggi) e acquistare piante. Le piante possono essere posizionate nei riquadri giardino solo se raggiunti dall'irrigazione e danno punti vittoria in base a chi ha ne ha irrigato la maggioranza dei lati e alla qualità della pianta utilizzata. L'autore è al secondo titolo, avendo fondato la stessa Ystari Games per pubblicare il suo primo gioco, YS.

10 - Darjeeling

media: 2,37 (81 voti)
altri nomi: nessuno
anno: 2007
autore: Günter Burkhardt
editori: Abacus
Rio Grande Games
giocatori: 2-5
BGG Rank: 746° (media 6.72 - 276 voti)

Darjeeling è il nome di una regione dell'India famosa per le piantagioni di tè, ovvero l'argomento di questo gioco. La plancia è formata da tessere che contengono da una a tre "mezze casse" di tè in quattro diversi colori, nel turno del giocatore si muove il proprio raccoglitore sulla plancia (più si muove, più punti vittoria si perdono) e si prende la tessera su cui termina il movimento. Si deve cercare di comporre le tessere ottenendo casse dello stesso colore, che potranno essere spedite per guadagnare punti vittoria (attraverso vari meccanismi che premiano l'alternanza tra i colori spediti, le grosse spedizioni e la tempistica rispetto alle spedizioni avversarie). Il regolamento propone tre schemi di disposizione delle tessere, ma è possibile giocare con una "mappa" completamente casuale. Vince il giocatore che per primo arriva a 100 punti. Tra i titoli dell'autore si possono ricordare Edison & Co., Vom Kap bis Kairo e Big Manitou.



In questa tabella riproponiamo la classifica di Fairplay in ordine di punteggio (più il punteggio è basso più il gioco è piaciuto) utilizzando però un filtro più generoso sulle partite giocate: 20 invece delle 50 utilizzate da Fairplay.

Gioco	Partite	Punti
Tribun	51	1,61
Brass	23	1,61
Agricola	62	1,66
Hamburgum	98	2,00
Cuba	103	2,04
Vor dem Wind	62	2,13
Galactic Trucker	39	2,13
Tzaar	35	2,17
Im Jahr des Drachen	102	2,18
König von Siam	48	2,19
Sechsstädtebund	39	2,21
Container	49	2,24
Filou	52	2,27
Kingsburg	57	2,28
Wiege der Renaissance	35	2,29
Key Harvest	35	2,31
Darjeeling	81	2,37
Amyitis	76	2,37
Linq	48	2,38
Race for the Galaxy	35	2,43
Antler Island	30	2,43
Perry Rhodan	28	2,50
Flinke Feger	52	2,54
Oregon	101	2,66
Ziegen kriegen	48	2,69
Phoenicia	47	2,70
El Capitan	28	2,71
Utopia	24	2,71
Patrizier	79	2,78
Gipsy King	66	2,82
Chang Cheng	41	2,83
Moai	31	2,90
Eketorp	45	2,93
Wadi	23	3,00
Ming Dynastie	89	3,02



Concordo con Liga sulle osservazioni fatte ... ma relativamente al peso di questa classifica, non mi dispiacerebbe che chi la organizza cercasse di aumentarne il peso con l'ovvia maggiore significatività che ne possa risultare. Mi spiego meglio, in una fiera con 150.000 visitatori, nemmeno 3.000 voti secondo me sono pochini, c'è da sperare che i giocatori diventino meno pigri e vadano a votare o che ci si ingegni su come far votare i giocatori dopo essersi alzati dai tavoli!

Cosa ne pensa... Tinuz



Non si può certo non notare con piacere che i primi due giochi di questa lista, senz'altro preziosa ed indicativa visto il metodo con cui viene generata, vedranno una loro edizione italiana entro la fine dell'anno. Speriamo sia indice di un cambio di tendenza nelle abitudini editoriali delle nostre case editrici. Al di là dell'indiscusso valore dei primi tre titoli della lista, possiamo notare la presenza di diversi giochi di un certo spessore, quali Cuba, Amyitis e Kingsburg e solo un titolo davvero leggero, Filou. Una lista dunque davvero interessante da cui sicuramente attingeranno a man bassa i giudici dell'IGA e parte dei votanti del DSP. Non vedo invece nessun titolo davvero forte che possa avere tutte le carte in regola per lo SDJ 2008... sono davvero curioso di sapere cosa ci presenteranno i giudici...

Cosa ne pensa... Liga



Scorrendo la top ten di Fairplay insieme con la lista effettiva dei voti raccolti due cose sono chiare. La prima è la "bontà" del sistema che a mio avviso riesce davvero ad essere un interessante feedback per scremare le centinaia di nuove proposte che ad ogni Essen si affacciano sul mercato. La seconda è che il sistema non raccoglie ancora un numero adeguato di voti per poter essere considerato davvero affidabile. Non sto criticando lo sbarramento dei 50 voti utilizzato da Fairplay, anzi, un filtro come questo è necessario. Mi sto solo augurando che l'iniziativa riesca a prendere sempre più piede in modo da poter garantire un numero più elevato di votanti ed evitare così che la classifica sia troppo influenzata dall'hype che alcune case editrici riescono magistralmente ad innescare intorno ad un gioco aumentando così la curiosità dei giocatori.

Cosa ne pensa... fabio



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!

Martin Wallace & Treefrog

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



Ecco alcuni dettagli sui giochi della linea Treefrog.

Il primo gioco che verrà pubblicato sarà "Tinners' Trail". È per tre o quattro giocatori ed è ambientato in Cornovaglia. Il tema riguarderà le miniere di rame e stagno. Attraverso delle aste i giocatori potranno costruire nelle varie aree. Ogni area produrrà stagno e rame, così come cubetti di acqua. Più vi sarà acqua in un'area, più elevato sarà il costo di estrazione del rame e dello stagno. Potrete rimediare alla presenza di acqua con delle pompe a vapore ed altri miglioramenti tecnologici. Il prezzo dello stagno e del rame fluttuerà così dovete cercare di produrne il più possibile quando pensate che il prezzo di mercato sia al massimo. Una partita impiegherà circa un'ora per essere giocata e le regole saranno più semplici di un gioco standard della linea Warfrog.

Il prossimo gioco sarà chiamato "After the Flood". Sarà ambientato nell'antica Mesopotamia e solo per tre giocatori. Avrete due ruoli nella partita, in uno dovete mantenere un'economia con la costruzione di canali di irrigazione, con la tessitura, il commercio e la costruzione di città. Nel secondo ruolo avrete il controllo di vari invasori che regolarmente imperverseranno per tutta la terra dei Sumeri. Sarà un piccolo "History of the World" miscelato con un German Game sulla gestione economica, come "I Coloni di Catan". Sarà più complesso di "Tinners' Trail" e una partita impiegherà circa due ore.

Il terzo gioco sarà "Waterloo". Per due soli giocatori, sulla famosa battaglia. Conterrà alcune nuove idee su come ricreare più fedelmente la battaglia senza essere troppo complesso.

Here are a few details about the Treefrog Line games.

First game to be released will be Tinners' Trail. It is for three to four players and is set in Cornwall. It is all about mining for copper and tin. Auctions are held to allow you to build in areas. Each area has so much tin and copper, as well as water cubes. The more water in an area the more expensive it is to mine the copper and tin. You can get rid of water with steam pumps and other developments. The price of tin and copper varies so you are trying to produce as much as possible when you think the market price is highest. It takes about 60 minutes to play and is lighter than the normal Warfrog game.

The next game will be called After the Flood. This is set in ancient Mesopotamia and is for three players only. You have two roles in the game, one involves you in maintaining an economy by building irrigation canals, weaving, trading, and building cities. The other role sees you taking control of various invaders who regularly swoop down on Sumer. In this way it is a little like History of the World mixed with a German economic game, such as Settlers of Catan. It is more complicated than Tinners' Trail and takes around two hours to play.

The third game will be Waterloo. This is for two players only and is about the famous battle. It contains some new ideas about how to recreate the battle more realistically without being too complicated.



Il primo gioco che farà parte della seconda serie sarà probabilmente chiamato "Automobile". Riguarderà l'industria dell'automobile in America all'epoca di Henry Ford. Sarà un vero gioco sugli affari da tre a cinque giocatori. Per un verso molto semplice, cercherete di costruire e vendere il maggior numero di automobili. D'altra parte la presenza di molti elementi da tenere in considerazione renderà difficile stabilire quante automobili costruire. Sono molto soddisfatto di come il gioco sta venendo fuori. Mi aspetto che diventi molto popolare.

