



ilsa

6

Informazione ludica a scatola aperta



GIOCHI COOPERATIVI
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 quale sarà contenuto l'intero sommario per stuzzicare la tua curiosità.

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.

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici, i contatti li trovi sul sito.

www.ilsa-magazine.net



Anche questo numero può vantare il contributo dei nuovi readattori Fabrizio "Linx" Aspesi, Mauro "MdM" Di Marco e Alfio Deputato, che il nostro pittore di corte non ha ancora trovato il tempo di ritrarre insieme al resto della redazione.

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

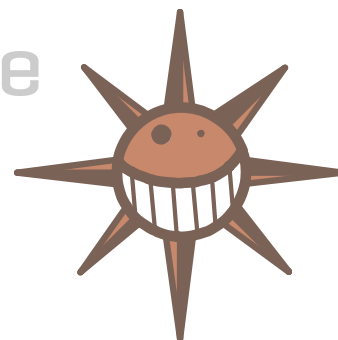
SOMMARIO

non solo scatole

5

Cooperativo. Ma esattamente cos'è?

MdM ci introduce una tipologia di gioco piuttosto diversa dal solito



sotto la lente

UNO contro TUTTI

Ciaci ci svela i segreti dei cooperativi giocati in solitario



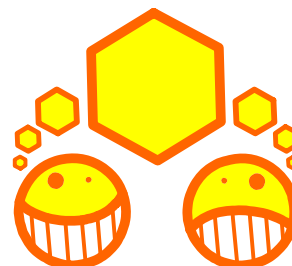
24

dialoghi di gioco

8

Pandemic, conto alla rovescia...

... per la salvezza del mondo. Dialogo tra TinuZ e Tanis su un cooperativo al cardiopalma



11

Battlestar Galattica

Liga e Nand dialogano guardandosi le spalle dai Cyloni

16

Ghost Stories, fantasmi e kung-fu

Sopravvivrà il villaggio all'invasione dei fantasmi? I nostri eroi sconfiggeranno Wu-Feng? Ce lo raccontano Paoletta e Linx

20

Space Alert, missione suicida

Ma davvero questo gioco è così originale come dicono? Fabio e Ciaci tentano di capirlo parlandone un po'

onda ludica

26

L'anello mancante...

Molto meglio cominciare da piccoli... Ciaci spiega come



very™ hardgamer

Alfio vs Cooperativi

Alfio ha un rapporto difficile con i giochi cooperativi

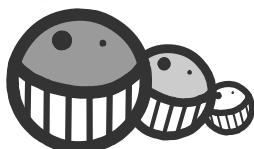


28

le rubriche di ILSA

in fila per uno

*In questo numero:
Cooperativi su BGG*



30

giocano per voi

In questo numero: Linx



pagelle

31



29



Che vinca il migliore!

Ammetto che giocare da tavolo mi piace molto, è decisamente una delle attività che preferisco, ma trovo altrettanto interessante capire quale sia la vera sorgente di questo piacere. Osservare i giocatori impegnati in una partita e cercare di indovinare quale sia il motivo che li tiene lì seduti, a volte molto concentrati, altre volte in modo più spensierato, è intrigante almeno quanto giocare. E spesso questa indagine comincia proprio dal gioco stesso.

Quando cominciai a giocare da tavolo con un pizzico in più di consapevolezza - rispetto ai pomeriggi passati con il *Cluedo* sul tavolo, insieme con altri cugini dodicenni - la quantità di giochi che conoscevo era piuttosto limitata e soprattutto non avevo sufficiente esperienza per poter collocare i giochi già sperimentati in precise categorie.

I giochi si limitavano ad avere tra loro tratti in comune, alcuni dei quali erano di fatto così persistenti da divenire quasi automaticamente parte della definizione stessa di gioco. Uno di questi era il concetto di "vincitore" che allora mi sembrava, e forse per molti lo è ancora, strettamente intrinseco al concetto di gioco, inscindibile.

Il gioco, pur nella sua semplificazione, era una competizione tra i giocatori e la sua durata era funzione di una regola, sempre presente, che sanciva in un preciso momento e a causa di una particolare combinazione di eventi, la superiorità di uno dei partecipanti rispetto agli altri. Raramente, oserei dire mai, c'era competizione per il secondo o il terzo posto; l'importante era vincere e questo spirito non comprometteva affatto le relazioni tra i giocatori anzi, contribuiva ancora di più al divertimento, rendendo più difficile il raggiungimento della vittoria aumentandone di conseguenza il suo valore.

Lo stesso Huizinga nel suo *Homo Ludens* non può fare a meno di evidenziare questo legame gioco-vincitore spingendosi persino a rilevare come non sia la vittoria in sé ad essere cercata ma l'intero processo che porta al suo conseguimento:

Essenziale è l'aspirazione a superare gli altri, a essere i primi, e a essere onorati. [..]

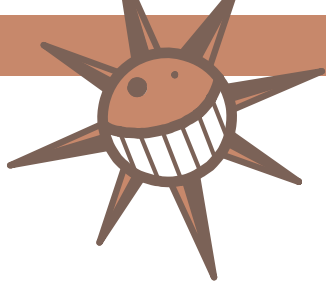
L'essenziale è di «aver vinto».

Cit. Homo Ludens V p.60

Il gioco, come al solito, non si lascia imprigionare dalle definizioni e anche il tentativo di Huizinga, ormai vecchio di settant'anni, non regge più se applicato ai giochi moderni. Sappiamo bene infatti che esistono giochi che pur non prevedendo la designazione di un vincitore, non hanno nulla da invidiare all'altra, forse più canonica, categoria.

I più diffusi sono certamente i Giochi di Ruolo ma non mancano esempi eccellenti anche tra i giochi da tavolo e proprio di questi parleremo in questo numero.

Giochi in cui i giocatori non competono ma collaborano, sfruttando le loro capacità insieme, a volte con veri e propri brainstorming nell'intento di esaminare e sbrogliare gli ostacoli che "l'intelligenza di carta" (cioè il meccanismo con cui "gioca il gioco") frappone tra loro e la fine della partita, sia essa quella peggiore, cioè il fallimento dell'impresa, o quella che premia l'intero gruppo con la sola ma unica soddisfazione di "avercela fatta".



COOPERATIVO

Ma esattamente cos'è?

[MdM] Cosa è esattamente un gioco da tavolo cooperativo? Su Wikipedia è descritto come "un gioco in cui i giocatori uniscono le forze al fine di raggiungere uno scopo, vincendo o perdendo tutti assieme. I giocatori giocano 'contro' il gioco, e talvolta anche contro uno (o due) compagni di gioco, che interpretano il 'ruolo' di traditori".

Il gioco cooperativo nasce con fini educativi, e vede come utenti preferenziali bambini in età pre-scolare. Obstgarten (Haba, 1986) e i tanti giochi della canadese Family Pastimes sono esempi di giochi in cui i bambini giocano insieme (a volte per 'battere' il gioco) apprendendo nel frattempo alcune abilità elementari quali: riconoscere i colori e le forme, contare, aspettare il proprio turno. Essendo destinati ad un pubblico giovane, questi giochi tendono a 'giocare da soli', nel senso che il gioco si sviluppa in maniera quasi indipendente dalle scelte dei giocatori (pensate a quanto tempo avete passato da bambini giocando al gioco dell'oca!).

Il gioco cooperativo per 'adulti', invece, è relativamente più giovane: se escludiamo 'Arkham Horror', edito dalla Chaosium nel 1987, i giochi 'cooperativi' pubblicati nel secolo scorso si sono concentrati prevalentemente sul modello "uno contro tutti" (ad esempio: 'Scotland Yard' della

Ravensburger, 'The Fury of Dracula' della Games Workshop), in cui uno dei giocatori possiede poteri particolari, superiori a quelli degli altri, che vengono bilanciati dall'unione e dalla coordinazione degli ingegni dei suoi 'più deboli', ma numericamente superiori, avversari.

La svolta avviene nel 2000, ad opera del Dr. Reiner Knizia, che pubblica con Kosmos 'il Signore degli Anelli', gioco che 'definisce' lo standard dei giochi cooperativi 'tedeschi' e che influenzerà molti dei titoli seguenti. Il notevole successo ottenuto apre la strada a tutta una serie di altri giochi, con uscite sempre più frequenti, fino al boom del 2008, anno che ha visto il lancio di ben 6 nuovi titoli cooperativi (Battlestar Galactica, Ghost Stories, Der Hexer von Salem, Red November, Space Alert, A Touch of Evil - The Supernatural Game).

Data la relativa gioventù del genere, può essere interessante cercare di inquadrare quali sono gli aspetti che contraddistinguono il gioco cooperativo, in termini di appealing per i giocatori, di meccaniche (con le problematiche ad esse connesse) e di possibili soluzioni/evoluzioni.

Innanzitutto, perché dei giocatori possono essere interessati a giocare ad un gioco cooperativo? Ovvero, cosa offre il gioco cooperativo di diverso rispetto ad un

gioco da tavolo tradizionale? Per definizione, nel gioco cooperativo viene a cadere la competizione di ogni giocatore contro tutti gli altri, mentre viene introdotta una maggiore socialità, comunicazione e interazione. Spesso, chi si siede ad un tavolo per 'sfidare' un gioco cooperativo si aspetta di vivere una esperienza di gruppo, di collaborare, insieme ai 'compagni di viaggio', alla costruzione di un percorso, un'avventura che ha un inizio, una bella trama e una fine, fausta od infausta che sia. Probabilmente non è un caso che i primi giochi cooperativi sviluppati siano basati su opere letterarie (Arkham Horror, il Signore degli Anelli) o su cicli di leggende (Shadows over Camelot).

Proprio questo bisogno di vivere un'esperienza insieme, di partecipare ad una narrazione, rende di particolare rilevanza, almeno rispetto ai giochi da tavolo classici, la creazione nel gioco cooperativo di un arco narrativo, ovvero lo sviluppo di una storia. Questo bisogno è tanto più sentito quanto più lunga è la durata del gioco. Tuttavia, il fatto che durante una partita si sviluppi una storia non deve inficiare l'interazione col gioco stesso: i giocatori non possono accontentarsi di 'vedere' una bella storia (per questo, almeno a volte, è sufficiente andare al cinema), ma devono poterci partecipare, e con le loro scelte, giuste o sbagliate che

siano, devono poter influenzare consistentemente le sorti del gioco e della storia da esso narrata. Ancora più importante, devono incontrare situazioni in cui le scelte da effettuare non siano scontate.

Vediamo come questo arco narrativo è realizzato ne 'il Signore degli Anelli'. In questo caso, la fama dell'ambientazione ha obbligato l'autore del gioco a riprodurre fedelmente la storia narrata nel libro: i giocatori ripercorrono, in ogni partita, l'esatta trama, cercando di evitare, per quanto è loro possibile, di essere corrotti dall'influenza di Sauron. In 'Shadows over Camelot', invece, le imprese dei cavalieri sono molto meno vincolate, e l'unica traccia cronologica rivelabile è il fatto che l'assedio a Camelot - che porta verso la fine del gioco - non diviene l'evento centrale fino al momento in cui alcune delle imprese più famose, come il ritrovamento di Excalibur o la ricerca del Graal, non si sono concluse.

Un altro aspetto fondamentale del gioco cooperativo è la collaborazione fra i giocatori. Tale collaborazione avviene principalmente a due livelli: comunicazione, ovvero trasferimento delle informazioni, e decisione concertata della condotta di gioco. Qui la situazione si fa delicata: da un lato è auspicabile la massima diffusione dell'informazione (ovverosia il 'gioco a carte scoperte') per dare a tutti la possibilità di dare il massimo contributo alla 'soluzione' del gioco; dall'altra prende corpo il rischio che emerga un giocatore 'dominante', ovvero qualcuno che, avendo a disposizione tutte le informazioni, prenda le decisioni per tutti, riducendo il gioco ad un solitario, a cui assistono, come spettatori, i compagni di gioco.

La soluzione scelta per 'il Signore degli Anelli' è semplicissima ma assai efficace: i giocatori devono

giocare a carte coperte, ma ciascuno può dare a voce ogni tipo di informazione sulle carte che ha in mano. L'effetto ottenuto è duplice: da una parte si mantiene parzialmente oscurato il quadro della situazione ai giocatori più intraprendenti, dall'altra si obbliga alla comunicazione verbale, dando così inizio allo scambio di informazioni e opinioni che sta al centro del buon svolgimento del gioco. Tale soluzione è stata in effetti recuperata anche in 'Shadows over Camelot', dove ha implicazioni più interessanti, in vista della possibile presenza del traditore, e anche in giochi più recenti, come in 'Pandemic'. Altri autori hanno optato per una condivisione completa dell'informazione ('Ghost Stories') o per l'esplicito divieto di condividere alcune informazioni ('Der Hexer von Salem'); in questi casi la scelta è stata effettuata per calibrare in modo opportuno la difficoltà di 'soluzione' del gioco (che sarebbe altrimenti 'impossibile' nel primo caso e 'troppo facile' nel secondo).

Un altro meccanismo spesso introdotto nei giochi cooperativi per aumentare l'interazione e diminuire il rischio di stereotipizzazione della condotta di gioco è il ricorso alla differenziazione delle abilità dei giocatori: ad ogni giocatore è affidato un ruolo, con delle abilità speciali, che gli permettono di infrangere o modificare a suo favore una o più regole del gioco. Anche qui l'effetto ottenuto è molteplice: affidare un 'personaggio', con un nome e una immagine ben determinata, ad un giocatore aumenta l'atmosfera del gioco, creando un legame fra giocatore e personaggio che può essere sfruttata a vantaggio del gioco stesso. Contemporaneamente, da un lato viene evitato che tutti i giocatori eseguano le stesse azioni nel loro turno - in quanto si tratterebbe di una scelta sicuramente non ottimale - dall'altro viene offerta a ciascun giocatore una 'lente'

personale attraverso cui guardare il gioco, favorendo così una partecipazione differenziata di tutti i giocatori. Ne 'il Signore degli Anelli' i ruoli dei personaggi in gioco (e quindi le abilità speciali) dipendono esclusivamente dal numero di giocatori; in 'Shadows over Camelot' vengono invece estratti a sorte; in giochi più recenti (come 'Pandemic' o 'Ghost Stories'), il numero di ruoli fra cui scegliere è maggiore del numero di giocatori, così da aumentare il numero possibile di diverse combinazioni di abilità diverse. In ogni caso, ogni giocatore avrà il suo 'ruolo' che lo contraddistingue dagli altri, e che deve essere sfruttato al meglio per poter concludere in maniera fausta l'avventura comune.

Finora abbiamo considerato la componente 'umana' del gioco cooperativo. Ma un altro aspetto che caratterizza in modo sostanziale questa classe di giochi è la mancanza di un antagonista in carne ed ossa, che viene sostituito da un 'automa', che deve opporsi alla squadra di giocatori. Questo è probabilmente l'aspetto più delicato dal punto di vista della realizzazione di regole e meccaniche, in quanto difficoltà, attrattiva e rigiocabilità del titolo dipendono notevolmente da queste scelte.

Ed è proprio in questo aspetto, che si nota la relativa gioventù del genere. Molti dei giochi cooperativi finora editi hanno infatti una struttura assai simile: i giocatori giocano a turni, ed il turno di ogni giocatore è composto da una fase 'buona', in cui il giocatore fa eseguire al suo 'personaggio' azioni tese al compimento dell'obiettivo comune, e da una fase 'cattiva' in cui il gioco si oppone ai progressi del gruppo. Tale attività deve essere in parte generata casualmente (in modo da evitare che la strategia, la 'condotta', del gioco sia troppo predeterminata) ma, se possibile, deve agire in maniera

mirata e aggressiva contro alcune debolezze dei giocatori. In quasi tutti i giochi cooperativi l'elemento casualità è realizzato attraverso un mazzo di carte, che contengono gli eventi negativi. Inoltre, anche i giocatori spesso compiono azioni giocando delle carte, pescate da un altro mazzo. La presenza dei due mazzi, uno buono e l'altro cattivo permette di porre dei vincoli alle azioni che i giocatori possono eseguire, e di far giocare in modo sufficientemente vario il gioco. Come le carte del mazzo cattivo sono utilizzate per concretizzare gli attacchi nei confronti dei giocatori varia a seconda del gioco. L'approccio più semplice (motivato comunque dalla presenza della meccanica del traditore, su cui torneremo più avanti) è quello di 'Shadows over Camelot'. In questo caso il mazzo cattivo è composto da un elevato numero di carte, riguardanti le varie imprese che i cavalieri devono compiere, frammiste ad eventi 'speciali'. Tutte le volte che viene rivelata una carta negativa relativa ad una impresa, l'esito di quell'impresa tende ad essere infausto; quando un cavaliere gioca una carta positiva relativa ad una impresa, l'esito tende ad essere fausto. Quando per una impresa la differenza fra carte positive e negative assegnate supera un certo valore, o quanto su quell'impresa è stato giocato un numero di carte predeterminato, l'evento si conclude e ne viene valutato l'esito. Nel più vecchio 'il Signore degli Anelli' la scelta è più elaborata. In questo caso, infatti i due traccati degli eventi buoni e cattivi sono separati. Uno scenario si conclude quando è stato interamente percorso uno dei due. In questo caso il mazzo 'cattivo' contiene sia eventi positivi, che fanno progredire la compagnia sul primo tracciato, che eventi negativi. L'aspetto interessante è che la dimensione del mazzo 'cattivo' è molto ridotta (in quanto viene integralmente rimesco-

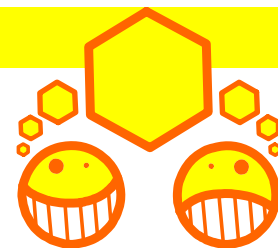
lato all'inizio di ogni scenario): in particolare, il numero di eventi infausti 'inevitabili' è uguale al numero di passi del tracciato cattivo. Questa soluzione è interessante perché, pur garantendo per ogni scenario una durata (in numero di turni) piuttosto omogenea, tuttavia permette di avere grosse variazioni nel 'ritmo' con cui viene percorso il tracciato cattivo. Dato che ogni passo su tale tracciato comporta obblighi e penalità per i giocatori, la conseguenza diretta è che il gruppo deve reagire in maniera tatticamente diversa al diverso ritmo con cui il gioco gli propone gli eventi avversi.

Nel più recente 'Pandemic', la soluzione adottata è ancora più brillante: il mazzo buono viene utilizzato, tramite l'inserimento di 'eventi' negativi più o meno regolarmente distribuiti, per l'attivazione di nuove epidemie. In corrispondenza di questi eventi, gli scarti del mazzo cattivo - quello che determina in quali città si sviluppano le malattie - vengono rimescolati e posti in cima al mazzo. L'effetto è duplice: da una parte riduce la casualità, dando ai giocatori informazioni su quali saranno le città che nel prossimo futuro saranno sede dell'esacerbarsi delle epidemie, dall'altro realizza in modo brillante quello che è naturale nella diffusione di una malattia, ovvero che essa si aggravi dove è già presente, ed eventualmente si diffonda nelle città con essa confinanti). In effetti, 'Pandemic' riesce, con una meccanica molto semplice, assai ben legata col tema di gioco ad aumentare la profondità delle scelte dei giocatori; questo non succede nei due giochi precedenti, dove le meccaniche di gioco solo sostanzialmente slegate dal tema, ed esclusivamente funzionali alla evoluzione del gioco.

L'altra meccanica comune ad alcuni giochi cooperativi è quella del 'traditore'. Uno od un paio di

giocatori (di solito scelti casualmente) hanno come reale obiettivo quello di far vincere il gioco, quindi di contribuire alla disfatta del gruppo. Da un punto di vista concettuale, l'introduzione del traditore riconduce il gioco cooperativo allo schema 'uno contro tutti' che, come abbiamo già detto, è ampiamente sfruttato nei giochi da tavolo. La principale variazione consiste nel fatto che, invece di avere un cattivo con 'superpoteri' la cui identità è nota fin dall'inizio della partita, in questo caso l'antagonista è celato al gruppo, di cui però condivide le abilità. Quindi, sebbene l'introduzione del traditore sia una sorta di involuzione (soprattutto in 'Shadow over Camelot', dove è accompagnata da una strategia di attacco dal gioco ai giocatori molto elementare), l'integrazione che questa ha con alcune meccaniche dei giochi cooperativi, quale ad esempio la diffusione esclusivamente orale dell'informazione, introduce tutta una serie di nuovi aspetti, primo fra tutti il bluff, che contribuiscono a creare una atmosfera di gioco serrata ed avvincente.

Se quelle citate fin'ora sono le componenti elementari che contraddistinguono e accomunano i giochi cooperativi, la nuova generazione ha visto una sempre maggiore differenziazione fra i giochi, che introducono regole e ambientazioni particolari. Siete curiosi di sapere quali? Beh, non dovete far altro che leggervi gli altri articoli di questo numero....



Pandemic, conto alla rovescia per la salvezza del mondo

[TinuZ] Che i giochi collaborativi negli ultimi tempi siano tornati in auge è noto ai più. Sono parecchi infatti i titoli di successo editi negli ultimi due anni, alcuni dei quali presentati su questo numero di ILSA, che hanno saputo ritagliarsi una larga fetta di appassionati.

A mio avviso, tra questi, un deciso colpo d'acceleratore lo ha dato Pandemic. Un prodotto americano della Z-man Games edito nel 2008 e disegnato da Matt Leacock, autore che ha già pubblicato alcuni giochi meno noti in passato.

Boardgames con regolamento snello, alta interazione fra i giocatori ed un pathos crescente durante la partita. Sono questi gli ingredienti vincenti di un gioco capace di regalare tante vittorie quante sconfitte, quindi non banale, grazie anche alla scalabilità ed al differente grado di difficoltà con cui si vuole affrontare l'esplosione e la diffusione di virus patogeni sul nostro amato e malandato pianeta.

Dando per assodato che siate tutti validi membri del team di specialisti chiamati a controbattere la crescente minaccia dei cubetti colorati che letteralmente invadono il mondo, non ci dilungheremo sul ricordarvi quanto sia dannoso non sfruttare al meglio le abilità speciali dei singoli personaggi o il tempismo di alcune scelte, ma qualche consiglio lo daremo.

Pertanto armati di buona volontà e di una discreta flessibilità nelle vostre azioni, perché non sempre la prima idea di fare ciò che vi sembra più conveniente per il

vostro ruolo lo è anche agli occhi dei vostri colleghi, tentate di sgominare uno dopo l'altro i quattro "brutti ceppi" di turno.

Tanis, dopo avermi dato anche il tuo parere, entriamo nel vivo di questo prodotto la cui brillante meccanica della diffusione delle malattie, unita ad una sapiente gestione delle carte-città ed un calcolato e limitato fattore della casualità nella pesca si amalgama per farci giocare quasi sempre almeno un paio di partite in sequenza!

[Tanis] Il mio parere si avvicina molto al tuo. Pandemic è uno dei migliori collaborativi disponibili, punto. Tra le cose che hai citato e che anch'io apprezzo molto, plauso per la scalabilità e la possibilità di determinare il livello di difficoltà, che funzionano molto bene.

Naturalmente, il gioco non è esente da difetti, come tutti i giochi del resto. In primo luogo di produzione, iniziando dalla scatola fuori standard ai sacchetti interni per i cubetti privi di ziplock, per finire con la (grave) frequenza molto alta di copie con una non corretta distribuzione delle città (città presenti due volte nel mazzo di carte ed altre assenti). Venendo alle meccaniche, la resa dell'espansione delle epidemie è eccellente, così come la diversificazione dei cinque personaggi/ruoli disponibili. Un limite, che si inizia ad intravedere dopo una decina di partite è il fatto che alcuni ruoli sono più "dinamici" e divertenti degli altri. Fare il ricercatore o il medico è molto divertente. Il logistico/spedizionario è

forse il ruolo più difficile da giocare, può essere il fulcro della partita così come la ragione del suo fallimento. Il costruttore di centri ricerca ha 2-3 turni fondamentali ad inizio partita, dopo di che diventa una specie di tappabuchi che cerca di fare (peggio) quello che fanno gli altri.

Trovare una cura per volta e cercare di sfruttare al meglio le peculiarità di ciascun personaggio sono sicuramente le strategie primarie. A queste va aggiunto un po' di calcolo probabilistico sull'uscita o meno di una determinata città, un pizzico di memoria ed il coordinamento tra i giocatori, oltre all'indispensabile fortuna.

Secondo te, in una partita a 4 giocatori, qual è il mix di personaggi ideali, ed in quale ordine dovrebbero giocare?

[TinuZ] Per me sarebbe ideale avere la presenza e la sequenza tipo : (1) Spedizionario, che abbia subito la possibilità di mandare in avanscoperta dall'altra parte del mondo (2) l'Esperto in Operazioni, che in base all'estrazione dei crogiuoli di virus iniziali più caldi riesca a piazzare dei centri di ricerca logisticamente centralizzati e comodi per i futuri spostamenti del gruppo e del (3) Medico, il quale sfrutterà i movimenti gratuiti dello Spedizionario (una volta divenuti superflui quelli spesi per il costruttore di basi) e grazie alla sua potente abilità di cura porrà rimedio all'inevitabile escalation di malattie in alcune aree a rischio, infine il (4) Ricercatore, unico catalizzatore facilitato nello

scambio e nella raccolta delle indispensabile carte necessarie per la cura delle malattie. Tutto questo lasciando fuori lo scienziato ed il suo bonus di 4 carte anziché 5 per trovare la cura, scelta rischiosa se non si gioca al meglio in collaborazione ottimizzando i colori delle carte in mano ai giocatori. In alternativa, come ultima istanza, lascerei fuori il costruttore, ma dubito che la carta risparmiata nelle cure con lo scienziato potrebbe bastare a far spostare facilmente tutti i giocatori con i voli-brucia carte ... ma di fatto la scelta casuale dei ruoli ci obbliga ad organizzarci al meglio possibile solo dopo l'estrazione!

Tornando alle critiche sul packaging, tra i molti sono stato vittima anch'io di una carta doppia e relativa mancante di un'altra città ... ma ho rimediato acquistando anche la nuova edizione tedesca della Pegasus Spiele, che mette in campo oltre ad un corretta distribuzione delle carte, anche una mappa e cubetti decisamente più prestanti per chi vuole avere la versione Super Size con mappa e cubetti ingranditi (una volta tanto non sono gli Americani ad imporci la taglia XXL come per gli hamburger :p). Ultima chicca negativa, a Essen 2008, lo sfortunato editore Americano non ha potuto far fronte alle pressanti richieste degli acquirenti, mettendo in quarantena le scatole arrivategli dalla Cina perché molte bustine di cubetti colorati erano state inevitabilmente compromesse dalla presenza di inquilini abusivi ... sì, simpatici vermetti che in pieno stile e tema del gioco, non sono stati debellati anzitempo con la cura idonea! Ma a parte queste constatazioni "fisiche" il concept del gioco è e rimane ottimo.

In merito alla strategia cui facevi riferimento, corretto il puntare alla cura di una malattia alla volta, è infatti necessario che tutti concorrano alla raccolta delle faticose 4/5 carte che permettono di debellare una dopo l'altra tutte

le minacce, se così non fosse, anche solo il ritardo di alcuni turni potrebbe diventare fatale allo scoppio a catena degli outbreaks che portano ad una prematura fine del gioco. In ogni caso durante il susseguirsi dei turni verranno pescate carte-città di altri colori, converrà quindi concentrarsi su quelle più numerose al momento nelle mani dei giocatori per stabilire la sequenza delle cure a venire. Nello stesso tempo è necessario tenere sotto controllo l'espansione e la proliferazione di virus su scala mondiale... espansione praticamente mai doma fintantoché le cure non vengono conclamate.

Tra le carte del mazzo ve ne sono alcune bonus con poteri particolarmente efficaci da adoperare in momenti decisamente delicati, ma di queste lascio parlare Tanis, che è un eccellente stratega (sì, un caffè grazie!) ... eppoi anche io sarei curioso di sapere qual è secondo te un ordine ideale dei ruoli per affrontare al meglio il gioco e magari sapere il perché taglieresti fuori il quinto!

[Tanis] Dato che l'obiettivo per vincere è trovare le quattro cure il più rapidamente possibile, non mi piace fare a meno dello scienziato. Trovo utile, ma non essenziale, lo spedizioniere. Soprattutto perché richiede conoscenza del gioco, pianificazione e coordinamento tra i giocatori per essere utilizzato in maniera efficace. Ragione per cui secondo me sarebbe meglio escluderlo, specialmente nelle partite con giocatori neofiti. Perché se capita ad un neofita, non capisce come usarlo, non ci si diverte o ti fa perdere la partita, se capita a te ti ritrovi a fare il puppetmaster degli altri giocatori "ora tu vai lì, poi farai questo e ti sposti qui, per dare una carta gialla allo scienziato che nel frattempo spostato qui e che nel suo turno..." . In questa configurazione dei ruoli, più adatta ai principianti o comunque ai non gamers, il costruttore può giocare per primo, spararsi con

un volo in un posto adatto per costruire un centro di ricerca, seguito quindi dal medico, dal ricercatore e per ultimo dallo scienziato. In pratica, la tua sequenza 2-3-4 è corretta, io rimuovo l'inutile punto 1 per concentrarmi sul 5, che con un po' di fortuna e l'aiuto del ricercatore potrebbe trovare una cura già al primo-secondo giro.

In un gruppo di giocatori esperti, invece, si può rinunciare tranquillamente al costruttore (personaggio che dopo il terzo giro di tavolo è praticamente inutile, o comunque fa peggio il lavoro degli altri) a favore della flessibilità offerta al gruppo dello spedizioniere, che deve sicuramente giocare subito prima del medico, seguito dal ricercatore.

Le carte speciali sono poche, ma assolutamente fondamentali. Una loro comparsa tardiva può pregiudicare la partita. Il trasferimento in elicottero e la possibilità di costruire un centro di ricerca dove ci pare rendono ulteriormente sacrificabili come personaggi lo spedizioniere ed il costruttore. La "notte tranquilla" forse è la carta più importante del gioco. Usarla nel momento giusto (subito dopo lo scoppio della terza o quarta epidemia) può fare la differenza tra il disastro e la vittoria. Anche "popolazione resistente" è utile, andrebbe giocata quando sentite che un'epidemia è imminente, per diminuire le possibilità di un outbreak immediato.

Per aggiungere altra carne al fuoco: hai letto qualcosa a proposito dell'espansione? Sono un po' perplesso sull'introduzione del quinto giocatore: giocare in cinque con le regole attuali sembrerebbe facilissimo... fino a che non ci si prova, e si scopre che in cinque è quasi impossibile vincere, le malattie si propagano troppo in fretta perché il medico riesca ad arginarle in maniera efficace.

Evidentemente, tra i nuovi ruoli proposti deve essercene qualcuno che bilancia il gioco in cinque

giocatori, e forse le nuove carte speciali sono abbastanza forti da aiutare ad arginare la situazione. Può essere interessante l'inserimento della quinta malattia, o la variante che rende una delle quattro particolarmente aggressiva. Non mi convince nemmeno l'introduzione di una modalità competitiva, la variante "bioterroristi": se voglio un gioco competitivo, ce ne sono di migliori in giro senza bisogno di snaturare un bel cooperativo. La domanda che mi pongo a questo punto è: ma davvero tutti i giochi hanno bisogno di un'espansione? A me Pandemic sembrava completo così...

siamo azzardati a provarlo in cinque e non c'è stato verso! Il mazzo si estingue troppo rapidamente, i virus si allargano a macchia d'olio ed i turni effettivi in cui operare o scambiarsi le carte si fanno sempre più rarefatti ... quindi laddove ottimisticamente si ipotizzasse che più personaggi riescano a controbattere la minaccia con maggiore efficacia e facilità, questa credenza viene immediatamente smentita dai nefasti risultati. Ora parlare di espansione per un eventuale quinto giocatore vuol dire rimettere mano in modo rilevante agli equilibri delle carte in gioco e perché no delle meccani-

un autore di fama internazionale per far fronte alle difficoltà di cui prima, parliamo di Thomas Lehmann.

Sarà per vicinanza geografica, sarà che sono editi da famose case editrici tedesche, spesso abbiamo noti con più immediatezza autori europei (vedi Knizia, Teuber, Chiarvesio ... ehehehe) ma andando a spulciare nel suo repertorio trovo dei giochi molto impiegati nelle serate di divertimento con amici e giocatori, prodotti che a prima vista non avevo associato a questo designer. Per esempio Race for the Galaxy, To Court the King (Um Krone und Kragen); Phoenicia e Pizarro & Co.

Ma di Tom magari ne parleremo in futuro, ciò detto ripasso la palla e ti ringrazio per questa pandemica chiacchierata! Cià!

[Tanis] Non mi rimane che concludere, con un apprezzamento per quello che a mio parere è uno dei cooperativi più riusciti in circolazione e ringraziando te per la chiacchierata e per la compagnia in cui mi hai indebitamente inserito ma... ne devo mangiare ancora di pagnotte prima di arrivare anche solo a mettere il mio nome vicino agli altri da te citati!



"Se non hai fatto i test, come fai a dire che si tratta di influenza suina?"

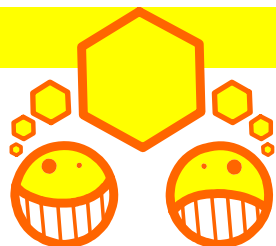
[TinuZ] No certamente, non tutti i giochi necessitano di espansioni, tanto più quelli ben riusciti. Più che altro spesso questa moda è dettata dallo sfruttare a livello commerciale la scia dei prodotti di successo (vedi Carcassonne in primis, arrivato ad oggi almeno a 10 espansioni ufficiali) e talvolta a correggere il tiro su banchi e mersi solo in seconda istanza. Per quanto concerne il fatto che nella configurazione del gioco base sia difficile vincere giocando in cinque giocatori, concordo che non sia solo ostico, ma impossibile! Con il mio gruppo di gioco ci

che, cosa non impossibile ma neanche semplice, di certo il rischio è quello di andare a rimettere in discussione gli ottimi risultati ottenuti con questo prodotto. Al momento a parte confermarti che è in programmazione la distribuzione (titolo: On the Brink) della nuova espansione e le caratteristiche che hai anticipato poco fa, non so dirti altro. Di certo mi incuriosisce e non vedo l'ora di capire se Leacock ha fatto di nuovo bingo o si è tirato la zappa sui piedi.

In ultimo c'è da specificare che si è avvalso della collaborazione di

[Nand] Quello che ho più apprezzato in Pandemic (e IMHO il suo maggior punto di forza) è che il fattore aleatorio è concentrato soprattutto nell'avversario, ovvero gli effetti delle azioni dei giocatori non sono determinati casualmente, come invece si può trovare in altri cooperativi. E anche nel comportamento dell'avversario (la regola del rimiscolamento solo delle città già contagiate) si trova una regola innovativa ed elegante. Penso che sia stato questo fattore, assieme alla semplicità del regolamento, la difficoltà di arrivare ad una vittoria e anche l'originalità dell'ambientazione che ne abbia determinato il successo. E aspetto con interesse l'espansione, sono curioso di vedere come lo hanno migliorato (sono ottimista) ed anche per avere le capsule di Petri da usare come contenitori per le malattie!

cosa ne pensa... Nand



Battlestar Galactica

[Nand] Quali sono le caratteristiche che differenziano (se ce ne sono) Battlestar Galactica (d'ora in poi BG) dagli altri cooperativi? Prima di tutto si può dire che l'ambientazione deriva direttamente dal recente serial TV, e riesce ad integrarne perfettamente l'ambientazione con le meccaniche; oltre a questo BG è un cooperativo che segue la strada inaugurata da Shadows over Camelot (SoC), ovvero quella del cooperativo nel quale un giocatore (o più di uno) è un "traditore", il cui scopo ultimo è quello di far perdere tutti gli altri giocatori. Questo meccanismo non viene semplicemente ripreso, ma modificato in questi concetti:

- in BG l'informazione "essere il traditore" viene comunicata non solo all'inizio (come in SoC) ma anche nella fase "Sleeper Agent" a metà partita: l'effetto principale di questa regola è che in BG il numero di traditori in gioco può variare tra la prima e la seconda metà della partita. Lo stesso numero di traditori complessivi, nel caso di 4 o 6 giocatori, può cambiare (a causa dell'effetto della carta "Sympathizer").

- in SoC un traditore può rivelarsi solo giocando una precisa carta. In BG lo può fare senza limitazioni (durante il proprio turno).

- in SoC se un traditore rimane "non svelato" fino alla fine del gioco riceve un vantaggio in termini di possibilità di vittoria (gira due spade da bianche a nere). In BG non vi è alcun "premio" finale; al contrario, la rivelazione stessa attribuisce un vantaggio (se viene fatta con il personaggio non in prigione).

- in SoC è possibile che non vi sia

il traditore (ma questa eventualità rende la partita molto più semplice per giocatori esperti); in BG un traditore è sempre presente, a meno che non si utilizzi la variante apposita, proposta dallo stesso autore sul sito FFG.

Il primo punto indica che il numero dei traditori durante la partita può cambiare (aumentare), questo schema elenca tutte le possibilità (non ho considerato le particolarità di Gaius Baltar o Sharon Valerii):

Giocatori	Traditori	Probabilità
3	1	50% Prima fase 0 – seconda fase 1 50% Prima fase 1 – seconda fase 1
4	1 o 2 (*)	42,86% Prima fase 0 – seconda fase 1 o 2 57,14% Prima fase 1 – seconda fase 1 o 2
5	2	22,22% Prima fase 0 – seconda fase 2 55,56% Prima fase 1 – seconda fase 2 22,22% Prima fase 2 – seconda fase 2
6	2 o 3 (*)	18,18% Prima fase 0 – seconda fase 2 o 3 54,55% Prima fase 1 – seconda fase 2 o 3 27,27% Prima fase 2 – seconda fase 2 o 3

(*) si usa la carta "Sympathizer", il suo uso non viene considerato nelle probabilità dato che l'aggiunta di un Cylone dipende da altri fattori, oltre alla sua presenza.

Partiamo dalle partite con il simpatizzante: se nella prima metà della partita non ci sono traditori, si riescono a passare i vari check senza problemi (l'unico può essere quello di cercare di non sprecare troppe carte) e questa facilità di superamento è un indizio dell'assenza di traditori (per cui è possibile accorgersene presto). Ma questo porta i giocatori inesperti ad arrivare nella seconda parte con le risorse ancora sul blu e con la metà dei giocatori Cyloni, che potranno fare il bello e (soprattutto) il cattivo tempo. È quindi imperativo consumare almeno una risorsa, il che porta

però al problema che in questo caso si renderà comunque la vita più facile ai Cyloni nella seconda metà. Il tutto porterà a discussioni tra Cyloni nascosti che vogliono conservare le risorse aspettando il simpatizzante e umani che vogliono evitare tutto questo. E il caos del dibattito favorisce sicuramente i Cyloni.

Senza il simpatizzante la situazione è migliore, ma è ugualmente molto aleatoria dato che in tre ci sono pari possibilità di

avere o non avere un Cylone nella prima parte, mentre in cinque la situazione più bilanciata è quella più probabile (55,56% di averne uno) ma i casi estremi (zero o due Cyloni) sono comunque ben rappresentati.

La mia idea è che, tra giocatori esperti, la distribuzione iniziale delle carte abbia una grossa incidenza sull'andamento della partita (e sulle possibilità di vittoria delle due fazioni). Liga, tu che ne pensi?

[Liga] Premetto che in genere non amo i giochi collaborativi, ma sono rimasto affascinato da

BG: un po' per l'ambientazione e un po' per le meccaniche davvero intriganti. Io non credo che la distribuzione iniziale delle carte abbia poi una così grande influenza sul corso della partita proprio perché alla fine l'unico dato certo su cui uno può ragionevolmente fare i conti è la sua situazione, che tra l'altro non è neppure detto che sia davvero certa. Insomma, alla fine la prima parte della partita segue dei percorsi spesso prefissati e non c'è moltissimo spazio di manovra.

La situazione di gioco più facile e più chiara è quella di essere un Cylone fin dall'inizio. In quell'unico caso il giocatore è certo di quel che è, che sarà, di come deve impostare la partita e cosa serve per vincere. Può cercare di esporsi più o meno a seconda di quel che ritiene opportuno. Nelle partite a 4 o 6 può decidere se contribuire a far andare in rosso almeno una delle risorse (nel qual caso però deve essere sicuro che vada decisamente in rosso e che, possibilmente, sia carburante o popolazione) o se abbassare tutte le risorse un po' contando poi sull'arrivo del simpatizzante.

Il vero problema del gioco è quando nella prima parte capita di essere umano. In quel caso ci si trova a giocare metà partita in un ruolo che potrebbe non essere lo stesso per il resto della partita, con il rischio tangibile di giocarsi "contro". A quel punto uno deve, ovviamente, cercare di mantenere il gioco in una situazione di equilibrio che permetta nella seconda parte della partita di far pendere l'ago della bilancia da una parte o dall'altra. Questo aspetto è secondo me davvero singolare ed originale nel gioco e se, nelle prime partite, può essere causa di frustrazione credo invece sia qualcosa che dà una marcia in più al gioco: una forma evoluta di obbiettivi progressivi. Ma la situazione che più mi colpisce e riguardo la quale vorrei un tuo parere subito è il (raro) caso in cui un giocatore abbia davvero

entrambe le carte Cylone. Nel qual caso il regolamento permette di passarne una ad un altro giocatore, di fatto portandolo dalla tua parte. Dal punto di vista del gioco è una vera spada di Damocle perché puoi giocare l'umano in maniera perfetta e ritrovarti Cylone tuo malgrado a $\frac{3}{4}$ di partita. Ovviamente il Cylone rivelato può anche passare una carta umano ad un altro per creare zizzania e dubbio, ma non sempre è una opzione realmente utile perché di fatto fa perdere un turno. Tu che ne dici Nand?

[Nand] In effetti l'opzione di far passare dalla tua parte un altro giocatore, a tua scelta, è molto particolare, una specie di alleanza imposta da un giocatore e subito da un altro (un modo innovativo per "colpire" il giocatore più abile o efficace nel ruolo anti-Cylone). BG è l'unico collaborativi (almeno per ora) che permette di fare questo. Ma non è un'evenienza molto frequente, può capitare in 4 casi:

- 1) in una partita a quattro, quando nella fase "Sleeper Agent" il Cylone riceve la carta simpatizzante (la probabilità è del 3,57%) e le risorse non sono sul rosso.
- 2) in una partita a cinque, quando un giocatore riceve entrambe le carte Cylone (la probabilità è del 2,22%).
- 3) in una partita a sei, quando un giocatore riceve entrambe le carte Cylone (la probabilità è del 1,82%).
- 4) in una partita a sei, quando nella fase "Sleeper Agent" uno dei due Cyloni riceve la carta simpatizzante (la probabilità è del 3,03%) e le risorse non sono sul rosso.

Tali probabilità aumentano per i giocatori che interpretano Baltar o Valerii (altro fattore che li rende ancora più "sospetti"). Per quanto riguarda la perdita di un turno, vale la pena, per un giocatore Cylone scegliere l'azione "Resurrection Ship" quando non ha una seconda car-

ta da passare? Direi che ci siano due casi in cui può valer la pena:

- quando la coesione del gruppo non è perfetta (in una partita a BG si tende sempre a vedere più Cyloni di quelli realmente in gioco); questo potrebbe causare qualche perplessità da parte dei giocatori "umani", e tutto questo può contribuire ad aumentare, se non la difficoltà della partita, almeno le discussioni (e la confusione); mettendo alla prova le capacità di convincimento dei giocatori.

- quando la carta Super-Crisi che si ha in mano può non risultare efficace nella situazione attuale (il cambio di quella carta è l'azione principale della "Resurrection Ship"); in questo caso può valer la pena usare un turno per cambiarla e quindi sfruttare anche l'azione secondaria, ovvero il passaggio della carta lealtà.

A proposito di convincimento: un altro punto che mi ha colpito in BG è che nelle ultime FAQ l'autore ha descritto dettagliatamente come devono essere le comunicazioni tra i giocatori, cosa che in passato nei collaborativi era rimasta sempre un po' fumosa, e aggirabile:

...
A: "Ho bisogno di un cinque"
B: "Non puoi dirlo"
A: "Ho bisogno di una carta forte"
C: "Quanto forte?"
A: "Forte forte forte forte"
B: "Sigh"
...

In BG tutto viene risolto restringendo l'informazione quantitativa che si può comunicare a due sole tipologie: Molto/Poco, Buono/Cattivo e così via. Un metodo molto elegante per contemplare tutte le situazioni senza vietare in toto la comunicazione tra giocatori (che è uno degli elementi importanti dei giochi cooperativi).

Riprendendo le fila: in BG il ruolo del "traditore" è gestito da una struttura di regole discretamente complessa, che crea molte situa-



"Apollo, ho qualche sospetto sul nuovo assistente del Dottor Baltar..."

zioni diverse tra loro (e che purtroppo hanno richiesto alcune FAQ, confermando la "cattiva fama" della Fantasy Flight nei riguardi del playtesting). Comunque un notevole passo avanti rispetto alla semplicità di SoC.

Passiamo ora a vedere gli altri meccanismi che regolano la partita, abbiamo principalmente:

- scelta tra varie azioni possibili, utilizzando le locazioni su plancia e le carte skill,
- risoluzione delle crisi, utilizzando le carte skill con un meccanismo segreto,
- combattimenti su plancia con miniature e dado,
- progressione verso il balzo interspaziale e sua risoluzione con le carte destinazione.

In questo caso l'autore ha utilizzato il motto "meglio abbondare...": se le azioni e i combattimenti sono ispirati (ed espansi) sempre a partire da SoC, il meccanismo di risoluzione delle crisi è un'innovazione molto funzionale. E oltre a questi ci sono anche i vantaggi dei personaggi (sempre da SoC), gli svantaggi (novità) e le cariche (queste arrivate direttamente dal background) che possono essere trasferite.

Cosa ne pensi Liga, quale di que-

sti meccanismi ti ha colpito positivamente? E, se ce n'è uno, quale ti ha convinto di meno?

[Liga] Sicuramente ho apprezzato molto come si alternino nella partita le battaglie (momenti di gioco quasi tattico) e fasi più tranquille e "diplomatiche". Alcune partite sono una sequenza quasi ininterrotta di battaglie, altre scorrono fluide quasi senza uno scontro; tra questi estremi tante situazioni intermedie. È certo che le battaglie, alla lunga, tendono ad avvantaggiare i Cyloini (da una battaglia gli umani non hanno quasi nulla da guadagnare) ma non è detto che gli umani riescano a vincere sempre anche in una partita poco militare. L'importanza relativa delle varie tipologie di personaggio (pilota, leader militare, ...) varia al variare del peso della guerra in una partita e delle carte crisi che vengono pescate ed anche questo è un aspetto che ho molto gradito. Sicuramente per come è strutturato il gioco tutti i personaggi possono comunque essere parte attiva nella partita (grazie anche agli effetti di certe locazioni) indipendentemente dalle carte crisi pescate.

Ma forse l'aspetto che mi ha col-

pito più positivamente è quello delle cariche. Il presidente ed l'ammiraglio sono senz'altro due figure di rilievo nel gioco, grazie ai loro poteri e privilegi. Questo aggiunge un livello di profondità diplomatica alla partita perché, non potendo essere quasi mai certi della fazione dei proprio avversari, avere il controllo di una di queste cariche mette in una posizione di forza. L'ammiraglio può risolvere crisi militari anche molto pesanti con l'uso delle testate nucleari ed il presidente ha in mano carte speciali il cui utilizzo è a volte determinante.

Si è lavorato molto su una molteplicità di meccanismi il cui intreccio in effetti è molto riuscito ed è difficile valutare i singoli aspetti ma è il meccanismo nella sua globalità ad interessare.

Di recente è stata pubblicata la notizia di una espansione per BSG ... tu che ne pensi Nand?

[Nand] Il punto di forza di BSG è proprio la moltitudine di meccaniche (e di "anime"). Le due cariche sono un "plus" sicuramente valido, rappresentano un livello di potere che aumenta le opzioni a disposizione dei giocatori e non è qualcosa di fisso e immutabile ma può essere negoziato e quindi è un elemento diplomatico in più. E i "conflitti" tra potere militare e civile sono un aspetto molto importante della serie TV: Corey Konieczka è stato molto abile nell'integrare profondamente meccanismi ed ambientazione, e lo spessore della serie TV meritava sicuramente una trasposizione ludica di questo livello.

Per quanto riguarda l'espansione, ci sono vari aspetti da considerare:

- sembra che i collaborativi non sfuggano alla regola dell'espansione, ovvero, è necessario riequilibrare il gioco dato che l'esperienza fa diminuire la difficoltà di raggiungere l'obiettivo. Questo potrebbe sembrare superfluo quando ci sono due fazioni umane, ma sembra che non sia così, dato che oltre a

BSG anche SoC ha avuto la sua prima espansione (e sembra che ne arriverà un'altra, con le tanto attese Quest supplementari).

- un gioco di successo chiama sempre l'espansione (vedi Carcassonne e Coloni di Catan), se X ha venduto N copie, e N è un buon numero, è lecito pensare che un'espansione di X venderà una buona frazione di N. Naturalmente si rischia di snaturare il prodotto con troppe espansioni (personalmente Carcassonne ha passato il segno con The Catapult, ma questa è un'altra storia).

- se il gioco base contempla solo una parte dell'ambientazione, allora il restante materiale potrà essere sfruttato da un'espansione (e Numero Sei merita di stare sull'immagine sulla scatola).

In generale, due sono le controindicazioni che possiamo trovare in un'espansione:

- le espansioni "correttive", vere e proprie "patch" che correggono errori non evidenziati in fase di playtest. Se fossero gratis non sarebbe un problema, ma qui non stiamo parlando di software, e queste "patch" si pagano.

- le espansioni che mettono troppa carne al fuoco, introducendo troppe meccaniche, casi speciali, particolarità e gingilli che si integrano male e faticosamente con il gioco base. A parziale correzione di questo aspetto, spesso le espansioni sono in realtà collezioni di espansioni, e viene lasciata alla discrezione dei giocatori la scelta su quali "pezzi" integrare nel "Mostro".

Posso affermare che, almeno il primo punto non si può applicare a questa espansione per BSG, dato che il gioco base funziona molto bene nella versione 1.03 (considerando anche le FAQ). Il secondo punto andrà verificato; tra l'altro è il problema che si incontra giocando con tutte le espansioni per Arkham Horror: alcuni meccanismi diventano troppo diluiti e perdono la loro efficacia, anche narrativa ("È iniziato il 1° atto del Re in Giallo?

Non c'è problema, tra poco si sveglia Shub-Niggurath" oppure "È apparso l'Orrore di Dunwich? Non è necessario che tu ci vada, ora sigillo il sesto portale e abbiamo vinto").

Nello specifico, leggendo l'anteprima sul sito FFG la novità che mi ha maggiormente colpito è quella dei ruoli da Cylone: suppongo che questi si dichiarino tali fin dall'inizio, quindi avremmo almeno un giocatore dichiarato come "traditore" da subito e quindi una fazione palese. Se poi fosse possibile per questi Cyloni rivelarsi dei "traditori" e quindi passare dall'altra parte (ovvero vincere con gli umani), avremmo raggiunto l'apoteosi dell'intrigo e della paranoia.

Il resto delle migliorie sembra più "tradizionale": nuovi personaggi, nuove locazioni, nuove carte (un po' di tutti i tipi) e soprattutto due miniature per le Basestar dei Cyloni che vanno a colmare una "gravissima" mancanza del gioco base ;-).

E la presenza della Pegasus mi fa pensare che si possa tradurre nella possibilità per i giocatori umani di affrontare i combattimenti con maggiori possibilità tattiche. Naturalmente potremo meglio giudicare quando avremo sottomano l'espansione, a settembre.

E a quell'epoca avremo probabilmente anche l'edizione italiana, l'Editrice Giochi ha annunciato sul suo sito web l'uscita per il 18 settembre, e ritengo che sia stata l'ambientazione (facilmente sfruttabile sotto il punto di vista commerciale) a farle decidere la mossa. Curiosamente EG era già passata per questa strada con "Il Signore degli Anelli" di Knizia, un altro collaborativo, ma l'espansione Sauron aveva avuto un'accoglienza molto tiepida sul mercato italiano, tanto che non si sono mai viste le corrispondenti traduzioni delle altre due espansioni (Friends & Foes e Battlefields).

Certo, se mettessero le scatole di BSG in italiano a fianco dello scaffale dei DVD, scommetto che

finirebbero in un attimo, o no?

[Liga] Non posso che condividere le conclusioni di Nand. Anche per me BSG è un gioco davvero equilibrato e spero che la nuova espansione possa aggiungere materiale e background in più senza togliere nulla all'equilibrio quasi perfetto. Sicuramente, come la maggior parte dei giochi diplomatici e collaborativi, da il meglio di sé quando si gioca in tanti.

Così diciamo tutti... anzi... Così giochiamo tutti!

Liga & Nand

Pegasus Expansion

[Nand] Dopo aver letto il regolamento posso dire che si tratta di un'espansione veramente interessante, soprattutto per due dei nuovi meccanismi: Leader Cyloni e New Caprica.

Utilizzando i Leader Cyloni un giocatore è un Cylone rivelato fin dall'inizio della partita, ma ha condizioni di vittoria particolari (e segrete), che favoriscono gli umani nelle partite a 4 e 6 giocatori, mentre nelle partite a 5 giocatori sono condizioni che li penalizzeranno. Questa regola sostituisce quella sul simpatizzante ottenendo lo scopo di bilanciare il gioco in modo molto più interessante e vario.

E come variante si può giocare anche in sette, questo è uno schema riassuntivo delle possibilità:

- 3 giocatori (1 Cylone, 2 umani),
- 4 giocatori (1 Leader pro-umani, 1 Cylone, 2 umani),
- 5 giocatori (1 Leader pro-Cyloni, 1 Cylone, 3 umani),
- 6 giocatori (1 Leader pro-umani, 2 Cyloni, 3 umani),
- 7 giocatori (1 Leader pro-Cyloni, 2 Cyloni, 4 umani).

L'altra regola (New Caprica) sostituisce la condizione finale di arrivo su Kobol con uno scenario più complesso ed articolato: la fondazione di New Caprica, la difficile convivenza tra umani e Cyloni e la conseguente evacuazione del pianeta al ritorno del Galactica. Molto più stimolante di un semplice balzo iperspaziale per decretare la vittoria (o la sconfitta) degno di un finale di stagione della serie TV.

Carte Skill

Valore	Numero
1	8x5
2	6x5
3	4x5
4	2x5
1	1x5

La media del valore di una carta Skill è 2,1428

Carte Crisi

Evento	Num.	Prob.
Raider	35	50%
Heavy raider	13	19%
Launch raider	7	10%
Missiles	15	21%

Probabilità di estrarre una carta con Jump: $40/70 = 57\%$

Probabilità di estrarre una carta con attacco dei Cyloni: $10/70 = 14\%$

Difficoltà skill check	Num.	Prob.
6	3	4%
7	4	6%
8	4	6%
9	6	9%
10	8	11%
11	3	4%
12	4	6%
13	4	6%
14	1	1%
15	1	1%
17	1	1%

Colori utilizzati negli skill check:

Colore	Numero carte
Viola	27
Verde	26
Giallo	22
Rosso	10
Blu	8

Carte Destinazione

Distanza	Num.	Prob.
1	7	32%
2	11	50%
3	4	18%

La media della distanza percorsa per carta è 1,86

L'unica cosa che posso dire è che dopo aver provato il gioco, ed averlo trovato coinvolgente e, perché no, divertente (essendo un Cylone dedito all'estinzione dei miei compagni di gioco :p) tastando con polso la tensione degli umani vicini al tracollo, anche se non sono TV dipendente sono corso a vedermi le prime due stagioni del serial trovandole altrettanto accattivanti ed appassionanti... uno dei rari casi di interesse inverso!

Ora non vedo l'ora di rigiocarlo di nuovo conoscendo molto meglio trama e personaggi e nel mentre mi guardo le terza stagione che si rifà all'espansione.

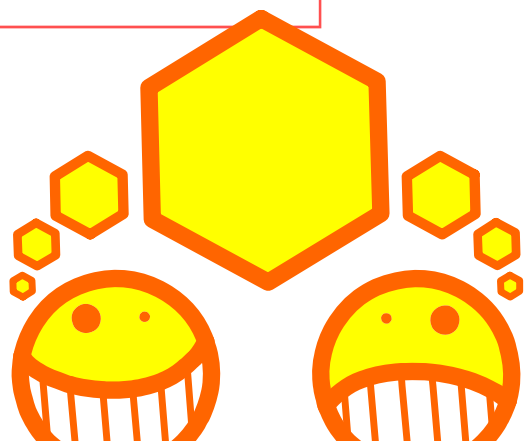
cosa ne pensa... Tinuz

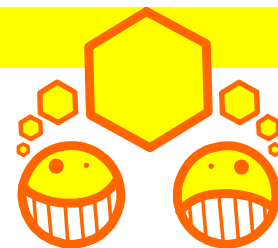
L'ho provato insieme a Tinuz e mi sono divertito anche io a fare il tostapane... e sono poi caduto nella medesima spirale di correre a vedere gli episodi. Non ho nulla di aggiungere all'articolo, salvo la personale preoccupazione che se il gioco base dovesse vendere meno rispetto alle aspettative "stellari" della Editrice Giochi potremmo non vedere mai le espansioni in italiano, il che sarebbe oltremodo seccante.

cosa ne pensa... Tanis

Una cosa che mi piacerebbe far notare è il fatto che ogni conflitto militare può terminare semplicemente effettuando un salto, che di fatto resetta il tabellone e risolve ogni problema bellico ad esclusione di un drappello di Cyloni a bordo. Se da una parte ciò è molto realistico e ambientato, dall'altra nelle poche partite che ho fatto mi ha sempre tolto il gusto di un vero conflitto bellico. A volte pare quasi inutile impegnarsi con caccia e cannoni vari quando un paio di carte crisi col simbolo giusto e un buon lancio di dado (magari modificato da carte in mano a qualcuno) risolvono ogni problema militare. Trovo che in questa parte di gioco la sua estrema caoticità vada un po' troppo ad influire sulla giusta tensione che ogni combattimento dovrebbe avere. Ha poco senso trovarsi con navi Cyloni nel cortile della nave e scoprire mano a mano che nessuna delle carte che pescate le fa agire... finché è troppo tardi e voi balzate via!

cosa ne pensa... Linx





Ghost Stories

fantasmi e kung-fu

[Paoletta] E' stata intesa a prima vista per me, fin dal primo istante. Sarà forse perché ho un debole per i giochi collaborativi, sarà anche perché a presentarmelo è stato l'autore francese Antoine Bauza in persona, durante un raduno di inventori di giochi in Svizzera agli inizi del 2008, sarà magari complice l'ambientazione misteriosa e fantastica, che non di meno ha aggiunto un affascinante sapore mistico...ma Ghost Stories mi ha coinvolta e "rapita" in modo davvero particolare, cosa che non capita così facilmente!

E dire che quando l'ho provato un anno fa era ancora solo un prototipo, con un appeal molto limitato rispetto alla versione ora in commercio. Le immagini definitive erano ancora in bianco e nero e al posto delle più dettagliate miniature in plastica abbiamo usato semplici e anonimi componenti in legno.

Non capita spesso di avere l'opportunità di provare in anteprima un gioco che sta per venire alla luce, tanto più se si tratta di un titolo straniero. Il fatto di averlo provato per la prima volta molti mesi prima del suo lancio ufficiale ad Essen, la fiera più importante del settore, mi ha permesso di avere un impatto decisamente differente con il gioco, scevra da pareri esterni e preconfezionati che, per quanto si possano ignorare o prendere con le pinze, almeno un minimo tendono ad influenzare.

E tu Linx, che dibatterai con me su questo nuovo gioco collaborativo, in che occasione sei venuto

a conoscenza di questo titolo e che prima impressione ti ha fatto?

[Linx] In realtà il mio primo interesse deriva proprio dallo stesso raduno di cui tu parli, a cui ha partecipato pure Walter Obert che ne ha poi parlato bene ai colleghi inventori. Ho cominciato ad informarmi in internet e a seguirne la crescita, studiando il regolamento appena disponibile e aspettando la sua uscita, arrivando persino ad ordinarlo in un posto diverso dal solito, per averlo. Sembrava il tipo di gioco che amo io: ambientato, con regole pulite e lineari, turni veloci e abbastanza abilità e poteri vari sparpagliati per i componenti da renderlo avvicinabile con diversi stili di gioco e non facile da sottoporre a pura analisi matematica.

In realtà poi decisi di usarlo come regalo per un prossimo compleanno... e non potei provarlo e verificarlo sul campo fino a gennaio!

[Paoletta] Nonostante le mie belle premesse e l'eccezionale opportunità di avere il supporto dell'autore stesso durante le delicate fasi della prima partita, in realtà nel mio caso l'approccio al gioco non è stato dei più facili. Una volta preso atto che ognuno dei giocatori rappresenta un monaco taoista dotato di poteri speciali, la cui missione è quella di difendere il proprio villaggio dall'invasione di spietati fantasmi, il mettere in pratica tale obiettivo seguendo le semplici regole previste non è poi così immediato e scontato come sem-

bra.

Ma cerchiamo di procedere con ordine e provare a capire il perché!

I valorosi guerrieri che si affiancheranno spalla a spalla sul campo avranno la meglio sul male solo se almeno uno di loro riuscirà a sopravvivere fino alla fine della partita, anche (e soprattutto) dopo aver affrontato la più grande delle insidie del gioco, rappresentata da una delle incarnazioni dello spaventoso Wu-Feng, il malefico Signore dei Nove Inferni.

Per riuscire a non soccombere all'attacco di tutti i pericolosi fantasmi, durante la partita ogni giocatore dovrà sfruttare al meglio le due differenti fasi che svolge al proprio turno: quella del male, detta la fase Yin, e quella del bene, la fase Yang.

Durante l'azione del male, in realtà, non sempre i monaci riescono ad avere un ruolo attivo e determinante. Spesso infatti la sistemazione del fantasma che esce nel turno avviene in modo automatico: si posiziona su uno degli spazi vuoti della plancia che ha lo stesso colore del demone stesso. L'unico accorgimento significativo si può mettere in pratica se nella plancia in oggetto c'è più di uno slot libero in cui collocare la carta, in questo caso può fare la differenza piazzarla in un posto piuttosto che in un altro. Tenzionalmente può aver più senso occupare prima gli spazi esterni che, essendo angolari, permettono ai monaci di tentare un doppio esorcismo in un colpo solo nella fase Yang. Un'altra piccola dose di arbitrio si può avere anche nel caso in cui

la plancia su cui andrebbe posizionata la carta estratta risulti già piena di altri fantasmi...non è certo un buon segno ma per limitare i danni sarà sicuramente più vantaggioso metterla in gioco seguendo alcuni accorgimenti: scegliere tra le altre la plancia che presenta più spazi liberi, individuare eventuali slot angolari che contengano all'angolo opposto una creatura malvagia dello stesso colore ed infine piazzare la carta sulla plancia del giocatore più lontano temporalmente, in modo che ci siano più turni a disposizione per poter sconfiggere il nuovo fantasma senza che questo crei grossi problemi.

E' durante la concitata fase del bene, invece, che la strategia e l'arguzia dei monaci taoisti è messa a dura prova ed è proprio in questi delicati frangenti che una scelta non del tutto azzeccata può fare la differenza sulla sorte della partita.

Ad ogni turno, infatti, oltre all'importante scelta sul se e dove muoversi, il primo grande bivio che si pone davanti ad ogni giocatore è se dedicare le proprie forze ad un attacco contro una forza del male, affidandosi in parte alla fortuna, oppure se sfruttare il potere speciale regalato da uno dei personaggi del villaggio, scegliendo quindi un'azione mirata le cui conseguenze sono certe.

Per approfondire questi aspetti strategici lascerei però la parola a te Linx, dato che mi risulta tu abbia trovato la "formula magica" per vincere. Sarà interessante anche per me scoprire i tuoi suggerimenti dal momento che ad oggi, mio malgrado, ho provato ancora troppe poche volte il piacere e la soddisfazione di sconfiggere il malefico Wu-Feng!

[Linx] Purtroppo, anzi per fortuna, quella formula non l'ho ancora trovata. Mi piacerebbe molto poter passare ad affrontare il gioco a livello "Nightmare" dove Wu-Feng si incarna più volte, ma per ora i miei compagni di gioco non mi permettono di spingere le

partite oltre il livello appena superiore al principiante. Anche perché il gioco non è facilmente controllabile e molto dipende dalla sequenza di uscita dei mostri: troppi mostri infestanti in fila in genere non portano ad un buon finale. I fantasmi che popolano il gioco infatti hanno comportamenti molto diversi uno dall'altro.

Alcuni sono quasi innocui: si piazzano su un tabellone e lì vi rimangono senza creare ulteriori problemi finché non sono rimossi. Spesso tendiamo a lasciare questi fantasmi tranquilli finché qualche taoista non si trova ad andare proprio nella loro direzione per altri motivi. Alcuni di questi fantasmi tranquilli tendono a rilasciare una maledizione una volta rimossi. E ciò non può che rendere più ferrea la decisione precedente. L'unico problema dato da questi fantasmi sta nel fatto che prima o poi i tabelloni dei giocatori possono saturarsi di mostri (hanno solo 3 posizioni disponibili per tabelloncino) e da quel momento il giocatore comincia a subire danni.

Non è una situazione negativa a prescindere come potrebbe sembrare: il giocatore che subisce danni infatti non pesca nuovi fantasmi e il gioco quindi rallenta un attimo, dando modo di riflettere, ma certo non ci si può adagiare su questa situazione. Anche perché i più deboli di questa categoria di fantasmi tranquilli tendono a richiamare immediatamente all'entrata in gioco un secondo fantasma (che potrebbe chiamarne un altro a catena) creando una situazione che potrebbe veramente diventare insostenibile. E' comunque importante non farsi prendere dalla frenesia di uccidere questi "fantasmi buoni" perché è spesso più importante prepararsi bene per riuscire a fronteggiare con rapidità e sicurezza le rimanenti categorie di fantasmi, che sono il reale pericolo del gioco.

[Paoletta] In effetti Linx, essendo un punto molto delicato ed

importante, il discorso sulle tipologie di fantasmi che movimentano la partita merita un piccolo approfondimento.

Il mazzo completo degli esseri malvagi che potrebbero entrare in gioco è composto da ben 55 carte e cioè 11 per ognuno dei 5 colori; oltre ai 4 colori dei giocatori (blu, giallo, rosso e verde) c'è infatti anche il nero. Considerando che si ottiene la vittoria solo se si sconfigge la reincarnazione di Wu-Feng, carta piazzata nel mazzo dei fantasmi a 10 carte dal fondo, se la partita non si conclude prima negativamente si ha la certezza che toccherà scontrarsi con almeno 45 demoni di questi per spuntarla.

Ogni set da 11 carte dello stesso colore presenta un mix di creature del male con diversi livelli di resistenza, che vanno da 1 a 4. Ognuno di essi crea scompiglio a suo modo, ci sono infatti dei fantasmi che attaccano infestando il villaggio, altri che, una volta sconfitti, maledicono i taoisti ed altri ancora che, durante la loro permanenza, infliggono degli handicap ai giocatori.

Gli infestatori, in particolare, sono molto pericolosi perché, se non li si sconfigge o se non si riesce a tenerli a bada, attaccano direttamente il centro della plancia di gioco, rendendo inattiva la prima tessera villaggio di fronte a sé. In questo modo non sarà più possibile utilizzare temporaneamente il potere dell'edificio appena depredato in più, come se non bastasse, tali spettri dopo l'infestazione restano in vita per cui se non li si elimina torneranno ben presto all'assalto della tessera successiva. Il rischio nel sottovalutare questa tipologia di entità malvagie è molto alto perché, se non si corre ai ripari per tempo, alla quarta tessera villaggio infestata si decreta la sconfitta dei taoisti.

Per poterli tenere sotto controllo può essere utile richiedere l'aiuto della "ronda notturna", la tessera del villaggio che ha la facoltà di far arretrare gli spettri fino al punto da cui sono partiti. Questa

mossa acquisisce ancora più valore se viene fatta nel momento in cui si trovano ben 3 fantasmi di questa specie sullo stesso tabellone.

[Linx] In realtà la considero la tessera più inutile del gioco, ma sono contento che qualcuno la scopra di qualche utilità...

[Paoletta] Anche i dispensatori di malefici destano non poche preoccupazioni una volta che vengono eliminati. Il taoista che ha avuto il coraggio di affrontarli e la bravura di annientarli deve infatti sottoporsi ad un tiro di dado "malefico": se per 1/3 delle probabilità è possibile farla franca, le altre 4 facce del dado però non sono allo stesso modo clementi. Le punizioni possibili sono infatti piuttosto cassanti e si riassumono in: perdita di un punto QI (punto vita), perdita di tutti i gettoni colorati TAO, estrazione e posizionamento di una nuova carta del male ed infine infestazione automatica della prima tessera villaggio ancora attiva di fronte al fantasma maledetto.

A parte affidarsi alla fortuna, risulta difficile scampare ai malefici, l'unico monaco che in questo senso è molto avvantaggiato è quello di colore verde che, in base al potere scelto in partenza, può avere diritto in caso di necessità ad un rilancio del dado maledetto o addirittura essere immune da qualsiasi maleficio.

Nell'analizzare i poteri speciali dei demoni di colore nero, invece, ci si scontra con le peggiori cattiverie che possono essere inflitte ai monaci e che incombono su di loro fino a quando non si riesce a neutralizzare il fantasma che le ha generate. Le malvagità in questione spaziano per tipologia e gravità e possono riguardare la perdita di punti vita e di gettoni TAO, come anche l'impossibilità di usare i dadi o i gettoni per sconfiggere i demoni, o ancora l'attacco automatico o accelerato al villaggio da parte dei fantasmi infestatori.

Questi spiriti maligni possono

essere collocati sul tabellone di gioco di un qualsiasi taoista, sarà quindi importante farlo sullo spazio giusto al momento giusto per non rischiare di destabilizzare troppo gli equilibri della partita e per non intaccare troppo il potere difensivo del gruppo. C'è da dire però che questi fantasmi, proprio perché così pericolosi e fastidiosi, se sconfitti regalano per lo meno una ricompensa, così come anche i demoni più potenti (resistenza 4) degli altri quattro colori. Tale premio può essere rappresentato da un gettone TAO di un colore a scelta oppure dal ripristino di un punto vita o del gettone YING-YANG; non sono certo dei regali smisurati ma se ricevuti in un momento critico sono dei vantaggi che possono fare la differenza.

Si è quindi capito che il nocciolo della questione sta proprio nel cercare di sconfiggere il maggior numero di questi potenti mostri, ma quali mezzi hanno i monaci del bene per riuscirci?

Il metodo più immediato ed intuitivo è legato all'uso dei dadi TAO, 3 dadi da 6 facce su cui sono rappresentati i 5 colori delle carte fantasma (blu, giallo, rosso, verde e nero) più il bianco che funge da Jolly. Nel tirare questi dadi bisogna collezionare un numero di facce del colore del fantasma che si vuole sconfiggere almeno pari al valore della sua resistenza. Se l'attacco agli spettri tramite dadi può apparire proficuo con quelli che presentano una resistenza medio-bassa (1 o 2), risulta sicuramente più ostico riuscirci quando questi sono più robusti, soprattutto se si considera che avendo solo 3 dadi a disposizione, per quanto si possa essere baciati dalla fortuna, i mostri con resistenza 4 sono matematicamente imbattibili. Per sopperire a questa impossibilità entrano quindi in gioco i gettoni TAO dei 5 diversi colori, tali dischetti si usano ad integrazione del tiro dei dadi per cui, se il risultato ottenuto non è sufficiente, è possibile aggiungere eventuali gettoni presenti nella pro-

pria riserva per pareggiare il valore di resistenza della creatura malvagia ed ottenere così la vittoria dello scontro.

[Linx] Benché i lanci di dadi sembrino il centro del gioco, in forte antitesi con la sua pulita meccanica tedesca, è necessario affrontare il gioco contando il meno possibile sulla forza bruta (cioè la fortuna coi dadi) e trovando invece il tempo per sfruttare al meglio gli edifici del villaggio che stiamo proteggendo. Solo utilizzando al meglio tutti gli strumenti fornitici dal buon Bauza potremo sperare in una vittoria. Abbiamo innanzi tutto a disposizione 2 edifici che danno la sicurezza di rimuovere un qualsiasi fantasma con una sola mossa.

L'utilizzo della Capanna dello stregone sembra un'azione da disperati, visto che chi lo usa deve perdere un QI (i punti vita dei monaci taoisti), ma noi non dobbiamo farci trarre in inganno da impulsi simulativi: i token QI sono una risorsa come qualsiasi altra e investirene uno per rimuovere velocemente un fantasma che potrebbe crearci problemi (che spesso possono portare a risultati anche peggiori in poco tempo, tra l'altro) è una scelta spesso saggia. Tra l'altro il QI perso potreste pure riguadagnarlo alla Sala del tè insieme ad un segnalino tao di vostra scelta se riuscite a recuperare un minimo di tranquillità e siete nei paraggi. Se finite uccisi per carenza di segnalini QI il gioco dà addirittura la possibilità di risorgervi al Cimitero (anche se non senza attirare una probabile maledizione)! Considerate quindi la capanna dello stregone come una potente risorsa e cercate di non farla mai infestare.

L'altra tessera che vi permette di uccidere un qualsiasi fantasma con sicurezza è il Tempio Buddista: in realtà vi dona una miniatura Buddha che dovrà essere posizionata in un turno seguente (senza perderlo, però), ma la statuina eliminerà un qualsiasi

fantasma che si appresti ad entrare nella casella dove l'avrete posizionata. Questa statua vi permette tra l'altro un utile giochetto in combinazione col Padi-gliione del vento, che vi permette di spostare di casella un fantasma (oltre ad un monaco) per eliminare fantasmi tosti o fastidiosi.

La terza tessera da non trascurare dopo la capanna dello stregone e il tempio buddista è il Circolo di preghiera. Anche in questo caso sembrerebbe che perdere un turno e un Tao sia un peso enorme nella frenesia del gioco, ma gli interessi che si raccolgono con questo investimento sono alti e spesso vitali per sconfiggere i fantasmi peggiori. Nello specifico questa tessera dona a tutti i giocatori un risultato gratuito del colore del tao sacrificato per tutti gli esorcismi effettuati.

Insieme ad un accorto uso delle 9 tessere che compongono il villaggio è necessario coordinare al meglio le abilità uniche dei vostri monaci taoisti. In particolare il monaco azzurro è potentissimo in entrambe le sue incarnazioni, permettendo, se messo nelle giuste condizioni, di compiere una doppia azione. E questo deve essere fatto il più spesso possibile. La collocazione delle tessere villaggio è importantissima per pianificare una adeguata strategia. Un monaco blu in grado di effettuare due azioni di villaggio, ad esempio, non lo farei mai allontanare più di un passo dal tempio buddista. Potrebbe essere in grado di depositare due statue da una casella d'angolo ogni 2 turni, dando una forte spinta ai vostri piani di gioco nella giusta direzione.

Il monaco giallo invece è parecchio più potente nell'incarnazione in grado di piazzare il segnalino del Mantra Indebolito che senza dare alcuna limitazione permette di piazzare proprio dove serve una specie di jolly degli scaccia-fantasmi spesso determinante mentre si diverte a fare altro dalla parte opposta del villaggio.

Avere o meno questa incarnazione nel gruppo credo incida non indifferente nella reale difficoltà del gioco.

Non dobbiamo poi dimenticarci di un importante strumento in mano ai monaci a cui tu hai solo accennato: il segnalino Ying/Yang. Ogni monaco ne ha uno all'inizio della partita e, se speso, potrà essere ripristinato solo come premio per un nostro esorcismo particolarmente difficile.

Questo segnalino può essere utilizzato per voltare una tessera di villaggio infestato, allontanando la fine del gioco e rimediando agli effetti di spiacevoli infestazioni lampo a cui eravamo impreparati oppure per chiamare in aiuto l'effetto di una tessera villaggio distante da noi. Essendo spesso considerato un'ultima risorsa mi capita spesso di dimenticare la possibilità di utilizzarlo pienamente all'interno di una strategia ben organizzata. A volte sarebbe invece utile utilizzarlo per prevenire un avvenimento nefasto, piuttosto che per curarne i danni procurati.

[Paoletta] Beh, alla luce di questi accorgimenti, si prospetta effettivamente la possibilità di impostare la partita su strategie più profonde ed accorte, cosa che

darà più soddisfazioni ai giocatori appassionati e probabilmente anche più opportunità di vittoria. Le mie numerose partite sono state caratterizzate dalla presenza di giocatori sempre diversi e per lo più alle prime armi con le abilità dei Taoisti, questo ha reso difficile impostare insieme strategie del genere, anche perché l'azione del combattimento tramite i dadi di primo acchito appare la più praticabile ed anche la più efficace nell'immediato. Per poter perseguire una strategia di gruppo che sfrutti a fondo le potenzialità degli edifici del villaggio è fondamentale che sia condivisa da tutti per remare nella stessa direzione, se ciò non accade le cose si complicano e, a meno di andare contro la libertà d'azione del singolo imponendo le proprie scelte, cosa che non dovrebbe accadere per la buona riuscita di un gioco collaborativo, si dovrà cercare di mediare, seguendo magari una tattica che concilia al meglio le opportunità date dall'attacco diretto con quelle offerte dai poteri speciali delle tessere villaggio.

Mmmhhh, dopo questi ragionamenti mi sento pronta per una nuova sfida... trema Wu-Feng, voglio la rivincita!!

Il Miglior Taoista è un Taoista morto

"Dannati monaci! E' colpa vostra se il nostro villaggio è attaccato dai fantasmi!"

Questo direbbe il classico contadino nella trasposizione cinematografica di questo gioco da tavolo.

E avrebbe pienamente ragione. Pensateci bene.

Cosa succede se un Taoista muore o non partecipa al gioco?

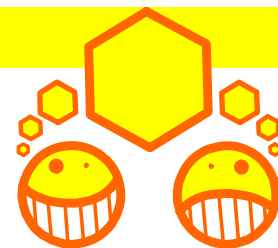
La sua board diviene inattiva.

Di conseguenza nessun fantasma viene evocato al suo turno.

Se portiamo questo pragmatico ragionamento alla sua estrema conclusione otteniamo che se nessun taoista è presente nessun fantasma appare ad assediare il villaggio. Sono i monaci i colpevoli dell'infestazione! Che facciano Seppoku invece di andare in giro a far finta di fare gli eroi a rischio della vita!

Meditate gente, meditate... ma lontano dal mio villaggio, please.

[Linx]



Space Alert

missione suicida

[Ciaci] Vlaada Chvátíl dimostra ad ogni suo nuovo gioco di essere una delle più fervide menti del panorama ludico odierno che sanno spaziare dai giochi complessi a quelli più leggeri sempre con una ventata di freschezza e di novità che da tempo mancava in questo settore.

Con Space Alert prova a battere la strada dei giochi cooperativi (filone che pare di moda negli ultimi tempi) riuscendo anche in questo caso a proporre qualcosa di assolutamente originale.

L'ambientazione spaziale ed il tono demenziale che aleggia durante il gioco ci fa andare con la mente a Galaxy Trucker, ma se le imprese dei camionisti spaziali ci ricordavano le situazioni descritte nella "Guida Galattica per Autostoppisti" di Douglas Adams, qui invece sembra di partecipare ad una puntata di Duck Dodgers ...

[oibaf] Buongiorno, sono il Comandante oibaf e sono il primo ufficiale della "H.O.P.E.", il mio veicolo interstellare di esplorazione. Seduto al mio fianco c'è il Cadetto Icaic, addetto alle comunicazioni. Siamo stati scelti per una missione molto delicata che al momento ci è stata tenuta nascosta; però sono molto orgoglioso di far parte dell'equipaggio, significa che finalmente qualcuno è riuscito a guardare oltre i risultati dell'accademia, non ero infatti tra i cadetti più brillanti del corso... ma se mi hanno scelto certamente c'è un motivo.

[Icaic] Sa-sa-sa-sa-sa-salve a tutti! sono il Cadetto Icaic e sono

stato scelto per accompagnare il Comandante oibaf in questa importantissima mi-mi-mi-mi-missione speciale. E' un vero onore per me co-co-co-co-condividere questa esperienza con un ufficiale di tale levatura. E pe-pe-pe-pensare che fino a ieri l'unico incarico che mi era stato assegnato era la pulizia delle cabine delle astronavi di ritorno dalle mi-mi-mi-missioni di perlustrazione del qua-qua-qua-quadrante K, e si sa in che co-co-co-condizioni arrivano quando nell'equipaggio c'è anche un te-te-te-te-tecnico del pianeta Zabronyak II ma ora po-po-po-potrò di-di-di-dimostrare il mio va-va-va-valore ...

[oibaf] Cadetto presto, siediti alla consolle e infilati quel maledetto pesce nell'orecchio... è arrivato un olofax con i dettagli della missione. Dobbiamo prepararci per partire. Computer attiva l'amplificatore della navetta al massimo del volume, voglio che tutto l'equipaggio ascolti il comunicato che sto per fare...

[Computer] schhh... beep... Comandante, le ricordo che l'equipaggio è formato da cinque persone e sono tutte qui sul ponte di comando del settore bianco insieme a lei, la sentiranno anche senza amplificatore... e si ricordi della mia manutenzione durante il viaggio, almeno una volta per ogni fase... beep.

[oibaf] Dannati microchip, arroganti e insubordinati. Spegnerai tutto se non fosse per il pilota automatico settato sulla modalità "recupero dell'astronave in caso

di emergenza"... allora dove ero rimasto... Uomini! Avete passato intere notti a sognare luoghi inesplorati della Galassia, ora il momento dei sogni è finito, è ora di mettersi al lavoro. Computer trasmetti sul ponte l'olofox del Generale!

[Generale Wadi] Soldati, siete finalmente pronti per il salto nell'iperspazio ci porterà là dove nessun umanoide o supposto tale è mai stato prima... il quadrante "Ж"! La missione è semplice, dovrete osservare! Tranquilli il grosso del lavoro lo farà l'astronave che è appositamente progettata per registrare tutto quello che accadrà durante il vostro viaggio ma se ci saranno problemi sarete voi a dover intervenire. Il pilota automatico riporterà indietro la vostra nave 10 minuti dopo il salto, sembrano pochi ma sono minuti preziosi per estendere le nostre conoscenze del quadrante "Ж" quindi cercate di sfruttarli al massimo. Siete stati degli ottimi soldati. Passo e chiudo.

[Icaic] Co-co-co-come siete "stati"???? Co-co-co-comandante non ci avranno mica assegnato ad una mi-mi-mi-missione suicida?

[fablo] Sono bastate poche parole per illustrare l'ambientazione ma soprattutto l'emozione provocata da una partita di Space Alert. L'equipaggio catapultato in un settore sconosciuto della galassia, pieno di pericoli e minacce dovrà resistere il maggior tempo possibile per dar modo alla strumentazione dell'astronave di rac-

cogliere il maggior numero di dati. Il limite di tempo previsto per la missione è di 10 minuti, passati i quali l'astronave viene automaticamente riportata indietro... capiterà però che a volte a tornare sia solo un cumulo di rottami, ovviamente a fare la differenza in questi casi è l'istinto di sopravvivenza dell'equipaggio.

La caratteristica saliente di questo gioco è anzitutto il fatto di essere giocato in tempo reale. I dieci minuti di viaggio corrispondono esattamente a 10 minuti di partita, scandita da una colonna sonora spaziale, al termine della quale la partita si considera conclusa? Solo 10 minuti di partita? In effetti no, altrettanti servono per "risolvere" la missione (ma questo lo vedremo più avanti); la durata complessiva di una partita comunque supera difficilmente la mezz'ora.

Il fatto di essere un gioco cooperativo e giocato in (poco) tempo reale implica un modo di giocare diverso da altri giochi cooperativi dove la riflessione e l'analisi aiutano a districare i più delicati problemi strategici; qui servono istinto, improvvisazione, affiatamento e coordinazione!

LA SEQUENZA DEGLI EVENTI

I materiali di gioco sono sostanzialmente un tabellone che rappresenta l'astronave, suddivisa in 6 settori contraddistinti da tre colori, blu, bianco e rosso; le pedine dei giocatori, le carte azione, un assortimento di segnalini e i CD musicali con le missioni. Questi CD musicali sono ovviamente il cuore del gioco e benché sia prevista la possibilità di giocare senza, dubito che la si potrebbe comunque apprezzare.

Il CD musicale ovviamente non è solo musica che accompagna la partita, il suo vero utilizzo è quello di ricevere gli avvisi dal computer di bordo che informa l'equipaggio dei pericoli che di volta in volta minacciano l'astronave. Un giocatore nominato "addetto alla comunicazioni" non deve lasciarsi sfuggire nes-

suna di queste comunicazioni e deve assicurarsi che il resto dei giocatori le abbia comprese quando si tratta di pericoli che arrivano dall'esterno, se invece i problemi sono interni all'astronave allora questo compito spetta al "capo della sicurezza". Queste "minacce" sono accompagnate da indicazioni relativamente al momento in cui entreranno in gioco e al settore dell'astronave che colpiranno. Ovviamente a complicare le cose c'è che alcune minacce vengono rilevate dal computer di bordo con grande anticipo, lasciando il tempo ai giocatori di correre ai ripari, altre vengono individuate con scarso anticipo e i giocatori allora devono improvvisare una difesa.

[Ciaci] Le azioni dei giocatori sono governate da una mano di 15 carte che servono per gli spostamenti e/o le azioni.

LE CARTE IN GIOCO

Ogni carta ha sempre raffigurati due simboli e gli spostamenti riguardano il movimento a destra o sinistra e il salire/scendere dall'ascensore. Le azioni si riepilogano in un semplice bottone "A", "B" o "C" chiaramente segnalati anche sulla mappa di gioco.

Normalmente una azione di tipo "A" usa le armi in dotazione, la tipo "B" carica di energia i vari dispositivi (scudi o cannoni) e la tipo "C" attiva altri componenti come i missili, i caccia intercettori, la squadra di bot e permette altre azioni come la manutenzione del computer centrale o semplicemente dare uno sguardo dall'oblò dell'astronave.

Queste ultime due azioni sono un tocco di genialità dell'autore. Oltre che ad inserirsi perfettamente in uno stile di gioco dallo spirito demenziale hanno anche uno scopo ben preciso nello svolgersi di una sessione di gioco.

La prima serve ad aumentare la difficoltà delle missioni, in quanto ad ogni turno qualcuno deve ri-

cordarsi di cliccare la tastiera del computer per non far partire lo screensaver, pena una dilazione delle mosse di ogni giocatore, l'altra ha lo scopo di assegnare dei punti aggiuntivi a fine missione, aumentando la longevità e la rigiocabilità delle stesse.

Oltre alle carte azione ogni giocatore ha in dotazione anche una carta "azione eroica" che permette delle mosse speciali molto utili per uscire da situazioni disperate.

[fab!o] Oltre a queste carte si preparano altri 4 mazzi contenenti le difficoltà che l'equipaggio dovrà affrontare e che da ora in poi chiamerò minacce. Le minacce si dividono fondamentalmente in due tipi, minacce che arrivano dall'esterno e minacce interne. Le minacce esterne sono ovviamente attacchi che provengono dallo spazio, astronavi nemiche solitamente ma anche intere (e grandi) forme di vita senzienti che metteranno in serio pericolo l'integrità strutturale della nave. Tra le minacce interne invece ci sono guasti, rivolte dei "bot" di bordo ma anche alieni clandestini.

Ciascuno di questi mazzi è a sua volta diviso in due: minacce comuni e minacce serie. Il sistema di gioco indicherà ai giocatori di volta in volta quale tipo di minaccia dovrà entrare in gioco.

Due giocatori dell'equipaggio avranno il compito di pescare da questi mazzi e accertarsi che, nella concitazione della partita, gli altri giocatori abbiano ben compreso quali pericoli sta per affrontare l'astronave e soprattutto quando è previsto che colpiranno. Questi due giocatori sono l'ufficiale delle comunicazioni (che gestisce le minacce esterne) e il responsabile della sicurezza (per quelle interne).

Su ognuna di queste carte sono indicate tutte le informazioni necessarie ad affrontare la minaccia come ad esempio la velocità con cui si muove, la potenza di tiro e la robustezza dei suoi scudi; alle minacce interne si aggiunge il

luogo dell'astronave in cui si scatenano e quali azioni correttive vanno intraprese (non si può certo sparare a un clandestino alieno usando il cannone laser a prua della nave spaziale). Certe minacce inoltre contengono indicazioni che, da quando entrano in gioco, devono essere rispettate come ad esempio l'impossibilità di attaccare il nemico prima che abbia raggiunto una certa distanza dalla nave.

Ovviamente le carte indicano anche i punteggi, uno più basso nel caso in cui si sia semplicemente sopravvissuti alla minaccia, uno più corposo se la minaccia è stata distrutta o debellata.

Quello che trovo davvero geniale in una partita di Space Alert è che nei dieci minuti di azione non c'è fisicamente il tempo per controllare che tutto avvenga in modo perfettamente sincronizzato perché il ritmo è sempre alto e le minacce incalzano; quando una minaccia viene annunciata è accompagnata da un'indicazione di tempo e, come dicevo poc'anzi, capita spesso che una minaccia "avvistata" subito raggiunga l'astronave dopo molto tempo

mentre a volte tocca improvvisare una difesa per una minaccia uscita a sorpresa e con effetto quasi immediato. Il fatto poi che le carte minaccia vengano pescate a caso aumenta decisamente la varietà delle partite oltre che la loro ilarità.

Solo a fine partita tutto sul tabellone viene rimesso in ordine e si ripete con calma la reale sequenza degli eventi muovendo gli eroici astronauti secondo la sequenza di carte pianificata da ciascuno e rispettando una precisa tabella che riassume l'ordine degli eventi. Prima entra in gioco la minaccia dichiarata come minaccia T1 (la prima) poi i giocatori effettuano la loro mossa, quella indicata dalla prima carta. A questo punto fanno fuoco i laser e sia attivano gli scudi e subito dopo muovono i nemici già entrati in gioco. Questa sequenza si ripete fino ad esaurire tutti e 12 i turni di gioco previsti dalle tre fasi, prima che la nave risalti nell'iperspazio per il viaggio di ritorno (o recupero del relitto, a seconda di come è andata).

Il tempismo è fondamentale, attivare un scudo prima che il com-

pagno di squadra vi abbia trasferito la giusta quantità di energia dal ponte inferiore a volte è un errore che può costare caro vero Ciaci?

[Ciaci] Non me ne parlare! Mi è capitato proprio alla prima partita con il mio gruppo di gioco ed il mio ruolo era proprio il comandante! Mi ero fatto carico delle mie responsabilità e non mi pareva bello lasciare vuoto il primo turno di gioco, mi pareva di dare l'idea di essere un lavativo, per cui ho pensato bene di attivare gli scudi anche se non ce n'era la necessità con il risultato che ho tolto l'energia necessaria ai miei compagni per poter caricare i cannoni laser ... un disastro!! Ancora oggi me lo rinfacciano ...

IN DEFINITIVA

Comunque sia l'esperienza di gioco di una partita a SA è divertentissima. Da un lato c'è la frenesia di pianificare in breve tempo le azioni coordinandosi al meglio con il gruppo, dall'altro c'è la verifica delle azioni intraprese che genera spesso in situazioni



è nato prima il dado
o la gallina?



21-22 NOVEMBRE 2009

SABATO 12.00 - 22.00 - DOMENICA 9.30 - 20.00

**CENTRO COMMERCIALE [8]GALLERY
LINGOTTO - VIA NIZZA, TORINO**



INGRESSO GRATUITO



Ma secondo te, Jack se l'è presa per non aver avuto l'aumento di stipendio?

che sfiorano la comicità oppure che portano all'esaltazione dei singoli per la riuscita di imprese al limite del possibile.

La sensazione di trovarsi veramente in una astronave è molto forte e l'ambientazione è resa ancor meglio se il gruppo riesce anche ad immedesimarsi nel suo ruolo e a giocare con un po' di interpretazione. Qualcuno mi ha anche fatto notare che il gioco si presterebbe molto bene per sessioni formative di team building all'interno delle aziende.

Tu cosa ne pensi Fabio?

[fab!o] Penso che effettivamente ci si trovi davanti ad un gioco cooperativo di indubbia originalità, che risolve in maniera brillante il problema del giocatore esperto alla guida del gruppo che spesso nei cooperativi trasforma una partita di gruppo in una di un singolo che guida il gruppo. In Space Alert la leadership conta ma conta soprattutto l'affiatamento e la coordinazione, che è sì guidata (non a caso si elegge un comandante) ma è anche "stressata" dal ritmo incalzante del gioco. Non mi sorprende affatto che qualcuno abbia immaginato di usarlo in una sessione di team building.

La curva di apprendimento non è delle più ripide, qualche partita è necessaria per destreggiarsi tra tutte le variabili messe in campo, non a caso nella scatola sono previsti due CD con tracce musicali, una per il training che introduce progressivamente gli elementi del gioco e una con tracce per partite complete. Non sarà facile metterlo sul tavolo in una serata con giocatori occasionali ma in un gruppo affiatato e con qualche partita di allenamento diventa certo uno dei più divertenti cooperativi che abbia mai provato.

Nonostante poi il CD delle missioni contenga solo 8 tracce la longevità del gioco e la varietà delle partite è garantita da due elementi sempre variabili: i percorsi seguiti dalle minacce quando approcciano l'astronave (ce ne sono 7 e se ne usano 4) e, naturalmente, la pesca casuale delle minacce stesse.

Giocare con tutti gli elementi le missioni complete è tutt'altro che semplice e un logbook per le missioni stimola a migliorarsi sempre di più nel susseguirsi delle partite, ridendo poi alla fine ricordando le volte in cui non tutto era andato proprio per il verso giusto... Ottimo sistema per au-

mentare la varietà delle partite ovviamente è cambiare i giocatori che ricoprono i ruoli salienti come il comandante o gli ufficiali di sicurezza e comunicazioni, perché se è l'orchestra che suona, la vera musica la fa il direttore.

In definitiva lo trovo un gioco geniale, certo nulla a che vedere con i gestionali di spessore ma certamente un'esperienza di gioco unica e nuova.

[Ciaci] Sono d'accordo, apprezzo molto la verve innovativa di Cvatil e ad ogni suo gioco resto meravigliato dalla genialità di alcune trovate. Pur non essendo giochi dallo spessore strategico elevato, non sono mai banali e coniugano sapientemente un'alta dose di divertimento con un sano uso dell'intelletto ma ora è tempo di rientrare alla base Comandante!

Concordo anche io sulla grande capacità dei Vlaada di creare giochi dalle meccaniche originali e divertenti ... ricordo però che il titolo che lo ha lanciato, ora al 5 posto su BGG, è Through the Ages, un gioco molto profondo e strategico, certamente rivolto ad un pubblico di gamers. Un talento dunque eclettico

Cosa ne pensa... Liga

Non si può certo dire che a Chvátíl non manchi la fantasia (e la capacità di combinare al meglio elementi innovativi con meccanismi conosciuti): Space Alert è stato secondo me il gioco più originale presentato alla Fiera di Essen 2008. E proprio a Essen 2009 Chvátíl presenterà Dungeon Lords (l'equivalente da tavolo del gioco per computer Dungeonkeeper), un successo annunciato? Devo dire che fin'ora questo autore non mi ha mai deluso (o quasi, diciamo che a Prophecy è mancato quel "di più" che ha permesso a Through The Ages, Galaxy Trucker o Space Alert di distinguersi in modo così particolare dal panorama dei giochi attuali).

Cosa ne pensa... Nand



UNO per TUTTI

quando a cooperare siete voi da soli

Paradossalmente, e contrariamente al loro spirito, alcuni dei cooperativi che qui vi descriviamo hanno anche una modalità per giocatore singolo.

Potrebbe sembrare un controsenso, poiché in questo tipo di giochi la coordinazione e la collaborazione del gruppo sono alla base del divertimento e della riuscita della partita, per cui ho voluto sperimentare di persona cosa e come cambia il cooperativo in solitario, limitandomi però solo a quei titoli che hanno già nel regolamento ufficiale questa possibilità e cioè Space Alert e Ghost Stories a cui ho aggiunto Pandemic perché ho provato delle home rules che non stravolgono la struttura del gioco e lo fanno girare molto bene.

Naturalmente nel descrivere le varie situazioni parto dal presupposto che siate già a conoscenza del regolamento base limitandomi solo ad evidenziare eventuali differenze o accorgimenti apportati per poter giocare da soli.

PANDEMIC

Partiamo proprio da quest'ultimo per dire che probabilmente tra i tre è la versione che più si avvicina al gioco multiplayer.

Sul sito

<http://fungame.herokuapp.com/>

curato da Joe Masinter, c'è un'interessante trasposizione online del gioco in cui è possibile cimentarsi anche in partite in solitario. