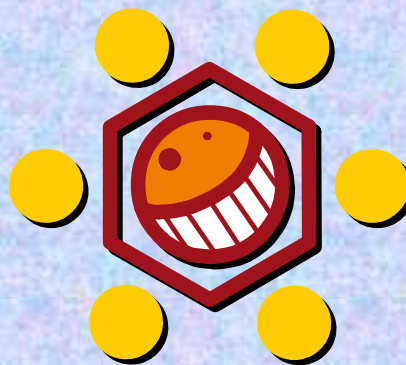


ilsa

informazione
ludica a
scatola
aperta



4

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



www.ilsa-magazine.net

in questo numero: Tikal, Java, Mexica, Medici, Ra, Modern Art, Samurai, Tigri e Eufrate, Attraverso il Deserto e molto altro.



numero 4

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.



E' giusto a questo punto spendere due parole anche riguardo a ILSA che ultimamente si è fatta un po' desiderare. A causa di alcuni problemi avuti con il sito internet siamo in considerevole ritardo con l'uscita di questo numero 4 che sarebbe dovuto essere on-line in occasione della Play di Modena; noterete inoltre che questo numero, a differenza dei numeri passati, è un po' più "compatto". Purtroppo in un momento che può essere senza dubbio considerato l'apice dell'attività ludica (Modena-Essen-Lucca... è quasi una trilogia) scopriamo a nostre spese che le attività che impegnano i redattori sono tali da non consentire a ILSA di uscire come vorrebbe. Di questo ci sentiamo di scusarci con i lettori ben sapendo che non possiamo permetterci di fare promesse per il futuro perché per ora ILSA resta ciò che è stata fin dal primo numero, un gioco che ci piace fare con molto impegno e serietà ma che per ovvie ragioni resta relegato (per ora) nei nostri scarsi ritagli di tempo.

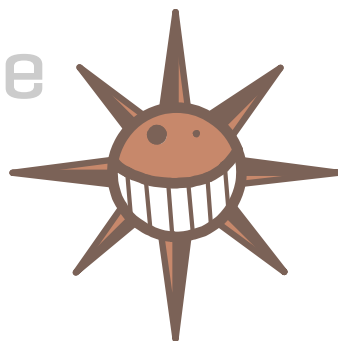
sommario sommario sommario

non solo scatole

Input / Output

6

Nand analizza i voti di Board Game Geek degli ultimi anni. Sorprendenti le considerazioni.



10

Quando un gioco è astratto

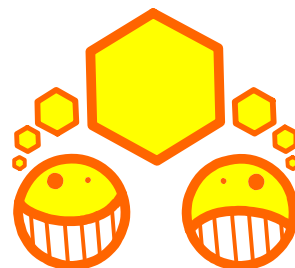
Liga e Nand alle prese con la spinosa definizione di "Gioco Astratto"

dialoghi di gioco

Modern Art-Medici-Ra - Chi offre di più?

dialogo tra Tinuz e Tanis sulla trilogia delle aste di Knizia

13



Tikal-Java-Mexica - Sotto la maschera

dialogo di fab!o e Nand sulla trilogia delle maschere di Kramer e Kiesling

16

sotto la lente

Ticket to Ride-La trilogia... cresce 17

Paoletta analizza gli sviluppi di un gioco semplice ma di successo



ndario sommario sommario



onda ludica.....

Cultura ludica...

Ciaci si confronta con un "babbano ludico" in un improbabile ma verosimile scambio di battute.

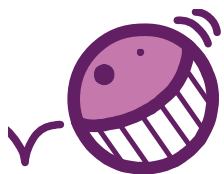
38

intervista con l'autore

Enrico Pesce

L'autore del... gioco senza nome ci svela qualche retroscena della sua carriera

29



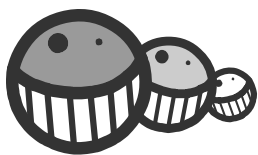
momenti di gioco

Tigris-Samurai-Durch die Wueste

Ancora una trilogia di Knizia, quella del piazzamento. Ciaci ci svela qualche curiosità.

21

le rubriche di ILSA



In questo numero:
Spiel des Jahres 2008

in fila per uno

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

27



giocano per voi

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

34

In questo numero:
Paola Mogliotti



non solo scatole

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

Input / Output

a cura di Andrea "Nand" Nini

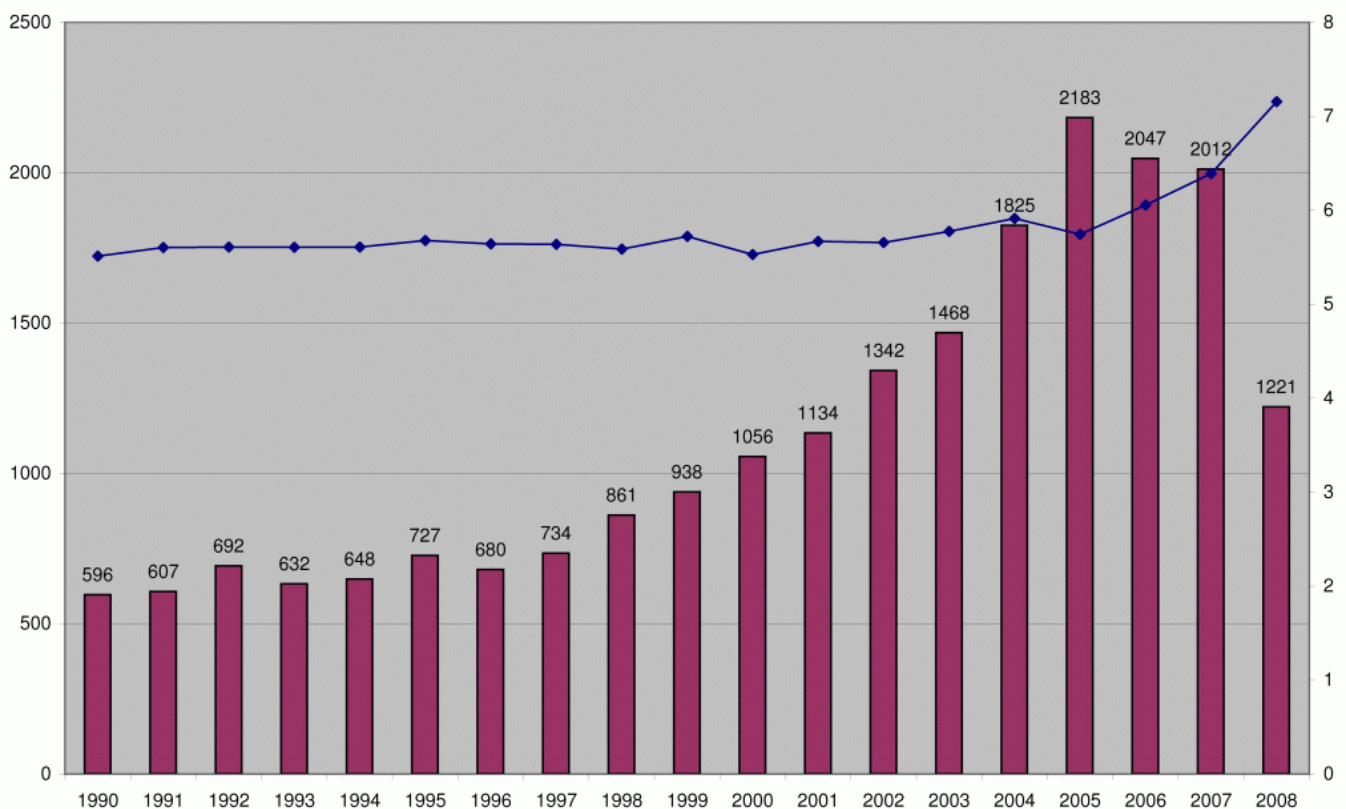


Se si cercano informazioni sui giochi, Boardgamegeek (www.boardgamegeek.com) è sicuramente il "luogo" dove se ne può trovare la quantità maggiore, ma oltre a dare risposte su quesiti riguardanti il singolo titolo può essere utile per soddisfare certe curiosità riguardanti il panorama complessivo.

Quale curiosità? Secondo la "sensazione comune" negli ultimi anni la quantità di giochi pubblicata è andata sempre aumentando, questo si può verificare oggettivamente? Sicuramente il database di BGG non contiene "tutti" i giochi, e le informazioni possono contenere errori, ma è comunque un buon punto di partenza, e sono convinto che sia

sufficientemente affidabile per quanto riguarda gli anni recenti. E per quanto riguarda la qualità? C'è la possibilità di capire, basandoci sui giudizi degli utenti, se la qualità (percepita) dei giochi ha avuto un andamento definito?

Ho estratto tutti i dati da BGG (usando le API XML che i gestori hanno messo a disposizione proprio per questo scopo), ho quindi creato il primo grafico contando i giochi dal 1990 al 2008 (i valori sono rappresentati dall'istogramma, la scala a sinistra) e lo ho sovrapposto alla media dei giudizi, sempre in quegli anni (i valori sono nella linea, la scala a destra).



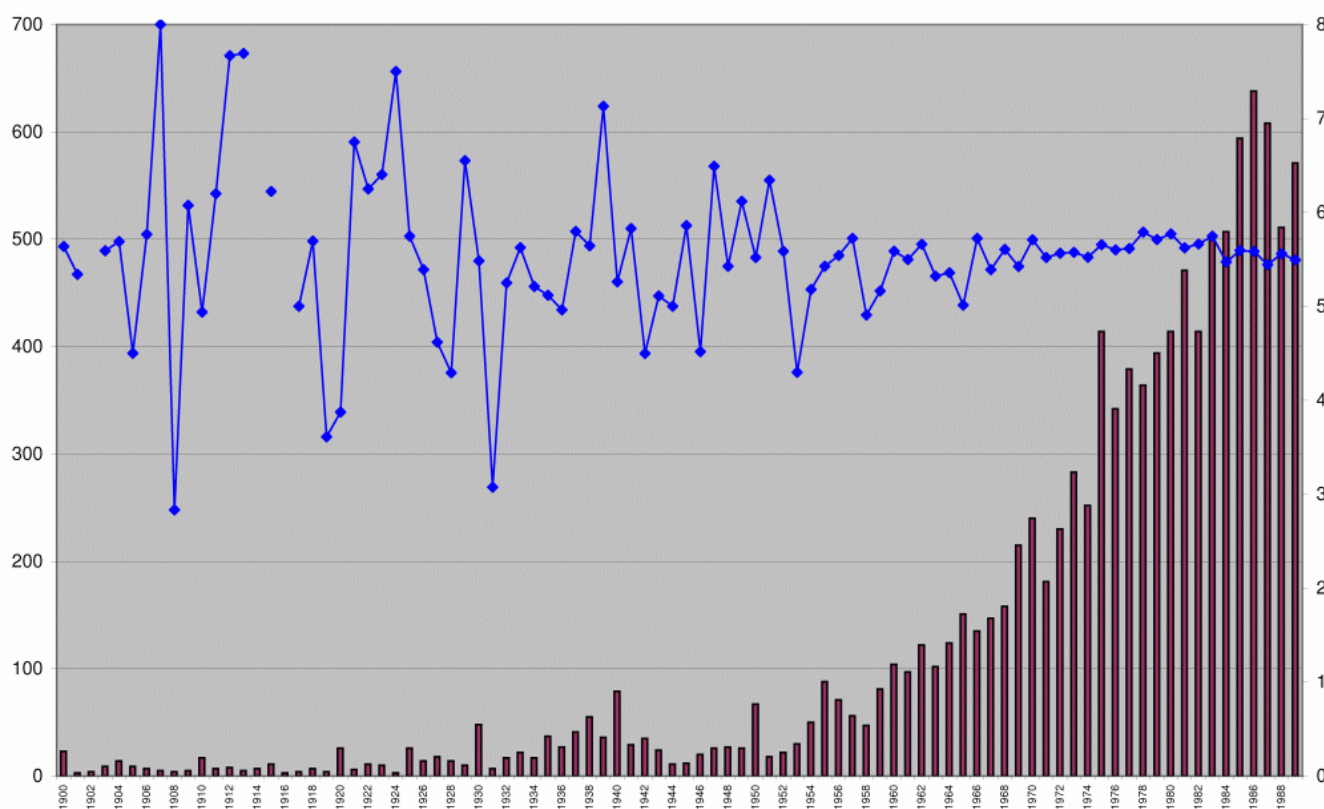


Il risultato è abbastanza chiaro, se dal '90 al '97 i numeri sono rimasti sostanzialmente gli stessi, dal '98 al 2005 la crescita è stata quasi esponenziale, nel 2005 c'è stato il picco e negli ultimi due anni (2006 e 2007) c'è stata una leggera flessione. Per il 2008 una proiezione dà un valore di 1.800 titoli, in linea con la flessione, ma non può essere un numero affidabile, dato che la Fiera di Essen è nell'ultima parte dell'anno e sono previste molte uscite. In ogni caso "sembra" che recentemente sia stato raggiunto un limite nella capacità del mercato di assorbire un certo numero di titoli all'anno.

Per quanto riguarda invece il grafico della valutazione, i valori non si discostano dalla media complessiva di BGG (che è intorno al 5,7), tranne che per gli anni 2006-2007-2008. Però questo dato è meno indicativo: i primi voti dati ad un gioco sono di chi ha molto interesse a giocarlo e quindi è predisposto a dare un voto più elevato. Possiamo quindi dire che la "percezione iniziale" dei giocatori riguardo all'apprezzamento è andata aumentando dagli ultimi due anni a questa parte.

Un'informazione interessante che non risulta dal grafico (ma che si può intuire dai numeri) è che su un totale di 36.286 giochi presenti nel database quelli pubblicati dal 1990 a oggi sono ben 21.403 (il 59%): un numero notevole. Se si considerano solo i giochi dal 2002 a oggi, ne possiamo contare 12.098 (il 33%). In pratica un gioco su tre presente nel database è stato prodotto negli ultimi sei anni.

Il secondo grafico utilizza lo stesso metodo del primo, per gli anni che vanno dal 1900 al 1989. Il grafico delle valutazioni è poco interessante, i dati per la prima metà del secolo sono molto scarsi (da qui l'elevata variabilità) e dopo si assesta sulla media. Mentre i numeri sono più interessanti: a parte i picchi sui multipli di 5 anni, spiegabili con la difficoltà di avere per tanti titoli una data precisa di pubblicazione, vediamo un aumento dei titoli nel decennio 1930-1940, e un brusco calo in quello successivo (direi che ci siano ovvie ragioni). Nel decennio 1950-1960 abbiamo una prima ripresa mentre dagli anni 60 c'è stata una crescita continua che ha avuto il culmine nel 1986, seguita da un breve calo nei tre anni successivi.

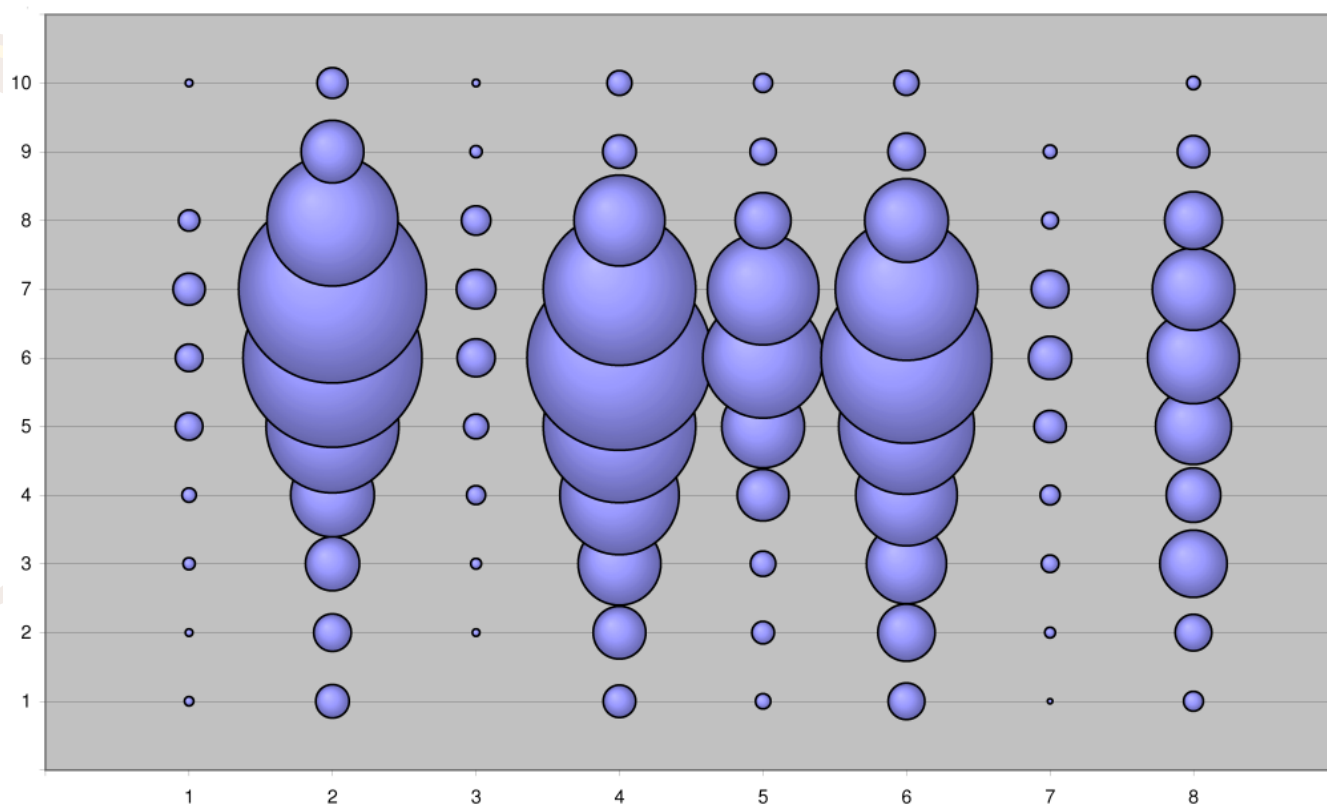




Proseguiamo su questi binari... quando si tratta di scegliere il gioco per la serata la prima domanda che solitamente mi faccio è: "In quanti siamo?". Invariabilmente, quando il numero sale troppo in alto, sale anche lo stress: se vogliamo fare tutti lo stesso gioco (ed è più semplice per questioni di spazio e di tempo di spiegazione) i giochi per tante persone tendono ad essere meno interessanti/articolati/appaganti dei giochi per poche persone. Ma è qualcosa che si può

vedere dai dati di BGG, o è solo una mia supposizione?

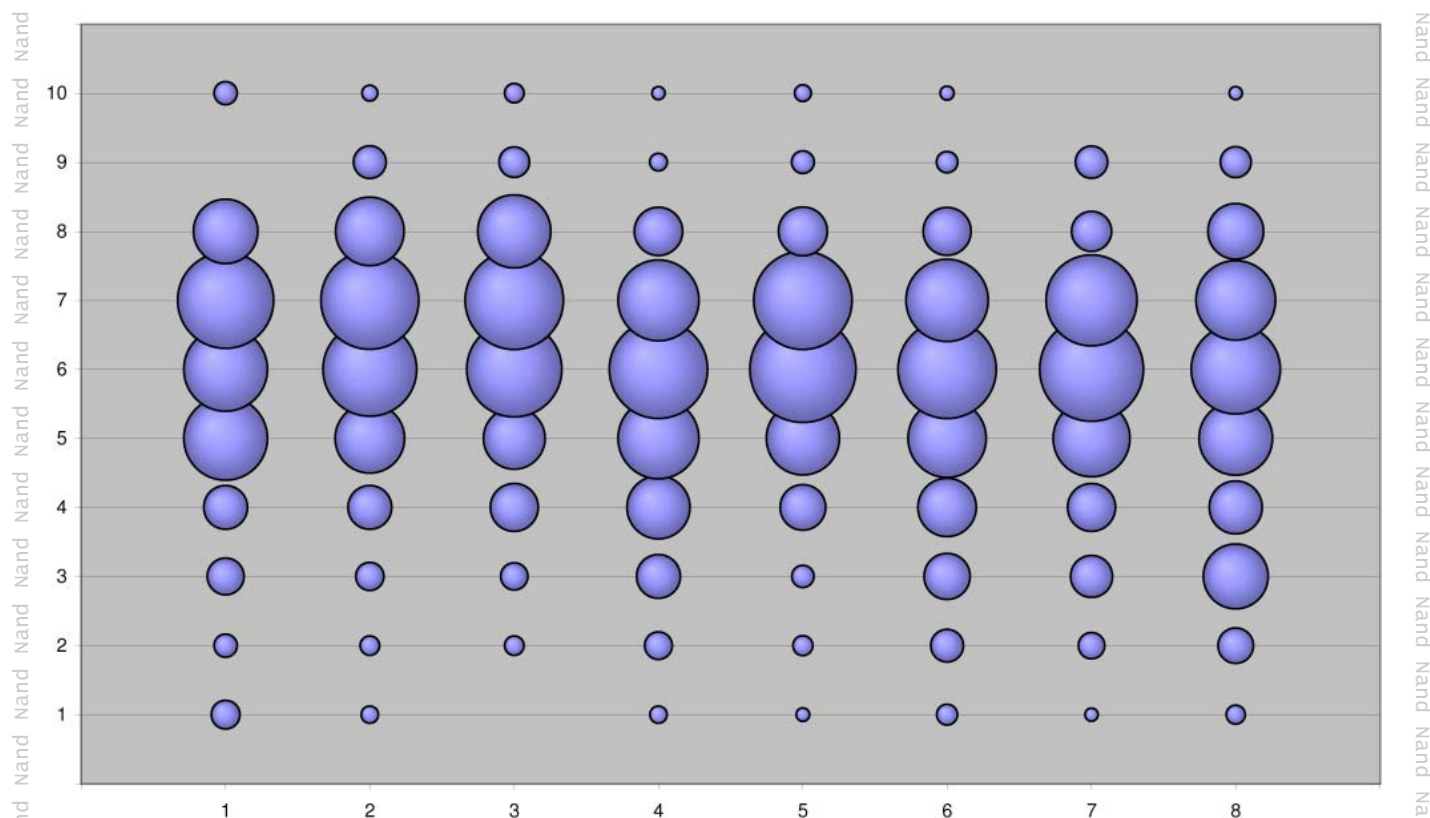
Per risolvere questo dubbio ho preso tutte le valutazioni dei giochi dal 1990 al 2008 e li ho incrociati col numero massimo di giocatori, per semplicità ho considerato solo i giochi da uno a otto persone) e ho arrotondato la valutazione ai numeri interi. Mettendo questi dati in un grafico a bolle ho ottenuto questo:



In orizzontale c'è il numero di giocatori (da 1 a 8), in verticale la valutazione, e il diametro dà un'idea della quantità di giochi che si trovano a quelle coordinate. Subito spicca il fatto che la maggior parte dei giochi prodotti sono per due, quattro e sei persone, seguiti da quelli per cinque e poi per otto. Poi si può vedere che generalmente i giochi per due ricevono voti più alti. Però con questo grafico non si possono

valutare le differenze tra diversi gruppi di giocatori, dato che il numero complessivo è differente di partenza.

Se mettiamo in un grafico i valori quantitativi dopo averli rapportati a 100 (in modo da parificare la quantità di titoli esistenti tra le differenti categorie, mantenendo i rapporti tra i voti), otteniamo questo risultato:



Ora si vede che i giochi per due/tre persone sono quelli più apprezzati, dopo vengono quelli in solitario (che hanno però una quantità maggiore di voti bassi). Nell'ordine seguono i giochi per cinque (con una buona quantità di valutazioni a 7), poi i giochi per sette, più o meno a pari merito i giochi per quattro/sei ed infine, come fanalino di coda, i giochi per otto persone (che hanno chi li apprezza, ma anche una buona quantità di valutazione negative).

Ultimo dato, qual è la distribuzione per numero di giocatori? Ecco qui:

Due	28,1%
Quattro	27,2%
Sei	23,1%
Cinque	9,9%
Otto	8,2%
Sette	1,4%
Tre	1,3%
Solitari	0,9%

Tutti i dati presentati provengono da www.boardgamegeek.com e sono stati estratti il 01/09/2008



Quando un gioco è astratto?

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



Oggi vogliamo affrontare una delle questioni più spinose che puntualmente scuote il mondo del gioco, o almeno gli ambienti della critica e i luoghi di ritrovo, fisici o virtuali, degli appassionati. E' l'eterna diatriba relativa alla definizione di "gioco astratto". Ognuno ha la sua e probabilmente ne esiste anche una "ufficiale", ma ciò non toglie che interrogando 10 giocatori su questo tema avremmo probabilmente almeno 5-6 definizioni diverse. Alla maniera di ILSA, discutendo e partendo da una pluralità di posizioni, cercheremo di fare luce, consci che non esiste un'unica verità, cercando di trovare alcuni punti fermi, alcune mezze-verità e sfatando alcune leggende metropolitane. La querelle sulla definizione di astratto riporta su un altro piano di discussione l'eterna diatriba tra gioco alla tedesca e gioco americano, tra meccanica ed ambientazione. Nessuno può mettere in dubbio che Go, Scacchi, Dama o Mahjong siano giochi astratti, come non credo nessuno possa dubitare che Starcraft, Runebound o Die Macher siano giochi tematici. Ma quello che c'è in mezzo? Dai grandi successi di Knizia, quali Ra o Tigris & Euphrates, a giochi come Hive o Daimyo. Prima di scoprire le mie carte, da buon conduttore, lascio spazio anche agli altri per presentarsi...



In questo mondo ci sono poche certezze (lo so, è un po' generico, ma sto parlando del mondo dei giochi) per cui non mi stupisce che sul gioco astratto ci siano così tante visioni differenti.

Per curiosità (e per iniziare da un punto di partenza) sono andato a cercare la definizione di gioco astratto sulla Wikipedia, e già qui le cose sono differenti tra versione in italiano e versione in inglese. Secondo la pagina in italiano, alla base di un gioco astratto c'è un regolamento che non cerca di emulare la realtà, ma il cui scopo è unicamente rendere il gioco interessante; e dopo aver ricordato che un gioco astratto solitamente ha caratteristiche matematiche, geometriche, deterministiche (ovvero non aleatorie) ed è solitamente a informazione completa, si cerca di mettere almeno qualche punto fermo dicendo cosa sicuramente non è un

gioco astratto (i wargame, i giochi derivati da film o opere conosciute e i trivia game).

Fin qua tutto normale (o quasi), poi nella lista dei giochi astratti trovo "oggetti" che non avrei classificato come tali, come il carrom, il gioco dell'oca, il codice segreto e lo Scarabeo.

Passando alla versione in inglese, innanzitutto troviamo come differenza che la pagina ha il titolo "Abstract Strategy Game", e che vengono elencate tre caratteristiche essenziali di un gioco astratto (di strategia):

- 1) è ad informazione completa,
- 2) non è aleatorio,
- 3) è giocato da due persone o due squadre (solitamente).

Poi viene riconosciuto che nella realtà sono considerati giochi astratti anche giochi che hanno componenti aleatori e informazioni nascoste. Ma nell'elenco dei giochi mancano comunque nomi come il backgammon.

Lo so, le pagine della Wikipedia in fondo sono scritte da esseri umani (e infatti potrei proporre qualche "correzione" qua e là), ma partendo da queste abbiamo i seguenti elementi:

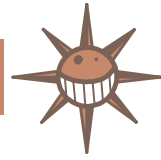
- 1) simulazione della realtà
- 2) informazione completa
- 3) aleatorietà

Questi elementi "dovrebbero" essere un metro per stabilire se un gioco è astratto o no, ma prima di utilizzarli dobbiamo stabilire se sono il metro corretto.



E' sempre un piacere confrontarsi con la precisione matematica di Nand: poche chiacchiere e molta concretezza, andando subito al punto. Sicuramente questi tre parametri sono un possibile metro per stabilire se un gioco è astratto o no, anche se non abbiamo stabilito se il termine astratto lo pensiamo riferito alla meccanica, all'ambientazione, o ad entrambe le cose. Si parla infatti di giochi astratti, ma anche di giochi dalla meccanica astratta e giochi dall'ambientazione astratta.

Quando un gioco è astratto? non solo scatole



Trovare un accordo e definire meccaniche ed ambientazioni astratte non credo sia troppo difficile. Legie, della CBG, o Bolide (nella sua versione base), della Ghenos Games, sono due giochi senz'altro dalla meccanica astratta, se con il termine intendiamo una totale mancanza di aleatorietà e quindi informazione completa. Sono però entrambi simulazioni della realtà e, personalmente, non li classificherei mai come giochi astratti. I Can't Stop o Cosmic Wimpout (per prendere due giochi che fanno massiccio uso di dadi) o il classico backgammon sono senz'altro giochi dall'ambientazione astratta, ma sono quel che più lontano ci sia dall'informazione completa e quindi, senz'altro, non astratti.

Ma allora cosa è astratto? Forse in senso stretto possiamo dire che per essere astratto un gioco deve esserlo sia nelle meccaniche che nell'ambientazione: Go, Scacchi, Dama, Esagek e Khet. Ma questa definizione a me non piace, non mi soddisfa pienamente, relegando ad una sfera per me troppo stretta e limitata il nefando appellativo di astratto. Tu, Nand, che ne pensi?



Riprendendo il concetto di "meccanica astratta", converrai che la stragrande maggioranza dei giochi ha comunque un certo livello di astrazione nella meccanica, altrimenti a Puerto Rico dovremmo calcolare il volume di carico in metri cubi di una nave per capire se riusciamo a stivare tutta la nostra produzione di zucchero (valutata in tonnellate e calcolata attraverso una miriade di parametri, dalle precipitazioni al livello di rendimento del terreno). Possiamo dire che un astratto è un gioco dalla meccanica "completamente astratta", anche se non è sempre "completamente vero": ad esempio negli scacchi cinesi gli elefanti non possono oltrepassare i fiumi, e il movimento del cavallo degli scacchi ripropone la mobilità che ha nella realtà.

Mi pongo anche questa domanda: backgammon non è un astratto perché ha una componente aleatoria, ma allora cos'è? Rifacendomi alla Wikipedia in inglese, là si parla di "astratti strategici", forse per eliminare dalla categoria tutti i giochi che hanno nel caso una componente. Ma un giocatore di backgammon potrebbe replicare che vi è comunque una strategia da trovare che deve tenere conto delle possibilità date dal risultato del lancio dei dadi.

Proviamo a guardarla dal punto di vista del

processo logico: come giochiamo a scacchi? Abbiamo una situazione, valutiamo tutte le nostre possibili mosse, tutte le possibili contromosse dell'avversario e così via, fino all'esaurimento delle capacità personali di analisi. Chi riesce a valutare più mosse avrà un vantaggio rispetto all'avversario (lo so, è una visione molto informatica, ma che ci volete fare...). Anche nel Go abbiamo una valutazione analoga da fare, anche se si ragiona a livello più strategico del tatticismo degli scacchi, partendo dal complessivo di tutto il go-ban e arrivando fino al particolare della situazione localizzata.

Nel backgammon, oltre alle mosse dell'avversario, abbiamo l'elemento casuale che in pratica "toglie" molte mosse a nostra disposizione. E' un elemento negativo? Forse sì... pensiamo ad un tiro di dado che "tolga" tutte le mosse che ci avrebbero portato alla vittoria. Oppure un tiro di dado che distingue tra la vittoria e la sconfitta. Può essere visto come un terzo giocatore che interviene nella partita? E da qui arrivo alla domanda "perché nell'accezione comune i giochi astratti sono per due giocatori?". Forse si tende ad eliminare tutti quei meccanismi che vanno al di là del confronto tra due giocatori, come dadi ed elementi casuali ma anche altri giocatori.

E l'informazione completa? Il Master Mind è un gioco astratto? Secondo Wikipedia no. Il processo logico è diverso da quello richiesto da una partita a scacchi, qui si parla di deduzione in base a indizi, e non c'è apparentemente aleatorietà, ma l'informazione incompleta può portare là, quando ad esempio siamo in una situazione in cui con la logica vi sono più soluzioni, allora come scegliamo la prossima mossa se non con il caso?

Fermiamoci un attimo, mi domando: qual'è il motivo nel cercare una definizione di gioco astratto?



Potrei dire che il motivo sia il gusto sottile della disquisizione filosofica, ma forse si può essere più concreti. Probabilmente identificare, scusate il gioco di parole, un qualcosa di concreto con il termine "astratto" potrebbe essere di ausilio ai due giocatori per intendersi al volo su cosa aspettarsi da un gioco. E allora, cercando di fare una sintesi di quanto abbiamo dibattuto, mi azzarderei a dire che possiamo definire astratto



Quando un gioco è astratto? non solo scatole

Liga Liga Liga Liga Liga Liga Liga

un gioco che metterà alla prova le capacità di analisi dei due giocatori senza che vi siano elementi esterni non controllabili, come il caso, le mosse di un terzo giocatore o l'ambientazione. Quest'ultimo fattore può in effetti influenzare la partita in una maniera diretta (conosco bene la situazione storica in cui il gioco è ambientato e da questo, se la simulazione è ben fatta, posso trarre un vantaggio) o indiretta (il mio nano sicuramente prediligerà l'uso di un ascia, non tanto per vantaggi diretti a livello di gioco, ma perché è un nano!). Non credo, come sempre accade in queste situazioni, che questa definizione possa andare bene per tutto e per tutti: ci saranno casi limiti, situazioni intermedie e altre possibili definizioni.

Per chiudere giocando, lo staff di ILSA vi consiglia:

- [Fab!o]: Gipsy King
(Corné van Moorsel - Cwali)
- [TinuZ]: Xe queo!
(Alex Randolph - Venice Connection)
- [Tanis]: Samurai
(Reiner Knizia - Hans im Glück)
- [Liga]: Legie
(Zbyněk Vrána - CzechBoardGames)
- [Paoletta]: Blokus
(Bernard Tavitian - Euro World)
- [Nand]: Hive
(John Yianni - Gigamic)
- [Ciaci]: Khet
(Del Segura, Luke Hooper & Michael Larson - Innovention Toys)

Cosa ne pensa... la redazione

www.GIOCHIDI.it



**KHET
THE
LASER GAME**



15% di SCONTO SU KHET PER i LETTORI di ILSA

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.



Modern Art-Medici-Ra – Chi offre di più?

Tino "Tinuz" Cappelleri e Andrea "Tanis" Chiarvesio,



In questo numero di ILSA, particolare perché ispirato alle trilogie, abbiamo preso spunto per il nostro articolo da una serie di giochi incentrati sulla specifica meccanica delle aste.

Tra i più famosi in circolazione ci sono sicuramente quelli nati dalla fervida creatività dell'autore tedesco Reiner Knizia e sono Modern Art, Medici e Ra!

Alcuni di voi, parlando dei giochi del Dott. Knizia, potrebbero puntare il dito sull'originalità di qualche prodotto più o meno recente del prolifico autore proprio perché data la smodata quantità di giochi che ha sfornato negli ultimi anni è comprensibile che talvolta sia andato a ripescare dalle sue creazioni le meccaniche particolarmente riuscite per riutilizzarle su altri, ma vogliamo dargli torto? Essere originali ed inventare continuamente qualcosa di nuovo diventa sempre più ostico ma i giochi che andiamo ad osservare ora sono stati, se non i precursori del tema, sicuramente fra quelli meglio riusciti, almeno dal mio punto di vista e mi riesce difficile pensare che non ci si possa rifare a tecniche e meccaniche già affinate su altri prodotti di successo.

Tanis, tu che tra l'altro puoi vantare credito anche come autore di giochi, come la vedi al riguardo? Eppoi secondo te, possiamo parlare di una trilogia nel vero senso della parola o ti sembra che questi giochi di fatto siano slegati uno dall'altro?



Con Knizia condivido l'idea che creare giochi sia prima di tutto un mestiere. E l'originalità un valore aggiunto, ma non la base di questa professione. I giochi prima di tutto devono "funzionare", ed in questo Herr Knizia di solito fa un lavoro egregio. L'esempio che di solito faccio è che un ingegnere che progetti una nuova automobile deve prima di tutto preoccuparsi che funzioni, prima di introdurre modifiche "originali" (sarebbe senz'altro originale avere ruote quadrate o un

cambio a dodici marce, o un volante che sterzi alla rovescia rispetto al movimento delle ruote, ma non sono certo che questi tocchi di originalità verrebbero apprezzati da chi la deve guidare). Poi, certamente, un nuovo gioco non può essere la fotocopia di uno già uscito in precedenza. Entrando nello specifico, i tre giochi di cui parliamo oggi appartengono sicuramente al medesimo genere. E' difficile credere che si tratti di una "trilogia" come quelle cinematografiche, pensata come un'opera integrale. Non c'è però dubbio sul fatto che con questi tre giochi Knizia dica la sua parola definitiva sul genere, portandovi anche un pizzico di innovazione.



Molto bene, detto ciò iniziamo con i titoli di cui avevo anticipato e mettiamo in tavola Modern Art, Medici e Ra ... il nostro piano di gioco virtuale è bello spazioso e ci permetterà di fare un confronto diretto sulle caratteristiche di questi giochi, a partire da una veloce sguardo sulla componentistica per addentrarci più approfonditamente sulle meccaniche, sulle strategie e su particolari situazioni di gioco.

Conoscendo abbastanza bene i tre giochi, la considerazione che mi salta subito all'occhio ora che abbiamo aperto le scatole è che fondamentalmente il tabellone non sia indispensabile se non per una migliore godibilità per i giocatori e visibilità nel piazzamento di tessere (Ra), pedine (Medici) e gettoni (Modern Art), concordi? Per il resto questi prodotti sono tutti usciti in diverse edizioni, quindi fare commenti relativi alla qualità dei materiali non è semplice ma per chi vuol giocare senza anteporre gusti da esteta, il problema non si pone, diciamo solamente che non ci sono assolutamente carenze che ci possano lasciare perplessi.



Sì è impossibile fare una vera analisi di materiali, certamente in comune hanno il fatto di non richiedere un tabellone o altri strumenti ingombranti per la gestione del gioco (penso a giochi sempre basati sulle aste sia dello stesso Knizia come Merchants of Amsterdam che di altri autori come Fangfrish). Si tratta comunque di una caratteristica tipica, vorrei dire quasi intrinseca se non fosse per gli esempi precedenti, per i giochi di aste (penso a For Sale o Boomtown, anch'essi praticamente privi di tabellone)

Scusa se ora per indole personale entro subito nel tecnico, e vengo a parlarti delle meccaniche: i tre giochi possono, a mio parere, essere visti come una progressione nell'utilizzo del concetto di "asta".

Mi spiego meglio: Medici, il più semplice e lineare dei tre, presenta un solo tipo di asta, quella classica a rilancio libero. La arricchisce ponendo degli obiettivi ai giocatori diversi dal semplice "aggiudicarsi gli oggetti di maggior valore", ma non ci sono dubbi che dei tre titoli Medici va considerato un po' il punto di partenza (ad esempio, a mio parere è il più adatto e godibile dei tre titoli per i giocatori occasionali). Va detto che Medici è un gioco che non ha meccaniche di bilanciamento di alcun tipo, dove un runaway leader se riesce a giocare con saggezza i turni successivi può davvero essere non raggiungibile per i suoi avversari (ma in questo tipo di giochi non si tratta necessariamente di un difetto).

Ra, pur mantenendo di Medici la casualità nella scelta degli oggetti da mettere all'asta (ma aggiungendo oggetti di valore negativo come elemento di maggiore complessità) alza un pochino l'asticella di complessità, introducendo un concetto diverso di asta, basato sui gettoni con valori fissi. Qui si vede la superiorità di Ra rispetto al gioco precedente come raffinatezza delle meccaniche, inclusa l'interessante e bilanciante "se vinci l'asta ti impossessi dell'offerta con cui era stata vinta l'asta precedente".

Modern Art, infine, è a mio parere il gradino più alto della trilogia perché non solo richiede ai giocatori di cimentarsi con più meccaniche di asta differenti all'interno dello stesso gioco, concede inoltre ai giocatori un, sia pur relativo, controllo sugli oggetti che saranno messi all'asta. La somma di questi fattori rende secondo me Modern Art, a dispetto dell'argomento, il meno adatto dei tre ad essere proposto a giocatori occasionali ma il più interessante per gli appassionati di questo

genere. Tra le altre cose, con una nota a margine, Modern Art mostra come non sempre Knizia crei giochi totalmente slegati dall'ambientazione (accusa solitamente riservata, con ragione, a Ra, ma almeno parzialmente smentita da Medici e Modern Art, che io trovo perfettamente coerenti con la loro ambientazione).

Tornando al punto, sei d'accordo con la mia tesi, e cioè che i tre giochi mostrino una progressione dal "semplice e selvaggio" come Medici al "raffinato e controllabile" come Modern Art, passando per Ra (il mio personale preferito)?



Non posso non trovarmi d'accordo con la tua analisi, effettivamente l'escalation di complessità delle meccaniche è come l'hai dipinta ed è questo il grande punto di forza dei giochi con cui Knizia è riuscito ad affermarsi come autore di giochi d'asta sfruttabili a tutti i livelli (senza per questo disdegnare il precedentemente citato For Sale che utilizzo spesso come entry level per i babbani e Boomtown per la particolare meccanica inversa tra scelta dell'oggetto acquistato e la ripartizione dei guadagni).

A me piacciono tutti e non ho particolari preferenze se non applicabili al gruppo di giocatori con cui mi ritrovo attorno al tavolo, sicuramente quello più intrigante per le incertezze che lascia fino alla fine della partita è Modern Art, dove il "bottino" viene tenuto nascosto fino alla conclusione della compravendita, il tutto a differenza di Ra e Medici dove la propria posizione ed i propri obiettivi sono più facilmente palesati agli occhi di tutti. In Modern Art solo un provetto calcolatore di tutti gli incassi e spese fatti dai giocatori avversari potrebbe avere un quadro chiaro della situazione, ma stiamo parlando di spremere le meningi!

Riguardo le similitudini siamo quindi d'accordo, l'obiettivo è vincere aste, spendendo il meno possibile ed aggiudicandosi il/i prodotto/i migliore/i per averne giovamento in punti vittoria ...per quanto concerne le differenze hai giustamente posto che il tutto si basa sull'applicazione di diverse tipologie d'asta che movimentano e diversificano il giro dei soldini .. già i soldini, quello che noto è che ai giocatori dà molto a cui pensare il fare offerte per acquistare degli oggetti spendendo soldi che sono allo stesso tempo punti vittoria!

A parte Ra, di cui hai descritto la meccanica della ripresa in mano dell'offerta precedentemente conclusa, in Medici e Modern



Art bisogna tenere in debita considerazione il valore delle proprie offerte proprio perché vanno in modo direttamente proporzionale a sottrarsi dai propri punti vittoria, indispensabili per ambire ad eccellere nel confronto a fine partita. Si evince facilmente che offerte troppo generose (sconsiderate!) in realtà affossino la propria posizione (Medici) se non peggio avvantaggino direttamente gli altri giocatori (Modern Art) dando nelle loro mani parte del proprio capitale, duplicando di fatto il gap fra le parti (lo specifico perché non a tutti è sempre evidente che se io spendo 10 la mia distanza dall'altro giocatore non è 10, ma diventa 20 visto che quei 10 li ha guadagnati lui!).

Un'altra similitudine, ora che ci stiamo avvicinando alla conclusione, che mi sovviene e che possiamo mettere in evidenza riguarda il calcolo dei punteggi, infatti lo scoring in tutti e tre i giochi vien fatto parzialmente in diverse fasi alle quali si aggiunge un calcolo finale che tiene conto ovviamente dell'operato durante tutta la partita: in Ra con l'accumulo di tessere monumenti, in Medici laddove si è innalzato al meglio il proprio monopolio sulle merci e Modern Art sui quadri classificati meglio nelle annate precedenti, questo proprio ad avvalorare la tesi che sia di fronte a delle meccaniche ben istruite che portano il giocatore a perseguire delle

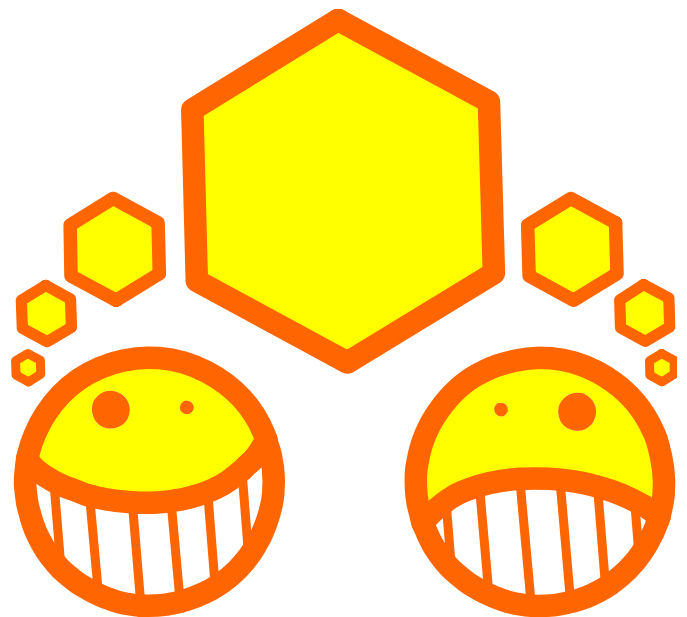
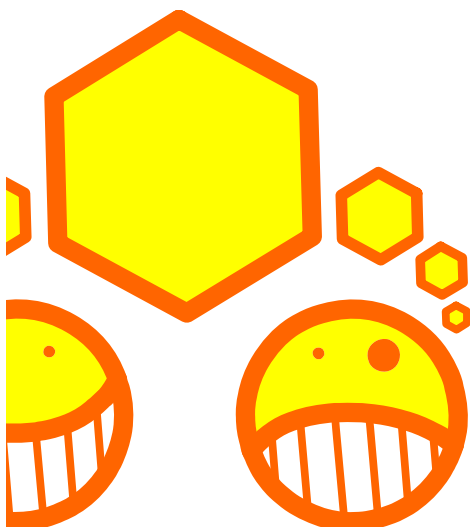
strategie durante la partita e non ad improvvisarsi turno per turno lasciando che sia il mero fattore fortuna (presente ovviamente nella pesca di tessere e carte) a dettar legge!

Da parte mia l'ultimo consiglio in questa categoria di giochi è : attenzione ai commenti "disinteressati" degli avversari volponi, pronti a darvi caldi consigli sul da farsi per poi approfittarne biecamente!

Tanis, tu hai altre osservazioni o sagge parole da spendere? Io passo e chiudo, alla prossima!



Ho pochissimo da aggiungere, se non una considerazione "da game designer". Tra la trilogia kniziana ed i due titoli da te citati (For Sale come introduttivo e Boomtown! come interessante meccanica di ripartizione di quanto pagato all'asta) mi sembra davvero complesso creare qualcosa di nuovo in questo genere, per cui le aste possono al massimo ora come ora essere un'interessante sottomeccanica di un gioco (Principi di Firenze, Amun Ra, Alta Tensione, Tribunus ecc...), ma pensare ad un gioco puramente fatto di aste che sia anche davvero originale oggi come oggi è una vera sfida... diavolo di un Knizia, arriva sempre prima lui! :)





Tikal-Java-Mexica – Sotto la maschera

di Andrea "Nand" Nini e Fabio "fablo" Cambiaghi



Questi tre giochi sono comunemente chiamati (per quanto "comunemente" vada inteso all'interno della comunità dei giocatori) la "trilogia delle maschere", principalmente per le tre splendide immagini presenti sulla scatola e per "affinità" nei meccanismi. Ma quali sono queste "affinità", e quanto sono affini? Ora io e Fab!o cercheremo di vedere cosa c'è effettivamente sotto la maschera...

Innanzitutto abbiamo gli stessi autori (Wolfgang Kramer e Michael Kiesling), stesse case editrici (Ravensburger e Rio Grande Games), stesso numero di giocatori (2-4, per mio cruccio, dato che, per il mio gruppo di gioco, questi titoli potrebbero vedere il tavolo più spesso se supportassero anche il 5° giocatore), stesso meccanismo principale: ovvero il sistema dei "Punti azione", per chi non lo conoscesse, ogni giocatore ha al proprio turno un certo numero di punti da spendere tra varie azioni, ognuna delle quali avente un costo variabile (tra parentesi dieci punti a turno per Tikal e sei per Java e Mexica).

In tutti e tre i giochi abbiamo elementi simili, ovvero:

- ♦ una plancia ed elementi che si applicano alla plancia: che la compongono (Tikal e Java) o la suddividono (Mexica),
- ♦ pezzi appartenenti ai giocatori che si muovono sulla plancia e sono importanti per identificare la locazione dove si effettuano le azioni,
- ♦ un punteggio che viene incrementato con certe azioni o in certe occasioni (i vulcani per Tikal e metà partita per Mexica),
- ♦ meccanismi a maggioranza per controllare elementi presenti sulla plancia, ovvero le piramidi di Tikal, le città di Java e i quartieri di Mexica, questo è anche l'elemento principale che attribuisce il punteggio ai giocatori (in Tikal e Java gli elementi possono aumentare il loro punteggio durante la partita, mentre a Mexica rimane costante, in più a Java gli elementi stessi, le città, possono essere modificate),

- ♦ un meccanismo secondario per ottenere punti, ovvero i tesori di Tikal, le feste di Java e la creazione dei quartieri di Mexica. A questo proposito, per Tikal e Java c'è l'elemento casuale della tipologia del tesoro per il primo e la casualità delle carte per il secondo, poi Java ha la particolarità del terzo meccanismo che dà punti: i laghi per l'irrigazione, sempre gestiti a maggioranza.

In tutti e tre i giochi le plance sono vuote (o quasi) all'inizio della partita, ma vengono utilizzate in modo differente:

- ♦ esagoni grandi per Tikal, che vengono riempiti da tessere sulle quali si spostano i pezzi dei giocatori, dato che il costo in punti azione su ogni lato dell'esagono è differente, più che una semplice mappa esagonata si forma una mappa di punti connessi.
- ♦ esagoni per Java, sui quali vengono poste delle tessere di tipi differenti (principalmente risaie e villaggi/città, oltre a palazzi e laghi) che danno anche tridimensionalità alla mappa, i pezzi dei giocatori pagano punti azione solo se lo spostamento avviene tra differenti tipologie di tessere.
- ♦ quadrati per Mexica, un'isola che viene suddivisa durante la partita da tessere/canale, i pezzi dei giocatori (solo uno a testa) si spostano pagando semplicemente un punto azione a quadrato, oppure sfruttando la rete dei canali per uno spostamento più rapido.

In tutti e tre i giochi c'è un concetto di controllo o maggioranza:

- ♦ in Tikal si ha controllo sugli esagoni piramide, attraverso la presenza del maggior numero di lavoratori (oltre all'esploratore che vale triplo); su questo influiscono due azioni, quella per aumentare il valore scoprendo nuovi livelli della piramide e quella per bloccare una piramide, assicurandosi il suo punteggio per il resto della partita ma sacrificando pedine,



- ♦ in Java si controllano i villaggi/città attraverso il posizionamento di una propria pedina nell'esagono più alto del villaggio/città, questo permette di aumentare il valore del palazzo presente nella città e garantisce punti nel conteggio finale,
- ♦ in Mexica si controllano i quartieri attraverso la costruzione di piramidi composte di vari livelli, in questo caso la singola pedina non serve direttamente al controllo, ma è attraverso la sua posizione che vengono piazzate le piramidi.

Tikal ha, a differenza degli altri due titoli, un elemento casuale anche nell'estrazione delle tessere che compongono la mappa, elemento che viene mitigato dalla variante che dà la possibilità ai giocatori di scegliere le tessere da giocare attraverso un'asta che utilizza i punti vittoria come valuta, al posto dell'estrazione. Apro una parentesi: le aste sono degli ammirabili meccanismi che autoregolano costi e valori presenti nei giochi, ma non sono meccanismi perfetti, infatti sono sempre soggette alla valutazione individuale dei giocatori, questo per dire che non disprezzo a priori la variante originale ad estrazione, soprattutto in presenza di giocatori con differenti livelli di esperienza.

Fab!o, sperando di non aver fatto addormentare il nostro pubblico con questa lunga (ma per forza di cose superficiale panoramica), mi permetto di dire che la trilogia si basa su:

- 1) macro-elementi in plancia, il cui controllo attribuisce punti,
- 2) pedine che, attraverso movimenti e azioni, effettuano il controllo sui macro-elementi.

Un riassunto molto conciso, forse troppo. Cosa ne pensi?



Preciso ed esaustivo come sempre! Con questa carrellata caro Nand hai toccato tutti i punti cardine del nostro dialogo.

Ricollegandomi al discorso che hai appena lasciato, direi che non possiamo dimenticare che l'elemento principe che caratterizza la trilogia è il sistema dei punti azione e ad ogni turno il giocatore è chiamato a fare una precisa scelta su come combinare le azioni che potrà realizzare. Partendo da questo comune meccanismo i giochi si sviluppano in modo

equivalente (come hai già fatto notare) ma con gradi di profondità diversi, per capirlo è necessario fare un tentativo di schematizzazione:

Mexica:

Punti immediati

Punti azione >>
movimento + costruzione canali
= fondare quartieri = punti

Punti assegnati nella fasi di punteggio (2: una a metà e una a fine partita)

Punti azione >>
Movimento + innalzare edifici (+ quartieri fondati)
= punti

I punti si realizzano in due soli modi, fondando quartieri e possedendo la maggioranza (di edifici) nei quartieri nelle due fasi di punteggio (quella intermedia e quella finale).

Il meccanismo è molto lineare ed è facile intuire come il movimento della propria pedina sia cruciale per qualsiasi azione, infatti, benché la costruzione dei canali possa avvenire a prescindere dalla posizione della pedina, per fondare quartieri e innalzare edifici la pedina deve essere presente nel quartiere.

Muovere la pedina sulla terraferma è molto costoso, si spende un punto azione per ogni casella, una pedina per attraversare il tabellone lungo il lato più esteso impiegherebbe più di tre turni senza poter fare altre azioni; interviene quindi la duplice funzione dei canali che vanno sfruttati con oculatezza, non solo per circondare quartieri (che potranno in seguito essere fondati) ma anche per facilitare (in previsione) gli spostamenti della propria pedina.

Tikal:

Punti immediati

Nessuno

Punti assegnati nella fasi di punteggio (4: 3 intermedie generate dai vulcani e una a fine partita)

punti azione >>
esploratori + movimento + raccogliere tesori
= punti



punti azione >>
aggiungere esploratori + movimento >>
occupare un tempio
= punti

E' interessante notare che in Tikal nessun punto viene realizzato fuori dalle fasi di punteggio, non solo, a differenza di Mexica dove i punti sono perfettamente identificati e invariabili, in Tikal sia i punti dei tesori che quelli guadagnati ottenendo la maggioranza sui templi possono variare. I primi grazie alla collezione di più tesori dello stesso tipo, i secondi con l'azione "portare alla luce un tempio" che ne aumenta progressivamente il valore.

Mentre in Mexica tutte le azioni che portano punti sono strettamente legate al movimento della propria pedina, in Tikal per i due gruppi di punti i requisiti sono diversi. Per i tesori è importante una buona mobilità, in modo da poter raggiungere prima degli altri gli esagoni con i tesori. Buona mobilità si traduce però in esploratori sparsi sul tabellone, l'esatto contrario di quanto richiesto per gli altri punti, quelli dei templi, per assicurarsi i quali è indispensabile un elevato numero di esploratori in gioco concentrati in quelli che, nello sviluppo della partita, ci appaiono i punti più proficui. Analizzando i punti azione da spendere è facile notare che aumentare il valore di un tempio è meno costoso che non recuperare tesori però, mentre i templi cambiano proprietario durante tutto il corso della partita, i tesori una volta guadagnati rimangono di proprietà del giocatore e combinazioni di tesori uguali ne aumentano il punteggio.

Java:

Punti immediati

punti azione >>
aggiungere pedine + aggiungere tessere +
movimento + palazzi (costruzione/ampliamento)
= punti

punti azione >>
aggiungere pedine + aggiungere tessere +
movimento + tessere irrigazione
= punti

punti azione >>
carte palazzo + festa
= punti

*Punti assegnati nelle fasi di punteggio
(una sola, a fine partita)*

punti azione >>
movimento >>
assicurarsi maggioranza nella città
= punti

E' facile notare come in Java i sistemi per fare punti siano molti di più rispetto agli altri due giochi della trilogia, non solo, i punti vengono conteggiati man mano nel corso della partita e non a step predefiniti, questo aumenta la profondità strategica che permette al giocatore di massimizzare la sua mossa non solo osservando il suo profitto ma cercando di controllare/limitare l'avanzamento degli avversari. Il meccanismo delle maggioranze, utilizzato per il punteggio finale che ha un peso considerevole, è utilizzato anche in altre due valutazioni: la costruzione e l'ampliamento dei palazzi (per fare queste azioni è necessario avere la maggioranza nel villaggio/città) e la valutazione delle tessere di irrigazione. A rendere ancora più complesse le dinamiche di aggiudicazione delle maggioranze in Java, rispetto agli altri due giochi, la maggioranza non si calcola solo in funzione delle unità presenti in un'area ma anche (e soprattutto) in funzione della loro posizione. In Java infatti il cambiamento di aspetto del tabellone (caratteristica comune a tutti e tre i giochi) non avviene solo sulle due dimensioni del piano ma si sviluppa anche in altezza grazie alle robuste tessere esagonali che possono essere giocate le une sulle altre e un pedina in posizione preminente (cioè più in alto delle altre) è sufficiente da sola ad aggiudicarsi una maggioranza. Lo spostamento delle pedine quindi dovrà andare di pari passo al piazzamento delle tessere esagonali che oltre a delimitare le aree dei villaggi (grazie ai disegni stampati su di esse) sarà anche di supporto al controllo delle aree.

Un altro meccanismo, slegato da tutto il resto - quello delle feste - consente di realizzare di volta in volta ulteriori punti grazie all'utilizzo delle carte palazzo che si recuperano investendo punti azione. Questo meccanismo che apparentemente è completamente avulso dal resto del gioco in realtà è molto proficuo soprattutto quando in gioco ci sono palazzi di valore alto (cioè nella fase avanzata della partita) ma il giocatore nelle fasi iniziali deve ricordarsi di prepararsi al momento in cui le



feste avranno un certo peso, recuperando qualche carta palazzo (ipotecendo punti azione che non daranno frutti immediati), senza le quali rischierà però di non poter contrastare le feste degli avversari.

Alla luce di queste considerazioni mi viene da dire che per quanto i giochi siano del tutto simili tra loro in quanto a macro-meccanismi, le loro peculiarità li rendono giochi estremamente diversi. Tu che ne dici Nand?



Ottimo, hai perfettamente chiarito perché la "sensazione comune" mette i tre giochi in una ben precisa scala di difficoltà: dal più semplice al più complesso abbiamo quindi Mexica - Tikal - Java.

Mexica è il più semplice dato che abbiamo un'unica pedina da muovere in un'area di gioco che si restringe durante la partita, due fasi di punteggio fisse e quindi facilmente pianificabili e un controllo d'area attuato attraverso un meccanismo lineare.

In Tikal il giocatore deve "gestire" un certo numero di pedine su un'area di gioco che invece aumenta; le pedine stesse sono di due tipi e si possono utilizzare due tipi di movimento. Le fasi di punteggio sono quattro e a parte l'ultima non hanno una collocazione fissa. Due diversi meccanismi di punteggio (con l'ulteriore possibilità di "chiudere" il controllo di un'area). Se si gioca con la variante dell'asta inoltre si deve "calcolare" il valore in punti vittoria che può rendere ogni tessera per capire quanto possiamo puntare.

Anche in Java abbiamo un certo numero di pedine da gestire, ma su una plancia che si "evolve" continuamente, cambiando la forma sia delle aree di movimento che di quelle in cui si esercita il controllo, con tre diversi elementi di punteggio che vengono attivati in momenti non prestabiliti. Potrei aggiungere che Java è più articolato di Tikal in quasi tutto, tranne che nel movimento: non a caso in Tikal sono necessari dieci punti azione per gestire i costi dei movimenti nella "rete" di esagoni, mentre negli altri due ne bastano sei per il movimento via canale di Mexica e quello in aree omogenee in Java.