Dopo questo spero di realizzare un gioco sulla Polonia, dal nome provvisorio di "God's Playground". Sarà solo per tre giocatori.

Tutti i giochi che ho descritto avranno solo pezzi in legno e una plancia (più il sacchetto). Alcuni di questi pezzi saranno disegnati espressamente per il gioco. Ad esempio in "Tinners' Trail" avete pezzi per le miniere, le navi, i treni e i minatori. "Automobile" avrà pezzi in legno per le auto. "Waterloo" avrà pezzi in legno per la fanteria, la cavalleria e l'artiglieria.

The first game in the second wave of releases will probably be called Automobile. It is about the car industry in America at the time of Henry Ford. It is for three to five players and is a proper business game. In one sense it is very simple, you try to build and sell as many cars as possible. However, there are lots of things that make it difficult for you to judge how many cars to build. I'm very pleased with how this game is coming along. I expect it to be popular.

After that I hope to do a game about Poland, with the working title 'God's Playground'. This will be for three players only.

All of the games I have described will only have wooden pieces and a board, (plus the odd cotton bag). Some of these pieces will be specially designed for the game. For example, in Tinners' Trail you have Cornish mine pieces, ships, trains, and miner figures. Automobile will have wooden car pieces. Waterloo will have wooden infantry, cavalry, and artillery pieces.



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

F: Ciao Sébastien, you are welcome in ILSA. We like to think that behind a person that transform the hobby of boardgaming in his job, there's still a boardgamer. Is it your case? I saw your boardgame collection in Vevey and I suppose that this is your case but we want to know more about you. When did you start playing boardgames?

S: I certainly am a boardgamer, or rather a "player" actually, since I'm always happy to play almost any game. I started playing Boardgames as a kid, with the usual Monopoly, Risk, Chess and so on.

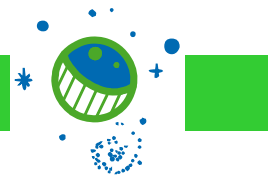
F: Back to your collection, it's very big, more than 700 games. In your opinion, where is the borderline between a boardgamer and a game collector? On which side of this line you are?

S: I might be wrong, but think a collector is a person who enjoys possessing all these games without necessarily playing them. As for me, I find it neat to have them all here, sure enough, but I also played 95% of them, and I don't think I'll ever buy a game that I know I'll never play. Well, maybe a Full Metal Planet for 5€, that could be a nice trading item.

F: Now a critical question for all the boardgamers: do you have a top-ten? Let me ask this in a different way, what kind of games you prefer and why?

S: My top ten would be something like (in no particular order): Puerto Rico, Catan Cities and Knights, the Catan card game, Ricochet Robots, Time's Up!, Jamaica, ;-). And then comes a huge crop with games like Objets Trouvés, Carcassonne, Ticket to Ride, Blue Moon City, Dschunke, Shadows over Camelot, Citadel, and the list goes on and on.

So, different kinds of games, although not really heavy ones, as you can see. Puerto Rico, Goa, Power Grid are already heavy games for me. Why I like these games more than others.



si. Sul perché mi piacciono più di altri, beh, non so dirlo, sono semplicemente validi, ovviamente per ragioni differenti per ogni gioco.

F: Come abbiamo anticipato, tu non sei solo un giocatore ma anche un inventore di giochi. Quando hai deciso di cercare di creare un boardgame e perché? Cosa significa essere un inventore di giochi in Svizzera?

S: I miei primi passi in questo campo sono stati probabilmente durante le superiori, quando giocavamo a Risiko! e discutevamo per ore sulla possibilità di utilizzare navi, aerei, sottomarini e così via. Non abbiamo mai realizzato nulla di concreto, così tutto questo non può proprio essere chiamato "inventare giochi"...

Nel 1998 sono stato contattato da un amico che sapeva che ero un appassionato di giochi (non quelli "moderni", all'epoca conoscevo solo i "classici") e voleva alcune opinioni su idee che aveva avuto. Abbiamo passato più o meno un anno incontrandoci ogni due settimane per giocare con queste idee. Non abbiamo creato molto, ma alcune idee erano OK. Ma eravamo molto occupati all'epoca e alla fine interrompemmo queste sessioni di brainstorming. Poi nel 2003 ho inventato un gioco da solo, Sirius, che arrivò alle finali nel concorso di Boulogne del 2004. E da allora ne ho inventati molti altri. Sul perché ho iniziato a inventare giochi, non lo so. È semplicemente accaduto. Ho scoperto Condottiere e Carcassonne nel 2001, e questi sono stati i miei primi giochi "moderni", ed è stato allora che ho iniziato a giocare molto. Intendo dire molto. E quando tu giochi molto e sei un po' creativo, beh, le prime idee cominciano ad arrivarti. E cosa ci fai con queste idee dipende tutto da te.

F: Yspahan, Metropolis,... puoi completare la lista? Cosa vedi nel tuo futuro?

S: Yspahan, Metropolis, Animalia, Jamaica, Terre des Hommes e helvetIQ (entrambi questi titoli sono giochi su commissione con GameWorks, in uscita per autunno 2008). Il futuro? Non saprei! Abbiamo alcune proposte per GameWorks, ma per ora nulla di certo. E in questo momento non ho prototipi che siano veramente pronti.

F: Hai iniziato un progetto, molto grosso e molto interessante con Malcolm Braff: GameWorks (www.gameworks.ch). Cos'è esattamente GameWorks? Puoi descriverci cosa fai?

well, I couldn't say, they're just good, each for a different reason obviously.

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 Switzerland?

S: My very first steps in game designing were probably during High School, where we played Risk and talked for hours about how we should have boats, and planes, and submarines, and so on. We never made it happen, though, so after all it can't really be called game designing...

In 1998 I was contacted by a friend who knew I loved games (not "modern" ones, though, I only knew "classics" at that time) and who wanted my opinion on some ideas he'd had. We then spent something like a year meeting every second week to play with some ideas. We didn't create much new, but some ideas were ok. But we were both quite busy at that time, and we finally stopped our brainstorming sessions. Then in 2003 I designed a first game alone, Sirius, that ended finalist in the Boulogne contest 2004. And from then on, several others. Why I started to create games, I don't know. It just happened. I discovered Condottiere and Carcassonne in 2001, and that was my first modern games, and that's when I started playing a lot. I mean, a lot. And when you play a lot and are a bit creative, well, your first ideas start coming to you. What you then do with them is up to you.

F: Yspahan, Metropolis, ... can you complete that list? What you can imagine for your future?

S: Yspahan, Metropolis, Animalia, Jamaica, Terre des Hommes and helvetIQ (both contract games as GameWorks, coming out in Fall 08). The future ? I have no clue ! We have some propositions for GameWorks, but for the time being nothing sure. And I don't have any personal prototype that are really ready now.

F: You started a big and interesting project with Malcolm Braff: GameWorks (www.gameworks.ch). What is GameWorks exactly? Can you describe us your activities?



S: Quello di quest'anno è stato il 4° meeting in Svizzera, che abbiamo organizzato con e nello "Swiss Museum of Games". Ulrich Schädler (il direttore) e noi lo abbiamo visto come un'opportunità per i novizi per incontrare inventori esperti, per gli inventori un'opportunità per incontrare altri inventori ed editori, per gli editori per incontrare nuovi inventori in un ambiente molto rilassato e per il pubblico per vedere c'è sempre un inventore dietro un gioco!

S: This year's was the 4th Swiss designers' meeting, which we organise with and at the Swiss Museum of Games. Ulrich Schädler (the Director) and we see it as an opportunity for beginners to meet seasoned designers, for designers to meet other designers or publishers, for publishers to meet new designers in a very relaxed atmosphere and for the public to see that there is actually always a designer behind a game!



F: Torniamo ai tuoi giochi. Yspahan e Metropolis sono tipici eurogame con meccaniche solide e dove l'ambientazione calza ma non è un fattore primario. Possiamo considerarlo il tuo "stile" o da te possiamo attenderci nel futuro giochi completamente differenti?

S: Non so. Non mi sono mai visto in "questo" o "quel" tipo di gioco. Ho semplicemente sviluppato quello che al momento mi sembrava una buona idea. Yspahan ha i dadi, così come Jamaica, ma con un forte fattore fortuna, anche in Animalia c'è molta fortuna a causa delle carte, mentre a Metropolis l'aspetto casuale è nullo. Che cosa significa? Non lo so... l'unica cosa certa è che se ho un'idea per un gioco di spessore, lo realizzo, e se invece è per uno sciocco party-game, lo realizzo lo stesso.

I miei giochi sono tutti di complessità medio-bassa, immagino perché sono i tipi di gioco che preferisco e che gioco.

L'unico collegamento che vedo tra loro è che fin'ora non sono mai partito da un'ambientazione ben definita. È sempre arrivata prima la meccanica e poi il tema, quest'ultimo può avere in qualche caso modificato la meccanica, ma non sono mai partito dal tema (per ora!).

F: Questo numero di ILSA è dedicato ad alcuni titoli che hanno riscontrato successo all'ultima fiera di Essen. Tra questi titoli quali ti hanno maggiormente colpito?

S: Non so se sono di successo, ma mi sono piaciuti Darjeeling, Amyitis, Im Jahr des Drachens, Gipsy Kings, Oregon, König von Siam, Utopia, Chang Cheng tra quelli che ho provato, ma ce ne sono molti altri che proverò sicuramente: Gangsters, Tzaar, Anno 1701 per fare qualche nome.

F: Grazie molto per il tempo che ci hai dedicato, Sébastien. È stato un piacere scoprire qualcosa di più su di te. Vuoi aggiungere qualcosa? Puoi utilizzare liberamente questo spazio.

S: Beh, grazie per il vostro interesse su di me ;-) e grazie per aver partecipato al nostro 4° meeting con gli altri italiani (Maura, Paola, Walter, Tino...) è bello vedere che i legami di gioco possano attraversare i confini.

F: Grazie ancora Sébastien e a presto.

S: Ciao!

F: Let's go back to your creations. Yspahan and Metropolis are typical euro-games with solid mechanics and where the theme perfectly fits but it's not a major issue. Can we consider this as "your style" or can we expect from you completely different games in the future?

S: I don't know. I never set myself into "this" kind of game or "that" kind of game. I just develop what seems to be a nice idea at that time. Yspahan has dice, so does Jamaica, but with a strong luck factor, Animalia has much luck as well because of the drawing of the cards, and the luck factor in Metropolis is nil. What is there to say ? I don't know... The only sure thing is that if I ever have an idea for a big thick game, I'll do it, and if it's for a silly party game, I'll do it, too.

They are all rather light or mid-weight, I guess it's because that's the kind of games I play and like the most.

The only real link I see between them is the fact that up to now I never really started from a strong imaginary theme. It's been Mechanics and then theme, which eventually does change the mechanics a bit, but still, no theme-first game (up to now!).

F: This number of ILSA is dedicated to some hits from the past Essen fair, what games have particularly hit you from the ones released in Essen?

S: I don't know if they're hits, but I liked Darjeeling, Amyitis, Im Jahr des Drachens, Gipsy Kings, Oregon, König von Siam, Utopia, Chang Cheng, from the ones I have tried, but there are many more I'm looking forward to playing : Gangsters, Tzaar, Anno 1701 to name a few.

F: Thank you very much Sébastien for the time you dedicated to us. It has been a pleasure to discover something more about you. Do you want to add something? Feel free to use this space as you prefer.

S: Well, thanks you for your interest in me ;-), and thank you for coming to our 4th meeting with the other Italians (Maura, Paola, Walter, Tino...) it's great to see the gaming bonds stretch across the borders.

F: Thanks again Sébastien and see you soon.

S: Bye !



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.

Parola d'ordine: divulgazione

di Fortunato "Tinuz" Cappelleri e Franco "Ciaci" Sarcinelli



Rieccoci in quello che per me (e non solo ovviamente) è un angolo prezioso ed importante per questa nostra rivista. L'Onda Ludica che idealmente vogliamo si propalare all'infinito, ci ha spinto a scrivere un articolo per nostra esperienza personale, emergenze e suggerimenti e consigli utili ad avvicinare appassionati al mondo del gioco.

E' vero che con ILSA ci dedichiamo molto ai giocatori esperti, sviscerando a fondo i giochi che trovate presentati in ogni numero, ma è anche vero che non si nasce "imparati" ed è necessario, pena l'isolamento di nicchia, sapersi proporre in modo opportuno al fine di alimentare con nuova linfa le schiere dei giocatori e degli appassionati.

E' nostra consuetudine promuovere una forma mentale di "altruismo ludico", dove ci si renda disponibili e socievoli nell'avvicinare ai giochi chi ancora non conosce le potenzialità di questi strumenti, ottimi per divertirsi ma anche utili come mezzo educativo per i giocatori in erba ... quindi, cosa e come fare per promuovere il gioco tra gli amici ed i parenti?

Insieme a Ciaci, viste le nostre esperienze quotidiane di divulgazione "corpo a corpo" nei ritrovi aperti al pubblico, ma anche nelle piccole-grandi Conventions, possiamo testimoniare quanto sia fondamentale riuscire ad insegnare nuovi giochi di semplice apprendimento, veloci da giocare ed intriganti tanto da lasciare la voglia di riprovarli ancora, se non di nuovi, dando il via ad una escalation che spesso porta a far sì che siano gli stessi neo-giocatori (vi ricordate i Babbani Ludici del nostro primo articolo di OL?) ad interessarsi a prodotti sempre più complessi, o meno, da proporre ad altri amici e magari ad acquistare qualche nuovo gioco, di fatto aiutando così anche il mercato e allargando le creste dell'onda del nostro sassolino ludico lanciato con grande speranza.

Non mancheremo di dare anche qualche dritta su quali giochi proporre ... in ogni caso ricordatevi sempre di giocare prima di tutto per il pia-

cere di farlo, a volte l'agonismo toglie questa gioia di stare in compagnia e quindi di allargare l'onda!



 Ben detto TinuZ e, prima di addentrarci nei meandri della divulgazione, lasciami spendere due parole di elogio per l'opera tuo e del tuo "entourage" nel campo della promozione ludica a cui ho sempre guardato con ammirazione e da cui ho attinto ottimi spunti per spargere il seme ludico nella mia terra. Anche se viviamo agli antipodi longitudinali dell'Italia, ho riscontrato molte similitudini nell'atteggiamento delle nostre zone di influenza. Per prima cosa, sono d'accordo al 100% sulla tua ultima frase: giocare per il piacere di farlo. Sembra una cosa scontata, ma molto spesso nella società in cui viviamo si è spinti alla vittoria a tutti i costi, all'agonismo più sfrenato (e di questo è complice anche il nostro sport più popolare) e non siamo abituati alla "cultura della sconfitta", non impariamo a "saper perdere" perché un avversario ci è stato superiore.

Il gioco da tavolo, a mio avviso, è un ottimo strumento per apprendere questa filosofia ed è quello che cerco di trasmettere quando introduco una persona al nostro passatempo.

Ma la scorza dell'indifferenza è dura da scalfire e bisogna procedere con prudenza per non far cadere il castello di carte appena costruito.

Rientrando nel tema della rubrica mi sono spesso adoperato a far conoscere ad amici e parenti quanto di buono ci sia nei titoli di nuova generazione, cercando di abbattere quel muro di scarsa conoscenza che pervade il nostro mondo e che relega i giochi da tavolo ai sempre citati Risiko e Monopoli, con alterne fortune a dire il vero.

Ma prima di continuare mi piacerebbe conoscere quali sono stati i primi passi di TinuZ nell'opera di proselitismo.



Troppo buono ma non mettermi in imbarazzo! Comunque sia, senza nulla togliere al fatto che effettivamente io e Paoletta a Torino con molta dedizione abbiamo dedicato praticamente tutto il nostro tempo libero per avvicinare nuova gente al gioco, devo dire che è sicuramente necessario, ovunque voi siate, inizialmente, individuare delle persone ricettive più sensibili ad appassionarsi a questo hobby e che con il tempo ne condividano il fine di divulgazione, dando una mano. Come in molti altri casi l'unione fa la forza e se ben instradata non può che dare ottimi frutti. Poco alla volta, dimostrando affiatamento, da cosa nasce cosa così come da noi 5 amici intorno ad un tavolo il venerdì sera ora sono diventati quasi 50 con continui ricambi e nuove leve in contatto tramite una mailing list arrivata a 200 persone. Non che associazioni più longeve in Italia non abbiano fatto la stessa gavetta e godano di numerosi iscritti ... diciamo che reputo il discorso di mentalità ed apertura come un elemento nuovo e diverso che ha dato una marcia in più in un lasso di tempo molto più ristretto e che facilmente possa dar modo a neo-realtà ludiche di sbocciare con meno fatica.

Nella mia personale esperienza, ed è ovviamente quello che suggerisco vista l'esito molto soddisfacente, è stato fondamentale proporre sin dall'inizio una formula alternativa all'associazionismo classico (tessera club + sede) dando invece molta libertà nei ritrovi e non obbligando nessuno a tirare fuori pecunia alcuna.

Fondamentale il promuovere costantemente partite amichevoli, di introduzione al gioco (dandogli sempre precedenza e disponibilità, categoricamente in tutti i ritrovi, sacrificando talvolta la voglia di giocare ad altro solo per esperti) con la naturale evoluzione di approfondimento delle strategie ma senza forzatamente perseguire la strada dei tornei che esasperassero l'agonismo e che richiedessero l'acquisto di dieci scatole di un solo gioco utile a prendere polvere durante il resto dell'anno.

Non avendo un fondo cassa per comprare giochi, importante è stato introdurre la filosofia della condivisione dei propri, sicché tutti a rotazione nei ritrovi mettono a disposizione le proprie scatole con la consapevolezza di usare quelle degli altri con la stessa cura con cui si usano le proprie. Ovviamente poi a chi piace un gioco, la voglia di comprarselo per farlo provare ad altri amici diventa consuetudine.

Proseguendo nei suggerimenti, è necessario creare diversivi, spezzare la monotonia del ritrovo ripetitivo che può diventare monotono e piatto a

favore di serate in diversi locali, giornate ludiche con buffet piuttosto che interi weekend in agriturismo a basso costo (sempre non a scopo di lucro) e soprattutto con in programma giochi per tutti e non solo per hard-gamers (quello che notai in passato era che in genere le associazioni tendevano, sì, ad organizzare dei ritrovi ma per ritagliarsi degli spazi per i propri iscritti profondamente appassionati invece che cercare di avvicinare i parenti e gli amici, scettici, non appena se ne avesse l'occasione).

Questo è quanto, e posso assicurare che quando il gioco piace, il giocatore se lo compra, il fatto di mettere i propri a disposizione serve solo ad incentivare le persone a provarli avendo sempre qualcuno che già li conosce e sia pronto ad introdurli.

Quindi sono profondamente convinto che un atteggiamento propositivo verso il prossimo sia alla base della divulgazione ludica. Non posso dimenticare, necessario come in altri campi, il sorriso sempre sulle labbra e la voglia di condivisione di un hobby ... riconosco che non è da tutti avere questa disponibilità e che i più inizialmente non capiscano il perché doversi sbattere tanto quando in realtà è tanto più semplice starsene a casa propria e giocare con i soliti noti solo quando si ha voglia, ma se domani potremo avere più compagni per giocare e conosceremo più giochi, semplici e complessi, è solo perché abbiamo ben seminato oggi!



Ben detto Tinuz! Condivido pienamente il tuo pensiero, soprattutto il fatto di dare all'associazionismo una piega diversa dallo standard. Anche io con il mio gruppo, pur operando in un ambiente che non è certo quello di una grande città, abbiamo fin da subito evitato di chiuderci in sedi sociali poco visibili, ma ci siamo impegnati per promuovere il nostro hobby svolgendo sempre allo scoperto le nostre attività. Per questo il nostro appuntamento di gioco settimanale si svolge da sempre nei locali di un'osteria che gentilmente ci ospita, in mezzo ai tavoli degli altri avventori e a disposizione di tutti i curiosi che, entrando nel locale, vengono attirati dalle plance colorate e dai numerosi cubetti sparsi sul tavolo! Farsi vedere in questo contesto contribuisce allo sdoganamento dal solito cliché di attività per bambini e, anche se non sempre si riescono a coinvolgere nuovi giocatori, si crea una certa abitudine al gioco che prima o poi porterà sicuramente i più curiosi a provare queste strane attività.

Ma entriamo nel dettaglio e svisceriamo un po' di titoli adatti al nostro scopo.



Per cominciare mi vengono in mente due sigle SdJ e DoW.... a te dicono niente?



Eccome se dicono qualcosa ... invero lascerei parlare te dei giochi che nel grande mercato tedesco, il più prolifico ed evoluto in questo campo, riescono a conquistare l'ambito premio SdJ (Spiel des Jahres – Gioco dell'Anno) dedicato al grande mercato dei giochi per famiglie e ai giochi della DoW (Days of Wonder) che fra molte case editrici ha sapientemente miscelato accattivanti qualità dei materiali e della grafica con meccaniche abbordabili da tutti.

Io preferirei partire ancora più dal basso per il mio sporco lavoro di divulgazione ludica, giochi più piccoli, più facilmente trasportabili in uno zainetto in qualsiasi occasione che non sia prettamente un ritrovo di gioco .. ma che in qualunque momento, lo possa diventare!

Nel fantomatico zainetto trovano facilmente posto giochi di piccole e medie dimensioni, per tutti i gusti, con plancia e pedine o solo dadi e carte, da proporre al momento giusto ed in base alla "clientela".

Poi ovviamente laddove ci sia un incontro di gioco organizzato, e delle persone riescano a scorgere dei prodotti interessanti ed appariscenti con le sigle da te citate prima, ebbene, allora si che in questi casi ha senso di parlare e suggerire anche questi giochi più famosi come giusto esempio di prodotti perfetti per avvicinare la gente al mondo del gioco.

Ti dico subito che i titoli preferiti tra quelli che hanno vinto lo SdJ nella mia ludoteca per i principianti, e che spesso non sono i preferiti dagli hardgamers ma entusiasmano sempre i neofiti per la velocità di apprendimento e la novità, sono Villa Paletti, Ticket to Ride, Zooloretto, Carcassonne e via dicendo ... ma lascio a te dare maggiori info su questi giochi per famiglie come stavi citando prima.

Io comincio a menzionare alcuni giochini che mi porto sempre dietro, poi invero ce ne sono a vagonate che a rotazione, permettono una gustosa variazione sul tema : della Zoch non mancano mai HeckMeck (Pickomino in inglese e Il verme è tratto, neo edizione italiana) con Igloo Pop e HickHack; Isis & Osiris della Goldsieber; TransAmerica della Winning Moves; Rattle Snake della Nexus; Saboteur della Dal Negro; Coloretto e Nottigham dell'Abacus; Coyote della Kidult ... e non proseguo o ne citerei altri cento che sono perfetti per intrigare gli amici con qualcosa di divertente e leggero! Poi come già detto da cosa

nasce cosa, ed il passo ad introdurre qualcosa di più corposo è veramente breve!



Noto con piacere che siamo sintonizzati sulla stessa lunghezza d'onda .. ludica :) Parecchi dei titoli da te citati appartengono anche al mio bagaglio di giochi d'assalto e li uso spesso in occasione di incontri con bambini o non appassionati.

L'approccio che tendo ad usare è sempre lo stesso e parte da una serie di giochi facili ma divertenti, che non necessitano di grande impegno strategico e si imparano in due minuti.

Tra quelli non menzionati ci tengo a nominare Gulo Gulo e Burg Appenzell che sono proprio alla portata di tutti e, per le compagnie più cacciarone, non manco mai di proporre Kragmortha, HysteriCoach, Ca\$h'n'Gun\$ o Santy Anno. Successivamente introduco giochi leggermente più complessi. Pescare tra i titoli dello Spiel des Jahres è la cosa più ovvia e diventa anche l'occasione per rispolverare vecchie glorie che difficilmente riprenderei in mano. Infatti oltre ai soliti noti degli ultimi anni, trovo che giochi come Mississippi Queen, Hoity Toity, Elfenland siano ancora piacevoli da rigiocare senza dimenticare la pietra miliare, Coloni di Catan.

A questo punto la platea è pronta per passare alla Days of Wonder, i cui titoli, per la veste grafica che li accompagnano, riscuotono sempre un grande successo.

Colosseum e Cleopatra e la Società degli Architetti attirano l'occhio e la curiosità di molta gente così come le truppe schierate di Battlelore o Memoir '44 e Ticket to Ride sta diventando un classico nel primo approccio ludico.

Da qui il passo a qualcosa di più impegnativo, come hai già detto bene tu, è breve!



Breve perché intrigante è lo scoprire che divertirsi in modo genuino è alla portata di tutti! Ordunque visto che siamo in vena di suggerimenti, e so che sei d'accordo con me, concluderei con il riconoscere quali siano le fasce di giocatori ai quali rivolgersi, in base all'età, ai gusti ed alle necessità, e perché no, i relativi giochi più adatti. Abbiamo elencato prima alcuni giochi che mediamente sono sfruttabili nelle nostre serate d'incontro o durante le conventions con giovani e con gli avventori occasionali, ma se dobbiamo identificare alcune classi direi che possiamo facilmente riconoscere per i neofiti: i giochi per bambini (dalle meccaniche semplici e divertenti); i giochi per famiglie (che permettono ai genitori di sedersi al tavolo di gioco con i propri figli e che in generale non

E portatevi, se potete, sempre un giochino dietro nei viaggi .. non si sa mai che si presenti l'occasione per fare una nuova amicizia o ammazzare la noia!

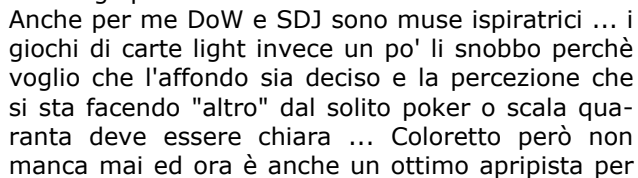


 Agli ottimi consigli di TinuZ, ho poco da aggiungere: posso dire che sono piacevoli da giocare con i bambini i titoli di Porazzi (Tatata!, Peacebowl e Bol) e che per le famiglie sono ottimi anche i vari giochi di destrezza del tipo di Villa Paletti e Bausack. Per due giocatori apprezzo gli astratti Khet e Oxxo senza addentrarmi oltre in questo campo. Per il resto mi accodo ai consigli di TinuZ: non fatevi mai trovare senza un gioco quando ce n'è il bisogno ...



Oltre a "Lupi Mannari", vi consiglio caldamente anche "Hollywood Lives" (a chi non piace il cinema?) che ha come unica controindicazione la fase di preparazione (che non è banale) e il recentissimo "Ca\$h'n Gun\$ Live", oltre ad un classico (ormai lo si può definire così) come "On Stage!". Ed a tutti questi giochi ci si può divertire anche assistendo come spettatore, (oltre che ad arbitrarli).

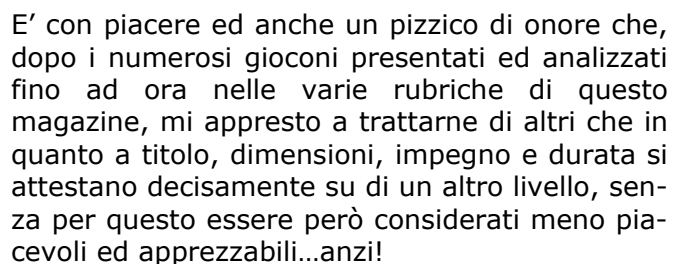
cosa ne pensa... Nando



Zooloretto, davvero un fuoriclasse di primordine! I mie rompighiaccio classici sono, oltre a Zooloretto, Carcassonne e Ticket to Ride. In seconda battuta anche Coloni e Cleopatra. Anni fa avevo sempre con me anche Oltremare, ma la mancanza di una plancia degna di nota ora l'avverto come un problema. La presenza di bambini in età 6-10 aiuta (quando sono svegli e motivati) e può essere il grimaldello per far scendere in campo anche i genitori più reticenti e prevenuti. E, come dicevano Ciaci e TinuZ, il passo dopo è breve ... la cena successiva ti chiedono "mi raccomandando, porta i giochi" e poi c'è il compleanno della cugina, la comunione del figlio, natale ... Ho notato che, mediamente, i giochi troppo tematici spaventano le donne mentre attirano gli uomini e viceversa. Forse sono uscito un po' fuori tema ... credo che la "cena con amici babbani" meriti un capitolo tutto sua di Onda Ludi ca. Concludo raccogliendo l'osservazione di TinuZ ed integrandola aggiungendo che partire senza sede e senza vincoli è un ottimo inizio, ma inevitabilmente (e per fortuna) si creerà un gruppo per cui la sede diventa importante (anche solo per la tipologia di gioco fatto) con il rischio di sedersi sugli allori e perdere gran parte della "verve" divulgativa.

cosa ne pensa... Liga

di Paola "Paoletta" Mogliotti



Parliamo infatti dei cosiddetti giochi "filler" o da zainetto, quelli cioè che cerchiamo di avere sempre con noi perché si adattano alle più disparate occasioni di gioco, anche quelle più improbabili.

Potendo godere di una vasta serie di titoli di cui parlare, ho dovuto trovare anch'io un criterio selettivo di scelta ed agganciandomi al tema conduttore di questo numero della rivista, le "nuove" uscite di Essen 2007, mi è bastato fare una breve selezione tra i più interessanti giochi

semplici da poco entrati nelle nostre ludoteche per trovare un soggetto adatto da analizzare.

E con simili presupposti, guardando un po' nel mucchio, non poteva certo non saltare all'occhio, tra tutte, una piccola confezione quadrata su cui campeggiano due occhioni teneri da micino ed una simpatica scritta gialla: FILOU.

Già solo adocchiando la scatola si notano subito alcuni indizi che lasciano ben sperare: il colore predominante è il verde, il titolo comincia per la lettera "F", la grafica, ormai familiare, è accattivante e spiritosa...non ci sono dubbi, abbiamo tra le mani l'ultima ideazione di Friedman Friese, un autore che ha avuto molto successo negli ultimi anni!

Come è facile intuire già solo dall'immagine,



questo gioco è legato ai gatti o, come spiega ancora meglio il suo sottotitolo, ai "gatti nel sacco"! Ogni giocatore, infatti, ha lo scopo di mettere nel proprio sacco e quindi di catturare il maggior numero di gatti possibile, preferibilmente quelli di razza più pregiata.

Per capire come ciò sia realizzabile, conviene soffermarsi sul contenuto della confezione che, seppur piccola, include: 5 set uguali da 10 carte, 1 per ogni giocatore, raffiguranti i gatti da catturare che verranno messi all'asta (le carte sono belle grandi e di ottima qualità), le fiches di plastica che fungono da monete (quelle nere valgono 1, quelle verdi invece 5), 1 segnalino "sacco" in legno che indica il primo giocatore e 5 carte "asta", del valore monetario da 0 a 6, che vengono usate in funzione del numero di giocatori.

Come nella maggior parte dei giochi "filler", anche per Filou il setup iniziale è molto semplice e veloce: ad ogni giocatore viene assegnato il proprio set di 10 carte ed un determinato numero di monete, si imbastisce lo scenario dell'asta disponendo un tot di carte "asta" pari al numero dei giocatori e collocando su ognuna il valore monetario su indicato ed infine si accumula da un lato una determinata quantità di fiches nere e verdi che andranno a costituire la riserva della banca.

Una volta stabilito chi è il giocatore iniziale, si è quindi pronti per cominciare la partita che si susseguirà per una durata di 9 turni.

Ad ogni turno, a partire dal primo giocatore di mano e proseguendo poi in senso orario, ognuno deve scegliere una delle sue carte gatto e giocarla in corrispondenza di una delle carte "asta" (già precedentemente piazzate durante il setup): il primo si collocherà sempre sotto la prima carta, di valore zero, mentre gli altri, in ordine, sotto quelle successive di valore sempre crescente.

Il set di carte tra cui ogni giocatore può scegliere è composto da diversi animali simpaticamente raffigurati tra cui:

5 gatti in salute, più o meno belli, con un valore numerico che va da +3 a +15;

2 gatti bruttini e malconci del valore di -5 e -8;

1 coniglio rosa a valore nullo;

2 cani, uno di taglia grossa ed uno più piccolo;

(all'inizio della partita ogni giocatore scarta casualmente una di queste carte, in modo da rimanere con 9, creando così un diversivo che rende più imprevedibile e vario il gioco).

L'insieme di carte gatto così piazzate costituisce l'intero bottino disponibile per quel turno che ci si contende in blocco all'asta.

Subito dopo, infatti, si gira la prima carta

"gatto" della fila, quella giocata in corrispondenza della carta "asta" di valore zero, ed alla luce di questo ogni giocatore, a partire dal primo di turno, dovrà decidere se partecipare all'asta o meno; il primo che offre stabilisce una cifra e chi vuole rilanciare deve ovviamente indicare una quantità di monete superiore. Nel momento in cui qualcuno decide di ritirarsi, l'asta si interrompe temporaneamente: il giocatore che esce incassa le fiches presenti sulla carta "asta" di valore più basso e scopre la carta "gatto" sottostante, svelando così informazioni utili per chi è rimasto ancora in gara. Il turno prosegue in questo modo fino a quando tutti saranno usciti dall'asta tranne uno e cioè colui che pagherà le monete che ha puntato per aggiudicarsi tutte le carte "gatto" che erano in palio (e che sarà anche il primo di mano il turno successivo).

Solo a questo punto però il vincitore dell'asta può realizzare concretamente se ha fatto un affare o meno perché può svelare anche l'ultima carta "gatto" rimasta coperta e farsi così 2 conti su ciò che si ritrova nel sacco: dovrà semplicemente sommare il valore di tutti i gatti positivi e sottrarre gli eventuali malus dati da quelli negativi, la presenza di un coniglietto rosa dal valore nullo ovviamente è ininfluente. Il calcolo però si complica un minimo se nel mucchio vinto ci si ritrova con uno o più cani: la presenza di un cane piccolo, infatti, allontana, nel caso sia presente, la carta "gatto" negativa dal valore più alto, annullandone il valore (il che è un gran vantaggio!) ma se nel bottino appena vinto non ci sono malus allora annullerà la carta positiva più bassa (che fa già meno piacere). Il cane grande, invece, agisce sulle carte "gatto" positive, annullando quella dal valore più alto; nel caso sfortunato in cui nel bottino non ce ne sia neanche una positiva allora aiuterà a limitare i danni annullando la carta malus dal valore più basso. Nulla accade, infine, se nello stesso sacco si trovano 2 o più cani, sia grandi che piccoli, in questo caso infatti si distruggono a vicenda e non hanno alcun effetto sui gatti.

Ed è proprio con la stessa identica logica che si svolgono tutti i turni di gioco previsti, fino al nono che è quello che determinerà la fine della partita. A questo punto per decretare il vincitore basterà contare i punti accumulati asta per asta con le carte "gatto" (bonus meno malus) e aggiungere infine le eventuali monete rimaste in mano (ogni fiche un punto), chi ne ha totalizzati di più sarà stato il miglior "cacciatore" di gatti!

Regolamento semplice, meccanica fluida e di immediata comprensione, durata limitata, ambientazione spiritosa e bella componentistica: gli



In generale quindi Filou si presenta proprio come un gioco simpatico e piacevole, adatto per accalappiare qualche babbano alle prime armi ma anche per riempire eventuali spazi vuoti di una abituale serata di gioco, subito prima o subito dopo qualcosa di più impegnativo, infatti mediamente una partita dura al massimo una mezz'oretta. L'incognita legata al bottino nascosto regala quel po' di suspense che rende la partita frizzante e coinvolgente, se poi qualche giocatore ci aggiunge anche un pizzico di bluff allora il tutto si fa ancora più interessante e diver-

La meccanica che prevede per nove volte prima il piazzamento della carta e poi l'assegnazione del bottino tramite l'asta risulta per i palati più fini un tantino ripetitiva e rischia di rendere la partita un po' piatta e monotona. Parlando delle strategie appare evidente che giocare per primi risulta un minimo svantaggioso dato che si parte non avendo praticamente nessuna informazione sul valore del bottino, a parte la propria carta ovviamente, bisogna quindi limitare il più possibile tale situazione ma questo non sempre è facilmente realizzabile. La presenza dei cani nel sacco, infine, rende molto aleatorio ed imprevedibile il valore finale del bottino per cui talvolta ci si trova a giocare al buio, con la speranza che vada bene...in ogni caso vale sempre la regola: "non dire gatto se non ce l'hai nel sacco"!



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 "Tanis" Chiarvesio

si racconta



Non so a quanti interessi che sono nato nel 1970 a Torino, o che studi abbia fatto... per i contenuti di ILSA è credo più utile un mio profilo come giocatore.

La mia passione per i giochi da tavolo affonda profonde radici nell'infanzia: ricordo che erano il primo regalo chiesto in qualsiasi occasione. Non mi interessavano più di tanto le costruzioni, il meccano, le macchinine o i robot tanto in voga negli anni '70 mi piacevano sì, ma quello che proprio adoravo erano i "giochi in scatola". Da Colpo Grosso a Topolinia a Spazio 1999 (che bella la luna che si muoveva sul tabellone!), da Robin Hood (tridimensionale che si rovinava solo a guardarlo a Tex Willer (con i dadi speciali con i simboli Bang! e mancato!), dagli intramontabili Risiko e Monopoli (verso cui già allora nutrivo una certa diffidenza, preferivo Carriere...) a Scudetto, al gioco della Domenica Sportiva, all'Allegro Chirurgo per cui già da piccolo nutrivo una certa avversione ecc... della mia infanzia



ricordo le partite a pallone ed il tempo passato con i giochi in scatola.

Purtroppo durante un'adolescenza tormentata, ed in seguito alla scoperta di computer e videogames, la mia già ragguardevole collezione di giochi venne dispersa, distrutta, regalata e smarrita... cosa che rimpiangerò amaramente da adulto.

La riscoperta dei giochi non elettronici passò, al liceo, dai libro-game (Lupo Solitario, poi tutti gli altri), che mi portarono alla scoperta del gioco di ruolo, curiosamente iniziato con Uno Sguardo nel Buio, prima di arrendermi alla massa e finire come tutti a giocare a D&D, con puntate ad Arkham ed una passione per il sistema di gioco di Lex Arcana. Il logico, quasi unico corollario da tavolo del periodo, fu quindi Talisman, presto affiancato dai vari Dungeonquest, Dungeon!, Bloodbowl e simili giochi Tsr-GW.

Il grande amore ludico dell'università, insieme ai gdr, fu la scoperta di Magic e dei giochi di carte collezionabili (più una brevissima parentesi passata con Warhammer, interrotta perchè contrariamente a quanto si potrebbe pensare detesto litigare... ed ancora di più detesto i bari e le persone scorrette - cosa che in effetti mi ha fatto poi smettere anche con Magic).

Sarei probabilmente rimasto un giocatore appassionato ma piuttosto saltuario, oscillante tra videogiochi, giochi di ruolo, carte e tavolo, data inoltre la mia refrattarietà ad iscrivermi a gruppi ed associazioni, se il destino non mi avesse portato a trovare un posto di lavoro come responsabile di tornei ed eventi presso la Wizards of the Coast, l'editore di Magic (tra l'altro all'epoca avevo smesso di giocare da un paio d'anni, che fatica riprendere a certi livelli!).

Il privilegio di lavorare in Wizards mi diede modo di riscoprire che, mentre in Italia i giochi da tavolo apparivano in declino di idee, all'estero si stavano affermando i giochi



"tedeschi" e rilanciando alla grande la scuola americana. Roborally, Dalmuti, Filthy Rich dalla WotC, ma anche Coloni di Catan ed i titoli Gold Sieber (Entdecker, Lowenhertz ecc...) furono l'inizio di un violento "ritorno di fiamma" per i giochi da tavolo, complice anche il fatto che il lavoro, in realtà, concedeva sempre meno tempo al gioco di ruolo o a giocare seriamente a giochi di carte collezionabili (oltre al fatto che passare il tempo a contatto con i veri campioni di Magic serve a farti capire che non hai speranze nel ramo).

Da quel fatidico 1998, ho trascorso più di nove anni giocando, partecipando "nell'ombra" come playtester o sviluppatore alla nascita di alcuni giochi di carte, divertendomi un mondo ed imparando anche moltissimo non solo sugli aspetti tecnici legati ai giochi ma anche agli aspetti di design e produzione, scrivendo articoli e recensioni, lavorando come giurato per Lucca Games, provando in generale a diffondere l'abitudine a giocare e la conoscenza di questo mondo di giochi evoluti quanto più possibile.

Uno dei risultati di cui sono più orgoglioso è il fatto di aver praticamente fatto nascere la sezione ludica del Salone del Libro di Torino, dove ogni anno migliaia di ragazzini vengono a contatto con giochi di cui non sospettavano l'esistenza.

Dopo 9 anni passati ad imparare ho infine avuto voglia di creare un gioco che piacesse a me ed ai miei amici (senza l'ambizione di vederlo pubblicato), ho quindi avuto l'idea di base per il gioco che è diventato Kingsburg (tra le cose che ho imparato, so di non avere le basi matematiche per lo sviluppo di giochi bilanciati, da qui la ricerca di un co-autore come quel genio dei numeri che è Luca Iennaco). Ma non è della mia pseudo veste autoriale che voglio parlare qui.

Dai miei gusti avrete suppongo capito che mi piacciono:

I giochi con una componente narrativa, o comunque ben ambientati

I cooperativi, che mi ricordano i gdr

I giochi con un po' di varietà e non totalmente prevedibili, dove i giocatori debbano dimostrare di saper anche improvvisare, bluffare, variare strategia, invece che essere dei bravi ragionieri

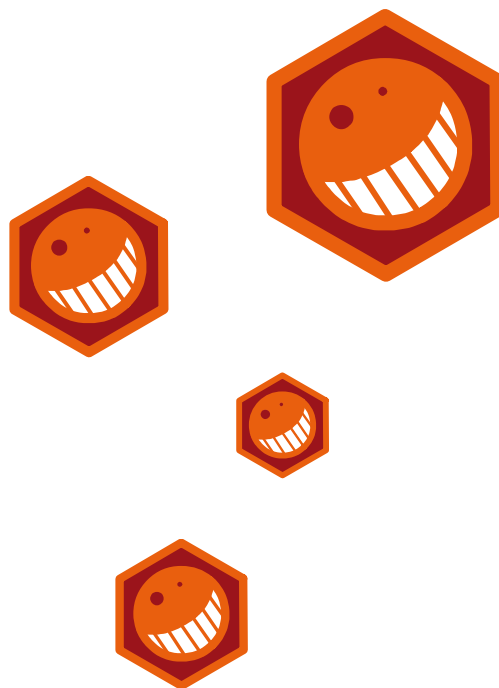
Aspettatevi un giudizio tendenzialmente negativo a quei giochi che:

Hanno una forte componente di kingmaking o di diplomazia "non dichiarata esplicitamente"

Sono ad informazione completa, e quindi soffrono di analisi-paralisi

Privilegiano l'allenamento forzato all'intuizione del momento, la strategia studiata a tavolino alla tattica brillante.

Pur essendo tendenzialmente onnivoro, e giocando quindi quasi a qualsiasi cosa, più difficilmente troverete un mio giudizio entusiasta per un party game, un astratto o un gioco di abilità manuale (sono uno dei tre gamers viventi che non impazzisce per Gino Pilotino, e se volete farmi fuggire proponetemi una partita a Villa Paletti), ma mi sforzo di essere il più oggettivo possibile anche quando analizzo questi generi che personalmente non adoro.





Ghost Stories a Essen '08

L'expérience ludique proposée par Ghost Stories repose sur la configuration spatiale relative des éléments de jeu (un de mes axes de travail préféré) : je peux être bien placé pour combattre les fantômes qui représentent une menace



Antoine

Antoine



Parlare di un gioco che è in attesa di essere pubblicato è sempre un pizzico emozionante... c'è quella sensazione come di essere in procinto di rivelare un segreto; la stessa emozione la si sperimenta quando quel gioco lo si prova, magari ancora in forma di prototipo, con la grafica appena abbozzata e con componenti funzionali ma spesso poco più che improvvisati.

A me è capitato poche settimane fa con Ghost Stories il nascenturo gioco di Antoine Bauza, un autore piuttosto giovane e che ha al suo attivo un solo gioco, Chabryrinthe pubblicato dalla Cocktail Games, passato piuttosto inosservato. Con Ghost Stories Antoine mi ha sorpreso.

Il gioco è di tipo cooperativo, tipologia di gioco che spesso fatica ad essere apprezzata per colpa di un fattore di rigiocabilità piuttosto basso ma, a differenza di giochi della stessa tipologia che lo hanno preceduto, in Ghost Stories l'informazione è completa, tutti i giocatori sanno esattamente quali sono le "forze" in gioco. Inoltre le opzioni strategiche sono così tante che ad ogni turno la sensazione è quella di dover risolvere un vero e proprio rompicapo che porta alla scelta migliore (o almeno a quella che procura meno danni) e in questo tentativo la cooperazione tra i giocatori diventa un vero e proprio "brainstorming", si discutono le varie opzioni, insieme si fanno previsioni su quello che potrà accadere e si tenta di arginare la dilagante invasione di spettri che tengono tutti con l'acqua alla gola fin dai primissimi turni.

Noi abbiamo perso. Eravamo quasi giunti al termine ma la resa ad un certo punto è stata inevitabile e il gioco ci ha sopraffatto.

Certo era la prima partita per tutti ma seduti al tavolo con me c'erano TinuZ, Paoletta e Walter Obert (con consorte) e, secondo me, eravamo già tutti proiettati verso il momento in cui avremmo detto ad Antoine che anche il più cattivo degli spettri era stato cacciato... e invece.

Scoprire che stavamo giocando al più facile dei 4 livelli di difficoltà previsti dal gioco è stato ancora più divertente, buon segno di elevata rigiocabilità per un gioco che secondo me si presterà anche ad essere integrato da espansioni con nuovi spettri ancora più cattivi.

Parere positivo quindi e Ghost Stories è già entrato nella mia Wish List! E a te che effetto ha fatto TinuZ? Sono curioso di saperlo perché sul finire di partita ho notato che eri presissimo e quando non ascoltavo i tuoi consigli mi lanciavi certe occhiatecce...



Urca, ho fatto la figura dell'orco cattivo? Allora ci tenevo davvero!

Indubbiamente il gioco ti cala nella parte ed il vedere come le certezze iniziali di facile vittoria possano cominciare inesorabilmente a crollarti addosso nell'incedere del gioco, rende il tutto decisamente riuscito.

Hai ragione quando affermi che di giochi cooperativi ne esistano pochi, forse perché sono difficili da sviluppare o forse perché in generale, anche a livello storico, è più immediato che il fine ultimo del mettersi in gioco sia il far emergere un vincitore fra tanti ... invero il sapore di riuscire a battere il sistema con l'ausilio e la collaborazione fra tutti gli amici/giocatori, l'ho trovato decisamente intrigante e soddisfacente.

Al momento collocherei questo titolo, che sicuramente farà parte della mia ludoteca, ancora prima di Arkham Horror (che trovo molto affascinante ma troppo lungo) e Shadows over Camelot, che fra tutti trovo più ripetitivo come meccaniche.

Si avvicina a Pandemic, che mi è piaciuto per la semplicità delle regole, del sistema di gioco e del valore incrementale di difficoltà, ma indubbiamente mette in campo più variabili legate ai poteri delle tessere di gioco, alle caratteristiche dei personaggi e dei mostri. Non rimane che aspettare qualche mese per vederne l'edizione finale e crogiolarsi nel ricordo di averne potuto provare il prototipo sotto gli occhi dell'autore ... ma a questo siamo già avvezzi in Italia, grazie a IDEAG (Incontro degli Autori ed Editori di Giochi aperto a tutti) dove nulla abbiamo da invidiare agli stranieri!





Race for the Galaxy

Autore: **Thomas Lehmann**
Anno: 2007



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Rio Grande Games
Giocatori: 2-4
BGG rank: 10 (media 8.06 - voti 2800)



Questo è un gioco che va giocato assolutamente, fermandomi alla lettura del regolamento l'avevo scambiato per una riambientazione di San Juan: grave errore. Valutandone tutti gli elementi risulta evidente la profondità del meccanismo, il numero di possibili strategie e anche la quantità di tempo dedicato per la sua realizzazione. E per me è benvenuta l'espansione che permette di giocare in cinque, sperando che vi possano anche essere regole per aumentare l'interazione tra i giocatori.



Un gioco interessante, dalle meccaniche familiari grazie a San Juan, ma che si discosta dal suo "fratello" per la profondità e la varietà delle strategie. Un po' ostico nella interpretazione della simbologia, nonostante si sia fatto un grande sforzo per renderlo immediato. Dopo qualche partita tutto scivola via più liscio, ma lo trovo un po' freddo e ripetitivo nello svolgimento.



Senz'altro uno dei giochi più interessanti dell'anno con una rigiocabilità quasi infinita e la possibilità di essere espanso con facilità. Al di là della prima impressione il gioco è semplice e lineare (nelle regole e nello svolgimento, non certo nelle scelte strategiche) e adatto ai più, sebbene il tema molto presente e spiccato possa attrarre alcuni e spaventare altri.



Un valido gioco che, anche se un po' limitatamente, si può definire di carte. Meccaniche ben bilanciate, che mitigano l'effetto fortuna legato alla pesca delle carte ma che per questo spostano la difficoltà di gioco su di un livello superiore rispetto alla media. Personalmente ho un po' pagato l'essermi creata grosse aspettative seguendo i numerosi commenti entusiastici che l'hanno accompagnato fin prima della sua uscita. La mia prima partita infatti è stata più incentrata nel constatare le numerose somiglianze con il gioco San Juan, col tempo però è difficile non riuscire ad apprezzarne i miglioramenti e le evoluzioni.



A quando l'edizione Italiana? Senz'altro un bel gioco che però non sfonderà se non tra gli appassionati anglofili, d'accordo c'è molta simbologia, ma molte carte non sono alla portata di tutti e visto che si comincia a nazionalizzare alcuni giochi, perché non anche questo?



Completo. Finalmente un gioco che fa onore a una meccanica, quella già introdotta dal cugino San Juan, che sapientemente trasforma un mazzo di carte in un gioco estremamente vario e profondo. Non sostituisce San Juan che resta un gioco snello e perfetto, ma introduce un livello di complessità che piacerà sicuramente ai giocatori più impegnati. Il lavoro svolto nel tentativo di rendere l'edizione priva di scritte è encomiabile.



Galaxy Trucker

Autore: **Vlaada (Vladimír) Chvátil**
Anno: 2007



occasionali

famiglie

assidui

Editore: Czech Games Edition
Giocatori: 2-4
BGG rank: 67 (media 7.71 - voti 1008)



Valdissimo per cambiare il ritmo alla serata di gioco se alternato ai giochi più riflessivi. La concitazione della pesca dei componenti e la voglia di fare della propria astronave il miglior trabiccolo stellare ambulante, lo rendono divertente e rigiocabile occasionalmente.



Caciarone. Adorabile gioco per farsi quattro risate, strategie completamente (o quasi) assenti, solo un buon intuito e una giusta "visone globale" (entrambe allenabili) aiutano a perfezionare la fase di costruzione dell'astronave. Il viaggio poi è divertimento puro. Certo è un gioco da fare ogni tanto e con le persone giuste, ai giocatori troppo esigenti potrebbe non piacere affatto.



Originale e divertente. Non va preso troppo sul serio, ma garantisce un sano e leggero divertimento. Se nel vostro gruppo ci sono giocatori che inorridiscono al solo vedere dadi e carte, lasciate stare.



Devo ammetterlo, a questo gioco mi diverto pur non considerandolo un gran ché. Se cercate un titolo per passare un'oretta spensierata, vi divertirete a vedere la vostra astronave (e quella degli altri giocatori) andare in pezzi nell'affrontare le insidie dello spazio profondo. Se cercate fini strategie e sottili tattiche: statene alla larga.



Un gioco divertente e spensierato, da giocare con una certa dose di leggerezza ma con idee e meccaniche interessanti. La fase dell'assemblaggio è gustosamente caotica e frenetica e il viaggio pieno di allegre casualità, leggero e ridanciano. Un gioco che vale la pena giocare di tanto in tanto, anche tra amici ed in famiglia.



Uno dei pochi giochi ad ambientazione spaziale che mette un po' sul "ridere" tutto ciò che riguarda le astronavi, gli alieni e le pericolose meteoriti! Una gara contro il tempo per riuscire a corazzare al meglio la propria astronave in cui sarà molto d'aiuto il colpo d'occhio e la prontezza di riflessi. Semplice e curato sia nella grafica che nella componentistica, sarà molto difficile non apprezzarlo, soprattutto per la capacità di divertire.



Kingsburg

Autore: **Andrea Chiarvesio & Luca Iennaco**
Anno: 2007



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Stratelibri
Giocatori: 2-5
BGG rank: 142 (media 7.37 - voti 1267)



Uno dei giochi più belli dell'anno che, centrando a pieno gli obbiettivi che si erano posti gli autori, riesce ad essere incentrato su una meccanica a dadi senza essere troppo in balia del caso e lasciando al giocatore davvero tante possibilità strategiche. Il gioco è divertente, pieno di tensione e non ripetitivo.



Una ventata di novità ludica, che arriva da casa nostra! Non vi fate traviare dalla presenza dei dadi, le scelte che dovrete prendere durante tutta la partita vi impegneranno ben oltre la soglia impostata dalla casualità dei lanci di dado. Anche per questo titolo un'espansione è in dirittura d'arrivo, e fa ben sperare per l'aumento nella varietà delle situazioni e nel numero delle decisioni da prendere.



Un gioco Italiano che riesce a soddisfare tutti i mercati internazionali è un evento! Decisamente azzeccate le meccaniche, la grafica e la rigiocabilità. Ottimo per giocatori alle prime armi ed occasionali. Gli hardgamers alla lunga possono trovarlo ripetitivo, ma molte sono le strategie perseguibili ed usciranno espansioni che aspettiamo con ansia.



Un gioco che ho avuto la fortuna di conoscere fin dalla versione prototipale, per cui ho sperato vivamente che venisse pubblicato e che ora posso definire un successo nostrano che contribuisce a tenere alto l'orgoglio italiano nel mondo ludico internazionale. Il modo alternativo di sfruttare il dado, che riesce a tenerti in partita anche quando la fortuna non ti sorride particolarmente, fa rientrare questo gioco anche nella grazie di chi solitamente è allergico al dado. Le regole semplici ed intuitive, inoltre, lo rendono adatto anche ad un pubblico meno esigente, quali babbani, ragazzi e famiglie.



Una bellissima sorpresa! Una meccanica che fa un uso intelligente dei dadi ed un bilanciamento che lascia intravedere un lungo e serio playtest ne fanno un gioco di tutto rispetto ed adatto a tutte le fasce di giocatori. Temevo di dare un giudizio in qualche modo parziale, vista la presenza di uno degli autori in questa redazione, ma il fatto che nella mia associazione sia il titolo più giocato da qualche mese, mi ha fugato ogni dubbio sulle mie impressioni.



Fiore all'occhiello. Un altro gioco italiano che fa parlare di sé e anche in modo egregio, non a caso è sempre in cima alle classifiche tra i giochi completamente italiani. E' bilanciato e godibile senza doversi "fondere" il cervello ma regalando comunque momenti di tensione e battaglie all'ultimo punto. Le scelte per la costruzione degli edifici non sono affatto banali e l'articolo di Nand lo ha dimostrato.





Darjeeling

Autore: **Günter Burkhardt**
Anno: 2007



occasionali

famiglie

assidui

Editore: Abacus
Giocatori: 2-5
BGG rank: 600 (media 6.79 - voti 399)



Rivelazione. Una vera sorpresa per me. Regolamento semplice, tensione alta quando si è chiamati a prendere decisioni importanti, durata estremamente contenuta fanno di questo titolo il gioco perfetto per essere giocato con giocatori occasionali senza però deludere anche i giocatori più "hard". Ovviamente la pesca delle tessere incide molto sul risultato della partita quindi se non amate restare in balia degli eventi evitatelo.



Davvero un bel gioco. Non mi aspettavo che potesse rivelarsi troppo ben bilanciato visto il fattore fortuna della pesca delle tessere che svolge una funzione rilevante. In definitiva, anche potendo perseguire diverse strategie, i giocatori concorrono quasi sempre tutti nel rush finale per spedire l'ultima cassa di the. Se ben sfruttate, le possibilità di muoversi sulla mappa, lo rendono più profondo che a prima vista e l'opportunità di modificare ogni partita la plancia di gioco, variandone allo stesso tempo la semplicità o difficoltà, ne aumenta la longevità.



Per quanto sia partito in sordina questo gioco ha fatto ben presto parlare di sé, anche positivamente. Sebbene la copertina non sia così accattivante ed il tema difficile da immaginare, le meccaniche e le componentistiche originali affasciano e stupiscono i giocatori, in partenza un po' scettici, coinvolgendoli per una durata più che accettabile per essere un gioco di medio spessore. La componentistica indipendente dalla lingua e la presenza di un distributore italiano si spera siano utili alla sua divulgazione.

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



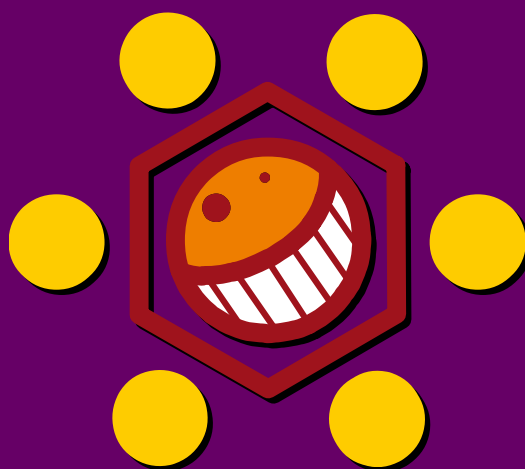
Gioco non adatto

in questo numero abbiamo parlato di:

Race for the Galaxy
Galaxy Trucker
Kingsburg
Darjeeling

e

Filou - die Katze im Sack
Ghost Stories



www.ilsa-magazine.net

numero 3