



ilsa

5

Informazione ludica a scatola aperta



in questo numero

Agricola, l'Anno del Dragone, Tribunus, Brass

e molto altro ancora

www.ilsa-magazine.net

informazione ludica a scatola aperta



ILSA, Informazione Ludica a Scatola Aperta, è una rivista fatta da giocatori per i giocatori e nasce dalla voglia di dire qualcosa di più sul gioco da tavolo, dalla voglia di condividere le esperienze dei giocatori che compongono la redazione e di poter finalmente parlare dei giochi 'a scatola aperta' cioè in maniera schietta, senza peli sulla lingua e senza tralasciare approfondimenti e strategie da adottare durante il gioco.

ILSA può essere scaricata **gratuitamente** dal sito internet:

www.ilsa-magazine.net

Iscriviti alla nostra **newsletter** e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di **ILSA** nel

Tutti i diritti sono riservati. I copy-right 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.

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

www.ilsa-magazine.net



La redazione si allarga. A partire da questo numero Fabrizio "Linx" Aspesi e Mauro "MdM" Di Marco contribuiranno a rendere ILSA ancora più bella e di questo li ringraziamo... ah, quasi dimenticavo, c'è un terzo nuovo compagno di squadra, il suo nome è Alfio Deputato, dovrei ringraziare anche lui ma per ora mi limito a dargli il benvenuto... speriamo si comporti bene!

redazione@ilsa-magazine.net

seduti nel salotto virtuale della redazione...

Andrea Nini
Nand

Andrea Chiarvesio
Tanis

Paola Mogliotti
Paoletta

Fabio Cambiaghi
fab!o

Franco Sarcinelli
Ciaci

Fortunato Cappelleri
Tinuz

Andrea Ligabue
Liga

Jacopo Ziliotto
Jac

Redattori

Fabrizio "Linx" Aspesi
Fabio "fab!o" Cambiaghi
Fortunato "Tinuz" Cappelleri
Andrea "Tanis" Chiarvesio
Alfio Deputato
Mauro "MdM" Di Marco
Andrea "Liga" Ligabue
Paola "Paoletta" Mogliotti
Andrea "Nand" Nini
Franco "Ciaci" Sarcinelli

Grafica e immagini

Jacopo "Jac" Ziliotto

Impaginazione

Fabio "fab!o" Cambiaghi

SOMMARIO

non solo scatole

5 Come si misura la bontà di un gioco?

Liga e fab!o affrontano la delicata questione della valutazione dei giochi



sotto la lente

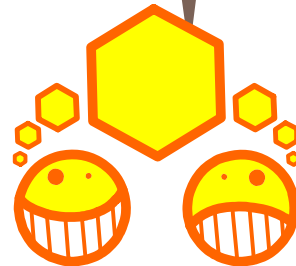
8 L'Anno del Dragone

Linx, Ciaci e i segreti di un gioco controverso

dialoghi di gioco

12 Agricola, pedine da seminare

dialogo tra Nand e Liga sul gioco che ha letteralmente scalato tutte le classifiche



17 Brass, rivoluzione industriale

MdM e Linx parlano di uno degli ultimi successi di Wallace

20 Tribunus

Che ne è stato del gioco in testa alla classifica di Fairplay dello scorso anno? Ce ne parlano Tanis e Paoletta



onda ludica

26 How to teach a boardgame

fab!o intervista Scott Tepper, dimostratore della RioGrande Games

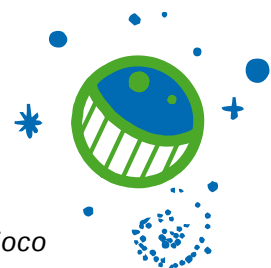
32 Il Natale di Alfio

Cosa separa la realtà dal sogno?

oltre i confini

24 Le espansioni di Race for the Galaxy

Thomas Lehmann ci svela qualche curiosità sul futuro del suo gioco



anteprime

36 Novità a Essen 2008

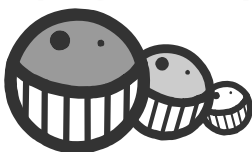
TinuZ e fab!o raccontano la loro passeggiata tra gli stand di Essen



le rubriche di ILSA

in fila per uno

*In questo numero:
FairPlay Scoutaktion 2008*



23

giocano per voi

In questo numero: Alfio Deputato



34



pagelle

38



Non è tutto oro quello che luccica

Troppi giochi, poco tempo... che fare? Quella del giocatore 'esitante' è una sindrome piuttosto frequente tra i giocatori da tavolo che hanno una spiccata propensione per la continua ricerca di nuove emozioni di gioco.

In questa condizione di ricerca si raggiunge presto la consapevolezza che il mercato offre ben più giochi di quanti non sia possibile giocarne e si sviluppa in breve tempo una sorta di intuito che ci soccorre nell'operare una scelta di priorità. Ogni gioco viene analizzato prima ancora di essere giocato, non importa quante informazioni sia stato possibile recuperare, al sesto senso, in mancanza di altro, basta uno sguardo alla scatola.

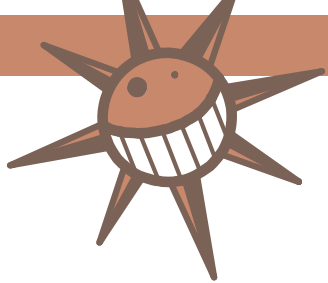
Ma quanto è efficace questo sesto senso? Certamente non è infallibile ma, come gli altri cinque sensi, può essere allenato e perfezionato; è il giocare stesso che allena questa capacità di discernimento che, consolidandosi, delinea in modo netto il gusto di ciascuno.

Cosa ci faccia propendere per un gioco piuttosto che per un altro, cioè il meccanismo con il quale in nostro discernimento si sviluppa assumendo un carattere ben definito, è certamente complesso da definire, posso solo provare ad immaginare alcuni fattori che intervengono nella formula di valutazione: tutti i giochi di questo autore mi piacciono quindi non sarò deluso dalla novità... bene, ma si corre il rischio di tagliar fuori autori sconosciuti che sempre più spesso sorprendono con idee geniali; un amico fidato me ne ha parlato bene... altro punto critico perché dipende fortemente dalla capacità di giudizio del nostro amico. Lui avrà provato il gioco? E se non lo ha provato, quali criteri avrà utilizzato il suo inconscio meccanismo di discernimento? In rete ne parlano tutti... bene, ma si corre il rischio di scambiare un buon lancio pubblicitario per un buon gioco. Taccio poi sui procedimenti basati esclusivamente sul gusto del bello perché sono troppi i giochi con grafiche e materiali appena sufficienti che si sono poi rivelati ottimi al contrario di altri con confezione sontuosa ma utili solo ad essere messi in mostra.

Infine, se è vero in generale che i giudizi migliori vengono dai giocatori che il gioco lo hanno già provato, è anche vero che non tutti i giocatori hanno gli stessi gusti quindi anche i commenti fatti con cognizione di causa necessitano di essere filtrati.

Insomma, perfezionare l'intuito che ci guida nella scelta dei giochi che più ci piacciono non è facile, ci capiterà spesso di giocare a giochi che al termine ci lasceranno solo l'amarezza di aver perso un'ora preziosa che potevamo trascorrere certamente con un gioco migliore che la nostra coscienza ludica ha erroneamente chiuso fuori dalla porta e che non avremo mai la possibilità di apprezzare a meno che un amico più attento non ci apra gli occhi.

Dalla parte di chi sa aspettare c'è il tempo, che con buona probabilità si trasforma in partite giocate (anche da altri) che a loro volta costituiscono il substrato sul quale poggiano la maggior parte delle nostre scelte ludiche, per tutti gli altri non resta altro da fare che giocare per allenare il proprio sesto senso, che non ci permetterà di poter dare un giudizio definitivo basandoci solo sulla lettura di un regolamento ma che ci consentirà di operare una decisiva scrematura restituendoci così il tempo del gioco, che è certamente speso meglio di quello passato a leggere del gioco degli altri.



Come si misura la bontà di un gioco?

[fab!o] Caro Liga, da qualche anno la mia passione per il gioco da tavolo ha subito una trasformazione, l'interesse si è allargato a tutto quello che ruota intorno a queste intriganti scatole colorate e questo (passamelo) aumento di competenza indotto dalla mia sete indagatrice ha avuto risvolti inaspettati. Uno di questi, che certamente è il più frequente, è la richiesta di "consigli per l'acquisto". Certo la cosa fa sorridere ma, tu che giochi e soprattutto fai giocare lo sai bene, molte delle persone che si coinvolgono in questo passatempo prima o poi escono con una frase tipo "bello, me ne consigli uno per...". Inevitabile e per me estremamente imbarazzante, e ti spiegherò il perché.

Tutto parte dalla mia ferma convinzione che componenti e regolamento non siano ancora gioco ma solo strumenti attraverso i quali il gioco ha la possibilità di esprimersi. Il gioco invece, per come lo intendo io, è il momento (sarebbe meglio dire evento visto che non è solo limitato nel tempo ma anche nello spazio) in cui i giocatori hanno la possibilità di interagire tra di loro. Certo componenti e regolamento sono requisiti indispensabili per la buona riuscita del gioco ma ce ne sono altri altrettanto indispensabili. Il grande Alex Randolph diceva: "non chiedere a qualcuno se vuole giocare, chiedigli se vuole vincere", questa frase racchiude

completamente il mio pensiero, spesso per avere un Gioco (ho messo la maiuscola per distinguere dalla scatola nuda e cruda) non basta nemmeno la voglia di giocare!

A questo punto è già in parte spiegato il mio imbarazzo nel consigliare un gioco soprattutto a persone che conosco poco e soprattutto quando il consiglio è conto terzi: "vorrei regalare un gioco a degli amici che tutte le sere si trovano a giocare alla pleistescion, cosa mi consigli?"... e io resto interdetto.

[Liga] Buon Fabio, non potresti trovarti più in disaccordo ... ed è un ottimo inizio per una discussione che proprio nell'impetuoso scontrarsi di due punti di vista differenti può avere il suo interesse e la sua massima realizzazione. Premetto che ritengo il giudizio, specialmente in campo artistico (o simile), per necessità cosa soggettiva e quindi raramente mi trovo in difficoltà quando qualcuno mi chiede "mi consigli ..."; è evidente che nel momento in cui uno mi chiede consiglio si aspetta che io esprima il mio parere sulla cosa (un po' come l'eterna diatriba dei voti, che però rimanderei ad un futuro dialogo).

Premesso quindi che si parla di campi in cui il metro di misura è necessariamente soggettivo, ritengo che il giudizio degli

"esperti" (o coloro che tali vengono riconosciuti) abbia una sua certa importanza ed utilità, soprattutto per le persone che per una carenza di conoscenza diretta dell'argomento si possono trovare in difficoltà a compiere delle scelte. Possedere oltre 500 giochi ed averne giocati forse il doppio non credo sia meritevole in sé, ma sicuramente può aiutare nel consigliare un amico la cui esperienza si ferma a Risiko, Monopoli o Trivial Pursuit. Avere passato pomeriggi, serate e notti a giocare negli ultimi 20 anni della mia vita e continuando a farlo con una certa regolarità, sia con amici e coetanei che in famiglia e con bambini, può fornire un certo margine di sicurezza nel dare un consiglio, anche solo come sunto delle esperienze vissute. L'aver dovuto affrontare decine di volte l'imbarazzante (ma inebriante) momento in cui, di fronte a persone "ludicamente impreparate" si estrae un gioco dalla sacca e si propone, magari dopo una bella cena in compagnia, "vi va di provare?", può dare un certo margine di sicurezza nel dare consigli, anche per neofiti.

Insomma, come credo che ci siano buoni libri e buoni film, una volta che sia ben definito il target, credo ci siano anche buoni (e purtroppo anche brutti) giochi. Lasciando dunque il giusto margine alla soggettività del giudizio, credo che si possa provare a cercare di definire una serie di

parametri quasi oggettivi per misurare la bontà del gioco ... e mi contraddico subito, con un certo gusto nella provocazione, dicendo che per me il primo di questi parametri è che il gioco sia divertente! .. vediamo cosa mi risponde ora!

[fab!o] Beh, è facile rispondere per due motivi. Il primo è che mi trovi perfettamente d'accordo con la tua ultima affermazione, il secondo invece, strettamente legato al primo, mi permette di riprendere velocemente il discorso del "consiglio ludico" perché su quest'ultimo non siamo ancora allineati.

Per quanto sia vero che, grazie alla nostra esperienza, possiamo con una certa tranquillità viaggiare con una sacca da "pronto intervento ludico" adatta alle esigenze dei digiuni, è altrettanto vero che, in assenza di elementi che ci suggeriscano le aspettative del potenziale giocatore, per noi è del tutto improbabile azzeccare sempre i gusti di chi ci chiede consiglio, con il rischio di ottenere addirittura l'effetto contrario a quello desiderato, cioè di appassionare al gioco.

Incredibile ma vero: il problema è proprio il divertimento! Lascia che mi spieghi meglio.

Se un gioco può avere delle caratteristiche oggettivamente valutabili - e con questo intendo dire che sono valutabili da persone competenti nel campo specifico del gioco, perché io, ad esempio, per quanto possa rimanere colpito dalla bellezza di un quadro non potrò mai e poi mai dare un giudizio oggettivo sul tratto dell'artista o sulle proporzioni dei volumi - il divertimento procurato da quel gioco non è certamente tra queste.

Non vorrei fuorviare i nostri lettori con una similitudine troppo complessa (suvvia chi non ha un po' di rudimenti di fisica classi-

ca?) ma oserei dire che se un gioco racchiude in sé un possibile di divertimento di valore oggettivo, assimilabile ad una energia potenziale (cioè la capacità di compiere un lavoro), possiamo considerare il divertimento procurato dallo svolgersi di quel gioco (cioè il lavoro svolto) solo in termini di variazioni di questa energia potenziale. Di conseguenza non possiamo più vedere il gioco come valore assoluto di un possibile divertimento ma dobbiamo valutare quale sarà la sua variazione di energia in virtù della sua "posizione" rispetto ai giocatori. Per fare un esempio ancora più pratico (perché a volte la fisica spaventa), ipotizziamo di essere nel nostro amato campo di forza gravitazionale, se porto una boccia su una torre e la lascio cadere a terra, la boccia compie un lavoro ben più grande di quanto non ne compierebbe se la lasciassimo cadere sul pavimento della torre.

La boccia è il gioco (con il suo potenziale di divertimento), il terreno o il pavimento della torre sono due possibili giocatori, il viaggio della boccia, cioè la variazione della sua "energia" è la misura del divertimento procurato.

Spero che l'esempio sia servito a chiarire la mia idea di divertimento, che non considero legato solo al gioco ma anche (e decisamente) ai giocatori.

[Liga] Parlar con me di Fisica è come invitare un'oca a bere. E allora attingo subito da quello che è stato il mio pane quotidiano per oltre 10 anni, la fisica quantistica. Supponiamo che gli amici a cui proponiamo un gioco siano il nostro "sistema" ed il gioco stesso il nostro "strumento di misura". Le leggi della meccanica quantistica ci dicono che non è possibile conoscere a priori lo stato del nostro sistema ma possiamo averne solo un'idea probabilistica. Inoltre, ogni misura al-

tererà in una maniera irreversibile lo stato del sistema.

Credo dunque che, come dici tu, ci siano giochi adatti a diversi gruppi e situazioni ma credo anche che non sia necessario proporre trivial pursuit o il gioco dell'oca perché questo è quello che gli altri si aspettano quando parliamo di giochi. E' chiaro che il rischio di bruciare un gruppo di giocatori proponendo qualcosa di palesemente inadatto esiste. Ma ci sono giochi validi che rispondono ad alcune esigenze fondamentali che ogni gruppo esprime in maniera piuttosto chiara: giochi semplici e veloci o complessi e che impegnino tutta una serata; giochi con un forte tema o piuttosto astratti; giochi competitivi o collaborativi. Credo dunque che sia possibile proporre un buon gioco che possa divertire e che abbia il pregio di aprire uno scorcio su un mondo, quello dei giochi d'autore, che in pochi ancora conoscono.

Tornando al tema conduttore della discussione, la bontà o meno di un gioco, credo che esistano gli strumenti adatti per una valutazione, soprattutto, conoscendone pregi e difetti. I giochi nominati per lo SDJ sono ragionevolmente certo possano riscuotere un buon successo in un gruppo di giocatori non esperti e alle prime armi, come sono sicuro che quelli nominati per l'IGA lasceranno soddisfatti i gamers. I voti della Tana o di BGG, quando sono in numero considerevole, possono dare una indicazione di quali giochi vale la pena approfondire e quali forse no.

Prima di lasciarti in mano la possibilità di concludere mi riallaccio alla tua premessa e dico che secondo me "componenti e regolamento" sono a tutti gli effetti il gioco e sono le cose sui cui io valuto ed esprimo il mio parere. Poi, ovviamente, il risultato che il gioco produce in termini di divertimento è relativo anche a tanti

altri fattori "ambientali" ... il fatto che migliaia di persone si divertano con "slot machine" e "gratta e vinci" non mi fa certo dire che questi sono giochi di valore o migliori di Agricola e Puerto Rico.

[fab!o] In fondo il problema che ho tentato di evidenziare è proprio questo: è tutta una questione di medie e di campioni.

Posso con ragionevole certezza sostenere che un gioco vincitore dello SdJ sia adatto ad un giocatore novello, poco avvezzo alle strategie complesse ma molto incuriosito dai nostri bei giochi, ma dicendo questo ho già fatto un profilo del giocatore a cui mi rivolgo perché so che, "mediamente", a quel tipo di giocatore piace quel tipo di gioco.

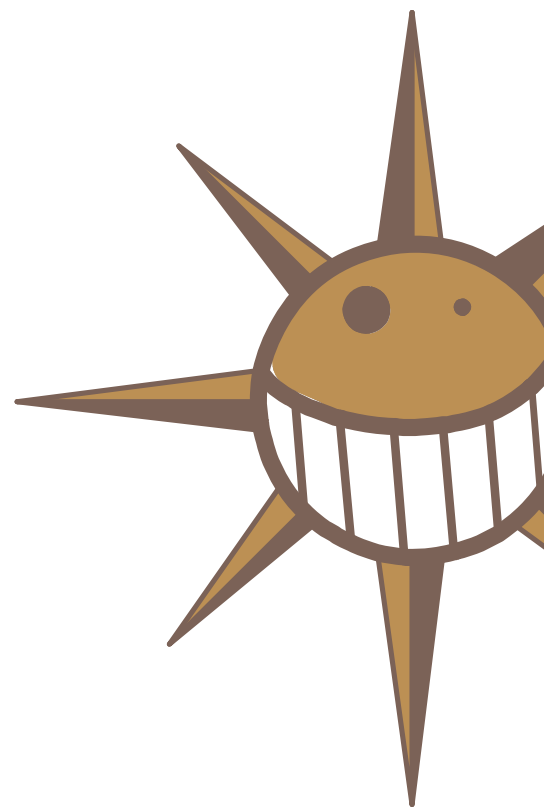
In questo ragionamento elaborato in pochi nanosecondi, il mio cervello ha creato sottoinsiemi di possibili giocatori e sottoinsiemi di giochi, ha creato relazioni tra questi sottoinsiemi, ha collocato il giocatore al quale mi rivolgo in uno degli insiemi in funzione di un profilo ed ha infine scelto un gioco tra i migliori del sottoinsieme collegato.

Purtroppo tutto questo ragionamento ha un punto debole ed è il profilo del giocatore, che spesso è tracciato sulla base di informazioni esigue perché, si sa, non è facile pensare con la testa degli altri.

Un gioco può essere premiato per le qualità oggettive delle sue meccaniche, e possiamo ragionevolmente pensare che una giuria di esperti sia in grado di esprimere un giudizio in questo senso, ciò non toglie che il divertimento che questo gioco potrà procurare prescinde completamente da questi riconoscimenti.

[Liga] Concordo con la tua conclusione solo in parte. Voglio citare un noto proverbio modenese che dice "*anche badilòn al cata il suo mangòn*", che tradotto significa "Anche il badilone (il badile vecchio e brutto) trova il suo manico", ovvero, anche le cose più

brutte e sgraziate alla fine qualcuno a cui piacciono lo trovano ... però il punto, secondo me, non è questo, pena perdersi nel qualunquismo e nell'incapacità di scegliere ... se ogni gioco (ma potrei dire ogni cosa) deve e può essere valutata solo in funzione del divertimento che procura in una specifica persona o gruppo allora è davvero tutto dello stesso omogeneo grigiore. E' vero che ogni giocatore è diverso e ha il suo specifico profilo, ma se un gioco grazie alle sue buone meccaniche, alla sua bella componentistica, a quel "quid" che non si riesce a catalogare in genere piace a 9 giocatori/gruppi su 10 io mi sento di suggerirlo ... avrò il 90% di prenderci. Viceversa se un gioco al 90% delle persone/gruppi annoia e non piace (perché bacato, perché i materiali sono osceni, perché primordiale nelle meccaniche) se lo consiglio avrò solo il 10% di possibilità di fare bene. Concludendo, credo che l'esperienza maturata sul campo giocando, leggendo regole, leggendo recensioni, tenendosi aggiornati, cimentandosi con gruppi e target diversi ci permetta, con un ragionevole margine di sicurezza, di consigliare, suggerire il giusto gioco, come un esperto sommelier che conosce i vini pregiati e noti ma che sa anche portar in tavolo il gioiellino di una cantina poco nota, o evitare l'abbaglio di un gusto più di forma che di sostanza.



Scusate se sono sincero, ma trovo l'articolo pallosissimo. :-)

Soprattutto nel pezzo che si dilunga in esempi che prendono a piene mani dalla fisica lasciando i concetti più oscuri di prima. Avete scritto un casino, ma alla fin fine i concetti sono:

Fabio: mi trovo in imbarazzo a consigliare senza sapere i gusti di chi deve usare il gioco perché non c'è un gioco veramente migliore in assoluto degli altri

Liga: sì, ma statisticamente dei giochi piacciono di più, basta consigliare quelli.

Fabio: sì, ma non sono OGGETTIVAMENTE più migliori (errore voluto)

Liga: siamo abbastanza fighi da poter giudicare senza ombra di dubbio i giochi oggettivamente migliori.

Io trovo che i termini oggettivi con cui si possa giudicare un gioco sono così tanti da poterci fare un saggio. I punti cardine si chiamano Tempistiche, Varietà, Profondità e Divertimento. Alcuni giochi centrano la gestione di questi punti cardine e sono oggettivamente migliori di altri.



L'Anno del Dragone

[Ciaci] In qualità di redattore anziano prendo la parola per presentarvi uno dei due nuovi acquisti di ILSA che ci accompagneranno con la loro passione e competenza nel proseguo del cammino della rivista. Eccomi dunque in compagnia di Fabrizio "Linx" Aspesi per tentare di analizzare a 4 mani uno dei titoli più interessanti usciti nella passata stagione.... a te Linx!

[Linx] L'estate del 2007 fu per me segnata da numerose partite online di Notre Dame. Quindi quando fu data notizia di un nuovo gioco di Feld cercai subito informazioni e immagini. L'impressione che ne ebbi fu molto confusa, in effetti. Sembrava richiamare molti dei concetti di Notre Dame come la scelta di assegnare persone ad una serie di attività e la lotta contro qualcosa di negativo che periodicamente si ripresentava. Inoltre le immagini del gioco non mi hanno mai attirato: due track concentriche senza alcun vero orpello grafico a far capire che possa succedere qualcosa di particolare durante il gioco.

L'anteprima che ho letto parlava di un "fratello di Notre Dame" destinato maggiormente ai giocatori esperti. Devo ammettere che lo comprai titubante e solo per il nome dell'autore che tanto tempo mi ha fatto passare su un sito come BrettSpielWelt che normalmente non ho il tempo di frequentare. Tra l'altro non ero neanche così ansioso di averlo fra le mani al più presto.

Probabilmente lo scarso appeal visivo di Im Jahr des Drachen deve aver fatto il suo corso an-

che durante la fiera di Essen di quell'anno, visto che si è classificato nono nella classifica di Fair Play.

[Ciaci] Concordo con la tua premessa, a prima vista Im Jahr des Drachen non attira l'attenzione e, guardando le immagini del tabellone che circolavano in rete, non faceva venire voglia di provarlo. Ad Essen poi l'area dimostrativa era stata relegata in un angolo dello stand Ravensburger e non risultava molto visibile. Io lo acquistai solo per mania di collezionismo e per il fatto che avevo comunque apprezzato il prece-

dente Notre Dame ed ero fiducioso sulla rinnovata bontà dei nuovi giochi della serie Alea. Inoltre la lettura preventiva del regolamento non mi aveva proprio entusiasmato per cui confesso che prima di giocarlo è rimasto qualche mese sullo scaffale in compagnia dei suoi "fratelli" di collezione.

[Linx] Per apprezzare questo stupendo titolo bisogna infatti provarlo, perché le meccaniche che lo rendono interessante non sono intuibili. Vi riporto di seguito le mie considerazioni, che attendono solo di essere smentite.

NON PERDERE MAI LA TESTA

In ogni gioco il concetto di "primo a giocare" può essere più o meno importante ma è comunque secondario alla strategia di gioco. Qui invece è sostanzialmente il centro del gioco, se vuoi giocare per vincere, anche se potresti metterci un po' per capirlo.

Il gioco ti mette in condizione di poter selezionare quello che ti serve di più al momento solo se nessuno l'ha scelto prima di te o se hai abbastanza soldi. Il problema è che di solito quello che serve a te serve anche agli altri nello stesso momento: nessuno si interessa alla cultura prima della fine del gioco quando avrà piazzato i giusti omini, raramente si comprano favori dopo un certo turno per mancanza di soldi e turni per farli veramente fruttare, tutti aspettano il più possibile a selezionare azioni come la raccolta o la

gara di fuochi d'artificio per avere la possibilità di crearne in maggior numero tramite gli omini che caleranno. Il gioco dà l'illusione di poter lo stesso fare quello che si vuole: basta far soldi. Ma a parer mio è appunto una fuorviante illusione. Io stesso ne ho fatto le spese nelle prime partite.

L'unico modo (anche se poi vedremo che non è l'unico) per fare quello che si vuole senza mettersi a far soldi è combattere sempre per la prima posizione. Ciò non vuol dire essere sempre primo, ma solo essere in grado di diventarlo quando vi servirà.

Per fare ciò servono comunque dei sacrifici. Per correre avanti nel tracciato dell'iniziativa bisogna infatti giocare carte meno efficienti e prima o poi questo si ripercuoterà sulla vostra popolazione.

QUESTO E' UN GIOCO DI SACRIFICI

Il succo del gioco sono le 12 tessere che scandiscono gli eventi di fine mese. Gli eventi sono in gran parte nefasti: siccità, malattie, invasioni mongole, tributi imperiali. Otto eventi negativi su 12. A questi si aggiunge la carenza di alloggi che vi tormenterà per tutto il gioco. Riuscire a uscire indenni da tutti questi eventi è praticamente impossibile e prima ve ne accorgete prima comincerete a capire come si gioca questo titolo.

Benché estraneo al comune modo di pensare, instillato da una marea di film buonisti e da altrettanti giochi, qui le perdite devono essere valorizzate. Bisogna prendere le responsabilità su di se e riuscire a scegliere quando perdere i vostri sudditi. Le perdite, se subite al momento giusto, sono un sospiro di sollievo che libera un alloggio per il vostro prossimo lavoratore!

Quello che dovete fare è dosare le perdite, diluirle durante l'intero corso dell'anno e fare in modo che ad andarsene siano quei lavoratori che hanno già compiuto il loro dovere.

Seguendo questa linea di pensiero, ad esempio, io non mi trovo mai a curare completamente un evento malattia: lascio sempre morire un suddito; raramente faccio in modo di avere 4 monete da offrire all'Imperatore: tre sono abbastanza ed è meno impegnativo farle. Preferisco invece non perdere uomini per l'invasione mongola, in quanto giocare guerrieri è un ottimo modo per avanzare nel tracciato dell'iniziativa.

[Ciaci] Infatti, una delle cose che ho capito, a mie spese, nelle prime partite è che questo non è il gioco dei supereroi che salvano le persone dalle insidie della vita, ma bisogna saper pianificare alla perfezione le proprie mosse per non trovarsi in difficoltà di fronte agli eventi. Saper gestire in maniera oculata le perdite e farle

tornare a proprio vantaggio è prerogativa dei buoni giocatori. Personalmente gli eventi che più mi infastidiscono sono i tributi imperiali e le siccità, i primi ti costringono a buttare soldi o a perdere un turno di scelta se sei indietro nel tracciato iniziativa, le seconde, se capitano a gioco avanzato, ti frenano nella strategia del costruttore, a meno di non spendere mosse per le riserve di riso, e per l'antipatica particolarità che tolgono una tessera da ogni palazzo non rifornito e se non hai piazzato con giudizio e devi sacrificare più di un suddito puoi trovarti in spiacevoli situazioni di scelta.

NON E' UNA BUONA IDEA FAR SOLDI

Nelle mie prime partite pensavo che fare un sacco di soldi con una coppia di esattori delle tasse fosse una buona idea. Ma ho sempre perso.

Guadagnare tanti soldi (cioè più di 3) è un'occupazione non facile in questo gioco. Scegliere l'apposito tassello dà solo 2 monete e, considerando che potrei guadagnarne tre passando il turno quando rimango senza (il gioco, per chi non lo conosce prevede che passando reintegri i soldi fino ad arrivare a tre), non mi pare una buona idea.

Per guadagnare veramente bisogna giocare almeno un esattore delle tasse, meglio due, per guadagnare 5 o 8 monete alla volta. Ma sorgono due problemi:

- 1) La tessera del notaio ti fa avanzare di soli 3 punti nella track dell'iniziativa, provocando praticamente sempre la perdita della possibilità di lottare per scegliere per primo;
- 2) Devi perdere turni importanti per scegliere l'azione apposita, ammettendo di

[Linx] La siccità è il vero motore del gioco, infatti, tutta la partita si pianifica proprio guardando in che mese cadono le tessere che la sanciscono. Io preferisco prepararmi per tempo al nefasto evento. A volte faccio addirittura un doppio raccolto prima della prima per essere libero di sacrificare i miei contadini dopo.

Devo dire che invece l'imperatore mi sta abbastanza simpatico. Per come lo gioco io infatti non richiede nessuna pianificazione: se non ho già i soldi da parte perdo semplicemente un turno di scelta e uno dei tanti lavoratori che occupano la mia baraccopoli. Raramente comunque ho i soldi da parte, anche perché penso che...

trovarla libera da draghi altrui. Inoltre le azioni più importanti che richiedono l'uso di soldi vanno a multipli di 3 e ha poco senso trovarsi con una o due monete dopo aver pagato qualcosa. Soprattutto perché quelle monete vanno sprecate se si deve rinunciare all'azione per tornare a tre.

Perdere la testa della track dell'iniziativa vuol dire essere costretti più facilmente a spendere soldi e perdere quel vantaggio che ci sembrava di avere sugli altri. Ovviamente sono valutazioni che hanno senso solo se volete seguire la regola prima "mai perdere la testa" e se avete a che fare con giocatori esperti che la usano a loro volta.

[Ciaci] In effetti è vero, se si persegue la strategia di non perdere mai la testa dell'iniziativa i soldi sono quasi superflui e servono solo per i tributi all'Imperatore visto che scegliere per primi (o al limite per secondi) è azione gratuita. Una strategia

di questo tipo però ha i suoi limiti perché impegna quasi sempre a prendere le tessere meno esperte per mantenere la testa del gruppo rischiando di non trovare più gli aiuti necessari quando servono oppure rischiando di perdere la leadership proprio quando serve di più perché abbiamo rincorso un paio di tessere esperte e gli avversari ci hanno recuperato terreno.

In ogni caso è una strategia redditizia, ma bisogna sempre valutare bene come si dispongono gli eventi e fare le proprie considerazioni.

LA STRATEGIA DEL POVERO D'INIZIATIVA (o DEL COSTRUTTORE DI CASE DI PIACERE)

Questa strategia prevede che il giocatore ignori completamente la track dell'iniziativa e costruisca il suo gioco consapevole di dover passare il turno almeno 6 volte nell'anno. E' tutta basata sulla massimizzazione delle azioni. Si parte con 6 monete quindi si sarà sicuri di fare 2 azioni a scelta, poi si passa e si prendono 3 soldi, il turno dopo scegli quello che vuoi, quello dopo passi e così via. Avere la possibilità di fare 6 scelte senza dover più badare alla track dell'iniziativa quando scelgo che lavoratore calare (anche se vedremo poi che non è affatto così) trovo che sia una possibilità interessante. Quello che guasta è la presenza dell'imperatore che rovina la sequenza. Normalmente basta perdere il turno dove è richiesto il tributo all'imperatore per recuperare 3 monete da regalargli e perdere un solo contadino ma può capitare che il turno che dovrete perdere sia quello in cui voi avevate già soldi da parte!

Sareste così costretti a selezionare un'azione a costo zero che SICURAMENTE non vi sarà utile. In pratica per poter attuare questa tattica bisogna verificare ad inizio

[Linx] Sarà anche così, ma finora tutte le volte che ho perso la possibilità di lottare per la prima posizione non sono mai riuscito a portare a casa la vittoria. Può capitarmi certo di abbandonare la lotta e buttar giù un esattore delle tasse con un paio di turni d'anticipo, ma mai sono riuscito ad impostare una partita vincente contando soprattutto su quelli.

Nella mia ricerca di alternative a quella regola aurea ho trovato finora una sola risposta, ovviamente estrema: quella che io chiamo...

partita dove cadono le feste dell'imperatore. La prima deve cadere in un mese dispari, la seconda in uno pari.

Se così fosse potete iniziare la partita calando una cortigiana e un artigiano e provare questa tattica estrema.

Una volta dichiarata questa partenza non potrete più tornare indietro: dovrete riuscire a selezionare sempre lavoratori di grado esperto. Non pensiate però che sia troppo facile: scegliendo i lavoratori sempre per ultimo sarete costretti ad anticipare le scelte dei lavoratori cruciali (contadino, guaritore e guerriero) per non farveli rubare.

Avrete però la possibilità di calare senza patemi quei lavoratori che normalmente lasciate da parte per i valori d'iniziativa bassi.

Le cortigiane (fino a tre) vi daranno punti senza dover scegliere azioni per tutta la partita e gli artigiani (anche un paio assieme magari) espanderanno la vostra baraccopoli velocemente senza dover perdere turni su turni sull'apposita azione.

Le altre scelte dovranno logicamente variare e modellarsi

sull'andamento della partita. Pochi pirotecnici in giro? Ne piazzo uno esperto io. Il prossimo mese devo passare per dare il tributo all'imperatore e gli altri sembrano già forniti di monete? Calo l'esattore delle tasse sperando che rimanga libera l'azione soldi per farne un paio in più. Se va male sacrifico quello stesso inutile esattore. Gli ultimi mesi sono tranquilli e si prestano a far punti attraverso la cultura? Rubo abbastanza velocemente uno degli studiosi esperti per sottrarlo agli altri giocatori.

Vi troverete davanti ad un modo diverso di giocare, insomma.

Quindi occhio alla posizione delle tessere imperatore quando iniziate la prossima partita!

[Ciaci] Mi pare una ottima strategia Linx, soprattutto perché ti permette quasi di disinteressarti delle azioni degli avversari, in quanto hai già programmato le tue mosse per tempo.

La ritengo una valida contromossa alla strategia della rendita fissa, quella che richiede subito la spesa di 6 monete per acquistare al primo turno un Grande Privilegio. Infatti per attuare questa mossa è necessario partire spartiti in testa all'iniziativa per essere sicuri di trovare l'azione libera e garantirsi 24 punti che nessuno potrà toglierci. Contro i giocatori che la adottano è necessario mettersi subito al riparo e trovare un sistema per bilanciare la rendita dell'avversario. Solitamente le strade percorribili sono due: o si segue a ruota comprando nel turno successivo un Grande Privilegio oppure si passa a costruire un paio di palazzi in più dell'avversario con tutte le attenzioni che questa scelta comporta (posizione delle siccità) e si cerca poi di colmare il gap con altre rendite.

Per concludere faccio ancora un paio di considerazioni sulle meccaniche di questo gioco.

Partire per ultimi nella scelta iniziale delle tessere lo trovo un vantaggio perché mi permette di

conoscere in anticipo quello che hanno scelto i miei avversari e comportarmi di conseguenza, visto che a parità di iniziativa la pedina arrivata per ultima nella casella ha la priorità, dandomi la possibilità di capire già dove gli altri giocatori andranno a parare. Questo è molto importante perché mi apre la scelta a diverse strategie, diversamente dal primo giocatore che offre agli altri la possibilità di studiare delle contromisure già dalla partenza. Ci sono alcune tessere che potenzialmente sono forti, ma spesso non lo esprimono come si deve. Parlo soprattutto dei notai e dei pirotecnici.

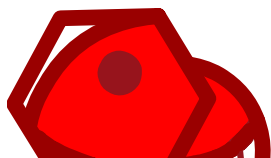
I primi possono portare una marea di punti, soprattutto se possiamo contare sulla testa

dell'iniziativa, ma se ci affidiamo a loro e non siamo i primi a scegliere dovremmo avere una buona scorta di soldi per farli fruttare oppure dimezzarne il loro uso. I secondi possono portare 12 punti in saccoccia, ma sono facilmente disinnescabili se anche gli avversari pareggiano le nostre quantità di fuochi d'artificio, vanificando i nostri sforzi. Puntare massicciamente sui pirotecnici non paga in termini di costi/benefici.

[Linux] Pensa che ho un amico che è convinto che se inizi la partita da ultimo di sicuro non la vinci. Io trovo invece che la partenza sia piuttosto bilanciata e ogni posizione ha i suoi vantaggi e i suoi difetti. Non dimenticarti

che se scegli per ultimo avrai scelte limitate: le migliori combinazioni di tessere saranno già state scelte. Ti dovrai solo adattare.

Per concludere penserei invece ai giocatori "de coccio" che si avvicineranno a questo gioco per merito di questo articolo. Due cose mi tocca SEMPRE rimarcare a chi si appresta a giocare perché sembra faccia fatica ad entrare nelle teste: potete calare tutti i contadini che vi pare, ma se vi dimenticate di scegliere quando ne avete la possibilità l'azione "raccolto" vedrete comunque morire buona parte dei vostri sudditi alla prima siccità; d'altra parte l'azione "parata militare" (elmo) non vi salverà dai mongoli! Dovete calare guerrieri!

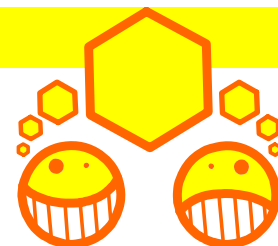


www.GIOCHIDI.it



**Khet
THE
LASER GAME**





Agricola, pedine da seminare

[Nand] Un anno fa alla fiera di Essen veniva presentato Agricola; oggi su ILSA io e Liga possiamo fare un bilancio (sicuramente parziale) e dire la nostra su questo "fenomeno".

Partendo con alcuni dati oggettivi, questa è la lista dei premi vinti da Agricola (lista che rischia di diventare, col passare del tempo, piuttosto lunga):

2009 Tric Trac d'Or
 2008 GoldenGeek (sito BoardGameGeek)
 Game of the Year e Gamer's Game
 2008 Juego del Año 2008 (Spagna)
 2008 Hra roku (Repubblica Ceca) - Gioco dell'anno
 2008 I.G.A. - General Strategy Category
 2008 J.U.G. - JogoEu User's Game (Portogallo)
 2008 Spiel des Jahres (Germania)
 Sonderpreis "Komplexes Spiel" (premio speciale gioco complesso)
 2008 Deutscher Spiele Preis (Germania)
 2008 Spiel der Spiele (Austria)
 Spiele Hit für Experten (categoria gioco per esperti)
 2008 in die Hall of Games gewählt
 2007 Meeple Choice Award (mailing-list Spielfrieks)
 2007 H@ll9000 Lieblingsbrettspiel - Liebstes großes Spiel
 2007 Wiener Spiele Mischung (Austria)

Già dalla sua presentazione si era piazzato secondo (alle spalle di Tribunus) nella lista compilata con i giudizi raccolti durante la fiera di Essen. L'edizione Lookout in tedesco è stata giocata fuori dai confini con traduzioni fatte dagli appassionati, e durante la prima metà del 2008 l'edizione in inglese (della Z-Man Games) ha creato una grande aspettativa, raggiungendo in poco tempo le copie prefissate per il preordine. Negli ultimi mesi di quest'anno (grazie alla sua diffusione e al suo apprezzamento) ha scalzato Puerto Rico dal Rank #1 di Boardgamegeek.

Uwe Rosenberg è un autore che ha al suo attivo un buon numero di titoli (sicuramente il più noto è Bohnanza), ma posso affermare che nessuno di questi arriva alla

complessità e allo spessore di Agricola (forse il solo è "Le Havre", pubblicato alla fiera di Essen quest'anno). Tra parentesi, mi viene da pensare: ma Uwe cosa avrebbe potuto realizzare, se non fosse stato impegnato a creare l'ennesima espansione di Bohnanza? Ma Agricola è il risultato dell'ispirazione che gli è arrivata da Caylus (come l'autore ha affermato in un'intervista per JogoEu) e quindi non sarebbe potuto esistere prima della comparsa di questo titolo.

Liga, cosa ne pensi del "fenomeno" Agricola? È lo definiresti veramente un "fenomeno" tra virgolette?

[Liga] Nel nostro piccolo grande mondo di giocatori capita ogni anno che una serie di circostan-

ze, commenti e recensioni fatti dalle persone giuste al momento giusto, anteprime particolarmente stuzzicanti generino un "hype" attorno ad un gioco di proporzioni spesso considerevoli ... direi che nelle ultime edizioni di Essen c'è sempre stato un gioco che si presentava come il degno erede di Puerto Rico, quello che lo avrebbe scalzato dalle classifiche. Spesso però si trattava di meteore, giochi belli ma senza quel "quid" per durare o comunque per fare il grandissimo balzo ... mancava sempre qualcosa ... Caylus, troppo lungo e macchinoso a volte, Through the Ages, componenti un po' scarsi e poi complesso, Twilight Struggle, solo per due e un po' retrò in termini di materiali ...

Agricola, ha infilato una serie favorevolissima di eventi che lo hanno portato ad essere un fenomeno di culto; essendo un bellissimo gioco dalla struttura molto solida e con una rigiocabilità praticamente infinita, queste spinte lo hanno davvero catapultato nell'olimpo del gioco. L'idea originale, la grafica molto interessante con illustrazioni particolarissime, la devozione di Melissa, quasi al limite dell'iconoclastia, che ha portato il gioco in lingua inglese creando un vero e proprio circolo di devoti che con amore e pazienza da amanuense hanno ritagliato ed incollato foglietti sulle rarissime e preziosissime copie in tedesco. Non avere Agricola, non averlo giocato, non avere incollato almeno il mazzo base, ti metteva nella situazione di sentirti giocatore incompleto, non più parte della comunità devota

al “santo” Uwe e alla sua splendida creatura.

Definirei dunque Agricola davvero un fenomeno ed anche un gioco importante perché ha dimostrato che non è necessaria l'innovazione assoluta per fare un gioco di portata mondiale. Vorrei portarti Nand, vista la tua proverbiale meticolosità nel navigare nel mondo ludico, a parlare proprio delle meccaniche di questo gioco, cercando di valutare e capire se e quanto di originale c'è e quanto invece sia un'abile opera di rivisitazione ed amalgama di cose già viste. Personalmente non sono un fanatico dell'innovazione in senso assoluto: credo che nel gioco, come in cucina, l'abilità del cuoco sia più nel saper dosare ed usare con perizia gli ingredienti classici piuttosto che nell'utilizzo dell'ingrediente particolare. A te la parola...

[Nand] È vero, l'attesa (e magari anche il bricolage) ha aumentato le aspettative nei giocatori, ma è altrettanto vero che l'attesa non ha creato dal nulla le evidenti qualità di questo titolo.

E parlare di meccaniche per me è un invito a nozze. Come ho anticipato Agricola deve molto a Caylus, da questo titolo arriva il meccanismo del “workers placement”, in dettaglio qui abbiamo:

- azioni da scegliere che aumentano col passare dei turni (come in Caylus) ma indipendentemente dalle scelte dei giocatori (a differenza di Caylus);
- possibilità di aumentare i propri “worker” (a differenza di Caylus), cosa che influisce direttamente sul punteggio finale;
- azioni prefissate come tipologia e variabili come ordine, che in sostanza permettono una certa pianificazione dei turni successivi.

L'unica meccanica che apprezzo poco in Agricola è l'ordine dei

turni; l'azione “primo giocatore” se viene scelta dal vicino di destra o di sinistra può far cambiare il turno da secondo a ultimo: è un po' aleatorio, molto più elegante la gestione in Caylus (che viene attuata al prezzo di un minimo aumento della complessità).

Passando alle risorse, in Agricola sono presenti tre differenti tipologie:

- materiali da costruzione (legno, argilla, pietra e canna),
- generi alimentari (grano e ortaggi),
- animali (pecore, cinghiali e bovini).

Se ci aggiungiamo anche il cibo ne abbiamo ben dieci: c'è di che soddisfare anche il giocatore più esigente in termini di “gestione delle risorse”, e ognuna di esse influisce (in modo più o meno diretto) sul punteggio finale. Certamente non c'è un collegamento diretto tra numero di risorse presenti e validità di un gioco, ma avere tanti elementi da tenere sotto controllo è sicuramente stimolante per il giocatore e permette di diversificare di molto le azioni e gli effetti nel gioco.

Apprendo una parentesi, tutti questi elementi si ricollegano in ogni caso ad un background che, per quanto semplificato, è di facile comprensione: la vita della fattoria; ad esempio un giocatore che legge la regola sul raccolto del grano non ha difficoltà ad individuare le tre fasi (e ricordarsene durante la partita):

- aratura di un campo,
- semina del campo arato con altro grano,
- attesa del raccolto.

E così tutte le altre regole si basano su qualcosa di concreto, per cui abbiamo un set di regole facili da apprendere e da ricordare; o quasi, l'unica regola poco aderente con la realtà è il divieto di piazzare recinzioni incomplete, che nelle prime partite può sfuggire per la sua “stranezza”.

Per quanto riguarda il punteggio, in contrasto col fatto che è possibile vincere con differenti strategie, il punteggio maggiore si ottiene con il bilanciamento di vari elementi, alcuni limitati di base, come:

- spazi utilizzati (max 0 punti, partendo da -13),
- stalle recintate (max 4 punti),
- stanze della casa (max 30 punti, ma molto in teoria),
- membri della famiglia (max 15 punti)

Gli altri elementi hanno un limite oltre il quale non aumenta il punteggio (ogni singolo elemento può portare al massimo 4 punti, 28 in totale per sette categorie):

- risorse alimentari (grano, ortaggi, pecore, cinghiali e bovini),
- campi arati,
- pascoli.

La tabella dei punteggi si può “ribaltare” in questo schema, che riporta i punti per ogni singolo elemento raggiunto (ad esempio, il primo campo vale 0 punti, il secondo ne vale 2, perché si passa da -1 a 1 punto):

	1	2	3	4	5	6	7	8
Campi		2	1	1	1			
Pascoli	2	1	1	1				
Grano	1			1		1		1
Ortaggi	2	1	1	1				
Pecore	2			1		1		1
Cinghiali	2		1		1		1	
Bovini	2	1		1		1		

Infine la marcia in più di Agricola: le carte miglioramenti e professioni, tante "schegge" (*) di regolamento che, man mano che vengono implementate, si vanno ad aggiungere a quelle, fondamentalmente semplici, che formano la base comune per tutti i giocatori.

(*) *Le definisco tali vista la quantità di testo che contengono, solitamente un paragrafo che difficilmente può essere reso dai soli simboli e numeri.*

In sostanza, durante una partita ogni elemento del gioco dovrebbe venir valutato in termini di punteggio, per decidere se realizzarlo o meno, e se è facile per alcuni (la prima verdura vale 2 punti, la quindicesima pecora 0 punti), risulta molto più difficile per altri, come le carte: quanto valgono quattro unità di cibo negli ultimi quattro turni di gioco? Riuscire a fare correttamente queste "conversioni" significa avvicinarsi al bilanciamento che porta alla fine alla vittoria.

Queste sono i punti della meccanica di Agricola che mi hanno colpito maggiormente, tu Liga cosa ne pensi?

E anche tu hai trovato una regoletta "zoppicante"?

[Liga] Devo dire che io ho giocato ed apprezzato Agricola anche nella sua versione "Family",

ovvero quella senza carte. È adatto ad essere giocato anche con giocatori non "hardcore" a cui poco interessa se il gioco risulta un po' ripetitivo alla 10° partita ... è già tanto se lo giocano 3-4 volte. Inoltre mostra come il motore centrale del gioco, ovvero la gestione della fattoria, sia in effetti molto solido. A me ha favorevolmente colpito l'apparente libertà che un giocatore ha nello sviluppare la sua fattoria, puntando su alcuni aspetti o su altri... dico apparente perché in realtà, giocando con avversari navigati, essere competitivi significa lasciare davvero pochi buchi e quindi alla fine occorre svilupparsi in tutte le categorie... la scelta non è più sul "faccio o non faccio" ma sul "quando lo faccio"?

Un altro limite che vedo, ma forse è un pregio in realtà, è la curva di apprendimento del gioco: chi ha giocato di più raramente perde contro chi ha giocato di meno ed in ogni caso servono almeno un paio di partite per avere un'idea di cosa si fa e di cosa si deve fare. Una partenza lenta o sbagliata può compromettere seriamente la partita... soprattutto perché sia il ciclo dei campi (aro, semino e raccolgo) che quello degli animali (faccio il recinto, acquisto, riproduco) necessitano di alcuni turni di avvio ed una buona pianificazione per

portare i frutti desiderati.

Mi lascia invece abbastanza indifferente la diatriba sulle carte: credo che possano verificarsi mani più o meno favorevoli ma nel complesso le carte si vanno ad inserire su una meccanica di gioco talmente stabile che difficilmente si creano situazioni di reale stallo per un giocatore abile.

Absolutamente fantastica la scalabilità: è difficile avere tra le mani un gioco che sia divertente ed efficace tanto in 2 quanto in 5 giocatori. In realtà si può quasi parlare di 5 (sì, esiste anche la versione in solitario!) Agricola diversi perché le differenze tra le azioni utilizzabili a seconda del numero dei giocatori non sono banali, ma implicano una impostazione della partita diversa. Ma per non essere solo "tanto fumo e niente arrosto", io recito la parte "del fumo" e lascio l'"arrosto" alla consueta precisione di Nand. Ti sei fatto una tua idea della differenza tra le partite a 2, 3, 4 o 5 giocatori?

[Nand] Hum, vediamo, tenendo ferme le disponibilità base, abbiamo, per i vari numeri di giocatori, queste possibilità (ogni numero indica le risorse ricevute con una certa azione, se è in grassetto si accumulano), date dalle carte azione variabili:

	3 giocatori				4 giocatori					5 giocatori				
Legno	2		1		2	1				4				1
Argilla		1					2				3			
Pietra								1						1
Canna								1						1
Cibo								1	1					1R
Occupazione				1§§						1§				1§+
Occupazione (3°+)										1§§				1§§ +
Pecora*														
Cinghiale												1		
Bovino§														

Legenda: * +1 cibo; § -1 cibo; + Family Growth (aumento famiglia); R Renovation (miglioramento abitazione)

IMHO le azioni a disposizione nella partita a 4 giocatori sono inferiori rispetto a quelle nella partita a 5, per quest'ultima combinazione ci sono carte più potenti (1), come le seconde Family Growth, Renovation, e quella per gli animali. In 4 c'è meno legno, suddiviso su due carte (2) e una combinazione Pietra/Canna/Cibo meno efficace della Legno/Pietra/Canna della partita a 5. In generale ho rilevato una semplificazione nella diminuzione dei giocatori, ritengo che, dato che c'è sempre almeno un'alternativa alla "direttrice di sviluppo" da prendere, se si gioca in pochi è difficile trovarsi senza alternative; ma è più impegnativo destreggiarsi con altri 3 o 4 avversari, si rischia di ritrovarsi "bloccati" su tutta la linea (nonostante le azioni in più a disposizione).

(1) per bilanciare questa apparente differenza, in 5 giocatori c'è lo stesso numero di azioni che in 4.

Questo è il numero di azioni a disposizione:

giocatori	azioni	worker
2	11-24	4-10
3	15-28	6-15
4	17-30	8-20
5	17-30	10-25

(2) il legno ha molti utilizzi, riuscire ad averne molto e magari poterlo convertire in cibo è molto vantaggioso.

L'importanza dell'azione Starting Player (diventa il primo giocatore) aumenta con il numero di giocatori (e in 2 non ha l'effetto collaterale che ho descritto in precedenza). Oltre a questo, le azioni Occupazione sono una per due giocatori, due per più giocatori, quindi diventa ancora più

importante agire per primi quando si è in tanti (più possibilità di riuscire a giocare le carte Occupazione); per ogni partita abbiamo queste possibilità:

giocatori	occupazioni	azioni occupazione
2	14	14
3	21	28
4	28	28
5	35	28

È improbabile che un giocatore riesca in una partita ad attivare tutte e sette le occupazioni (o che ne abbia bisogno), ma è sicuramente difficile in 2 o 4 e impossibile in 5.

l'eleganza del meccanismo (come si vede in altri titoli), ma mettendo mano a quasi tutti gli elementi del gioco e realizzata con un pesante lavoro di design e playtest.

Riguardo al "Family Game", non ho giocato molte partite, ma ha l'innegabile pregio di durare meno di un'ora, quindi abbiamo un "filler" medio e un "giocone" in una sola scatola: notevole.

Per la fortuna nella pesca delle carte, direi che sia un non-problema; come ho rilevato, anche se si ha una mano "fortunata" non è comunque banale riuscire ad implementarla al massimo delle potenzialità: si deve sempre valutare l'ordine e la tempistica. E in ogni caso già



Nooo, dobbiamo aggiungere altre pedine nella scatola???

Le azioni miglioramento invece aumentano con i turni, da una a quattro, indipendentemente dal numero di giocatori, quindi in pochi giocatori ci sono sicuramente meno problemi ad attivarle.

In generale questo gioco potrebbe essere preso come esempio di scalabilità, ma attenzione, non è implementata attraverso

nel regolamento base troviamo due varianti che diminuiscono di molto la fortuna nella pesca, e ne posso proporre una terza (metodo "Ticket to Ride"), ovvero:

- cinque carte Occupazione scoperte sul tavolo, a turno ogni giocatore ne pesca una (con rimpiazzo immediato) oppure una coperta dal mazzo,
- quando tutti ne hanno sette si

procede con lo stesso sistema per le carte Miglioramento.

Infine, Liga, prima di passarti la parola per le considerazioni finali, mi è venuta la curiosità di controllare quali siano le motivazioni dei voti negativi su BGG, per sommi capi abbiamo:

- 1) è un eurogame,
- 2) il tema,
- 3) troppo complesso (troppe carte, troppi componenti, troppo testo, etc.),
- 4) poca interazione,
- 5) troppo "guidato" dalle carte,
- 6) rischio paralisi-da-analisi,
- 7) noioso.

Per me (1) e (2) non sono mai stati un problema, (3) e (4) li ritengo a livelli accettabili (sempre personalmente), il punto (5) ha varie soluzioni mentre il (6) si risolve con il buon senso (o una clessidra). Infine direi che il (7) decada una volta che gli altri punti sono risolti. No?

[Liga] Bella questa idea dell'analisi delle principali cause di giudizi negativi... ci tornerò tra un attimo. Volevo ribadire anche io una cosa importante che hai detto parlando della scalabilità: Agricola scala bene perché è stato playtestato con cura in tutte le

sue diverse versioni, trovando soluzioni che non sono il semplice scalare di regole generali. Questo aspetto piuttosto innovativo (esistono giochi che hanno magari regole un po' diverse al variare dei giocatori, ma non in maniera strutturata e sistematica) è secondo me uno dei componenti del suo successo. Purtroppo negli ultimi anni la necessità di presentare un gioco nuovo negli appuntamenti imperdibili, quali Essen e Norimberga, porta spesso ad un playtest non troppo accurato e giochi potenzialmente eccellenti non decollano perché non perfettamente limati ed equilibrati ... in tal senso, per non parlare sempre e solo male dei giochi di casa nostra, una nota positiva è ad Comuni degli Acchittocca che è "in giro" da tanti anni ed è stato limato alla perfezione ... o, quando uscirà, il fantastico Costantinopoli di Giancarlo Fioretti (alias Dominex)!

Tornando agli aspetti negativi del gioco: secondo me Agricola è un'eurogame ma con una forte ambientazione, che personalmente trovo azzeccata e divertente, anche se capisco chi preferisce vestire i panni del cavaliere crociato piuttosto che quelli del contadino di un paio di secoli

fa. L'aspetto della complessità non è un difetto e l'esistenza di regole "family" aiuta ... anche questa è una buona usanza che si sta diffondendo. L'interazione diretta in effetti nel gioco non è tanta, ma è indubbio che la partita deve necessariamente essere impostata tenendo d'occhio quello che fanno gli avversari, in particolare quello alla propria destra. Il fatto che il gioco sia troppo guidato dalle carte è in parte vero, anche se, come già detto, uno può essere competitivo anche utilizzando pochissime carte e spesso, per i giocatori meno esperti, la frenesia di giocare le carte diventa un pesante limite allo sviluppo e alla vittoria. Il fatto che il gioco sia noioso è un giudizio soggettivo che non ha senso disquisire. Nel complesso, per concludere, ritengo Agricola davvero un capolavoro, che merita i riconoscimenti e la fama acquisita.

[Nand] E la ciliegina sulla torta è l'edizione in italiano dalla Stratelibri, uscita appena in tempo per il Natale! Naturalmente non soppianderà la tombola, ma spero che qualche posto sotto l'albero lo possa trovare.

Buon Gioco!

Era ora che Uwe buttasse alle ortiche i suoi fagioli e si mettesse a disegnare giochi seri. Se prima poteva annoverarsi fra le braccia rubate all'agricoltura ora finalmente ha donato l'agricoltura ai giocatori. Un gioco con ben 10 risorse e una tonnellata di carte piene di fitto testo sicuramente sono indice di un gioco serio. Io ovviamente l'ho comprato da tempo in tedesco. Sfortunatamente non riesco a trovare avversari in grado di giocarci. Non in molti hanno seguito il mio consiglio di partecipare ad un corso di tedesco e io mi rifiuto assolutamente di sporcare la pulizia grafica della stampa originale con stampe e fogliettini vari...

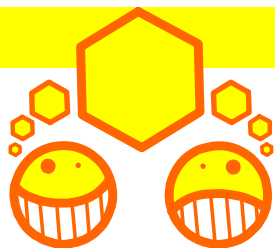
cosa ne pensa... Alfio

A differenza di Alfio io ho aspettato la tanto agognata edizione nostrana natalizia. I giocatori Italiani si lamentano tanto che i più bei giochi internazionali faticano ad uscire sul nostro mercato e visto che una volta tanto una delle case editrici del Bel Paese ha preso questa decisione mettendo in pista un'ottima traduzione (e questo gioco a differenza di molti altri di testo ne ha a parecchio sulle carte) ben venga l'aver aspettato. L'articolo qui sopra è prodigo di ottime osservazioni e spunti di riflessioni, non vedo l'ora di andare a zappare la terra!

cosa ne pensa... Tinuz

Anch'io ho aspettato le vacanze natalizie per scoprire finalmente questo gran bel giuocone e devo dire che è stata dura resistere così tanto avendone sentito parlare molto spesso ma soprattutto molto bene. La mia attesa però è stata doppiamente ripagata perché ho avuto sia il piacere di giocare direttamente con l'edizione in italiano che il piacere di scoprire un gioco che mi ha davvero affascinato e che rientra perfettamente nei miei gusti. Ammetto che il primo approccio al gioco non è dei più semplici, soprattutto per l'aspetto legato alla gestione delle carte, ma una volta entrati nell'ottica le scelte dei turni si susseguono con una logica così lineare che ne semplificano lo svolgimento.

cosa ne pensa... Paoletta



Brass, rivoluzione industriale

[MdM] Non vi nascondo che è con immensa gioia che mi siedo al nostro "tavolo" per parlare un po' di Brass, che per me è stata una struggente attesa e una piacevole conferma della stagione ludica 2007/2008.

L'autore, Martin Wallace, non avrebbe bisogno di presentazioni: basti pensare che nelle prime 50 posizioni della classifica di BGG compaiono ben 4 dei suoi titoli. Wallace è, a tutti gli effetti, una figura particolare nel nostro piccolo mondo: l'autore inglese, infatti, mescola da anni con abilità Eurogames e Amerigames riuscendo, in un insieme piuttosto contenuto di regole (anche se non sempre facilmente accessibili), a costruire ambientazioni e dinamiche di gioco coinvolgenti. I suoi giochi possono essere divisi in due filoni: uno storico (principalmente incentrato su eventi bellici) e uno economico (principalmente incentrato sulla produzione/trasporto di beni). Nel primo gruppo si possono annoverare titoli come *Princes of the Renaissance*, *Struggle of Empires*, *Perikles* e *Liberté*, mentre nel secondo si elencano titoli come *Age of Steam*, *Railroad Tycoon*, *Volldampf* e *Pampas Railroads*. Brass rientra nella seconda categoria, e ha segnato il ritorno di Wallace al gioco economico dopo più di due anni: questo giustificava l'attesa che circondava il gioco prima della sua uscita.

[Linx] Davvero tu trovi che ci sia qualcosa dei giochi americani nei giochi di Wallace? Personalmente li ritengo dei "giochi di stile europeo" dedicati a giocatori esperti. Il fatto che spesso Walla-

ce usi i dadi per i combattimenti non lo trovo rilevante in tal senso. I suoi sistemi di punteggio, spesso appoggiati a discorsi di maggioranze, sono così precisi da richiedere ai giocatori la concentrazione tipica richiesta dai giochi a informazione completa europei per poter affrontare la partita con qualche speranza di vittoria.

[MdM] In realtà io stavo pensando alla profusione di tasselli con abilità speciali (come accade prevalentemente nei giochi di ambientazione storica), oppure a come le regole del gioco siano realizzate anche tenendo d'occhio la realtà (dire con scopo simulativo sarebbe eccessivo), a scapito di quel raffinato gioco di incastri che normalmente caratterizza i migliori europei.

Tornando al gioco in esame, Brass (letteralmente "ottone", ma si tratta di un termine con cui gli inglesi si riferiscono al denaro) è ambientato nel Lancashire del diciannovesimo secolo, durante l'avvento e lo sviluppo della Rivoluzione Industriale. Il gioco ripercorre la nascita e lo sviluppo delle prime industrie, dovute all'applicazione della macchina a vapore, ovvero la diffusione dell'industria tessile e la corrispondente crescita dell'industria mineraria dovuta alla sempre maggiore domanda di carbone. La necessità di movimentare ingenti quantità di materiale comportò inoltre lo sviluppo di una efficiente rete di trasporto realizzata inizialmente con una rete di canali, e trasformata successivamente, con l'avvento della locomotiva, in rete ferroviaria.

In Brass, ogni giocatore parte con un piccolo capitale e contribuisce allo sviluppo del tessuto industriale del Lancashire, costruendo canali e ferrovie, nonché edifici industriali (porti, miniere di carbone, acciaierie, cantieri navali e manifatture tessili). Per ottenere rendite (e gli inamancabili punti vittoria) da tali attività, deve anche stabilire delle "rotte commerciali", ovvero un rapporto produttore-consumatore fra le varie strutture, attraverso la rete di collegamenti che tutti i giocatori contribuiscono a costruire.

[Linx] Come negli altri suoi giochi ferroviari anche qui il capitale di partenza è veramente risicato e la tentazione di chiedere un prestito fin dall'inizio è forte, diventando addirittura una necessità durante il gioco. Parte della bellezza della partita consiste per me proprio nel riuscire a gestire il proprio denaro il meglio possibile. Anche perché chiedere un prestito fa anche sprecare un'azione, in questo gioco. E le azioni non bastano mai, per quello che si vorrebbe fare.

[MdM] E come tutti gli altri suoi giochi ferroviari, il manuale delle istruzioni non è scritto certo in modo facilmente comprensibile. Ma torniamo alle azioni disponibili. Brass permette ai giocatori di compiere fino a due azioni per turno, scegliendo fra 5 possibilità (costruire un edificio industriale, costruire canali/ferrovie, stabilire una rotta commerciale per la vendita del cotone, prendere un prestito, progredire nello sviluppo tecnologico). Per ciascuna

azione il giocatore deve giocare/scartare una delle carte che ha in mano. In effetti, l'intera temporizzazione delle due fasi del gioco è fatta attraverso le carte, che sono una delle innovazioni introdotte da Brass rispetto ai precedenti giochi economici di Wallace. Paradossalmente, delle 5 azioni elencate, solo la prima richiede che la carta giocata soddisfi a particolari condizioni, mentre negli altri casi ogni carta è equivalente. Questo meccanismo è particolarmente interessante perché, senza imporre particolari vincoli al giocatore, obbliga a gestire in maniera oculata la propria mano di 8 carte, in modo da non restare impastoiati negli ultimi 4 cruciali turni di ciascuna fase.

[Linx] Più che oculata! In effetti obbliga a programarsi una strategia da seguire in più turni seguenti possibili!

Devo ammettere che quando ho letto per la prima volta della presenza di queste carte ho pensato al tipico modo degli ultimi anni di alleggerire le scelte: le si limita a

quelle delle carte disponibili per non far spaesare i giocatori nelle troppe opzioni disponibili. In genere con questa soluzione i giochi diventano più tattici, le scelte tendenzialmente fatte all'ultimo momento. In Brass invece, pur ottenendo l'effetto di limitare le scelte del giocatore (che sarebbero effettivamente state fin troppo varie), succede il contrario, aumentando così lo spessore del gioco.

Se la sensazione iniziale di Brass è che si tratti di un gioco "alleggerito", come Railroad Thycoon rispetto ad Age of Steam, basta addentrarsi in una partita per capire che è l'esatto opposto: un tipico gioco di Wallace per giocatori esperti. Con mio grande gaudio, ovviamente.

Cosa vogliamo rispondere invece a chi ci dice che Brass è l'ennesimo gioco di Wallace sul sistema ferroviario?

[Mdm] Che si tratta di una affermazione superficiale, vera soltanto in parte. Come ti dicevo prima, Brass è incentrato sullo sviluppo simultaneo dei giocatori

di un indotto industriale, composto da edifici di produzione e infrastrutture (canali o ferrovie, a seconda della fase in cui ci troviamo). Contrariamente ai giochi precedentemente sviluppati da Wallace, la rete di comunicazioni in Brass non è il fine, ma il tramite dello sviluppo. Provo a spiegarmi meglio con qualche riflessione sulle meccaniche del gioco: l'albero tecnologico, e il suo conseguente sviluppo è possibile solo per gli edifici industriali. Nella costruzione e nell'attivazione delle industrie i giocatori che ottengono un vantaggio diretto in termini di ritorno economico sono solo i possessori dei suddetti edifici; chi controlla le singole tratte di comunicazione su cui transitano i beni non ha alcun ritorno immediato.

[Linx] Immagino che tu chiami "albero tecnologico" il sistema che rende gli edifici costruibili diversi per resa di punti e soldi mano a mano che vengono costruiti. In effetti le scelte di specializzazione di questo gioco si svolgono solo sui tasselli edifici.

www.improntadigitale.org

FREQUENZA LUDICA

E CON: MIKIMUSH

GFB

GIoca TORINO

WEB JAY TINUZ & PAOLETTA



Ma questo carbone arriva per caso da Notre Dame???

Le scelte che danno una forte impronta allo stile di gioco, creando le varie strategie applicabili, ricadono infatti sul tipo di edificio che tendiamo a costruire più spesso. L'incremento di valore in punti vittoria degli stessi spingono i giocatori verso questa direzione.

[MdM] Questo non vuol dire che contribuire alla rete di comunicazione sia inutile, anzi! Per costruire gli edifici industriali con le carte industria (più flessibili delle carte città), è necessario aver espanso la propria rete di comunicazione fino al sito in cui si intende costruire. Tale vincolo è anche alla base dell'interazione con gli altri giocatori e può essere utilizzato per ostacolarne l'espansione. Inoltre benché controllare le infrastrutture non dia un immediato ritorno economico (caratteristica che è invece presente in tutti i ferroviari non azionari sviluppati da Wallace), rende in termini di punti vittoria durante la fase di valutazione. Comunque, il valore di ciascuna tratta dipende dal livello di industrializzazione raggiunto dalle città che la tratta collega, riportando l'obiettivo del gioco ancora una volta verso lo sviluppo delle

industrie piuttosto che sulla rete che le interconnette.

[Linx] I collegamenti vengono infatti utilizzati spesso in modo grezzo per far punti, manco si stesse giocando a Ticket to Ride. Anche perchè l'alternativa è spesso complessa e con dosi rispettabili di rischio, visto che coinvolge la costruzione di diversi edifici, collegati, che devono poi trovarsi ad interagire. Che me ne faccio di un porto se nessuno lo usa per vendere cotone? Che me ne faccio del cotonificio sui confini interni se i mercati "esterni" sono nel frattempo stati saturati da vendite altrui e i collegamenti coi porti sono ancora lungi dal concludersi? Ogni edificio in campo industriale ha bisogno di altro per fare il paio e permettere al giocatore di capitalizzare la dovuta dose di punti vittoria.

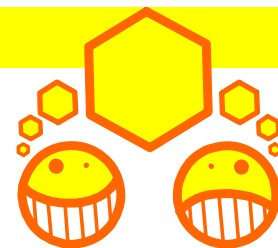
[MdM] Proprio questa molteplicità di aspetti e di sfaccettature rende stimolante l'approccio al gioco, che risulta ricco di possibili strategie. Il numero limitato di azioni rispetto alle possibili scelte obbliga infatti a focalizzarsi solo su alcuni obiettivi, seguendo quindi alcuni dei "percorsi" di gioco. Se alcune scelte appaiono

ovvie fin dalle prime partite (come ad esempio l'utilizzo aggressivo del prestito), altre scelte sono meno certe...

Forse è preferibile concentrarsi sulle miniere e sulle acciaierie, che hanno rendite minori ma maggiori probabilità di essere attivate? Lo sviluppo industriale, necessario per svecchiare alcune industrie e renderle giocabili nella seconda fase, può essere perseguito in maniera massiccia, raggiungendo così tessere che restino sul tabellone anche all'inizio della seconda fase, con lo scopo di garantirsi una partenza facilitata nella seconda e più ricca parte del gioco? I cantieri navali (che garantiscono basse rendite e molti punti vittoria in modo automatico) sono una scelta valida, o solo uno specchietto per le allodole? E ancora, esiste una strategia vincente oppure, proprio come nel mondo reale, operazioni finanziarie spregiudicate ed essere "al momento giusto nel posto giusto" è l'unica scelta vincente? Come vedi, le domande sono tante, e questo secondo me rende Brass molto, ma molto interessante.

Cavolo con tutte le domande aperte che avete lasciato ci facciamo un altro bell'articolo di approfondimento (Sotto la Lente) in futuro! Io sono finalmente riuscito a provare questo giocone e devo dire che per i giocatori esperti è davvero una bella sfida! Indubbiamente il saper amministrare con cognizione di causa il budget limitato ed il programmare quali industrie costruire per bilanciare le brame di rendimento economico e punti vittoria è alla base della strategia. Capolino del fattore fortuna che però non vedo citato da voi è la distribuzione casuale delle carte ... dove se davvero non esce qualcosa che ci serve quando ci serve, sebbene ci siano molte alternative e raramente si venga bloccati, ne terrei conto un minimo. Per il resto la sfida all'industrializzazione è degna di veri strateghi, intrigante e combattuta fino alla fine e se scambiate i soldi del gioco con vere monetine di euro cents, aumentate il flavour del business game!

cosa ne pensa... Tinuz



Tribunus, primus inter pares

[Tanis] Ci sono titoli che fanno un gran parlare di sé al momento dell'uscita o della prima presentazione al pubblico, e poi sembrano rapidamente finire sotto un cono d'ombra. A volte la causa è l'imporsi di una nuova "moda del momento" in controtendenza rispetto al titolo stesso, a volte può essere che un gioco inizialmente promettente si riveli privo di spessore.

Quale sarà il caso di Tribunus, nel 2007 acclamato come praticamente secondo solo ad Agricola come novità dell'anno ed oggi apparentemente finito un po' nel dimenticatoio?

Per chi non conoscesse il gioco, una sintetica descrizione: in Tribunus siete nei panni di un'influente famiglia romana e dovete accaparrarvi il controllo delle varie fazioni (aggiudicandovi con un sistema misto di piazzamento ed aste ed in seguito giocando dei set di carte), per ottenere gli obiettivi di fine partita (vince il primo giocatore a realizzare gli obiettivi di fine partita, nel caso due giocatori soddisfino la condizione a fine turno si possono convertire gli obiettivi in punti vittoria e confrontare quelli). E' facile vedere le ragioni di tanto entusiasmo iniziale: piazzamento + aste + set di carte = mettete insieme una serie di meccaniche popolari in un unicum omogeneo e funzionante ed otterrete sicuramente un gioco interessante. Aggiungete l'idea davvero valida del decidere ad inizio partita le condizioni di vittoria in funzione della lunghezza desiderata della partita stessa, ecco spiegato perché Tribunus sia riuscito a far parlare (bene) di sé immediatamente.

Il gioco in effetti cerca di trovare una sintesi tra filosofie di gioco differenti, per non dire opposte.

La meccanica di piazzamento e le fasi diplomatiche di controllo delle varie fazioni strizzano l'occhio ai giocatori di Caylus ed altri giochi per gamers accaniti così come le condizioni di vittoria variabili, l'asta sparglia le cose e la raccolta di set di carte casuali introducono elementi di imprevedibilità più graditi ai giocatori meno assidui o comunque meno "integralisti del cubetto".

Proprio in questo tentativo di operare una sintesi sta, a mio parere, la ragione del fallimento parziale del progetto Tribunus: lo sbilanciamento tra l'effetto delle carte Leader delle fazioni e le carte normali, la meccanica parzialmente casuale con cui queste si possono ottenere, la casualità con cui le fazioni possono passare o meno di mano e le carte comparire o meno tra quelle ottenibili fanno sì che la parte di ragionamento e di piazzamento viene a perdere in gran parte di significato, incidendo sulla partita molto meno rispetto alla fortuna di ottenere una carta a caso, magari dalle famigerate latrine. Cedo ora la parola a Paoletta, che si è offerta di dibattere con me su questo titolo: tu cosa ne pensi?

[Paoletta] Ciao Tanis e grazie per l'introduzione!

Effettivamente per un titolo come Tribunus occorre davvero porsi la questione sul come mai abbia attirato così tanta attenzione nel periodo vicino alla sua uscita per poi sfumare lentamente con il passare dei mesi, andando a far compagnia a molti altri giochi di caratura media.

Ho assistito in diretta alla sua escalation nella significativa classifica di FairPlay durante l'edizione del 2007 di Essen, decretata dalle impressioni a caldo dei giocatori te-

deschi presenti in fiera (al lancio commerciale non erano state presentate edizioni in altre lingue), ma a dispetto di quanto ci si potesse aspettare, viste le premesse iniziali, il tam tam ed il ben parlare invece di andare moltiplicandosi si sono affievoliti con il passare del tempo, una volta che la novità si è consumata o che probabilmente ha incontrato altri palati al di fuori del mass market tedesco che è molto più orientato verso i family games (giochi dove la componente di fortuna, prima che di strategia, ha il suo peso) che non da noi.

E questo, secondo me, non è stato causato dal fatto che Tribunus abbia voluto lanciare nuove tendenze nel mondo del gioco che sono tramontate troppo in fretta o che non hanno attecchito. Io credo piuttosto, proprio come accennavi tu Tanis, che con Tribunus si sia tentato di aggiungere qualcosa di innovativo alle solite dinamiche di gioco, promettendo però qualcosa di davvero particolare, quasi sensazionale, che però così in realtà non si è rivelato.

Quindi oltre a creare aspettative non all'altezza della situazione, che hanno come logica conseguenza quella di deludere i giocatori, queste stesse aspettative sono state ulteriormente enfatizzate in prossimità della sua uscita sul mercato, creando così un "hype" che si è rivelato più controproducente che altro.

Ma tanto per dare l'idea di quali ingredienti entrino in ballo durante lo svolgimento di una normale partita, vediamo velocemente quali siano e come funzionano le meccaniche... e perché no, cerchiamo di associare le possibili strategie da applicare al momento opportuno, fermo restando che la pesca o il posizionamento delle carte sulla

plancia può essere fortemente influenzata dalla casualità (prima ancora di chiamarla fortuna/sfortuna). Cosa che rischia letteralmente di obbligare il giocatore ad adeguarsi all'occorrenza rivedendo da un turno all'altro quella strategia a lunga scadenza programmata per arrivare alla vittoria.

Comincio io, dal setup, questo perché a parte la disposizione delle prime carte "pubbliche" sulla plancia, si dovrà ovviamente considerare come muovere i primi passi in base alle carte che si hanno in mano, magari cercando di rafforzare una combinazione per mirare a prendere il controllo di almeno una famiglia sin dal primo turno (e dei relativi vantaggi a questa legata). Questa è la filosofia del "poche carte, ma tante combinazioni" che ha il forte vantaggio di portare a completare la collezione di famiglie, tanto quanto ha il forte svantaggio di rendere molto debole la propria leadership a lunga scadenza. Da mediare quindi la tattica personale tra queste possibili alternative anche in base alla pesca/acquisto delle carte degli altri giocatori, che vanno seguiti, studiati e talvolta prevenuti.

Tanis, stiamo iniziando a giocare, ci parli del funzionamento e delle scelte di piazzamento sulla plancia... o meglio... nella cittadina romana che ci si presenta davanti agli occhi?

[Tanis] Volentieri, il tabellone raffigura otto aree dove potremo piazzare i nostri seguaci, più l'area delle varie fazioni, dove potremo mandare un seguace per cercare di prenderne il controllo. Ben sette delle aree ci permetteranno di provare a conquistare carte, per ottenere le combinazioni di carte fazione.

Alle Terme e nel Foro Romano si tratta semplicemente di pagare quanto indicato in sesterzi e prendere la carta corrispondente. La Curia è simile, ma il pagamento è fatto scartando una carta dalla vostra mano (ottimo per liberarsi di carte inutili). Anche alle Catacombe si pagano sesterzi per carte, con una sorta di piccolo draft in cui chi paga di più sceglie per primo. Indovinate come funzionerà la Ca-

sa delle Aste? Bravi. Mentre al Pantheon può accedere solo chi controlla una determinata fazione (le Vestali). Ho lasciato per ultima (a parte il Campo Marzio dove si possono ottenere allori scartando carte) la famigerata Latrina. Che è una delle meccaniche che sbilanciano il gioco, in quanto il giocatore che occupa la Latrina può alternativamente comprare la carta (coperta) lì posizionata per sesterzi pari al numero riportato sulla carta oppure venderla al banco, sempre per sesterzi pari al suo valore. Dal momento che le carte Leader conferiscono a chi le gioca un "bonus" aggiuntivo spesso molto interessante, e che hanno tutte come numero lo zero, vi lascio immaginare quanto può incidere su una partita una fortunata visita alle latrine dove non pagate nulla per una carta molto forte di una fazione di cui state già collezionando un set, piuttosto che la visita di un altro giocatore in un turno successivo dove si trova una carta mediocre di una fazione che non gli serve (altra potenzialità della famigerata Latrina è trovarci un bell'8 o un 9 di una fazione che già si controlla o che non ci serve, e farsi un bel gruzzolo con poca fatica).

Se si ritiene di avere (o che si conquisterà con gli altri seguaci) un buon set di carte, si può cercare di ottenere il controllo di una fazione. Sostanzialmente giocando un set di carte dello stesso colore (fazione), nel caso tale fazione sia già controllata da un altro giocatore sarà sufficiente batterlo per numero di carte O somma numerica delle stesse, in caso di parità come numero di carte.

Anche in questo caso va da sé che la scelta degli altri giocatori di puntare su una fazione piuttosto che un'altra ad inizio gioco è fortemente condizionata dalla mano di carte iniziale (casuale), dalle carte disponibili per l'acquisto nel turno in corso (casuali). Dopo un paio di turni e qualche mossa si possono iniziare ad ipotizzare le mosse degli altri giocatori, memorizzando le carte di quali fazioni hanno raccolto in precedenza oppure cosa serve loro per arrivare alla vittoria, ma la realtà è che di solito è troppo tardi per predisporre efficaci

contromisure e comunque la sensazione è che tra la meccanica di piazzamento seguaci (gioco per terzo, sono visibili solo due carte della fazione dei gladiatori sul tabellone, entrambi i giocatori prima di me le occupano, posso dire addio al mio tentativo in questo turno di prendere il controllo di quella fazione, a meno di giocare in uno spazio dove le carte sono coperte e sperare nella dea bendata), l'uscita appunto casuale delle carte, la pesca di alcune carte a caso grazie ai poteri delle varie fazioni, ecc... l'impressione è che alla fine il nostro controllo sul gioco sia molto più limitato di quanto non poteva sembrare leggendo il regolamento. Per tornare alla nostra domanda iniziale, e cioè "come mai così tanta attenzione prima dell'uscita e così poca dopo?" la risposta secondo me è proprio che Tribunus è uno di quei giochi che sembra assolutamente geniale ed elegante quando si legge il regolamento, salvo poi scoprire giocando che si è molto più in balia del meccanismo di gioco di quanto non lo si riesca a governare. Se vogliamo, un po' l'inverso dell'effetto che mi hanno fatto titoli come Alta Tensione o Agricola, dove alla fine della lettura del regolamento mi veniva da dire "tutto qui?" e che solo con la prova pratica si sono dimostrati per quello che sono veramente, e cioè giochi davvero validissimi.

Ci sono comunque idee ed aspetti da salvare in Tribunus, primo tra tutti gli scenari di vittoria alternativi, che permettono anche di programmare in anticipo la durata della partita. Davvero un'idea interessante, che meriterebbe di essere inserita in più giochi. Tu cosa ne pensi Paoletta, ci sono altri aspetti che ti hanno particolarmente convinta in Tribunus? Forse sono stato troppo critico?

[Paoletta] Ti dirò Tanis, che proprio perché su Tribunus si sono sentiti commenti altalenanti, non è stato uno di quei giochi che mi sono affrettata a provare subito dopo l'uscita, considerando anche la difficoltà di farlo con l'edizione in lingua tedesca. Quando dopo diversi mesi ho poi avuto la prima occasione di gioco, avevo ormai già

sentito pareri di ogni sorta, sia commenti positivi sia impressioni più scettiche, e cercare di non farmi influenzare è stato davvero importante, anche se molto difficile! Proprio per questo motivo mi sono approcciata al gioco senza troppe pretese e questo mi ha aiutato ad apprezzarne i lati più semplici ed immediati che lo rendono comunque un gioco interessante ed affascinante, anche se ben lontano dalle esperienze di gioco appaganti che possono regalare i titoli ai vertici delle classifiche di gradimento. Quindi, guardandolo da un altro punto di vista, se per un certo verso questo titolo non è stato in grado di soddisfare i palati dei gamers più esigenti, lo stesso non si può dire per le altre tipologie di giocatori, meno scafati, che talvolta possono apprezzare un gioco come questo per impegnarsi mentalmente... ma non troppo.

Ci sono diversi modi per raggiungere la vittoria in Tribunus e questo, anche se da una parte impone delle scelte nella strategia da perseguire, dall'altra lascia spazio e ampia libertà di movimento, difficilmente infatti durante una partita non si avrà modo di piazzare la propria pedina in uno dei luoghi disponibili (...ce ne sono talmente tanti!), l'unica possibilità meno piacevole è che si sia costretti a farlo in un luogo di poco interesse o di scarsa utilità, almeno nell'immediato, ma questo se non altro non equivale a danneggiare o ad annullare totalmente il proprio turno.

E se l'obiettivo primario dei contendenti in gioco non è solo quello di mettere alla prova le proprie capacità strategiche cercando di avere il controllo di tutto ciò che succede, allora l'elemento fortuna di cui tanto si parla nella pesca delle carte alla cieca può essere interpretato un po' più simpaticamente come il "tentare la sorte" o lo "scommettere" sull'accaparrarsi delle carte giocandosela all'asta, in modo da aggiungere l'elemento suspense/sorpresa nel gioco che però, ovviamente, va preso come tale e quindi accettato con filosofia!

Anche il controllo dei progressi fatti dagli avversari in questo gioco non



Aspettate il vostro turno ... era una settimana che la tenevo!

è un'impresa difficile, dal momento che non ci sono carte nascoste (a parte quelle che si hanno in mano) e che tutte le condizioni di vittoria sono palesi a tutti, basterà ogni tanto dare uno sguardo alle plance di gioco dei rivali per capire se qualcuno sta per avere la meglio, decretando a breve la fine della partita.

Questo sistema non è certo immediato come vedere i propri segnalini avanzare sulla scala dei punti vittoria, ma non richiede certo lo sforzo di memorizzare e contare volta per volta i punti accumulati dagli avversari.

A tutto questo si aggiunge il plus della durata della partita che può essere scelta in partenza, a priori, in base al tempo a disposizione o alla volontà di cimentarsi più o meno intensamente dei giocatori, che lo rende ancora più malleabile rispetto ad altri titoli simili. La tematica dell'ambientazione e le immagini scelte per rappresentarla, per quanto evocative ed importanti, non risultano di grande appeal, perché piuttosto cupe e un po' austere ma in tal senso la componentistica dettagliata e di qualità che è stata scelta compensa un po' il senso estetico.

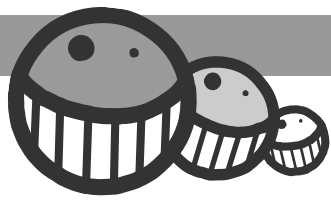
Analizzando il tutto nell'insieme si può quindi riassumere che dinami-

che così lineari e fluide sono molto adatte ad un pubblico vasto, partendo dai giocatori meno esperti e arrivando fino alle occasioni di gioco familiari.

Concludendo, va anche sottolineato che, trattandosi di un gioco che presenta diverse componenti in lingua, come le descrizioni che compaiono su alcune carte o le scritte riassuntive presenti sulla plancetta di ogni giocatore, per il pubblico nostrano è stato molto importante e d'aiuto il poter avere a disposizione la versione tradotta in lingua italiana, che ha permesso di avvicinarsi al gioco più volentieri e con maggiore facilità. Il tutto assume ancora più importanza se si considera che la trama del gioco è ambientata proprio nell'antica Roma degli imperatori, la capitale della nostra patria!

Una visione, la mia, forse un po' più "diplomatica", non tanto perché in un certo senso mi sento di accontentarmi ma piuttosto perché trovo che in questo titolo ci siano sicuramente diversi aspetti "salvabili". E tu, Tanis, dici che sono stata invece forse troppo buona?

Ai posteri l'ardua sentenza!



FAIRPLAY

Scoutaktion '08

La classifica completa contiene 171 titoli (l'anno scorso erano solo 131) ed è calcolata da 3.586 voti (l'anno scorso 2.966), la top-ten viene estratta considerando solo i giochi con almeno 45 voti (l'anno scorso 50) e tra quelli che non ce l'hanno fatta possiamo notare "Space Alert" con 41 voti (si sarebbe piazzato tra "Pandemie" e "Im Schutze der Burg").

1	DOMINION autore: Donald X. Vaccarino editori: Hans im Glück - Rio Grande Games giocatori: 2-4 Rank BGG #6 (media 8.17 - 3209 voti)	1,75 (147 VOTI)
2	DIE PRINZEN VON MACHU PICCHU autore: Mac Gerdts editori: PD GAMES - Rio Grande Games giocatori: 2-5 Rank BGG #459 (media 7.27 - 273 voti)	2,15 (97 VOTI)
3	COMUNI autori: Acchittocca editore: Tenkigames giocatori: 2-5 Rank BGG #633 (media 7.14 - 229 voti)	2,17 (107 VOTI)
4	DIAMONDS CLUB autore: Rüdiger Dorn editore: Ravensburger giocatori: 2-4 Rank BGG #547 (media 7.28 - 225 voti)	2,2 (83 VOTI)
5	SNOW TAILS autori: Fraser Lamont & Gordon Lamont editore: Frigor Games giocatori: 2-5 Rank BGG #443 (media 7.34 - 262 voti)	2,22 (45 VOTI)
6	PANDEMIE autore: Matt Leacock editori: Pegasus - Z-Man Games giocatori: 2-4 Rank BGG #20 (media 7.87 - 4182 voti)	2,33 (87 VOTI)
7	IM SCHUTZ DER BURG autori: Inka Brand & Markus Brand editore: Eggert-Spiele giocatori: 2-4 Rank BGG #695 (media 6.97 - 254 voti)	2,38 (104 VOTI)
8	ICE FLOW autori: Dean Conrad & John Streets editori: Ludorum Games - Heidelberger Spieleverlag giocatori: 2-4 Rank BGG #620 (media 6.88 - 381 voti)	2,4 (45 VOTI)
9	AGE OF EMPIRES III autore: Glenn Drover editori: Pro Ludo - Idea Edizioni giocatori: 2-6 Rank BGG #26 (media 7.89 - 2489 voti)	2,45 (47 VOTI)
10	URUK autori: Hanno Kuhn & Willfried Kuhn editore: DDD Verlag GmbH giocatori: 2-4 Rank BGG #2398 (media 6.57 - 49 voti)	2,48 (48 VOTI)



Behind the Scenes: R4tG's Expansions

Dietro le quinte: Le espansioni di Race for the Galaxy

Articolo di Thomas Lehmann

I have been very pleased with Race for the Galaxy's reception. I particularly like seeing all the translated versions. It's nice to see so many players all around the world enjoying my game. I hope that its expansions will be equally successful.

The game and its three planned expansions form a narrative arc.

The base game presents players with a galactic society transformed by the invention of JumpDrive and the resulting expansion to the stars, as empires stake out territory, vie for leadership in various spheres, and try to satisfy their people's needs.

The expansions, taken together, portray the increasing border conflicts among these emerging empires, culminating in political brinksmanship in a galaxy on the brink of all-out war.

In addition, the expansions show these empires reacting to the discovery of a long-vanished, technologically advanced, Alien civilization. Initially, the leftover shards of this civilization are sought just for their scientific secrets. Gradually, however, the suspicion arises that this ancient civilization had also, long ago, "uplifted" a number of servitor races, binding them to their obedience genetically. This produces a terrible temptation for the new empires, namely to break this "uplift code" and thus acquire these races as servants...

Beyond this narrative arc, of course, the game must work as a game. Each expansion posed its own special design challenges.

For the first expansion, The Gathering Storm, we wanted the game to work for brand new players as well as experienced ones, as we knew that many players were still discovering Race. This limited the complexity and number of new cards we could provide. Our solution was to provide variety in new start worlds and to introduce goals, which increase

Sono molto contento per l'apprezzamento che Race for the Galaxy ha ricevuto. Mi è piaciuto soprattutto vedere comparire le traduzioni in varie lingue. È bello vedere che così tanti giocatori hanno apprezzato il mio gioco. Spero che le espansioni ricevano altrettanto successo.

Il gioco e le sue tre espansioni formano un arco narrativo.

Il gioco base presenta ai giocatori una società galattica trasformata dall'invenzione del JumpDrive e la risultante espansione verso le stelle: gli imperi reclamano territori, aspirano alla supremazia a vari livelli e cercano di soddisfare le necessità della popolazione.

Le espansioni, considerate nel loro insieme, ritraggono l'aumento dei conflitti tra questi imperi emergenti, fino a rischiare una guerra aperta per il raggiungimento dei loro scopi.

Oltre a questo, le espansioni mostrano come questi imperi reagiscono alla scoperta di una civiltà aliena, tecnologicamente avanzata, da lungo tempo scomparsa. Inizialmente i reperti di questa civiltà vengono cercati per i loro segreti scientifici. Gradualmente nascono i sospetti di come questa antica civiltà, abbia, molto tempo addietro, migliorato geneticamente alcune razze iscrivendo nel loro DNA i codici per renderle soggette al loro controllo. Questo ha portato i nuovi imperi alla tentazione di acquisire questi codici per ottenere essi stessi il controllo di queste razze.

Oltre questo arco narrativo, naturalmente il gioco deve funzionare come un gioco. Ogni espansione ha portato ad una precisa sfida progettuale.

Per la prima espansione, The Gathering Storm, volevamo che il gioco funzionasse sia per i nuovi giocatori che per quelli esperti, dato che sappiamo che tuttora nuovi giocatori stanno scoprendo RftG. Questo ha limitato la complessità e il numero di nuove carte che potevamo inserire. La nostra soluzione è stata quella di aggiungere varietà nei mondi iniziali ed inserire i

interaction. By having goals separate from the cards, they can be easily omitted when playing with brand new players and then added once players are experienced. The increased deck size allowed us to add a fifth player, and we provided a fifth preset hand to use when all the players are new to Race.

The first expansion also includes a solitaire game, which uses custom dice so that the "robot player" can behave differently depending on which start world it is playing. In addition, these dice include some "wild" faces, where the robot will match actions chosen by the player, so that the robot can "adapt" a bit to what the player does. This forces the player to be careful when selecting actions, just as in actual games of Race, so as to not give the robot too many good opportunities.

For the second expansion, Rebel vs Imperium, we assumed that players would be experienced, allowing us to add a lot more cards, some complex powers, and a sixth player. Adding more cards created problems with the "streakiness" of card draws, so we also had to more Explore powers to compensate. But the biggest challenge in the second expansion was to provide some direct conflict among players (as the border conflicts heat up), which some testers really wanted, while at the same time making the game work seamlessly for those players who don't enjoy direct conflict.

With the third expansion, The Brink of War, overcoming the streakiness in the larger deck became a real challenge, which resulted in adding a number of "card flow" powers to the game. We also wanted to convey a sense of brinkmanship in a galaxy on the edge of war, so we created a new mechanism of galactic prestige.

Another goal with the expansions was to tap player creativity. So, in the first expansion, we provide enough blank cards (of the various types of cards in the game) to enable players to design their own "mini" expansion. We also included a contest card in the first two expansions and left a few "card slots" open in the second and third expansions, so that players can send us their best ideas. We're hoping to get some really good card concepts as a result. The deadline for the first contest has been extended to Dec. 1, 2008. (Also, any late entries will be considered for the second contest.)

Who knows, maybe, we will get a great card from our Italian players!

I hope everyone has as much fun with the expansions as we had designing and testing them. Enjoy!

goal, che hanno aumentato l'interazione. Essendo i goal separati dalle carte, questi possono essere facilmente omessi quando si gioca con dei novizi e quindi aggiungerli quando i giocatori sono diventati esperti. Il mazzo di dimensioni maggiori ha permesso di aggiungere un quinto giocatore, e abbiamo aggiunto un quinto set base da usare quando tutti i giocatori sono alla loro prima partita di RftG.

La prima espansione aggiunge anche il gioco in solitario, che utilizza dadi appositi in modo tale che il "robot" automatizzato possa comportarsi diversamente in base al mondo iniziale. In più, questi dadi hanno facce "jolly", nelle quali il robot risponde alle azioni scelte dal giocatore, così da "adattarsi" un po' a quello che il giocatore fa. Questo forza il giocatore ad essere attento nello scegliere le azioni, così come fa in una vera partita di RftG, così come nel non dare al robot troppe opportunità da sfruttare.

Per la seconda espansione Rebel vs Imperium, presumiamo che i giocatori siano esperti, e questo ci permette di aggiungere molte carte, alcuni poteri complessi, e un sesto giocatore. Aggiungendo molte carte può causare problemi di bilanciamento e così abbiamo aggiunto più poteri all'esplorazione per compensare la casualità dell'estrazione. Ma la sfida più grande per la seconda espansione è quella di aggiungere il conflitto diretto tra i giocatori (dato che si verificheranno delle battaglie sui confini degli imperi), un elemento voluto fortemente da alcuni playtester, allo stesso tempo rendendo il gioco scorrevole per quei giocatori che non apprezzano il conflitto diretto.

Con la terza espansione, The Brink of War, diventa una vera sfida riuscire a bilanciare un mazzo così grande, per cui abbiamo aggiunto dei poteri di "card flow" nel gioco. Vogliamo anche dare la sensazione dell'escalation del conflitto in una galassia sull'orlo di una guerra, così abbiamo creato un nuovo meccanismo di prestigio galattico.

Un altro scopo che vogliamo ottenere con le espansioni è quello di stimolare la creatività dei giocatori. Così, nella prima espansione, abbiamo aggiunto abbastanza carte bianche (dei vari tipi) per permettere ai giocatori di disegnare le proprie "mini" espansioni. Abbiamo anche creato un concorso per la migliore carta nelle prime due espansioni e lasciato alcuni slot liberi nella seconda e terza espansione, così i giocatori possono inviarci le loro migliori idee. Speriamo di ricevere in questo modo alcune idee innovative come risultato. La scadenza per il primo concorso è stata portata al 1 dicembre 2008 (in ogni caso, chi arriverà in ritardo verrà preso in considerazione per il secondo concorso). Chissà, forse riceveremo la carta vincente dai nostri giocatori Italiani!

Spero che tutti si divertano con le espansioni come noi ci siamo divertiti a crearle e a testarle. Buon divertimento!



How to teach a boardgame

**Intervista a Scott Tepper,
giocatore e dimostratore della RioGrande Games**

[fabio] Hi Scott, welcome in ILSA. We are proud to have you here, in our virtual lounge, to discuss with you about boardgaming. What I want to ask you first is to give us some information about you. Who is Scott Tepper? I mean from the boardgaming point of view of course.

[Scott] Fabio, thank you for the invitation. Who am I in the boardgame sense? Whew, you're already starting out with a tough one. In the simplest sense, I guess that I'm someone who enjoys and believes in board games. I grew up playing board and card games with my family, so I guess that's where I developed the connection between games and positive socialization. Through a really odd series of events I discovered modern board games, and have been promoting them to my friends, family, and even strangers, ever since. I truly believe that board and card games are a healthier way to socialize and spend free time than a lot of other pastimes that society tends to engage in.

[fabio] The first question was just to introduce you to our readers, I guess that some of them did not know you. This is the reason of the second question. I think that there is more than one way to be a boardgamer: some boardgame players just play, some others like to discuss about boardgame in forums etc., others are completely absorbed in this pastime (reviews, fanzine, convention organization). Where are you in this scale? And why?

[Scott] It might be easier for me to answer the "why" first and work back from there. Several years ago I came home to find out that my roommate had emptied out my house. He had stolen just about everything, did some bad financial things to my credit, and then disappeared. In the process of trying to track him down I found out that I was at least the 4th person he had done this sort of thing to. Amongst the things he stole from me were the few boardgames I owned, Pente, and Abalone, as well as my Magic: The Gathering card collection. When I started to try to replace my belongings, I came across other games

[fabio] Ciao Scott, benvenuto in ILSA. Siamo fieri di averti qui, nel nostro salotto virtuale, a parlare con te di boardgame. Quello che ti voglio chiedere per prima cosa è dirci qualche informazione su di te. Chi è Scott Tepper? Naturalmente intendo dal punto di vista ludico.

[Scott] Fabio, grazie per l'invito. Chi sono io in senso ludico? Whew, hai iniziato con una domanda difficile. In parole povere, immagino di essere qualcuno che si diverte e crede nei boardgame. Sono cresciuto giocando con i boardgame e con le carte assieme alla mia famiglia, e quindi immagino che sia qui che ho realizzato la connessione che c'è tra i giochi e la socializzazione. Attraverso una serie di eventi veramente bizzarri ho scoperto i boardgame moderni, e li ho diffusi tra i miei amici, la famiglia e anche tra gli estranei, fin dai primi tempi. Credo realmente che i boardgame e i giochi di carte siano un modo più sano di socializzare e passare il tempo libero rispetto a molti altri passatempi in cui si impegna la società.

[Fabio] La prima domanda serviva a presentarti ai nostri lettori, immagino che alcuni di essi non ti conoscano. Questo è il motivo della seconda domanda. Io penso che ci sia più di un modo di essere un boardgamer: alcuni giocatori semplicemente giocano, altri parlando di boardgame nei forum, altri sono completamente assorbiti da questo passatempo (recensioni, riviste amatoriali, organizzazione di convention). Dove ti collochi in questa scala? E perché?

[Scott] Per me è più semplice rispondere prima al "perché" e poi tornare al primo punto. Molti anni fa sono tornato a casa e ho scoperto che il mio coinquilino aveva svuotato la casa. Aveva semplicemente rubato tutto, fatto alcune operazioni finanziarie scorrette sul mio conto, e poi è sparito. Cercando di ritrovarlo ho scoperto che ero almeno la quarta persona alla quale aveva fatto questo tipo di cose. Tra gli oggetti che mi ha rubato c'erano i pochi boardgame che possedevo, Pente e Abalone, assieme alla mia collezione di carte di Magic. Quando ho iniziato l'opera di ricostruzione dei miei averi, mi sono imbattuto in altri

that sounded more interesting than the games that were stolen from me. So I bought a couple, and invited some friends to play them. We had a great time, so I bought some more and started having boardgame parties and inviting friends, and friends of friends, to come and play.

This was going on while I was dealing with the theft of my belongings. I had to move because he had stolen my car, and basically rebuild my life. I did file a lawsuit, but it dragged on and on. Playing boardgames became like a mini-vacation from the drudgery of my life, and I started developing stronger relationships with the friends I was playing games with. Then, about 6 years ago, something happened that changed my gaming world.

My friend, Nataline (who I had gotten hooked on board games), heard about a gaming trade show called CHITAG that was coming to Chicago. I wanted this sort of thing to succeed, so I sent an email to the organizer, Mary Couzin, offering to help in any way that was needed.

She answered back that she thought that one of the vendors at the show might need some demoers, and that she'd put them into contact with me. When I found out that the vendor was Rio Grande Games, I became incredibly excited. I loved the Rio Grande brand of games, and felt like I was being asked to help out Madonna, or Tom Cruise. That first show, I ended up working all 3 days at the booth. By the last day, I was exhausted, and had pretty much lost most of my voice, but it was more fun than I had had in a long time. I really liked the fact that I'd teach these games to people who didn't know these kinds of games existed, and then they would get excited about the game and want to play and learn more. Jay Tummelson, the owner of Rio Grande Games, then asked me if I would help demo at another trade show, Origins, the next year. That show was much bigger than CHITAG, and I was in awe. After that, he asked me if I would help him at Essen in Germany. When he sent me to that show, I was positively giddy. I have since been demoing games at trade shows in the US, and at Essen for Rio Grande Games ever since.

If that wasn't enough, a few years ago, Rick Thornquist, the owner of Boardgamenews.com, wrote to me saying that he had seen and liked some of the things I had written for Boardgamegeek, and asked if I would write a regular column for his website. I turned him down, thinking that no one would be interested in what I had to say about games. I turned him down. After a year passed, he started hounding me again until I finally gave in and started writing columns for him. I have been doing so ever since, although lately I've had to cut back some due to time constraints.

giochi, che sembravano più interessanti di quelli che mi avevano rubati. Così ne ho acquistato un paio, e ho invitato alcuni amici per giocarli. Abbiamo passato dei bei momenti, così ne ho comprati altri ed ho iniziato a organizzare feste ludiche e invitare amici e amici degli amici per venire a giocare.

Questo accadeva mentre mi stavo occupando del furto dei miei averi. Dovevo muovermi perché aveva rubato la mia auto, e semplicemente ho ricostruito la mia vita. Ho sporto denuncia, ma le indagini procedevano lentamente. Giocare ai boardgame è diventata una piccola vacanza dalla noia della mia vita, e ho iniziato a stringere relazioni più forti con gli amici con i quali ho giocato. Quindi, circa sei anni fa, è accaduto qualcosa che ha cambiato il mio mondo ludico.

La mia amica Nataline (che si era interessata ai boardgame), aveva avuto notizia di una fiera ludica chiamata CHITAG che avrebbe avuto luogo a Chicago. Volevo promuovere questo tipo di avvenimenti, per cui mandai una email all'organizzatrice, Mary Couzin, offrendo il mio aiuto per qualunque cosa fosse stata necessaria.

Lei rispose che pensava fosse necessario un dimostratore di giochi ai venditori presenti in fiera, e mi mise in contatto con loro.

Quando scoprii che il venditore era la Rio Grande Games mi entusiasmai. Amavo la collana di giochi della Rio Grande, e mi sentivo come se mi avesse chiesto aiuto Madonna o Tom Cruise. Quella prima fiera finii a lavorare per tre giorni allo stand. L'ultimo giorno ero esausto, e avevo perso quasi tutta la voce, ma fu la cosa più divertente che mi fosse capitata da molto tempo. Mi piacque veramente molto insegnare questi giochi a persone che non sapevano potessero esistere giochi di questo tipo, rimasero entusiasti e vollero giocare ed impararne altri.

Jay Tummelson, il proprietario della Rio Grande Games, mi chiese se avrei voluto aiutarli in un'altra fiera, Origins, l'anno successivo. Questa fiera era molto più grande del CHITAG, e mi spaventai. Dopodiché mi chiese di aiutarlo alla fiera di Essen in Germania. Quando mi mandò là, ero euforico. Da allora ho sempre fatto il dimostratore di giochi alle fiere negli Stati Uniti, e ad Essen per la Rio Grande Games.

Come se non fosse sufficiente, alcuni anni fa Rick Thornquist, il proprietario di Boardgamenews.com, mi scrisse dicendomi che aveva letto ed apprezzato alcune delle cose che avevo scritto per Boardgamegeek, e mi chiese se volessi scrivere regolarmente articoli per il suo sito. Io declinai l'offerta, pensando che nessuno fosse interessato a quello che io avevo da dire sui giochi. Quindi declinai l'offerta. Passato un anno, ricominciò a perseguitarmi nuovamente finché cedetti e iniziai a scrivere articoli per lui. Ho fatto questo da allora, nonostante successivamente dovetti limitare gli interventi a causa di limiti di tempo.

[fabio] That's the most incredible story I've ever

[Fabio] Questa è la storia più incredibile che io abbia

heard about boardgames :). I'm embarrassed on admitting that I've to say thanks to a thief! He is the one to blame if we met in Essen in October. And again you was there to teach games... I'm thinking that, for you, teaching game is much more than just fun. Why teaching games is so important for you?

[Scott] Well, teaching games is a lot of fun for me. I really enjoy playing games, but I enjoy teaching games just as much. In addition, teaching games gives me a sense of satisfaction that I don't get from playing games. I truly believe in the good that playing boardgames and card games can bring to a family and friends, so when I teach people how to play games, it feels to me like I have the possibility of giving people something that will bring them joy in the future.



Essen 2008. Scott mi spiega un gioco!

We all know that not every game is for everyone, but we're in a golden age of boardgames and there are certainly games for everyone's taste. It's just a matter of exposing people to more and more games to help them find the ones that they enjoy. I often get feedback from people who come up to me at trade shows who say "You taught us how to play XXXXX and we love it and play it all the time." That sort of thing makes me feel like I'm bringing happiness to people a little bit of time, and I find it very rewarding.

[fabio] Let me say that you have a great experience in teaching boardgames, in Essen, one game with your explanation has been enough to convince me that you are the best game-explainer I ever met. And I know from my experience that explain a game requires more experience than just play it. Can you reveal us your secret?

[Scott] <laugh> I'm a little embarrassed by that high praise. I hope that I do a good job explaining how to play a game, but I don't think I'm anywhere near the best. But ok, <laugh> I'll answer your question as best as I can.

First off, if I am going to teach a game, it's best if I have already playing it. For a lot of games, it's tough to get a feel for how everything works together only by reading the rules. The absolute worst job I ever did of teaching a game was years ago when I tried to learn how to play Puerto Rico and teach some friends at the same time how to play Puerto Rico by reading the rules out loud. It was awful. Those friends never came to play games with me ever again. It was then that I learned that playing a game helps to understand how the game mechanisms work together, and will also help

mai sentito sui boardgame :). Sono imbarazzato a dover ringraziare un ladro! È sua la colpa se ci siamo incontrati ad Essen in ottobre. E tu eri sempre là ad insegnare a giocare... stavo pensando che, per te, insegnare a giocare è molto più che semplice divertimento. Perché insegnare a giocare è così importante per te?

[Scott] Dunque, insegnare a giocare è molto divertente per me. Mi diverto realmente a giocare, ma mi diverto altrettanto ad insegnare a giocare. E il farlo mi dà in più un senso di soddisfazione che non provo giocando. Credo realmente che boardgame e giochi di carte possano portare del bene in una famiglia e in un gruppo di amici, per cui quando insegno alle persone come si gioca, sento di avere la possibilità di dare alle persone qualcosa che gli possa portare gioia in futuro.

Sappiamo tutti che non esiste un gioco adatto a tutti, ma siamo in un'età dell'oro per i boardgame e ci sono veramente giochi per i gusti di ognuno. È solo questione di riuscire a mostrare alle persone il maggior numero possibile di giochi, per aiutarli a trovare quelli che li divertono. Spesso ricevo riscontri da persone che mi dicono "Ci hai insegnato come giocare a XXXXX, ci piace veramente e lo giochiamo sempre". Questo tipo di cose mi fa sentire come se portassi un briciolo di felicità alle persone, ed è molto appagante.

[Fabio] Lasciami dire che hai molta esperienza nell'insegnare boardgame, a Essen è stato sufficiente ascoltare la tua spiegazione di un gioco per convincermi che sei il miglior dimostratore che io abbia mai incontrato. E so dalla mia esperienza che per spiegare un gioco serve molta più esperienza che per giocarlo. Puoi rivelarci il tuo segreto?

[Scott] <ride> Sono un po' imbarazzato da questo elogio. Spero di aver fatto un buon lavoro spiegando come si gioca, ma penso di essere molto lontano dai migliori. Ma ok, <ride> cercherò di risponderti meglio che posso.

Per prima cosa, se devo insegnare un gioco, la cosa migliore è averci già giocato. Per molti giochi è difficile arrivare a capire come funziona il tutto solo leggendo le regole. Il lavoro peggiore lo feci anni fa quando cercai di imparare a giocare a Puerto Rico e contemporaneamente spiegarlo ad alcuni amici leggendo le regole a voce alta. Fu tremendo. Quegli amici non tornarono mai più a giocare con me. Fu allora che imparai che giocare aiuta ad apprendere come funzionano i meccanismi del gioco, e aiuta anche a memorizzare nella tua testa quelle "regolette" che facilmente

cement those "little rules" into your head that could be easily forgotten.

I know, though, that it isn't always possible to play a game before you have to teach it. This is actually often the case for the games I have to teach in Essen because they have just come off the presses right before the show. This year, for example, we received the copies of Palais Royale literally the morning of the first day of the show.

If I have a game that I want to teach and I have the game but haven't played it yet, I will take out the components and play through a mock game, playing as different players, so I can understand the basics of how the game works. Those are the preliminary steps I take under the worst circumstances.

Under normal circumstances, though, I am teaching a game that I have already played. In general, I have a little formula I use for the beginning of my explanation: First I tell the players the theme of the game in one or two sentences.

To give you an example, for the game, Dominion, I start out my explanation like this: In Dominion, you are a monarch overseeing a small piece of land. Over the course of the game you will hire people, build buildings, and infuse it with money in an attempt to make it grow and become more productive than the other players' Dominions.

Next, I describe the game in terms of the mechanics in a couple of sentences. For Dominion, I say this: The 10 cards you start out with (7 copper coins, and 3 estates) are your Dominion. During the game you will buy action cards and money cards which you will use to make an engine that will hopefully allow you to buy victory point cards. At the end of the game, the player that has the most victory points wins the game.

I have found that people generally like to know what they are working towards in a game at the beginning of the explanation. If you leave that out, inevitably, someone will ask "What's the object of the game?". So you might as well get it out of the way in the beginning. Usually people will then ask "What triggers the end of the game?". I don't have an automatic method for answering this. If it is obvious, like in a race game where the first player to cross the finish line wins, I'll tell the players this right away. If the ending conditions are a little unusual, like in Dominion, I will put off this part of the explanation till later when it will make more sense.

At this point, I don't have a set formula for how to explain the rules. I vary my explanation based on the game. If the game is unusual, or more complicated than most, I may give a general overview of the game mechanism, or an overview of how a round proceeds if the game is played in rounds. I find that it

vengono dimenticate.

Detto ciò, lo so che non è sempre possibile provare un gioco prima di doverlo insegnare. Questo è spesso il caso dei giochi che devo insegnare ad Essen, dato che escono dalle tipografie appena prima della fiera. Quest'anno, per esempio, abbiamo ricevuto le copie di Palais Royale letteralmente il mattino del primo giorno di fiera.

Se c'è un gioco che voglio insegnare, ed ho il gioco ma non l'ho mai provato prima, tiro fuori i componenti e faccio una partita di test, giocando da solo tutti i ruoli, così posso imparare i principi di come funziona il gioco. Questi sono i passi preliminari che intraprendo nelle circostanze peggiori.

In circostanze normali, insegno un gioco che ho già giocato. In generale ho una piccola formula che uso all'inizio della mia spiegazione: per prima cosa descrivo ai giocatori l'ambientazione in una o due frasi.

Per fare un esempio, per Dominion ho iniziato così la mia spiegazione: in Dominion siete un monarca che ha il controllo di un piccolo pezzo di terra. Durante la partita assumerete delle persone, costruirete degli edifici e investirete in loro del denaro nel tentativo di farli crescere e diventare più produttivi dei loro omologhi presso gli altri giocatori.

Successivamente descrivo loro il gioco in termini di meccanismi, con un paio di frasi. Per Dominion dico questo: le dieci carte con le quali partite (sette monete di rame e tre appezzamenti) sono il vostro Dominion. Durante il gioco acquisterete carte azione e carte denaro che utilizzerete per costruire un meccanismo che vi permetterà di acquistare carte punti vittoria. Alla fine la partita viene vinta dal giocatore con più punti vittoria.

Ho scoperto che alle persone generalmente piace sapere che cosa stanno cercando di fare all'inizio della spiegazione. Se non glielo dite, sicuramente qualcuno vi chiederà "Qual'è lo scopo del gioco?". Così vi conviene risolvere il dubbio fin dall'inizio. Normalmente la gente subito dopo chiede "Quando termina la partita?". Non ho una risposta standard. Se è ovvio, come in un gioco di corsa dove il primo giocatore che taglia il traguardo vince, lo spiego apertamente. Se la condizione di termine è un po' strana, come in Dominion, aspetto a spiegarla fino a quando non risulta più semplice comprenderla.

A questo punto, non ho una formula standard per come spiegare le regole. Cambio il metodo di spiegazione a seconda del gioco. Se il gioco è strano, o più complesso della media, faccio un riassunto generale dei meccanismi, o un riassunto di come si svolge il round se il gioco è diviso in round. Ho scoperto che è

is helpful to work theme into my explanation at points that may be difficult for the players to remember. For example, when explaining how to play Caylus, I say that the players take turns placing workers on the road on the different squares, paying a coin each time a worker is placed to pay for the worker doing their job for the day.

As I continue my explanation, I try to physically do the actions to cement the ideas in the players' minds. So for Caylus, I will actually take different workers and place them on the board as if I were playing for the different players. I will then continue on through the different components of the round...for Caylus, that would be showing what happens when all the players pass, how the road is resolved, how the castle building works, and then what happens at the end of the round, as well how we proceed to the next round.

At this point, I usually stop and ask if everyone understands what I have explained so far. Actually, I try to do this at the major "stopping points" during my explanation: after I have described the general idea of the game, the specifics of a round, or turn, when I explain a complicated mechanism, and at the end of the rules explanation.

If someone has a question about something I have explained, I try to review it in another way. Sometimes it will happen that most of the listeners will understand the rules so far, but one person doesn't catch one. I have found that this is because different people learn in different ways. So if someone doesn't understand, it means I have to find another way to explain the mechanism. As much as possible, I try to physically use the game pieces to illustrate the mechanisms. Like in Hermagor, I will move the workers into the market to show how to score it. For most games, if you explain the game only in words, people will not be able to fully grasp the mechanisms. People need concrete examples to help them learn.

Sometimes people will ask questions about parts of the game that I haven't covered yet. Usually, if I have taught a game many times, I have a pretty set order of how I explain the game. I try not to let people "derail" my rules explanation. What I have seen happen is that people, usually the more competitive gamers, will interrupt the explanation to ask questions about mechanisms that I haven't covered yet. If the item in question is something that makes sense to cover at that point, I will address it then. Often though, the item in question is better covered in a different part of my explanation. If I address it at this point, it might cause me to lose track of where I was in my explanation, and as a result, I may miss some points. So when this happens, I tell the questioner that I will address that point later in my explanation. Usually it is enough for me to say

utile introdurre l'ambientazione in punti difficili da ricordare per i giocatori. Per esempio, quando spiego come giocare a Caylus, dico ai giocatori che quando piazzano i lavoratori sulla strade nelle differenti caselle, spendere una moneta ogni volta che viene piazzato un lavoratore equivale a pagarlo per il lavoro che stanno facendo quel giorno.

Procedendo nella spiegazione, cerco di fare realmente l'azione per fissare l'idea nelle menti dei giocatori. Per Caylus, prendo realmente alcuni lavoratori e li piazzo sulla plancia come se stessi giocando. E poi continuo con le varie parti del round... per Caylus, significa far vedere loro cosa succede quando tutti i giocatori passano, come viene utilizzata la strada, come viene costruito il castello, e cosa accade alla fine del round, ed infine come si procede al round successivo.

A questo punto, solitamente mi fermo e chiedo se tutti hanno capito ciò che ho spiegato fino a quel momento. Cerco di farlo sempre in determinati punti durante la mia spiegazione: dopo che ho spiegato lo scopo generale del gioco, i dettagli di un round, o del turno, un meccanismo complicato, e alla fine della spiegazione delle regole.

Se qualcuno ha una domanda su qualcosa che ho spiegato, cerco di rivederlo in un modo differente. Qualche volta succederà che la maggior parte dei presenti avrà capito le regole, ma una persona non ne avrà compresa una. Ho scoperto che questo capita perché persone differenti imparano in modi differenti. Così se una persona non capisce un meccanismo, vuol dire che devo trovare un altro modo per spiegare il meccanismo. Il più delle volte cerco di utilizzare fisicamente i componenti del gioco per spiegare il meccanismo. In Hermagor, sposto i lavoratori nel mercato per mostrare come conteggiare i punti. In molti giochi, se tu spieghi solo con le parole, le persone non riusciranno a capire completamente i meccanismi. Le persone hanno bisogno di esempi concreti per imparare.

Qualche volta le persone fanno domande su parti del gioco che non ho ancora spiegato. Solitamente, se ho già insegnato altre volte un gioco, ho un ordine ben prefissato con il quale lo spiego. Cerco di evitare che le persone facciano uscire dai binari la mia spiegazione delle regole. Quello che ho visto è che alcune persone, normalmente i giocatori più competitivi, interrompano la spiegazione facendo domande sui meccanismi che non ho ancora trattato. Se l'oggetto della domanda è qualcosa che ha un senso trattare a quel punto, rispondo. Spesso però l'oggetto della domanda è meglio che venga trattato in un altro momento della mia spiegazione. Se rispondo in quel momento può succedere che io perda il filo del discorso, e come risultato posso dimenticare di spiegare alcuni punti. Così, quando questo accade, dico alla persona che spiegherò quel punto successivamente. Solitamente è

"Hold that thought. I'll address it in a little bit."

If I am teaching a game that is turn based, I will at this point explain what a player does on their turn. First I will give a general overview, WITHOUT any specifics. Again, using Dominion as an example, I'll say "On your turn, there are 2 things you can do, and then 2 things you must do on your turn, and they are always in this same order. First you MAY take an action, then you MAY buy a card, then you MUST clean-up your area, then you MUST draw back up to 5 cards." Then, step by step, I will explain what the different step are.

Last, I will explain what the end game conditions are. And then I will ask if there are any questions.

If the game has a mechanism that allows you to break rules, that aren't crucial to the main gameplay, I don't explain them all. I will usually explain a couple and then direct the players to look at the rules to explain them when they come up during the game. The reason for this is that it will bog down the explanation and if I explain all the exceptions now, they will usually be forgotten by the time they actually come up, if they come up, during the game. Examples of this would be the cards in Palais Royale, or the cards in El Grande. It's usually enough for the players to just look at the rulebook for the specific card explanations during the game. Keep in mind that this would not apply to something like the cards in Dominion because it is crucial that the players understand all the cards in the game before they play.

That's generally how I explain game rules.

[fabio] That's great. This is the manual of the perfect teacher! I really can't ask you more. Do you want to say goodbye to our readers?

[Scott] It was my pleasure. I hope it was helpful to your readers. I know it can be difficult to teach a game, but I've found that very often a player's enjoyment is based on how the game is taught to them. If what I've recounted here helps anyone to promote board game playing, then that is very satisfying for me.

[fabio] Many thanks again, Scott and see you soon.

sufficiente dire "Tienilo in sospeso un attimo, risponderò tra poco".

Se sto insegnando un gioco suddiviso in turni, a questo punto spiegherò cosa fa un giocatore nel suo turno. Prima farò un riassunto generale, SENZA dettagli. Per usare ancora Dominion come esempio, dirò "Nel vostro turno, ci sono due cose che potete fare, e quindi due cose che dovete fare, sempre nello stesso ordine. Per prima cosa POTETE scegliere un'azione, quindi POTETE comprare una carta, quindi DOVETE sistemare la vostra are, quindi DOVETE pescare carte fino ad averne cinque in mano". Quindi, passo dopo passo, spiego quali siano i singoli passaggi.

Per ultima cosa spiego quali sono le condizioni di fine partita. E dopo chiedo se ci sono domande.

Se un gioco ha un meccanismo che vi permette di alterare le regole, che non sono cruciali per lo svolgimento della partita, non le spiego tutte. Ne spiego solo un paio e indico ai giocatori come consultare le regole per comprenderle quando si verificheranno durante la partita. La ragione è che illustrare tutte le eccezioni fa rallentare di molto la spiegazione, e saranno solitamente dimenticate quando verrà il momento di utilizzarle. Un esempio sono le carte di Palais Royale, o le carte di El Grande. Solitamente è sufficiente che i giocatori leggano il regolamento che spiega la carta specifica durante la partita. Ricordatevi che questa regola non si applica in casi come le carte di Dominion, dato che è indispensabile che i giocatori conoscano tutte le carte del gioco prima che possano giocare.

Normalmente è così che io spiego le regole dei giochi.

[fabio] Grande. Questo è il manuale del perfetto insegnante! Davvero non posso chiederti di più. Vuoi salutare i nostri lettori?

[Scott] E' stato un piacere. Spero che sia stato di aiuto ai vostri lettori. So che può essere difficile insegnare un gioco, ma ho scoperto che spesso il divertimento dei giocatori dipende da come il gioco è stato loro spiegato. Se quello che ho raccontato può aiutare qualcuno nella promozione del gioco da tavolo, allora per me è una vera soddisfazione.

[fabio] Ancora molte grazie, Scott e a presto.





Il Natale di Alfio

Ed eccoci qua, come ogni anno, siamo arrivati in prossimità del Natale.

Le strade si sono riempite di colori, luci e prodotti che mi ricordano in ogni momento che stiamo per avvicinarci inesorabilmente al grande pranzo/cenone natalizio con tutti i parenti riuniti e soprattutto, dopo, si ripresenterà il mio più grande incubo: l'immane

tombola con sette e mezzo mercante in fiera

con nonni, zii, cugini e affini.

Aaaargh!

IO, hard-gamer dal pelo fitto, abituato a spostare milioni di cubetti colorati che mi abbasso a metter giù fagioli, mais o anellini di pasta sulle cartelle con dei semplici numeri? Nooooo....

IO, stratega dal cuore duro, addestrato a ponderare il miglior modo di utilizzare mani di carte di tutti tipi ridotto a chiedere una carta cercando di non sballare? Nooooo....

IO, mercante senza scrupoli, avvezzo a spedire le merci esotiche più disparate nei più remoti mercati del mondo e della galassia, costretto a mendicare una carta con un improbabile oggetto da abbinare? Nooooo....

Ed invece sì, perché a Natale è bello stare con la famiglia e passare qualche ora in compagnia, giocando tutti insieme e rispettando la tradizione, che ci vuole tutti intorno ad un tavolo a pre-

scindere dall'età, dal sesso, dal segno zodiacale e dal tifo calcistico.

Ma devo trovare una scappatoia altrimenti qui ci rimetto la reputazione

Già, ma cosa proporre? Il nonno riuscirà a immedesimarsi in una partita ad Agricola?

E la zia manterrà il controllo durante una sfida ad Imperial?

[segue pranzo luculliano pieno di robbe buone da mangiare e dabbere]

burp!

[post pranzo - pre-abbocco]

Allora cari parenti iniziamo con un party game molto semplice, ma adatto a tutti: Love Pigs di Angelo Porazzi.

Si formano delle coppie tra i giocatori e, tramite un mazzo di carte che fornisce degli spunti, il giocatore di turno formulerà una domanda e ne darà la risposta (no, non l'ha ideato Marzullo questo gioco) che dovrà essere indovinata dal suo compagno. Gli altri giocatori per complicare la vita alla coppia inventeranno delle risposte alternative. Il compagno, che nel frattempo era stato "annullato" per non sentire le risposte dovrà individuare tra tutte le proposte quella giusta. Se l'esito è positivo acquisisce un punto (e si salva dalle ire del marito/moglie, fidanzato/a, compagno/a

nel caso di coppie unite sentimentalmente) altrimenti farà guadagnare un punto all'ideatore della risposta ingannatrice.

Alcune carte, invece, prevedono che il giocatore di turno riconosca il suo compagno attraverso l'identificazione di una parte del corpo.

Ora formiamo le coppie no nonno, non puoi scegliere la Cinzia, la fidanzata di tuo nipote, prenditi la nonna che la conosci meglio sì lo so che vorresti conoscere meglio anche Cinzia, ma suavia nonno!!

[seguono parecchi minuti di divertimento con grandi risate e situazioni paradossali]

OK, vi siete divertiti eh? Allora adesso invece vogliamo coinvolgere anche i più piccoli, nel calderone degli autoprodotti, tiro fuori AiaGaia di Marco Valtriani.

Il concetto è semplicissimo, ho una mano di carte e devo cercare di giocare il più possibile sul tavolo perché mi fanno guadagnare dei punti, se invece rimangono in mano i punti saranno negativi.

Queste carte raffigurano degli animali tipici dei cortili di campagna con tanto di personaggi di contorno e nemici selvatici. Ad ogni carta giocata, pena la perdita del turno, il giocatore dovrà riprodurre il verso della figura. A movimentare il gioco ci sono alcune carte che raffigurano la famiglia di fattori ed i predatori selvatici con il temibile Lupo da -10

punti che non può essere giocato, ma solo passato ad un avversario.

La partita termina quando un giocatore posiziona sei carte davanti a se stesso. Sommando le carte giocate meno le penalità di quelle ancora in mano a fine partita, si determina il vincitore. Regge fino a 8 giocatori.

Dai fate posto ai cuginetti ... ecco do le carte sì nonno quella è una "cacca" è una carta del gioco e no, non c'è da fare il le-tame....

(seguono parecchi minuti di schiamazzi e versi animaleschi)

Bene, entusiasti vero? Al posto di fare il verso degli animali potete cimentarvi nel tentativo di comandarli come i più bravi domatori sanno fare. E' il momento dunque di Ma Ni Ki di Dominique Ehrhard.

Il gioco è molto semplice: ci sono una plancia che raffigura due pedane da circo, una rossa e una blu, e tre grossi animali in legno, un leone, un orso ed un elefante. Gli animali sono impilabili tra loro ed un mazzo di tessere li raffigura in diverse posizioni.

Lo scopo del gioco è quello di ri-

produrre, partendo da una situazione iniziale, lo schema proposto da una carta, impartendo agli animali gli ordini necessari a ricomporsi nelle stesse posizioni della figura.

Gli ordini che gli animali comprendono sono 5 e sono molto semplici: MA, NI, KI, LO, SO.

Ognuno di questi comandi fa eseguire una azione: saltare da una pedana all'altra, salire in cima alla pila, scambiarsi di posto.

I giocatori dovranno cercare a mente la combinazione di comandi giusta per risistemare gli animali secondo la carta in gioco, il primo che crede di averla trovata la deve urlare a voce alta. Se dal controllo successivo la sequenza è esatta vince una carta, al termine del mazzo chi ha raccolto più carte è il vincitore.

Preparo la situazione iniziale e no, nonno non serve la frusta, e no non puoi usarla con la Cinzia!!!

(seguono parecchi minuti di MA, NI, KI, LO, SO)

Ok, ora che siete caldi è venuto il momento di giocare a qualcosa di più impegnativo, qualcosa che sprema le vostre

meningi e che attivi la vostra abilità strategica, siete tutti curiosi vero? Non vedete l'ora di giocare ad altro eh???

Bene, questo gioco però è solo per sei giocatori, quindi, visto che i cuginetti sono scappati alla pleistescion direi che ci siamo.

Si tratta di acquistare all'asta delle centrali elettriche e poi di collegare le città sulla mappa illuminandole con il funzionamento delle centrali stesse che utilizzano diverse risorse come combustibile

(cori di entusiasmo alle stelle, grida di esultanza, la zia che urla: TOMBOLA!)

.... TOMBOLA!!!!

uh tombola? o_O

.. tombola????

[Zia] TOMBOLA, TOMBOLA Alfio svegliati ho fatto tombola, dai smettiti di pisolare sul divano e vieni a giocare con noi.... possibile che ogni volta a Natale ti addormenti dopo il pasto? Non sai proprio divertirti!





Alfio Deputato

Io sono un giocatore di boardgame, e come tutti i very™ hardgamer sono sempre costantemente, perennemente, inc...zzato come una bestia.

Come potrei non esserlo?

Ho cominciato a maneggiare boardgame seri quando ancora ci toccava utilizzare token in cartoncino leggero su una plancia spesso quanto un foglio di carta, ho faticato a tenere i miei amici, a convincerli a stare in casa a tirare due dadi quando tutti volevano tirare due calci ad un pallone solo perché fuori ci stava il sole; mi sono fatto un mazzo tanto giocando miriadi di partite a Coloni di Catan con incompetenti quando questo era l'unico modo di mostrare loro che esisteva qualcosa di diverso dal pallosissimo Monopoli e dall'osannato Risiko; ho coltivato nuove generazioni imponendo il

mio grande e colorato tabellone sull'unico tavolo del negozio di giochi, in modo da stroncare ogni possibile partita a Magic e collezionabili che tendeva ad imperversarsi e a diffondersi come la peste; ho convinto fior di ragazze che il nostro non era uno "stupido divertimento per bambini" abbassandomi a fare solo giochi dove non vi era l'ombra di un conflitto e sopportando a denti stretti il loro bacato modo di giocare dove il fidanzatino di turno otteneva il loro appoggio e la loro fiducia incondizionata (spero per lui non solo quella) anche se era

chiaro già da cinque turni che si stava involando verso una facile vittoria per mancanza di oppositori...

E ora dovrebbe essere arrivato il mio tempo!

Il gioco da tavolo è una realtà così grande da essere considerato un prodotto di mercato. Apro una scatola e trovo carte grandi,



a colori, plastificate con effetto tessuto. Tabelloni così grandi che riesco ad occupare anche secondo tavolo, più piccolo, che il negozietto era riuscito ad aggiungere per poter permettere ai ragazzini di continuare a giocare Yu-GI-HO. Segnalini in legno e miniature così ben scolpite da far incazzare tutti quelli che sprecano i loro soldi con i tridimensionali. Dadi speciali per attirare anche chi odia così tanto la matematica da non voler vedere in giro un solo numero o dover contare pallini, quando si parla di divertirsi.

Invece non c'è verso che riesca a divertirmi veramente!

Le case editrici hanno preso a fare "giochi per famiglie"!

<Perché "è più redditizio">!

E così mi ritrovo i negozi invasi da marea di titoli inutili ed identici confezionati per fessacchiotti che fino a ieri infinocchiavi col Monopoli e la pletora di copie del Risiko e ora attiri coi soldatini e i disegnini di animali e cucciolotti. Per trovare un gioco serio devo scostare, scavare in fondo ai magazzini polverosi o arrampicarmi sulle mensole più alte usando le scatole delle espansioni di Carcassonne come sgabello.

Mi tocca comprare tutti i giochi degli autori cecoslovacchi per trovarne qualcuno che sia un bel gioco originale invece che un prodotto vendibile e poi trovare qualcuno a cui rivendere quelli più brutti cantandone le lodi. Per trovare giochi degni di esser chiamati tali devo andare a fiere di giochi dove uno stand è grande come una fiera italiana in paesi dove non sanno neanche cosa voglia dire "commestibile" solo per comprare una delle preziose 500 copie che l'autore snobbato dalle grandi si è stampato nella tipografia dello zio e fatto confezionare dall'anziana nonna che ha preso apposta a carico. Ma non doveva essere questa la mia era?

Ora io pretendo un posto, in questa rivista, che dovrebbe essere negli intenti per soli very™ hardgames dove poterne cantare quattro a questi autorucoli di giochi e compagnia bella, visto che qua dentro sembra mangino tutti pane e miele prima di mettersi a scrivere!

Quando Alfio ha saputo che avrei fatto parte della redazione di ILSA ha fatto il diavolo a quattro per entrarvi pure lui. E voi non avete idea di che azioni sia capace quest'uomo quando si impunta su una cosa. Non sono così stato capace di tenere le sue grinfie lontane dalla redazione. Quindi io mi scuso fin d'ora dei disagi che potrà arrecare lo stesso non posso che prendere anticipatamente le distanze da tutto ciò che esce dalla sua bocca. La sola esistenza di una tale persona getta vergogna sull'intero mondo dei giocatori da tavolo.

Nonostante ciò, nel profondo del mio animo, in bui momenti di sconforto, appoggio fortemente la sua cruda lotta contro il mondo intero, che non ci capisce e non riesce ad appagarci.

Vogliate quindi prenderlo per quello che è: una personificazione dei peggiori sentimenti che possono invadere un giocatore, liberati da ogni pudore e guardarlo con gli stessi occhi divertiti con cui osservate un bambino che combina i peggiori disastri con completa mancanza di malizia.

Cosa ne pensa... Linx

Vorrei dare anche io il mio caloroso benvenuto ad Alfio ... mi fa ricordare con gioia gli anni dell'Università quando tra Fisica I e Chimica Generale dovevo trovare anche il tempo di preparare e studiare gli "esami" di ASL o Star Fleet Battles ... i miei primi anni al club TreEmme quando la scelta, per poter giocare, era tra Macchiavelli e World in Flames, Advanced Civilization o Dune ... quando un gioco con Battletech era considerato semplice e Kings & Things un filler. Ora mi tocca assistere allibito, nella mia crociata di divulgazione ludica, alle facce stravolte di ragazzetti e nuovi

Cosa ne pensa... Liga

Alfio? Beh, fondamentalmente sono per la libertà di pensiero, quindi benvenuto anche da parte mia piccolo inverecondo amico incazzuso scaturito dall'ego di quei giocatori estremisti e di nicchia che mi sono simpatici ma che alla massa "talvolta" risultano un pò troppo poco digeribili e decisamente intrattabili. Sappi che noi ci divertiremo a vederti tirare fuori dai denti affermazioni (a volte) scomode e che con il politicamente correct non hanno nulla a che vedere, ma sappi che la responsabilità sarà tutta tua!

Cosa ne pensa... Tinuz

giocatori per cui un gioco di Wallace ha un regolamento troppo complesso o dover tagliar corto sulle regole di Puerto Rico perché spiegare tutti i tiles (eccedendo quindi i 10 minuti di autonomia cerebrale del giocatore di nuova generazione) sarebbe troppo faticoso ... Alfio andrebbe d'accordo con il consistente gruppo di soci TreEmme per cui un regolamento al di sotto delle 12 pagine non è degno di essere letto ... Non è facile far convivere l'amore per i giochi "family", che occupano al massimo due orette, che puoi anche giocare con amici e parenti, con la passione da vero hardcore per gioconi più impegnativi ... spero Alfio ci aiuti, qua in redazione, a far venire fuori anche questa parte più nascosta del nostro essere giocatori (quella di cui a volte un po' ci vergogniamo perché maledettamente elitaria, spocchiosa e saccente), che anche qua in ILSA a volte non trova spazio.

giochi estensi 09

**Convention Ferrarese del Gioco di Società,
del Gioco di Ruolo, di Carte e di Miniature**



**16-17 MAGGIO DALLE 9.00 ALLE 20.00
PRESSO IL "CENTRO FIERA" A BONDENO (FE)**

WWW.GIOCHIESTENSI.IT



Novità a Essen 2008

[fab!o] Quelle che stiamo per scrivere non sono esattamente anteprime, molti di voi avranno già avuto modo di provare i giochi di cui parleremo... sono piuttosto impressioni e come tali subiscono una buona serie di distorsioni causate principalmente dalla sorpresa della novità o dalla delusione di promesse non mantenute.

La scelta stessa dei titoli di cui parleremo non è altro che frutto del nostro gusto e del nostro intuito, a volte premiato, a volte tradito.

Stiamo per parlare, se non si era capito, delle novità uscite lo scorso ottobre in occasione della fiera internazionale del gioco di Essen; non parleremo di tutte ovviamente ma, fedeli al nostro stile, di quelle che per un motivo o per l'altro hanno attirato la nostra attenzione. Magari daremo giudizi entusiastici per titoli che alla lunga scopriremo annoiarci oppure sentenze senza possibilità di ricorso in appello delle quali presto ci pentiremo, ce ne scusiamo.

[TinuZ] ... ah, non parliamo di anteprime? Ma come? Mi hai illuso di poter dare libero sfogo alle mie innate capacità antepremistiche!? Vabbè dopo tutto stiamo uscendo con questo articolo qualche mese dopo the big event ed anch'io personalmente ho potuto provare nuovi giochi, quindi bando alla ciance e parliamo di alcuni di questi tra i più interessanti lanciati durante la kermesse tedesca. Lasciami dire, di solito ci si riempie la bocca con quelli che fanno giocare di più e creano intorno a loro un alone di fascino legato anche alle classifiche di gradimento, come tutti gli anni d'altronde, quindi, partiamo pure con le nostre impressioni a semifreddo... per primo, quale gioco quest'anno ha letteralmente dominato la scena?

[fab!o] Il tuo intuito ha fatto centro, il primo gioco che merita di essere citato è senza dubbio Dominion, in testa alla classifica di Fairplay, è stato senza dubbio il gioco più giocato dell'intera fiera. I commenti sono discordanti, molti lo ritengono troppo semplice, ripetitivo e povero di interazione secondo me invece è geniale nel suo meccanismo che può senza dubbio essere considerato un vero e proprio sistema di gioco, nel quale gli eventi si evolvono in modo sorprendente e soprattutto è che garantisce una notevole varietà di partite grazie al sistema di setup iniziale che prevede la scelta di 10 set di carte azione tra le 25 presenti nella scatola. Senza considerare infine che con alcune combinazioni di carte azione le interazioni tra i giocatori diventano davvero cruciali.

[TinuZ] Effettivamente Dominion ha sbancato la scena degli ultimi due mesi ... in merito a quello che può essere visto come un difetto, ho visto pareri discordanti per quanto riguarda l'atteggiamento strategico dei giocatori verso la partita. Se è ovvio che una volta scelti i 10 mazzetti è probabile che qualcuno si pre-costruisca in testa quale strada battere per arrivare alla vittoria, invero il gioco rimane sempre aperto a differenziare la propria strategia anche in base alle carte pescate dagli altri giocatori! Ma saranno i prossimi mesi a dirci se e come riuscirà questo gioco a tenere alto l'interesse, ovviamente basandosi sulle future uscite di nuove carte che andranno ad espandere ulteriormente la possibilità di costruirsi mazzi che applichino mirabolanti diverse strategie. Una via di mezzo tra il collezionabile ed il non ... non si è obbligati, ma di fatto rimane un'abile e profi-

cua azione commerciale, cosa che dovrebbe essere comune fra gli editori se si vogliono incrementare le vendite! E di cose Comuni ne abbiamo un bel esempio tutto Italiano che ha fatto bel parlare di sé durante la fiera tedesca. Parliamo del gioco della Tenki Games, ideato dal team Acchittocca. Dopo qualche anno in cui abbiamo seguito il rodaggio del gioco, finalmente ha visto la luce questo mix di maggioranza e piazzamento (genere già noto agli autori di Leonardo) che arricchito da altre meccaniche come la raccolta di risorse; una pseudo asta cieca e soprattutto da una meccanica di auto-bilanciamento sulla scala dei punti tra primo ed ultimo giocatore, lo rendono davvero un prodotto apprezzabile.

[fab!o] Confermo, Comuni è certamente uno dei titoli da non perdere tra quelli presentati a Essen. Un gioco impegnativo, strategico e ben bilanciato. Devo ammettere però di questa edizione ho apprezzato di più i giochi meno impegnativi, come Im Schutz der Burg (il castello per tutte le stagioni) edito dalla Eggert Spiele o come Ice Flow della Ludorum Games.

Il primo ricalca le formule già note della gestione della risorse, recuperate da sapienti lavoratori e spese per la costruzione di un castello eppure c'è qualcosa che lo rende comunque apprezzabile e credo che sia l'alta interazione tra i meccanismi realizzata in modo da rendere il gioco comunque molto lineare e tutt'altro che complicato. Un altro punto a favore a mio parere è anche la durata contenuta della partita che sfrutta il meglio del meccanismo della "scelta di ruoli" condensandolo in pochi, pochissimi turni...

[TinuZ] ...mentre il secondo ci vede attaccare con 3 dadi dall'Alaska alla Kamchatka. Err no, vecchie reminescenze, invero in Ice Flow dobbiamo con i nostri esploratori attraversare il mare polare che separa Nord America e Russia, sfruttando semoventi lastroni di ghiaccio in balia di correnti marine grazie all'ausilio di utili corde, evitando orsi e mangiando pesce. Davvero un bel prodotto, con meccaniche semplici ma che prevede una buona dose di strategia e visione di gioco per arrivare alla vittoria.

[fab!o] Non vorrei tralasciare inoltre due giochi di corse che mi hanno piacevolmente colpito. Leader 1 della Ghenos, ottimo gioco sul ciclismo che riesce a simulare con estrema cura le emozioni delle pedalate su strada, che grazie alla plancia modulare consente di riprodurre decine di gare tutte diverse e strategiche. Il secondo riguarda le corse di motoscafi ed è Powerboats, della Cwali; un gioco con un meccanismo classico, "tira il dado e muovi" ma realizzato in modo così geniale (utilizzando una grande quantità di dadi a 3 facce) da essere estremamente controllabile e non legato al caso in modo decisivo come capita invece con giochi di corse con meccanismi simili che lo hanno preceduto.

[fab!o] Certo gioconi impegnativi ne sono stati presentati e almeno un paio vale la pena di citarli, scegliendo sempre secondo il mio gusto direi senza dubbio Die Prinzen von Machu Picchu (PD Games) e Le Havre (Lookout Games). Due giochi molto diversi tra loro, il primo sfrutta (ben mascherato) il meccanismo della "rotella" già visto negli altri giochi di Mac Gerdts. I giocatori eseguono azioni spostando il loro principe sulla mappa, e recuperando materie prime che serviranno per i sacrifici nei templi Inca, azione che procura ovviamente punti. Gioco complesso in cui la tensione della gara è letteralmente esponenziale (visto il ritmo con cui le risorse entrano in gioco) e che consente diverse strategie soprattutto considerando che è previsto un doppio finale (la salvezza degli Inca o l'invasione degli spagnoli) e per ciascuno dei due

finali il punteggio è contato in modo diverso.

Il secondo, molto più vicino ad Agricola, mette in gioco ben 8 materie prime ciascuna delle quali può essere trasformata in una forma più nobile (per un totale di 16 diverse risorse in gioco) che dovranno essere recuperate e/o trasformate, grazie all'utilizzo di edifici che verranno man mano costruiti dai giocatori e che garantiranno punti a fine partita. Tutto questo tenendo sempre sotto controllo i costi in "cibo" che dovranno essere sostenuti alla fine di ogni turno. Come Agricola, Le Havre può vantare un meccanismo estremamente semplice (due sole azioni da eseguire) e una profondità decisamente elevata.

[TinuZ] Un gioco che a me è abbastanza piaciuto ma che invece è stato abbastanza criticato dal resto della truppa è Heads of State. Sicuramente si soffre un po' il variopinto tabellone che misto a segnalini di legno e decine di fustelle in cartoncino creano un pout-purri di colori degno a confondere le idee ad Arlecchino stesso. Ma dal mio punto di vista, anche se a seguito di un setup faticoso, rimane un gioco apprezzabile se provato per intero perché ha crescente tensione apprezzabile soprattutto nella seconda parte della tenzone, in cui l'interazione fra i giocatori diventa più sentita e le meccaniche non sembrano essere solo un'ennesima riproposta di altri giochi già in commercio.

[fab!o] Quello più curioso che ho potuto provare è certamente Krakow 1325 AD, prima pubblicazione della Geode Games. Ottima grafica, senso dell'umorismo e una meccanica semi cooperativa dove due squadre composte ciascuna da due giocatori che ricevono anche un ruolo segreto, tentano di ottenere la maggioranza degli intrighi nella capitale della Polonia facendo però attenzione che alla fine della partita (quando i ruoli saranno finalmente scoperti) solo uno dei giocatori sarà il vincitore.

[TinuZ] Li per li a me ha intrigato l'idea di provare altri due nuovi giochi italianissimi, Lungarno della

Red Glove e Sator Arepo Tenet Opera Rotas (per gli amici Sator) della Scribabs Games. Entrambi li avevo già incontrati ad IDEA G 2008 e sono proprio contento che siano stati editi e che che hanno riscosso un più che discreto successo sia in Fiera che sul mercato. Poi più per motivo di voler girare la Fiera che per la possibilità di acquistarli e provarli con gli autori stessi in Italia, non li ho giocati, ma sono nella mia wishlist tanto quanto i titoloni di cui abbiamo scritto finora.

[fab!o] La scorsa edizione di Essen si è distinta anche per la massiccia presenza di giochi cooperativi. Di Ghost Stories (Repos) abbiamo già avuto modo di parlare, ma altri ne sono usciti come ad esempio Novembre Rosso (in italiano grazie alla Nexus), la simpatica avventura (o disavventura) degli gnomi intrappolati in un sottomarino che tentano di sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi; gioco molto simpatico ma un po' troppo influenzato dagli eventi.

Cooperativo anche Hexer von Salem della Kosmos, ambientato tra i miti di H.P. Lovecraft, un tentativo, discretamente riuscito, di ricreare le atmosfere di Arkham Horror in formato Eurogame.

Da citare infine Space Alert (Czech Games Edition), cooperativo e parecchio alternativo, una partita di soli 10 minuti al cardiopalma, scanditi senza possibilità di scampo da una inesorabile colonna sonora che mette in gioco eventi nefasti per l'astronave dei giocatori... riusciranno a tornare vivi dal salto nell'iperspazio?

[TinuZ] Guarda, ne ho un ricordo memorabile sulla durata visto che dopo la prima partita ti ho chiesto: "E allora quando inizia il secondo turno?"

Vabbè dall'iperspazio spesso i giocatori non tornato visto che coordinarsi con gli altri nel gioco sembra ma non è affatto facile, mentre noi da Essen siamo tornati belli carichi, se non hai altro da aggiungere passo e chiudo!



Im Jahr des Drachen

Autore: **Stefan Feld**
Anno: 2007



Editore: Alea
Giocatori: 2-5
BGG rank: 65 (media 7.62 - voti 1998)

  Entusiasmante. Uno dei miei 3 giochi preferiti del 2007. Innovativo, intenso, elegante nelle meccaniche e mai ripetitivo. Forse un po' penalizzato dalla produzione. Un ritorno dell'Alea ai massimi livelli.

  Meccaniche limpide, scelte da ponderare bene, strategie diversificate, tempi di gioco ragionevoli. Una ricetta perfetta che ne fanno uno dei migliori giochi usciti nella scorsa stagione. Lo preferisco di gran lunga al "predecessore" Notre Dame.

  Lineare, feroce, ragionevolmente breve. Ogni scelta è delicata e va ponderata attentamente per le ripercussioni che può avere sull'intera partita. Miglior sorpresa di Essen 2007 per quanto mi riguarda, finalmente un gioco Alea all'altezza dei primi classici. Talmente lineare che può essere affrontato anche dai giocatori occasionali, se con lo spirito giusto.

  Un nuovo titolo che mi ha davvero colpita per la quantità di aspetti interessanti ed innovativi che sono stati inseriti e che soprattutto sono stati amalgamati insieme in un unico che funziona e che coinvolge fino alla fine. Adattissimo per i giocatori esperti ed esigenti, che trovano pane per i loro denti, un po' meno per gli occasionali che potrebbero fare più difficoltà a trovare la strada giusta, soprattutto alle prime partite.

  Non c'è che dire, è un bel gioco, con meccaniche complesse ma non complicatissime che però necessita di testa per essere giocato al meglio se davvero si mira alla vittoria. Decisamente non entry level e poco per i giocatori occasionali, per le molte nozioni di cui tenere conto lo vedo adatto solo ai gamers che prediligono gli eurogames di un certo spessore e che richiedano una visione di gioco allargata all'orto dei vicini.

  Sorprendente. Per quanto ad un approccio non approfondito possa apparire un semplice esercizio di calcolo, il gioco cela un sofisticato equilibrio tra la realizzazione dei punti e l'ordine di gioco che lo rendono tutt'altro che scontato. Senza dubbio uno dei migliori titoli del 2007, forse non molto legato all'ambientazione ma senz'altro avvincente.

  Per me è un nuovo classico. Crea una profondità e una varietà incredibile attraverso le poche scelte e variazioni che propone di partita in partita, che si rivelano sempre determinanti per agguantare una sudata vittoria. E' un gioco che necessita un padrone in grado di imporre facilmente la scelta del gioco e di facilitare l'approccio al gioco sdrammatizzando con ironia le catastrofi che colpiranno i giocatori neofiti.

Legenda:

Per il target del gioco guarda le icone verdi in alto.

Il consiglio viene dato per tra diverse categorie: famiglie, giocatori occasionali, giocatori assidui

Per ciascuna delle categorie il gioco potrà essere:



Gioco sconsigliato



Gioco adatto



Gioco perfetto



Agricola

Autore: **Uwe Rosenberg**
Anno: 2007



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Lookout Games - Stratelibri
Giocatori: 1-5
BGG rank: 1 (media 8.45 - voti 6339)



Il successo del 2007, nonché il secondo fra i miei giochi preferiti dell'anno. Non particolarmente innovativo nelle meccaniche, ma splendidamente realizzato. Coraggiosa la scelta di mescolare una meccanica "fredda" come quella del worker placement ad una valanga di carte e annesse abilità speciali. Non sono un grande fan della versione family, a cui preferisco altri giochi basati sulle stesse meccaniche (tipo Toledo o Stone Age).



Che si può dire di fronte a cotanto lavoro? In se è per se, il worker placement con scadenze di risorse da pagare per non perdere punti non sarebbe niente altro che una versione contorta del gioco precedente (Im Jahr des Drachen), quello che fa decollare il gioco sono le centinaia di carte create che portano a milioni di possibili combinazioni, con una rigiocabilità ed una scalabilità (grazie al prolungato playtest che si vede chiaramente) spaventose. Il suo punto di forza è anche un punto di debolezza perché è evidente che possono capitare set di carte iniziali che mettono un giocatore in condizione di vantaggio o di svantaggio notevole, ma paradossalmente giocare una partita e vincerla con un set "brutto" porta ancora più soddisfazione.



Davvero una bella novità, perfettamente all'altezza dei commenti positivi che ha ricevuto e della posizione in classifica che si è conquistata. Sono rimasta stupita dal lavorone che si cela dietro a questo capolavoro perché la grossa quantità di carte contenute nel gioco non può che voler dire che c'è stato un grosso sforzo di gamedesign e di playtesting durato ore e ore, oltre ad una innegabile bella dose di fantasia!



Che cosa si può dire che non sia già stato detto su questo gioco? "Workers placement" ai massimi livelli, scalabile e rigiocabile come pochi, il capolavoro di quest'anno. Spero che il trend attuale (mazzi Z-X-Ö e a proseguire col resto dell'alfabeto) non gli faccia perdere l'identità che aveva nella sua versione "base".



Alternativo. Finalmente un gioco di spessore e con un'ambientazione davvero originale. L'estrema semplicità del turno e l'elevata profondità delle strategie ne fanno un vero fuoriclasse che merita senza dubbio tutti i riconoscimenti ricevuti. Un mix tra una meccanica semplice e fin troppo nota e l'innovazione portata dalle carte che è geniale e ben riuscito.



Absolutamente un indiscusso capolavoro, curato anche nei minimi dettagli. Gioco che, nella versione family, può anche essere proposto a giocatori occasionali ed in famiglia. Scalabilità e rigiocabilità strepitose.

Legenda:

Per il giudizio di ciascun redattore guarda le icone arancioni a fianco di ogni commento.
Per ciascuno dei redattori il gioco potrà essere giudicato in un di questi tre modi:



Gioco non piaciuto



Gioco discreto



Gioco piaciuto



Brass

Autore: **Martin Wallace**
Anno: 2007



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Warfrog (Treefrog)
Giocatori: 3-4
BGG rank: 15 (media 8.11 - voti 1551)



Il mio gioco preferito del 2007. Splendido, impegnativo (anche nella lettura del regolamento!). Wallace mescola con abilità straordinaria un gioco di connessione (di tipo ferroviario) con un gioco di sviluppo economico. Grande interazione fra i giocatori, molte le strategie. Più che buoni i materiali.



Dovrei provarlo di più per darne un giudizio più approfondito. La prima impressione è che sia uno di quei giochi che mette alla prova gli hard-gamers.



Il "solito" Wallace. Giocone gestionale terribilmente complesso, godibile solo dai giocatori assidui in grado di affrontare l'autentica stele di Rosetta rappresentata dal solito regolamento illeggibile di Wallace. Superati i (notevoli) scogli, ci si trova di fronte ad un gioco di sicuro spessore, ostico per giocatori occasionali e del tutto inaffrontabile da quelli casuali che non capiranno neanche le regole, ma molto gratificante per gli esperti. Solo per hard core gamers, ma senz'altro un titolo di grandissimo spessore.



Assolutamente fuori dalla portata degli avventori occasionali delle nostre serate di gioco a meno che non si sia detto chiaramente a cosa si sta per giocare (e quindi si sia mentalmente predisposti a far lavorare la materia grigia). Gran bel gioco per gli amanti del genere e degli english games by Wallace, un mediatore fra euro ed american games. Anche se raramente li gioco con piacere con le persone giuste.



Una grandiosa incarnazione del miglior Wallace. Cervellotico ma non così tanto da farti rinunciare al calcolo delle strategie migliori, con le carte che limitano le possibilità di scelta e i necessari "tempi di calcolo" senza ridurlo ad un gioco dove si possa sentire l'influenza della fortuna. Peccato che sia praticamente inspiegabile a chi non abbia una passione roduta per i giochi.



Ha scalzato Struggle of Empires nella mia classifica dei "Wallace" preferiti, piazzandosi al secondo posto (al top rimane l'inarrivabile Age of Steam). Solido sia nelle meccaniche che nell'ambientazione, è per me sempre un piacere giocarlo per cercare di portare "al limite" le opzioni a disposizione.



Prepotente ritorno del miglior Wallace, segno di una rinnovata verve creativa da cui poi sono scaturiti anche i titoli Treefrog. Meccanica molto originale e non immediata, che necessita almeno una partita di rodaggio, ma davvero ben congeniata.



Tribunus

Autore: **Karl-Heinz Schmiel**
Anno: 2007



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Stratelibri
Giocatori: 2-5
BGG rank: 161 (media 7.46 - voti 915)



Un bel gioco che non ha spopolato come ci si aspettava ma che resta comunque una valida alternativa ad altri titoli di media difficoltà. Semplice e di facile comprensione è adatto in particolare a giocatori meno esigenti, che sapranno senz'altro apprezzare gli elementi un po' aleatori presenti nel gioco come la pesca al buio o la contesa all'asta delle carte da aggiudicarsi.



Edizione italiana per il gioco che ha maggiormente interessato i giocatori ad Essen 2007 e che vede uscire ad Essen 2008 un'espansione tutta da provare. Sono stato fra i primi a provare e far provare questo gioco non solo ai gamers ottenendo discreto successo. Capisco possa aver delle pecche per i gamers più esperti ma lo reputo un ottimo titolo che permette partite molto godibili ed impegnative (considerando lo standard delle persone a cui mi rivolgo) per i giocatori occasionali e per le famiglie.



Medio. Nessun particolare pregio per questo titolo che inizialmente mi aveva colpito per le sue meccaniche solide e fluide. Dopo qualche partita l'ho trovato un po' meno entusiasmante, forse troppo ripetitivo. Gioca a suo favore il finale diversificato ma alla fine alcuni obiettivi sono indispensabili in tutte le partite. Resta comunque un buon titolo.



"Workers placement" ben bilanciato e diversificato, la quantità di opzioni può scoraggiare qualche neofita, ma basta qualche partita per assimilarlo ed apprezzarlo. Dall'autore di "Die Macher" mi aspettavo un titolo più "corposo", per fortuna che a Essen 2008 è uscita l'espansione (dalla quale mi aspetto molto).



Sebbene contenga meccaniche già viste (piazza omino, fai azione) risulta comunque gradevole da giocare. Gli obiettivi a scelta, con la possibilità di determinare la lunghezza della partita unita all'opzione di giocarlo "a punti" aggiungono qualcosa a questo gioco che altrimenti potrebbe sembrare l'ennesimo titolo che percorre una strada già aperta.



Gioco un pò sopravvalutato, basato sulla raccolta di set di carte tramite worker placement ed aste. Poco lineare, soggetto a colpi di fortuna ed alla totale arbitrarietà delle scelte al tavolo degli altri giocatori, alla fine si salva per il tema interessante e l'idea brillante di poter decidere a priori la durata della partita. Sconsigliato ai giocatori assidui, può essere perfetto per i gruppi occasionali



Anche questo uno dei migliori del 2007. Se non fosse stato per Agricola avrebbe secondo me avuto ancora più successo. La meccanica e l'ambientazione sono interessanti ed il gioco è avvincente con un sistema di punteggio davvero particolare. Il gioco non è complesso ma la grande quantità di regole particolari (fazioni, leader, bonus, ...) può scoraggiare i meno abituati.



Il mondo del gioco che cambia

PLAY Marzo 2010

Il mio punto di vista, tutt'altro che imparziale

Ho l'onore (o l'onere) di dare il via a quella che spero diventerà una piacevole consuetudine: il controeditoriale. In una rivista che fa della discussione e del dialogo il suo fulcro può forse apparire superfluo questo vezzo, mutuato da ben più famose e blasonate pubblicazioni, non solo di ambito ludico. In realtà, proprio per come è nata e cresciuta la redazione, è tanta la voglia di dire qualcosa in uno spazio protetto, senza per questo andare ad intaccare la continuità editoriale che solo il capo redattore può dare nel suo incipit. La nostra redazione è infatti più simile ad un variopinto circo in cui animali ludici feroci e voraci, avidi di protagonismo, sgomitano per trovare spazio sotto i riflettori: in questa "rubrica" troverete dunque, di volta in volta, quello che il singolo redattore avrebbe voluto scrivere come editoriale. Non ponendosi quindi in diretto conflitto con l'editoriale ufficiale, abbiamo preferito chiamarlo "L'Altro Editoriale" piuttosto che "controeditoriale".

Premetto, come chiaramente espresso dal titolo, che quelle che seguono sono mie personalissime considerazioni, "a scatola aperta", di cui mi assumo la piena paternità. Nelle pagine di una rivista per appassionati voglio parlare agli appassionati, da appassionato, di cose che riguardano gli appassionati!

Con grande sorpresa (sgomento? piacere? perplessità?) del popolo ludico Italiano, il club TreEmme ha annunciato da poco che la Convention Nazionale dei giocatori, prima ModCon ed ora PLAY, non ci sarà nell'anno 2009, per la prima volta dalle sue origini! Questo per prepararsi in maniera adeguata all'edizione di Marzo 2010, che sarà davvero grande! La Convention Nazionale dei giocatori riprenderà quindi il suo cammino annualmente con data (marzo) e collocazione (Modena) fissa. Tumulto?!

Il mondo del gioco cambia, come tutto cambia in questi ultimi anni, sempre più frenetici. Le cose faticano a prendere forma e sostanza perché il substrato su cui poggiano è in continuo mutamento. Secondo me occorre scegliere se cavalcare questo continuo cambiamento, non perdendo di vista i principi, o se subirlo, cercando di rimanere ancorati alle vecchie abitudini. I principi sono importanti, le abitudini sono delle comodità di cui si può fare a meno.

Quando alla fine del millennio (caspita!) il TreEmme impose una sede fissa alla Convention Nazionale dei giocatori, in tanti ci accusarono di aver ucciso l'evento per i giocatori, di averne mortificato lo spirito. Cambiò la forma (una sede fissa, un format fisso) ma non la sostanza (attenzione privilegiata ai giocatori e alle associazioni; il gioco sopra tutto). Credo che il tempo abbia fugato in tutti i, doverosi ma esagerati, dubbi iniziali: una organizzazione solida, una struttura adatta, un grande club nazionale dietro le quinte hanno permesso all'evento di crescere, offrendo quel tipo di garanzie che giocatori ed editori cercavano, permettendo anche ad altre realtà di crescere assieme a ModCon: penso ad esempio a La Tana dei Goblin, che grazie allo splendido lavoro fatto in collaborazione con il TreEmme nelle ModCon del

millennio, ha gettato le basi per una crescita e uno sviluppo anche al di fuori del mondo virtuale, creando una vera e propria rete di associazioni su territori nazionale.

Quando l'anno scorso il TreEmme ha deciso di spostare la sede della convention nazionale alla fiera di Modena, si è sollevato un coro di protesta ed indignazione violento e diffuso: quello che in molti pensavano, ed alcuni hanno detto, era che ancora una volta il TreEmme tentava di uccidere la convention nazionale con un atto di prepotenza senza uguali. In realtà, come chi ha partecipato a PLAY 2008 può confermare, è stata cambiata la forma per mantenere vivo il principio. Giocatori ed associazioni chiedevano più spazio, gli editori qualcosa di più confortevole e la possibilità di aprire anche al grande pubblico. I tempi erano maturi per accettare questa sfida: far vivere e crescere la convention nazionale, senza snaturarla nei principi (giocatori ed associazioni in primo piano; il gioco sopra tutto), ma trovando una location ed un format che potesse piacere agli appassionati, agli editori e al grande pubblico. I risultati di PLAY 2008 sono sotto gli occhi di tutti ... il passo successivo era naturale: per crescere serve di più sia in termini di tempi che di spazi. PLAY andrà a marzo (2010), per avere tutta l'area fieristica a disposizione, per non sovrapporsi con Lucca ed Essen, ancora una volta per permettere all'evento che tutti noi "hardcore gamers" amiamo di crescere: cambiare forma per non cambiare i principi. La storia potrà averci insegnato qualcosa o ci sarà il solito coro di disappunto? Chi avrà il coraggio di dire che "uccidiamo la convention nazionale"? Per fortuna i principi su cui si basa (giocatori ed associazioni in primo piano; il gioco sopra tutto) sono saldi e ben radicati e questa ennesima rivoluzione credo porterà solo del bene all'evento che tutti noi amiamo. La convention nazionale dei giocatori è un patrimonio da preservare, una cosa che l'Italia ha e che ad altre nazioni manca: la sopravvivenza passa necessariamente per un processo di crescita.

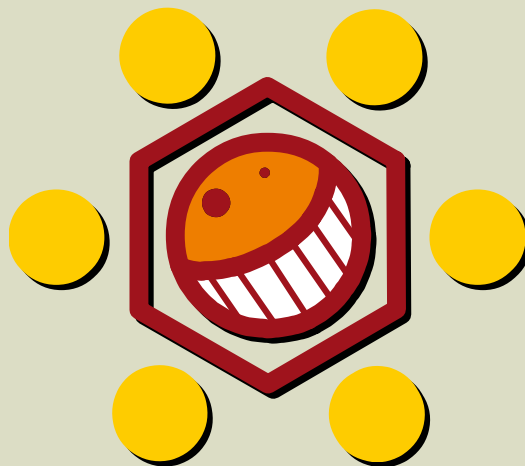
Ci sarà senz'altro chi non riconoscerà in PLAY il suo evento, ergendosi a paladino delle vecchie e sane tradizioni. e proverà a far altro cercando di riproporre un formato di Convention che purtroppo non ha più senso e modo di esistere: ma sono convinto che la maggioranza delle associazioni e degli appassionati saprà capire che in un mondo in continuo e frenetico cambiamento occorre tenere gli occhi saldi sui principi (giocatori ed associazioni in primo piano; il gioco sopra a tutto) e non rimanere ancorati alle forme.

Buon gioco a tutti e ...
appuntamento alla Convention nazionale dei giocatori,
PLAY, 12-14 marzo 2010, Modena
Liga



in questo numero abbiamo parlato di:

Agricola
Tribunus
Brass
Im Jahr des Drachen



www.ilsa-magazine.net

numero 5