Diciamo che Mexica alla fine si distingue nettamente dagli altri due per la linearità: una pedina, una linea di azione. Non è possibile agire su più fronti e se pianifichiamo N aree in

cui agire, prima o poi il nostro Mexica (il nome della pedina) dovrà passarci per forza. Le piramidi qui sono una sorta di pedina inamovibile usata per il controllo d'area, più o meno come la chiusura delle piramidi in Tikal.

In Tikal e Java dobbiamo invece gestire fronti multipli, localizzati in Tikal (piramidi e tesori) e variabili in Java. Da qui la necessità di più pedine e di dover studiare diverse tattiche per coprire tutte le possibilità presenti nella plancia e valutarne le differenti redditività.

Avviandoci verso la conclusione, abbiamo visto che le tre maschere sono molto diverse tra loro, solo sintetizzando al massimo i meccanismi abbiamo trovato punti in comune: durante questa chiacchierata mi sono chiesto come sarebbe potuto essere un gioco in cui fossero presenti tutti gli elementi della trilogia. Provateci. Elementi tridimensionali della plancia vengono attribuiti all'asta per essere piazzati e contemporaneamente vengono suddivisi dalle azioni? Pedine che si muovono per controllare aree e piazzare altre pedine che vengono controllate dalle stesse, il tutto in una rete tridimensionale?

La difficoltà nel "visualizzarlo" è un indice di come questi giochi siano differenti, e di come un inventore/cuoco sia veramente capace quando riesce a scegliere dalla dispensa solo gli ingredienti che meglio si amalgamano tra loro, destreggiandosi tra la voglia di "risparmiare" utilizzandone pochi e la voglia di "strafare" realizzando un piatto che in teoria soddisfa tutti i palati ma che in pratica diventa una sbobba insapore.

Proseguendo sulla metafora della cucina, posso consigliarvi il Menu della Trilogia delle Maschere? Io vi consiglierei di partire con Tikal come primo (stimolante e appagante), Java come secondo (il piatto forte) e Mexica come dolce (rinfrescante e defaticante). Guarda caso, è l'ordine con cui sono stati pubblicati.

E prima di lasciare la conclusione a Fab!o, ecco qui due parentesi (caffè e ammazzacaffè) che avrei voluto aprire durante il discorso, ma che non ho fatto per non appesantire (ulteriormente) l'articolo:

Prima parentesi: il meccanismo di "workers placement" che ultimamente va per la maggiore (Caylus, Agricola o Stone Age, per esempio) può essere visto come una variazione sulla struttura



dei punti azione, con l'importante differenza che ci sono limitazioni sulla possibilità di scelta (due giocatori non possono scegliere la stessa azione e quindi diventa essenziale l'ordine di scelta), si potrebbe anche dire che questa limitazione è indispensabile per mettere competizione tra i giocatori (altrimenti si avrebbero dei "solitari multigiocatore"): cosa non necessaria in Tikal-Java-Mexica dato che l'interazione è assicurata dagli altri elementi del gioco (plancia comune, controllo d'area, asta, etc.).

Seconda parentesi: vedo alcuni punti di contatto tra Java e il "quarto gioco della trilogia", ovvero Torres, e mi immagino la coppia di autori che decide di implementare un concetto in un certo modo riservandosi un altro gioco per svilupparlo diversamente. Anche Torres è tridimensionale, c'è il concetto di controllo al giocatore che occupa la posizione più elevata ma l'area di gioco è più ristretta e quindi ogni singolo spazio diventa più importante (ma non ci sono differenze tra le aree). Il movimento delle pedine è più complicato che in Java e sono presenti "azioni speciali" che aggiungono la difficoltà di cercare di individuare le situazioni che rendono il loro utilizzo il più redditizio possibile (naturalmente giocando la versione avanzata con tutte le carte a disposizione). In sostanza, avrei visto Torres nella trilogia ma solo al posto di Java, al sapore risulterebbero troppo simili per risaltare in un ipotetico menu a quattro portate.

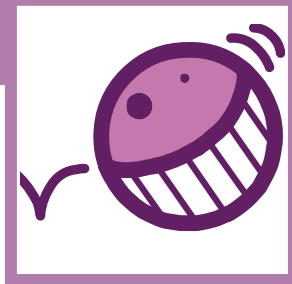


Verissimo, Torres avrebbe tutte e caratteristiche per essere inserito in questa trilogia, tutte tranne la maschera... battute a parte credo in definitiva che, come dicevi tu, i giochi che finiscono per essere accumulati in trilogie (o quadrilogie o anche di più) sono sempre il frutto di una particolare abilità dell'autore, o degli autori in questo caso, che si rivelano capaci di indagare un meccanismo in modo meticoloso, sperimentandone tutte le possibili applicazioni, senza fermarsi ad un solo gioco di successo; un po' come se la sperimentazione fosse un grafo ad albero in cui il meccanismo da esplorare è la radice e gli altri meccanismi utilizzati e le dinamiche con cui vengono correlati tra loro sono i nodi che partono dalla radice e si espandono fino a raggiungere le foglie, cioè i giochi completi. Non tutte le foglie saranno ugualmente belle, non tutti i giochi saranno ugualmente divertenti, la bravura dell'autore sta proprio qui, individuare quali sono i giochi che

funzionano davvero senza preoccuparsi se alcune delle loro dinamiche si assomigliano. Potremmo quasi sbilanciarci dicendo che esistono due tipi di autori, quelli più estrosi, che ci sorprendono con idee sempre nuove e diverse, in questo momento sto pensando a Vlaada Chvátil (Through the Ages e Galaxy Trucker), e autori più calcolatori come, in questo caso, la coppia Michael Kiesling e Wolfgang Kramer o altri nomi illustri come Reiner Knizia... magari troveremo il modo di parlare anche di questo, io per ora li ringrazio tutti per le belle ore passate in compagnia dei loro giochi.

momenti di gioco

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



Tigris-Samurai-Durch die Wueste

di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Tigris & Euphrates, Samurai e Durch die Wueste (Through the Desert/Nel Deserto per capirci meglio) sono tra i più apprezzati giochi di Knizia e la comunità dei giocatori li ha comunemente raccolti sotto la denominazione di "trilogia del piazzamento". In tutti e tre i giochi la meccanica del piazzamento di tessere o pedine è preponderante anche se potremmo obiettare che Samurai tende più ad essere un gioco di maggioranze piuttosto che di piazzamento e che T&E e Nel Deserto contengono alcuni aspetti di controllo di area, ma lascio da parte per ora queste disquisizioni che non rientrano in questo ambito.

Dando per scontato che la maggior parte di voi conosca i rispettivi regolamenti e ci abbia giocato già alcune partite proverò, in queste righe, ad analizzare per ogni gioco alcune mosse o situazioni particolari non propriamente lineari, che spero possano essere di interesse anche per chi i giochi li conosce bene.

TIGRIS & EUPHRATES

Il leader fuggitivo!

Spostare o togliere un leader dalla plancia è una delle opzioni disponibili ad ogni turno di gioco, ma, mentre lo spostamento viene normalmente utilizzato durante il corso di una partita, togliere un leader dal piano di gioco è un'azione poco sfruttata e molte volte ignorata (la versione via web di Boardgamegeek infatti non la contempla). Ci sono casi invece in cui questa azione diventa determinante per il buon corso della partita, se non per la vittoria finale.

L'utilità principale di questa mossa è quella di togliere all'avversario la possibilità di fare punti con un conflitto esterno. Può capitare infatti che nel corso della partita si sia accumulato un certo vantaggio in un colore e che l'avversario prepari un conflitto per recuperare il divario.

Togliendo il leader appropriato gli impediamo di fare parecchi punti in un unico turno, costringendolo a sprecare mosse per piazzare le

tessere necessarie a colmare lo svantaggio. Qualcuno potrà obiettare che sarebbe stato meglio spostarlo in altre zone fuori dal pericolo di un conflitto, ma a volte le partite evolvono in una maniera tale che potrebbero non esserci zone adatte al riposizionamento del leader. Naturalmente questa mossa ha un suo senso se fatta al momento opportuno, che solitamente si verifica verso la fine della partita, quando le parti in causa tentano gli ultimi assalti per adeguare i loro punteggi ed è molto più efficace in partite a 2 o 3 giocatori piuttosto che a 4 per le minori alternative che l'avversario può incontrare sulla mappa.

Le catastrofi, queste sconosciute!

In dotazione ad ogni giocatore ci sono, dall'inizio della partita, due tessere catastrofi.

L'uso di queste tessere è molto importante e non sempre vengono giocate con profitto.

Innanzitutto bisogna tener presente che non è buona cosa sprecarle subito, un giocatore senza queste tessere è sicuramente più esposto di altri alle minacce avversarie e avrà meno possibilità di manovra durante le sue mosse.

Tra le tante soluzioni disponibili per usare una catastrofe ritengo che l'unico modo veramente efficace e redditizio sia quello di usare questa tessera prima di iniziare un conflitto per dividere un regno.

Questo uso porta chiari vantaggi: indebolisce l'avversario in vista dell'attacco futuro ed inoltre rende possibile l'appropriazione di ampie zone di regno rimaste senza leader.

Una cosa è certa: in questi casi la tessera catastrofe va giocata sempre per prima per poi proseguire la mossa con un conflitto esterno o al limite con un piazzamento di leader a prendere possesso dei territori rimasti senza guida. Giocata come seconda tessera diminuisce, e di



molto, il suo effetto, gli altri avversari potrebbero approfittare della nostra mossa e colpire prima di noi, oppure sfruttare il nostro lavoro e soffiarcì sotto il naso il regno in attesa di leader.

La regola quindi è: giocate le catastrofi solo se intendete iniziare un conflitto o se vi serve per conquistare uno dei nuovi regni creati.

Se invece siete costretti a giocarla per rallentare l'espansione di un regno che avanza minacciosamente verso di voi, vuol dire che non siete messi molto bene e state cercando di parare i colpi. Certo, prendere tempo e rimandare un conflitto potrà forse essere utile a collezionare le tessere che vi servono a difendervi, ma se vi trovate in questa situazione probabilmente non avete valutato per tempo il pericolo ed avete giocato male.

Forse è il caso di prendere in considerazione l'opzione di togliere il proprio leader, magari per colpire successivamente con una catastrofe ed agire come nel caso della prima opzione.

Usare le catastrofi per togliere i leader dalla mappa (distruggendo l'unico tempio a cui sono agganciati) può essere appagante dal punto di vista della cattiveria, ma spesso è mossa inutile e poco proficua. Una finezza nell'usare questa opzione può essere quella di auto-eliminarsi 2 o più leader per amplificare la mossa del leader fuggitivo descritta poco sopra e lasciare con un palmo di naso l'avversario che già pregustava

un conflitto multiplo con molti punti da portare a casa.

Ovviamente questi sono casi più unici che rari e concludo questa piccola analisi per ribadire che, a mio avviso, l'uso più proficuo di una tessera catastrofe è quello di dividere e colpire.

Serve una mano?

Chiudiamo la chiacchierata su T&E con due parole sui monumenti.

Valutate la possibilità di dare una mano ad un vostro avversario che sta per costruire un monumento nel suo regno. Aiutarlo a completare la piattaforma di 4 tessere, dopo che ne ha già posizionate 3, gli donerà sì un bel monumento, ma lo indebolirà su quel colore rendendolo vulnerabile ai vostri attacchi, che naturalmente dovranno avvenire al più presto.

SAMURAI

Dare per ricevere.

Come molti sapranno in questo gioco, la condizione necessaria per concorrere alla vittoria è avere la maggioranza di una o più caste. Salta subito all'occhio che non è necessario riuscire a catturare più pezzi dell'avversario, ma l'importante è avere almeno una maggioranza garantita. Può essere, quindi, vantaggioso, in particolari situazioni, regalare all'avversario alcuni pezzi al solo fine di consentirgli di pareggiare una maggioranza con un altro avversario, mettendoli di fatto entrambi fuori gioco per la vittoria finale.





In una partita di un torneo (dove anche i piazzamenti avevano il loro valore) ho assistito a questo caso.

La figura mostra la partita alle battute finali. Il giocatore Rosso è palesemente in svantaggio, ma ha quasi in tasca i tre pezzi della capitale ed un'ottima mano di tessere rimanenti. Deve però riuscire a contrastare il giocatore Blu che si trova in vantaggio di pezzi totali e con una maggioranza sui Buddha che il Rosso non può pareggiare.

Il giocatore Verde, ha un buon numero di pezzi e ha posto un'ipoteca sulle due figure nell'isoletta di Shikoku, ma non ha maggioranze. Il giocatore Blu, invece, si trova in vantaggio come numero di pezzi totali e possiede la maggioranza di Buddha, ma ha già speso tutte le sue tessere migliori e non può far altro che restare a guardare cosa succederà.

Il turno di gioco è Rosso/Verde/Blu (vedi figura nella pagina precedente)

Il Rosso sembra spacciato, deve cercare di contrastare l'egemonia del Blu.

La tessera scambio ancora in mano gli consente una grande varietà di combinazioni, ma qualsiasi tessera piazzata nelle caselle B o C comporterebbe la chiusura anticipata della partita da parte del Blu (con relativa vittoria). La mossa in D non porta conseguenze diverse perché comunque il Blu terminerà con più pezzi totali.

Non resta che piazzare in A, regalando al Verde un Buddha e un Elmo.

A questo punto il giocatore Verde ha l'obbligo morale di tentare il colpaccio e piazza la sua tessera Buddha da 4 in D, perché in B il Blu potrebbe chiudere e vincere. Così facendo si garantisce il secondo posto e pareggia il numero di Buddha del Blu.

Ora le posizioni sono definite ed al Blu non resta che giocare indifferentemente una tessera qualsiasi in attesa che il Rosso chiuda la capitale e la partita portandosi a casa una vittoria che per lungo tempo sembrava improbabile.

Nella realtà però, questa partita non ha avuto questo sviluppo perché il giocatore Rosso non si è accorto di questa possibilità e ha preferito terminare la partita al secondo posto con relativa vittoria del Blu. Ovviamente il Verde, arrivato quindi ultimo, ero io!

DURCH DIE WUESTE

Colori uguali si respingono.

Non c'è molto da dire in questo gioco che fa della semplicità uno dei suoi punti forza. Le meccaniche infatti sono essenziali e lineari e malgrado tutto la profondità di questo gioco è molto elevata. Ma il buon Knizia non avrebbe meritato l'appellativo di "maestro" se non avesse messo nei suoi giochi un pizzico di genialità. In questo caso il tocco sopraffino è dato dal fatto che i colori delle carovane sono comuni a tutti i giocatori (o alla maggior parte di essi a seconda del numero di persone al tavolo) e mentre i cammelli con colori differenti possono tranquillamente starsene uno di fianco all'altro, ciò non accade per quelli dello stesso colore di giocatori diversi. Questo fa sì che ci sarà sempre una casella a separare queste carovane con conseguente aumento delle possibilità tattiche a disposizione.

A dire il vero questa regola sembra alquanto scontata e dovuta più a cause di forza maggiore che a vero e proprio ragionamento, ma sono sicuro che il buon Reiner lo aveva previsto in anticipo.

Ma quali sviluppi porta alla tattica di gioco?

Per prima cosa salta subito all'occhio che tra due carovane dello stesso colore ci sarà sempre lo spazio per farne passare una terza di un altro colore, quindi si può tentare di lasciare aperti dei varchi verso le preziose (in termini di punti) oasi, in modo da portare più di una propria carovana a punti. Allo stesso modo è un buon sistema per tenere a debita distanza le carovane avversarie impedendo loro di toccare l'esagono con la palma senza causare la chiusura degli accessi all'oasi.

Con una accurata scelta della posizione iniziale poi, è possibile fraporsi tra il bordo plancia e l'avversario e godere di un involontario scudo che ci proteggerà nella nostra opera di chiudere una zona (altra operazione da tanti punti) oppure di usare una delle nostre carovane alla stessa maniera, sacrificandola per la causa (tanto non riusciremo mai a svilupparle tutte come vorremmo).

Ma attenzione a non esagerare con queste vicinanze cromatiche, troppe carovane dello stesso colore vicine tra loro possono diventare un'arma a doppio taglio e potreste ritrovarvi con diverse situazioni da tener d'occhio con conseguente impossibilità a gestirle tutte.



sotto la lente

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

Ticket to Ride—La trilogia...cresce

di Paola "Paoletta" Mogliotti



Spesso e volentieri quando un'idea funziona sembra quasi un peccato non sfruttarla fino in fondo, talvolta basta cambiare anche solo un piccolo dettaglio per aggiornarla e farla sembrare innovativa, non limitandosi però alla semplice aggiunta di un accessorio (vedi "espansione", parlando di giochi) ma realizzando una rivisitazione della struttura di base.

Questa è una semplice e attuale legge del mercato che, se da una parte mette in luce quello che è l'aspetto più venale della faccenda, dall'altra dona grosse soddisfazioni a coloro che tale idea, in fondo, l'apprezzano davvero e godono nel vederla condita con altre "salse"!

Trasposto nel mondo ludico, si potrebbe individuare un comportamento simile quando, per esempio, si va ad analizzare uno dei più recenti successi partoriti dalla mente di Alan Moon con il sostegno della casa editrice Days of Wonder: ebbene sì, stiamo proprio parlando della (al momento) trilogia ferroviaria nota con il nome di Ticket to Ride.

Comparsa per la prima volta sugli scaffali nel 2004, la prima edizione ha letteralmente sbaragliato per il suo essere un gioco semplice ma non banale, vendendo centinaia di migliaia di copie e conquistando decine di premi e riconoscimenti a livello mondiale. La meccanica di base, infatti, si fonda sul principio di creare dei collegamenti tra diverse città tramite la costruzione di nuove linee ferroviarie con lo scopo di soddisfare degli obiettivi.

Ogni giocatore ha una dotazione iniziale di vagoni di un determinato colore, da piazzare sulla plancia di gioco durante la partita, il tabellone infatti rappresenta in modo essenziale una cartina del Nord America in cui sono messe in evidenza alcune delle città più grandi ed importanti. Per unire tra loro tutte queste località è stata disegnata una fitta rete di collegamenti di diverse lunghezze (vanno da 1 a 6 spazi e valgono da 1 a 15 punti vittoria) e dipinte con sfumature differenti. Tali colori corrispondono alle diverse tipologie di vagoni raffigurati sulle carte treno, quelle carte che

bisogna collezionare turno per turno, pescando dal mazzo o tra le 5 esposte, e poi giocare in numero pari alla lunghezza della tratta per poterla controllare e avere così diritto a piazzare i propri vagoni.

Il criterio con cui decidere quale linea ferroviaria costruire, invece, è determinato dalle carte "destinazione" che si sono scelte all'inizio o durante lo svolgimento della partita. Su ognuno di questi "biglietti" sono indicate le due città da collegare ed un valore numerico, che sarà più basso se le città sono vicine mentre crescerà con l'aumentare della distanza; se tali obiettivi alla fine della partita verranno soddisfatti genereranno i punti vittoria indicati sulla carta, altrimenti si trasformeranno in malus.

Vincerà la partita chi avrà totalizzato il maggior numero di punti vittoria, che si calcolano facendo la seguente semplice operazione: somma dei valori delle tratte ferroviarie costruite + bonus delle carte destinazione soddisfatte - malus delle destinazioni non completate. Colui che avrà costruito la tratta continua che conta il maggior numero di vagoni aggiungerà ulteriori 10 punti vittoria.

Grazie a regole così semplici e schematiche, Ticket to Ride risulta un gioco di facile apprendimento un po' per tutti, sia per coloro che non sono abituati a giocare, sia per i bambini; la sua dinamica di gioco così lineare lo rende uno dei titoli più adatti ad essere giocati in famiglia, la durata di una partita non è eccessiva, difficilmente supera l'ora, e può tenere attorno allo stesso tavolo fino a 5 persone.

Anche il giocatore un po' più esigente, inoltre, trova le sue soddisfazioni con una partita a Ticket to Ride: c'è sovente modo di interagire ed ostacolarsi a vicenda, sia nella costruzione delle linee che nella pesca delle carte, e spesso il



finale è a sorpresa poiché i biglietti "destinazione" degli avversari restano coperti fino all'ultimo e non si sa se si trasformeranno in bonus o in malus. La durata della partita è strategicamente modulabile: dal momento che si finisce quando si esaurisce (o quasi) la riserva di vagoncini di plastica di uno dei giocatori, c'è la possibilità che chi ritiene di essere in vantaggio miri ad accelerare il ritmo di gioco costruendo più tratte possibili per spendere i suoi vagoni.

Sulla base di queste meccaniche vincenti, ha preso successivamente vita il secondo elemento della trilogia, "Ticket to Ride – Europa", edito solo un anno dopo, nel 2005. Come già solo il nome fa intuire, una grossa differenza che li distingue è l'ambientazione, non ci si trova più a viaggiare lungo le ferrovie del nord-america ma su quelle europee, partendo dal Portogallo e arrivando fino alla Russia.

Anche in questo caso sulla mappa compaiono le varie città collegate da reti colorate, salta però subito all'occhio la presenza di 2 nuovi elementi: i traghetti e le gallerie.

Mentre i primi si differenziano dalle normali tratte perché per essere completati richiedono di giocare obbligatoriamente un determinato numero di jolly, cioè le carte locomotiva, le gallerie invece aggiungono un po' di suspense nella fase di costruzione. Quando si tenta di completare una galleria, infatti, si dichiara il colore prescelto e, dopo aver estratto 3 carte treno dal mazzo della riserva, si verifica se sono usciti dei treni dello stesso colore o dei jolly; se questo capita occorrerà giocare altre carte treno di quel colore per aggiudicarsi la galleria, in caso contrario il turno sarà sprecato concludendosi con nulla di fatto.

L'altra differenza dall'edizione base la si scopre curiosando tra la componentistica: oltre ai soliti vagoncini, per ognuno dei 5 colori in gioco sono presenti anche delle pedine a forma di torrette che rappresentano le stazioni. Questa variante permette di sfruttare anche le linee ferroviarie degli avversari per poter raggiungere obiettivi che altrimenti si trasformerebbero in malus, rinunciando però ai 4 punti vittoria che ogni stazione vale se non viene messa in gioco.

L'insieme di tutti queste modifiche contribuisce a rendere molto diversa la versione Europa, aggiungendo interazione tra i giocatori, rendendo le strategie più interessanti e meno scontate e complicando un po' le dinamiche del gioco. Le carte destinazione sono distinte in "corte" e "lunghe" e sono presenti in numero

maggiore rispetto alla versione americana, questo contribuisce a creare molto più "traffico" sulla plancia di gioco. Nella corsa al controllo delle linee ferroviarie, talvolta può capitare di rimanere isolati in un angolo del tabellone, senza poter continuare il proprio percorso se non intraprendendo un cammino molto più lungo del previsto ed è proprio in questo caso che entrano in gioco le stazioni, che possono salvare la partita. Sulla plancia europea, inoltre, una tratta raggiunge la lunghezza di ben 8 spazi e anche se riuscire a controllarla risulta piuttosto lungo e complicato, la ricompensa in punti vittoria, ben 21, è molto allettante tanto da risultare più conveniente della realizzazione di molti dei biglietti "destinazione".

La novità del traghetto rende indispensabile procurarsi prima o poi qualche carta locomotiva mentre la presenza delle gallerie aggiunge ulteriore peso all'elemento fortuna del pescare carte, che si può però in qualche modo limitare costruendo solo quando si ha qualche carta treno in più dello stesso colore, di scorta.

Approfittando della scia "ferroviaria" fortunata, due anni dopo esce un'ulteriore rivisitazione del Ticket to Ride base, è il 2007 e questa volta l'ambientazione è dedicata alla patria dei giochi, la Germania, sottotitolando la scatola con il nome "Marklin", una famosa e storica azienda tedesca leader mondiale nella produzione di vagoni elettrici in miniatura. Anche in questo caso la meccanica originaria rimane invariata, sono stati solo aggiunti due elementi arricchenti come i passeggeri e le merci. Nel setup iniziale vengono collocati sulle città tedesche dei segnalini numerati in ordine decrescente, che rappresentano le merci, mentre durante il proprio turno, quando un giocatore costruisce una tratta colorata, può decidere di collocare una pedina passeggero in una delle due città appena collegate. Successivamente, quando si reputa il momento opportuno, si può decidere di far partire i propri passeggeri che, attraversando le città toccate dalla propria linea, raccolgono mano a mano i segnalini merci ancora presenti, fonti di punti vittoria.

In questo caso quindi i giocatori, oltre a gestire come al solito la costruzione delle linee ed il compimento degli obiettivi legati alle carte destinazione, devono anche tenere bene sotto controllo il tabellone per scegliere il luogo adatto in cui piazzare le proprie pedine e, ancora più importante, valutare il momento migliore in cui farle partire. Generalmente risulta più conveniente farlo il prima possibile, quando

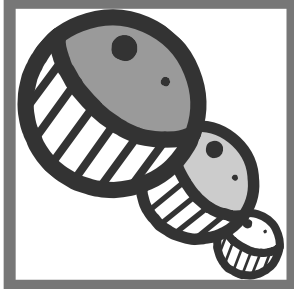


La fortuna nella pesca delle carte treno, inoltre, è ancora più determinante dal momento che è possibile venire in possesso delle carte passeggero, quelle che permettono di sfruttare le tratte ferroviarie altrui durante il viaggio della propria pedina, non riuscire a pescarne molte durante la partita può risultare svantaggioso.

Considerando che il gioco originario, Ticket to Ride, resta uno dei titoli più azzeccati per introdurre nuovi interessati al gioco, specie se si tratta di famiglie, la scelta di complicare leggermente le regole di volta in volta nelle edizioni successive, può essere vista come un tentativo di accompagnare con mano il giocatore nell'avvicinarsi a meccaniche più complesse ma anche più stimolanti. D'altra parte però è impossibile non cogliere anche l'aspetto più interessato, specie se si guarda il punto di vista dell'editore, per cui un gioco che si rivela un

successo e che coinvolge un sacco di appassionati va sfruttato il più possibile per trarne il maggior profitto andando a colpo sicuro. Ed è così che con il minimo sforzo si sfornano nuovi prodotti e per quanto riguarda Ticket to Ride in particolare, non ci si limita solo a questa serie di 3 titoli ma si va ben oltre. Sono state infatti pubblicate in questi pochi anni diverse varianti sul tema, a cominciare dal gioco per PC, che volendo si gioca anche on-line per sfidare e confrontarsi con gli appassionati di tutto il mondo, continuando con il gioco di carte, ideale per chi ha buona memoria, e un'edizione limitata dedicata ai paesi Scandinavi, per poi approdare infine alle espansioni: la prima fornisce una nuova plancia di gioco sul territorio svizzero mentre la seconda, novità recentissima, aggiunge ben 8 dadi e diversi segnalini che sostituiscono le carte treno nell'atto della costruzione delle linee ferroviarie e che ben si adatta a tutte le 3 scatole di Ticket to Ride. E a giudicare dal continuo successo... probabilmente non si fermeranno qui!

26



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.

Spiel des Jahres 2008

a cura di Andrea "Nand" Nini



L'edizione 2008 dello Spiel des Jahres ci ha dato alcuni spunti interessanti: ha visto come vincitore Reiner Knizia, per lui la prima vittoria dopo tante nomination⁽¹⁾ (vuole la voce popolare che non sia riuscito ad arrivare alla premiazione per aver detto al tassista di non affrettarsi, visto che non pensava di vincere); ed ha vinto anche il premio "Kinderspiel des Jahres" per i giochi espressamente pensati per i bambini, con il gioco "Wer War's" (per la serie: o tutto o niente). Dal punto di vista dei giocatori "hardcore", il premio speciale come "Gioco complesso" ⁽²⁾ è stato un riconoscimento del clamore suscitato da Agricola, ma vincitore e nominati (con l'eccezione di Stone Age) sono ben allineati come complessità e durata al classico "familienspiele" (gioco per famiglie), non a caso il numero di giocatori di quattro titoli su cinque è da un minimo di due a un massimo di quattro.

(1) In realtà Knizia aveva vinto il premio speciale (e unico, fin'ora) "Miglior utilizzo della letteratura in un gioco" per il suo "Lord of the Rings" nel 2001. Ma sicuramente il "vero" SdJ è un'altra cosa.

(2) E' la seconda volta che questo premio speciale viene assegnato, nel 2006 lo ha vinto "Caylus".

1 - Keltis

anno: 2008
autori: Reiner Knizia
editori: Kosmos
giocatori: 2-4
BGG rank: 1192°
(media 6.49 - 226 voti)

Il tema è tra l'astratto e il new-age e il gioco ricalca perfettamente il meccanismo di Lost Cities (Città Perdute) espandendolo fino a quattro giocatori: da una mano di carte (cinque famiglie di semi di valore progressivo) se ne deve giocare una a turno cercando di formare sequenze ascendenti (o discendenti) con le quali si possono far avanzare i corrispondenti cinque segnalini su altrettante file di caselle. Lo scopo è quello di portarli tutti il più avanti possibile dato che avere segnalini nelle prime caselle darà alla fine della partita punti negativi. Arrivando per primi in certe caselle si possono ottenere tessere che danno punti bonus, pietre (da raccogliere per avere altri punti) o un ulteriore movimento (dal quale si possono innescare sequenze di bonus).

L'autore è Reiner Knizia, uno dei più prolifici inventori di giochi (ad oggi sono più di 250 quelli pubblicati): tra gli innumerevoli titoli spiccano due "trilogie": di piazzamento (Tigris & Euphrates-Through the Desert-Samurai) e di aste (Modern Art-Medici-Ra).



2 - Blox

altri nomi: nessuno
 anno: 2008
 autori: Hans Raggan,
 Jürgen P. Grunau
 Wolfgang Kramer
 editore: Ravensburger
 giocatori: 2-4
 BGG Rank: 1987° (media 6.36 - 83 voti)

Un gioco dall'ambientazione astratta, nel quale si distruggono e ricostruiscono torri formate da cubi colorati attraverso il movimento di pedine e il gioco di carte: le carte hanno dei colori che devono combaciare con il colore delle caselle su cui si vogliono muovere le pedine e con il colore dei cubi che compongono le torri che si vogliono distruggere (per ottenere sia punti che i cubi stessi) o creare (riutilizzando i cubi appena presi, ottenendo anche qui dei punti); altri punti si guadagnano rimuovendo le pedine avversarie, sempre attraverso l'utilizzo delle carte. Il gioco si articola in diverse fasi, che si differenziano tra loro per l'altezza delle torri che si possono creare e distruggere. Questo trio di autori è lo stesso che ha ideato "Gulo Gulo", e se Hans Raggan e Jürgen P. Grunau hanno relativamente pochi giochi al loro attivo, Wolfgang Kramer è un autore di lungo corso, con più di 150 titoli nel suo carnet, tra cui El Grande e Principi di Firenze (assieme a Richard Ulrich) e la trilogia Tikal-Java-Mexica (assieme a Michael Kiesling) solo per citare i più famosi, e può anche vantare nella sua bacheca ben 5 SdJ (1986 - Heimlich

3 - Marrakech

altri nomi: Suleika
 anno: 2008
 autore: Dominique Ehrhard
 editori: Zoch Verlag
 Gigamic
 giocatori: 2-4
 BGG Rank: 1368° (media 6.69 - 115 voti)

Un semplice ed appariscente gioco di piazzamento: si inizia con una pedina mercante in una griglia di 7x7 caselle, ad ogni turno si decide la direzione che deve prendere la pedina, si tira un dado per le caselle che deve muovere, si pagano monete se si finisce sopra un tappeto di un altro giocatore e si piazza accanto alla pedina un proprio tappeto (si possono sovrapporre). La partita termina quando finiscono i tappeti e vince chi ha più monete e tappeti visibili. Dal regolamento si evince la semplicità, per quanto riguarda il colpo d'occhio: i tappeti di questo gioco sono veri rettangoli di stoffa di 2x1 caselle (ogni giocatore ha i suoi).

Dominique Ehrhard ha all'attivo un discreto numero di titoli, tra cui Condottiere, Montgolfiere, Serenissima (assieme a Duccio Vitale) e Die Weinhändler.

4 - Stone Age

altri nomi: nessuno
 anno: 2008
 autore: Michael Tummelhofer
 (Bernd Brunnhoffer)
 editori: Hans im Glück
 Rio Grande Games
 giocatori: 2-4
 BGG Rank: 42° (media 7.78 - 1658 voti)

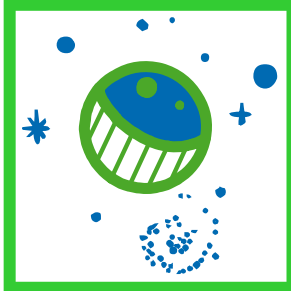
Un gioco di "Workers placement" ambientato (come recita il titolo) all'età della pietra. I "workers" sono in questo caso gli appartenenti alla tribù del giocatore, e le azioni a disposizione riguardano l'espansione della tribù stessa, l'approvvigionamento di cibo (per il suo sostentamento) e di risorse come legno, mattoni, pietra e oro utilizzati per la costruzione di utensili ed edifici e l'acquisizione di carte civiltà (questi elementi migliorano la resa delle azioni e danno punti vittoria). Vi è un elemento casuale (controllabile) nell'acquisizione delle risorse, nella forma di un lancio di tanti dadi quanti sono i worker dedicati a tale azione. I punti di forza di questo gioco (che di per sé non utilizza meccaniche innovative) sono la qualità dei materiali (c'è anche un contenitore di cuoio per lanciare i dadi) e la rapidità con cui si "entra" nei meccanismi del gioco.

Michael Tummelhofer è il "nome collettivo" che utilizza l'autore Bernd Brunnhoffer per ringraziare Michael Bruinsma e Jay Tummelson del supporto a lui concesso, ed è al suo secondo titolo, dopo l'ottimo St. Petersburg.

5 - Wie verhext!

altri nomi: Witch's Brew
 anno: 2008
 autore: Andreas Pelikan
 editori: Alea
 Rio Grande Games
 giocatori: 3-5
 BGG Rank: 839° (media 6.93 - 192 voti)

Questo gioco, principalmente di carte, ed ambientato in un laboratorio di alchimia, si basa sulla scelta contemporanea da parte dei giocatori di cinque carte ruolo da un mazzetto di dodici: il giocatore di turno dichiarerà una delle carte e se gli altri giocatori avranno scelto lo stesso ruolo questi ultimi dovranno decidere tra il vantaggio minore (ma assicurato) o maggiore (ma a rischio di essere a loro volta sopravanzati) che ogni carta ruolo può dare. Con i vantaggi delle carte ruolo si possono ottenere vari ingredienti, oro e pozioni, oppure avere la possibilità di utilizzare questi materiali per ottenere carte calderone o scaffale (che danno punti vittoria) o incantesimi (che danno altri vantaggi o punti vittoria). Andreas Pelikan è al suo secondo titolo, dopo Fangfrisch (Cash-a-Catch).



interviste con l'autore

Sappiamo bene cosa pensano i giocatori... ma gli autori?
Chiediamolo a loro...

Enrico Pesce

a cura di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Ad Essen 2008 vedrà la luce un nuovo gioco tutto italiano prodotto dal connubio tra PS Games e Scribabs ed opera di una nuova coppia di autori nostrana che si affaccia per la prima volta alla ribalta delle cronache ludiche.

Ho il piacere di fare due chiacchiere con Enrico Pesce, coautore assieme a Federica Rinaldi del nuovo gioco di cui non svelerò ancora il nome perchè..... beh un po' di mistero non guasta!

[Ciaci] Allora Enrico, presto ad Essen uscirà il tuo gioco, ma prima di parlare della tua creatura vogliamo conoscerti meglio.

Chi è Enrico Pesce dal punto di vista di giocatore ed autore?

[Enrico] Oh Mamma... partiamo subito con domande Marzulliane...

Da dove cominciare... chi è Enrico Pesce: beh info di base, sono di Treviso, ho 28 anni, attualmente "provo a fare l'imprenditore" e ovviamente nel tempo libero non vado a pesca... ma gioco, e se mi riesce provo ad inventare giochi ;-)

Il mio percorso di vita ludico è abbastanza irregolare.... ho cominciato penso un po' come tutti i giocatori nati negli anni '80 ad appassionarmi ai Fantasy come Heroquest, D&D e Magic. Mi sono accostato tardi ai giochi "alla Tedesca" a 21-22 anni dopo un po' buio ludico ho cominciato quasi per caso dai capisaldi... Carcassonne, i Coloni e altri... e da lì non mi sono più fermato... tanto che ho perso il conto dei giochi che ho acquistato...

Ma passiamo alla seconda parte di domanda: perché mi sono cimentato nella creazione di un gioco... "penzo zia una coza pzicologggika et zintomattika" in fondo perché sono uno che a qualsiasi gioco... PERDE SEMPRE... e allora mi sono detto "Bah adesso mi invento un gioco tutto mio così sono sicuro di vincere!" il

problema è che l'ho inventato con Federica... e continuo a perdere in maniera rovinosa... :-)))

No, seriamente, non saprei dire il perché è cominciata questa avventura... mi è sempre piaciuto "inventare" e "creare" non solo a livello ludico, il bello delle idee è che nascono così... la mia fortuna è stato avere vicino chi ha creduto forse più di me in questo progetto...

[Ciaci] Ecco, a proposito, tra gli autori figura anche Federica, tua compagna anche nella vita. Quali sono i pregi/difetti di lavorare in coppia per una coppia?

[Enrico] Credo che per dovere di cronaca questa risposta vada data a 4 mani... Vediamo Federica cosa risponderà...

[Federica] Intanto un saluto a tutti i lettori di ILSA, che sicuramente Enrico si sarà scordato di fare...

Lavorare in coppia quindi, vediamo, l'idea è partita da Enrico, e io pensavo fosse una delle sue solite pazzie passeggiare, quando invece ho capito che stava facendo sul serio... ho cercato di "assecondarlo" mettendoci del mio, perché si sa, i pazzi non vanno mai contraddetti... comunque, parlando seriamente, non è stato facilissimo soprattutto all'inizio, quando le meccaniche non erano ancora definite: in quel periodo ho sperimentato sulla mia pelle cosa significa a pieno la definizione "divergenze di opinioni", poi però man mano che il gioco cominciava a prendere una forma più definita, l'essere non più solo una giocatrice bensì una "creatrice" mi stimolava molto nel voler portare a termine... quello che Enrico avrebbe lasciato sicuramente a metà: lui gettava l'idea, e io trovavo la soluzione, comunque di fondo diventava sempre più divertente sfidarlo... e batterlo...



[Enrico] Mah... dal canto mio concordo che, come nella vita, io penso di essere la parte più irrazionale e fantasiosa della coppia, mentre Lei è quella con i piedi per terra che trasforma in realtà i miei pensieri...

per me invece all'inizio è stato molto divertente, poi quando il gioco si è trasformato in una cosa ben più seria... il lavorare in coppia è stato sì più produttivo, ma anche fonte di varie discussioni più o meno animate, comunque l'apporto di Federica è stato sicuramente fondamentale: il gioco inizialmente funzionava solo con i dadi... perché io volevo che il labirinto "avesse vita propria" è stata Lei ad introdurre le carte per permettere ai giocatori di controllare il labirinto! (E comunque non ti dico le litigate...quelle rare volte che lei perdeva! ;-)

[Ciaci] *Parliamo del gioco, dunque: ci puoi fare una panoramica delle meccaniche e dell'ambientazione?*

[Enrico] Bene, Oh queste son domande che mi piacciono! Andiamo con Ordine

Meccaniche: di fondo possiamo definire il gioco un "card driven" ovvero, gioco una carta e svolgo l'azione, per essere sintetici, l'obiettivo è recuperare 4 oggetti all'interno di un labirinto, che ad ogni turno è modificato dai giocatori attraverso le azioni indicate sulle carte, secondo il processo: più trasformo il labirinto, più guadagno punti movimento per la mia pedina (ovviamente il tutto farcito da costi di gioco, e carte speciali)

Ambientazione: da principio il gioco aveva un'ambientazione Fantasy ma dai molti playtest fatti alle varie convention nazionali e d'oltralpe... ci siamo accorti che non era abbastanza evocativo, allora dopo un brainstorming nostrano al buon Paolo Vallergera (curatore dell'edizione SCRIBABS) è scaturita l'idea, di trasformare il labirinto iniziale in una "biblioteca su di un pozzo senza fondo" dove 4 accolti sono impegnati a muovere argani e carrucole per spostare delle passerelle mobili al fine di recuperare 4 testi maledetti.

[Ciaci] *Nelle anteprime viste fino ad ora ciò che mi ha colpito di più è la ricerca e la cura nei materiali: è stata una scelta precisa e voluta o dettata dal mercato?*

[Enrico] Entrambe le cose, il mercato di questi tempi richiede che oltre ad una buona

meccanica, e quindi a un buon gioco (che speriamo di aver realizzato), lo stesso venga presentato in maniera accattivante, e dall'altro lato, questa produzione vuole essere un punto di svolta per la Scribabs e la PS Games, un salto di qualità che le affianca di diritto alle major del settore... oh, in fondo mica solo i tedeschi sono bravi a fare i giochi, e purtroppo la politica al risparmio sembra non funzionare mai in nessun settore... se poi ci pensate, a volte sono i dettagli che fanno la differenza! Dal mio punto di vista, il lavoro fatto a livello di grafiche e materiali, va ben oltre i miei sogni e le mie aspettative! In particolare le illustrazioni di Pasquale Todisco, hanno dato uno spessore in più al gioco dandogli un atmosfera tra il sacro e il dark veramente suggestiva, spero solo a questo punto che anche il lavoro mio e di Federica possa essere considerato all'altezza dei professionisti che ci hanno messo mano ;-)

[Ciaci] *A questo punto possiamo svelare l'arcano mistero? Nei vari comunicati stampa dell'Editore balza subito all'occhio una particolarità: questo gioco non ha un titolo ben definito! Ci puoi spiegare questa scelta?*

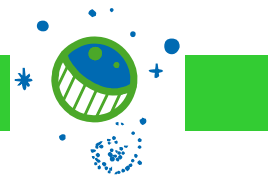
[Enrico]

"..avrebbe la rosa altro profumo... se non si chiamasse rosa??" e qui le citazioni e i rimandi si sprecano...

Vediamo, il nostro è IL GIOCO SENZA NOME... anche qui siamo di fronte ad un gioco nel gioco, nel senso che, non è stata una vera e propria scelta, ok ok sembra una furbata da azione commerciale... ma nella realtà tutto è nato perché il vecchio nome "the Muddle Maze" aveva una connotazione troppo fantasy, per tanto volevamo trovare un nome più medievale. Paolo aveva già realizzato un nuovo prototipo della scatola a forma di vecchio manoscritto, per tanto eravamo orientati verso "Grimories" ma non eravamo convinti. Al che si pensò di lasciarlo senza un vero e proprio nome; poi io ho insistito per far inserire il quadrato magico

S A T O R
A R E P O
T E N E T
O P E R A
R O T A S

in copertina, in quanto i concetti di "Opera" intesa come libro e "Rotas" che ruota (il labirinto) si sposavano a perfezione con l'ambientazione scelta... e per tanto si decise di



lasciare il gioco senza un vero titolo, ma tra di noi si cominciò a chiamarlo il "Sator"...

[Ciaci] *E come aggancio direi che è azzeccato. Ora che hai rotto il ghiaccio, hai altri progetti nel cassetto da sviluppare? Ce ne vuoi dare un'anteprima?*

[Enrico] Idee ce ne sono anche troppe... quello che a volte manca è il tempo di svilupparle in maniera concreta!

Se proprio volete saperlo è un po' che sto lavorando ad un gioco ambientato a Venezia... città che amo con tutto il cuore, ma su ordine dittatoriale dell'amicone Paolo, stiamo già lavorando anche ad una possibile espansione... e vi anticipo solo questo, vorrei riuscire a realizzare un'espansione multi-livello, che consenta di giocare in modalità "avventura" per le famiglie, e in modalità più strategica per i giocatori più scafati, perché in fondo io e Federica amiamo giocare un po' a tutto...

a volte ci piacciono i giochi cervellotici...e altre volte quelli caotici dove ci si sbellica dalle risate...

(avete mai provato a giocare alle "Uova Ballerine" dopo due tre giri di Spritz???) [1]

Quello che mi sono reso conto però è che dietro ogni gioco, ci sono comunque tantissime ore di lavoro, la nostra idea ha impiegato quasi 4 anni per vedere la luce, ora è vero forse la strada è un po' più spianata, ma non ci riteniamo degli autori, io spero solo di avere ancora qualche buona idea per il futuro...la mia compagna vicino... e sicuramente anche un po' di fortuna... che nei giochi non guasta mai!

[Ciaci] *Per concludere una domanda di rito. Quali sono i 10 giochi preferiti dall'Enrico giocatore?*

[Enrico] Ahia...qui si mi metti in difficoltà, perchè non mi basterebbero 10 mani... a contare i giochi che mi piacciono... diciamo che prediligo i giochi dove comunque conta la "bravura" del giocatore e non la sorte, e odio un po' tutti quei giochi che dopo un paio di mani... hanno già il finale scritto...

Ultimamente ho cominciato però ad apprezzare anche tutti quei "giochi per famiglie" più leggeri e veloci forse perché la nostra cerchia di amici giocatori si è allargata molto... e non è sempre facile giocare a Caylus dopo una cena finita alle 23:00... (non so se mi capite). Comunque

vediamo se riesco a stilare una lista... per i più curiosi:

- 1-Zertz
- 2-Hive
- 3-Ta Yu
- 4-Caylus
- 5-Vinci
- 6-Daymio
- 7-Domaine
- 8-Ebbe & Flut
- 9/10-Hellas+Fjorde (anche se Federica non ci vuole mai giocare...)
- 11 outsider un RPG - Everway (anche se sono anni che non ci gioco più...)

[non cito il Go... anche se è l'unico gioco dove Federica NON MI HA MAI BATTUTO!!]

e con questo tolgo il disturbo... sperando di incontrare qualche lettore a PLAY 08 e, per tutti i fortunati che ci saranno, ad ESSEN...

[Ciaci] *Bene, grazie a Enrico e Federica ed in bocca al lupo per i loro progetti, sperando di averli ancora tra di noi a parlare delle loro creazioni. Alla prossima!*

[1] Spritz: <http://it.wikipedia.org/wiki/Spritz>





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.

Cultura ludica...

di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Ta Ta Ta Taaa Taaaaaaa Ed eccoci di ritorno a "Chi Vuol Essere Zilionario", la trasmissione condotta dal vostro Terry Scoppiiii # applausi # ma seguiamo la nostra scalata allo zilione con questo simpatico concorrente che ha raggiunto l'undicesima domanda usando tutti gli aiuti e di cui ora vogliamo sapere qualcosa di più della sua vita privata: per esempio leggo nella tua scheda che sei appassionato di giochi ...

[Ciaci] Sì, è vero, più precisamente di giochi da tavolo....

[Scoppi]... ahhh ... bellooooo Risiko, Monopoli, Tabù ... da ragazzino ci giocavo tanto ...

[Ciaci] 🤔 be' ... veramente no, i giochi che seguo sono meno commerciali e molto più interessanti e vari di quelli che hai citato, che comunque hanno avuto un loro peso nella mia formazione, ma che attualmente hanno lasciato il posto a titoli che richiedono un minimo di pianificazione, di strategia, di gestione delle risorse e sono meno legati alla fortuna privilegiando le capacità del singolo piuttosto che il tiro aleatorio di un dado ...

[Scoppi] Ho capito, ti piacciono quei gioconi spremimeningi tipo gli scacchi dove si stanno ore e ore a pensare alla mossa da fare ...

[Ciaci] 🤔 ehmmm ... no, non proprio, quelli che faccio io hanno pur sempre degli elementi di imprevedibilità ed un tema, più o meno aderente alle meccaniche di gioco, che ricrea una particolare ambientazione che tenta di calare il giocatore in un contesto diverso dal solito, come un fatto storico o una situazione economica da gestire o ...

[Scoppi] ... o come concorrente di quiz televisivi!! Immagino che avrai tutte le edizioni di *Lanciaparola* o di *Tira il Pacco* o dell'*Isola dei Fumosi*....

[Ciaci] 🤔 ... eeeehm .. no ... veramente ... io ... 🤔 *aaarrgh*

[Scoppi] ... va bene ... procediamo oltre, lasciamo da parte per ora questi giochini fanciulleschi

e pensiamo alle cose serie qui ora c'è una domanda da 70mila neuro altro che Pictionary

[Ciaci] 🤔 *sigh! è irrecuperabile*

[Scoppi] Dove morì, in circostanze tragiche, Anita, la moglie di Giuseppe Garibaldi? A. nell'isola di Caprera B. nelle campagne di Teano C. nelle paludi delle Valli di Comacchio D. nei boschi del Trentino [1]

[Ciaci] Allora.... Ho fatto diverse partite a "Garibaldi, la Trafila" un gioco che ricrea la fuga di Garibaldi, braccato dagli austriaci, attraverso il territorio delle Valli di Comacchio e ricordo perfettamente che una delle più forti carte che potesse capitare in mano a chi giocava dalla parte degli austriaci era proprio quella che riguardava la "morte di Anita"

[Scoppi] Ah, ti vedo molto deciso, sei proprio sicuro di non voler rinunciare, visto che non hai più aiuti? Sai, la posta in gioco è alta e sarebbe un peccato sprecarla per dei ricordi basati su un gioco....

[Ciaci] No, no, ne sono sicuro, dico C e l'accendo!

[Scoppi] E l'accendiamo! ... # attimi di suspense # ... Signori, non so quanto conti la fortuna in questo caso, ma questo signore ha dato ... la risposta esattaaaaaa!!!!

[Ciaci] 🤔 🤔

[Scoppi] Proseguiamo con la domanda da 150mila: Quali fazioni diedero il via alla Guerra dei Trent'Anni? A. Cattolici e Protestanti B. Guelfi e Ghibellini C. Cristiani e Musulmani D. Repubblicani e Monarchici

[Ciaci] Ok, non dovrei sbagliarmi a rispondere A. Cattolici e Protestanti, perché in *Wallenstein*, un gioco tedesco di pianificazione e conquista, si tratta proprio di questo tema e nell'introduzione



del regolamento ci sono dei brevi cenni storici che riassumono la situazione. Quindi dico A e l'accendo.

[Scoppi] L'accendi? Sicuro, sicuro? Ti lascio ancora un attimo per pensare, prenditi tutto il tempo che vuoi....

[Ciaci] No, no, l'accendo.... ne sono sicuro!

[Scoppi] E va bene come vuoi ... # attimi di snervante attesa # ... sono senza parole! Questo ragazzo (oddio la sua bella età matura ce l'ha, ma gioca ancora come un ragazzino) c'ha azzeccato ancora, la risposta è e-sat-taaaaa!!

[Ciaci] 😊 😊

[Scoppi] Signori telespettatori, stiamo per avvicinarci alla fine di questa entusiasmante gara con un concorrente che vuole farci credere di essere preparato perché gioca ai giochi da tavolo Vedremo come se la caverà con la domanda da 300mila ...

[Ciaci] 😊 *bah!*

[Scoppi] Quale azione compiva sempre Silvio Scaroni, l'asso dell'aeronautica della I Guerra Mondiale, prima di intraprendere una missione? A. Stirarsi la divisa B. Lucidare le eliche C. Controllare le munizioni D. Imparare a memoria il piano di volo ... e qui voglio vedere a quale gioco ti aggrappi ...

[Ciaci] Be' a Wings of War naturalmente, un gioco sulle battaglie aeree della I Guerra Mondiale, si manovrano i velivoli appartenuti agli Assi dei vari eserciti da Baracca a Von Rikthofen ...

[Scoppi] ... e nel gioco magari c'è anche l'azione da eseguire prima delle missioni? *incredulo*

[Ciaci] No, non c'è, ma il suo autore ha proposto anche una variante che assegna ai vari piloti un'abilità speciale e una di queste permette di evitare le carte "inceppatura" che impediscono alle mitragliatrici di sparare, spiegando che nella realtà piloti come Scaroni e anche Baracca (tanto per citare solo dei nostri connazionali), controllavano personalmente ogni colpo delle munizioni scartando quelli che reputavano difettosi e che potevano inceppare l'arma.... Quindi dico C. Controllare le munizioni e l'accendo ...

[Scoppi] Incredibile, signori telespettatori, abbiamo un concorrente che partecipa ad un gioco rispondendo alle domande perché ha giocato ad altri giochi ... ma vediamo se ha risposto giusto anche questa volta ... # attimi di interminabile attesa # Cosa devo aggiungere, signori e signore, che non abbia già detto il concorrente se

non che ... la risposta è esattaaaaa!!!

ovazione del pubblico

[Ciaci] 😊 😊

[Scoppi] Credo che a questo punto debba ricredermi sulle tue attività ludiche, pensavo fossero roba da bambini ed invece mi stai dimostrando che non si tratta di giochi banali ...

[Ciaci] 😊 *era ora* Eh, già ...

[Scoppi] Ed ora il momento tanto atteso: la domanda da uno zilione ... prego il pubblico di fare silenzio e la regia di creare la giusta atmosfera ... *cala il silenzio* I versi di quale poeta furono usati dagli alleati per comunicare alla resistenza lo sbarco in Normandia? A. Baudelaire, B. Rimbaud, C. Hugo, D. Verlaine Non dirmi che c'è un gioco anche sui poeti francesi

[Ciaci] Non che io sappia, però nel 2004, in occasione del 60° anniversario dello sbarco in Normandia uscì Memoir '44, un gioco di miniature (soldatini, per capirci meglio *sgrunt*) che ricreavano a livello tattico alcune delle battaglie di quello sbarco e siccome il gioco mi piacque molto volli saperne di più di quella pagina della nostra storia, per cui cercai in biblioteca dei testi che ne parlavano e tra questi trovai che Radio Londra comunicò alla Resistenza francese l'imminente sbarco alleato con dei versi di Verlaine.... Che ora non ricordo però Ma sono certo che erano di Verlaine!

[Scoppi] Vedo che il gioco oltre a divertire crea anche degli stimoli di approfondimento, mi piace questa attività ludica ... ma ora dobbiamo dare una risposta ...

[Ciaci] Certo dico D. Verlaine e l'accendo

attimi di silenziosa e logorante attesa

[voce fuori campo] Papà, papà ... sveglia ...

[Ciaci] 😊 Uh... eh... ?

[era mio figlio] ... sveglia, è pronta la cena, ti eri assopito davanti alla TV guardando il telegiornale

[Ciaci] Eh... ah ... sì, sì arrivo ...

[mio figlio] Papà, dopo cena, facciamo una partita a Memoir?

[Ciaci] Certo figliolo, però prima devi imparare a memoria i versi di Verlaine ...

[mio figlio] Uh???

[1] Nota dell'autore: le domande che appaiono in questo racconto prendono spunto da quesiti realmente effettuati durante le puntate della nota trasmissione televisiva a quiz a cui l'articolo fa il verso e non appaiono in forma originale per la scarsa memoria di chi scrive e per l'impossibilità di reperire il testo integrale. La domanda finale, tuttavia, riporta l'esatta formulazione originale.



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.

Paola "Paoletta" Mogliotti

si racconta



Ed eccomi qui... Paoletta... nata, cresciuta e vissuta a Torino da ben 30 anni e appassionata da sempre di tutto ciò che è gioco o che lo ricorda.

Sebbene io faccia parte dell'universo femminile, credo di poter vantare un passato ludico quantomeno interessante!

Cresciuta con il Ciccobello e la Barbie, bambolotti di rito fino ad una certa età, per fortuna ho scoperto ben presto che c'erano giochi ben più belli e adatti a me ed è così che

ho cominciato a sfogare la mia fantasia costruendo le cose più impensate con i Lego... quelli che di base erano i pezzi di una stazione ferroviaria, alla fine si trasformavano in

un'astronave spaziale, in una mega villa o in una macchinina sportiva di gran lusso. Col passare degli anni, per merito della lungimiranza dei miei genitori, sono cominciate ad apparire sotto l'albero di Natale le prime scatole di giochi, si trattava di titoli piuttosto commerciali se visti con gli occhi di oggi ma all'epoca erano senz'altro una novità. Sto parlando infatti di giochi come "Indovina chi!",

"Forza 4", "Cluedo", "Viaggio nel mondo degli animali", "Master Quiz", ecc. passatempi divertenti ma anche educativi, che riuscivo a sfruttare quotidianamente grazie alla compagnia della mia sorella maggiore e delle amichette che invitavo a casa per studiare insieme o addirittura durante le numerose feste di compleanno.

Nella mia cameretta, per scelta, non sono mai entrati giocattoli troppo rosa e pieni di fronzoli come Poochie o Mio mini Pony, anche i peluche non erano proprio una delle mie collezioni

preferite e per fortuna sono scampata a giochi come "Gira la moda"!

Qualche anno più avanti ho cominciato il cammino da animatrice presso la mia parrocchia ed anche in questo ambito ho dedicato molto spazio all'elemento ludico, sia come mezzo per riflettere su alcuni aspetti della vita (giochi di interpretazione, di simulazione, di fiducia, ecc.),

sia come occasione di divertimento...

quante vampirate e gioconi notturni intricati abbiamo inventato e organizzato durante i campi scuola estivi!

Negli anni successivi gli impegni scolastici hanno purtroppo ridimensionato il tempo dedicato allo svago ludico, finché l'incontro con TinuZ non mi ha "rimessa in gioco" allargando i miei orizzonti con la scoperta di un'altra dimensione: il gioco di ruolo. Dopo le prime serate in cui assistevo alle sessioni di AD&D come se mi trovassi di fronte ad una gabbia di pazzi, ho finalmente vinto l'imbarazzo iniziale

cominciando a giocare con qualche "png" (personaggio non giocante). Piano piano la confidenza mi ha portato a creare il primo personaggio tutto mio ed una volta rotto il ghiaccio la curiosità mi ha spinto ad esplorare diverse ambientazioni: da D&D sono passata a Cyberpunk, poi Shadowrun, Call of Cthulhu per poi approdare a Warhammer Fantasy Roleplay, il mio preferito.

Contemporaneamente ho potuto apprezzare un altro modo alternativo di divertirsi giocando e cioè tramite il PC e le avventure grafiche come



Tutte queste esperienze più disparate mi hanno fatto apprezzare diverse sfaccettature di questo mondo, contribuendo a formare quello che è il mio attuale gusto ludico che, tradotto in un decalogo di indicazioni schematiche, si riassume in:

10) essendo tutto questo, per quanto serio, un bell'hobby il mio scopo ultimo è sempre il divertimento. Apprezzo quindi molto tutti i giochi, anche i cervellotici e riflessivi, purché consentano durante la partita di ritagliarsi brevi spazi per quattro chiacchiere in compagnia, vuoi di commento sul gioco, vuoi di carattere personale.

Ludicamente, la vostra Paoletta!

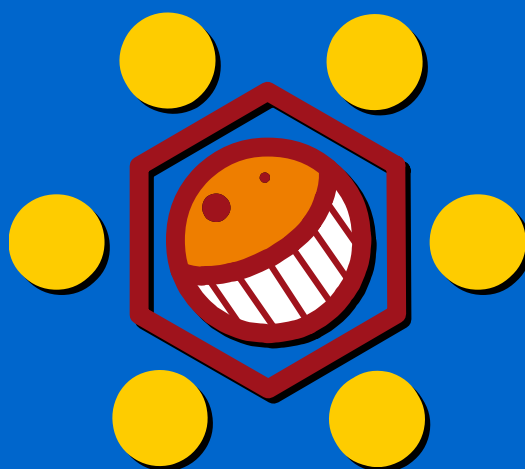
in questo numero abbiamo parlato di:

Modern Art
Medici
Ra

Tikal
Java
Mexica

Tigris & Euphrates
Samurai
Durch die Wueste

Ticket to Ride
Ticket to Ride Europa
Ticket to ride Marklin



www.ilsa-magazine.net

numero 4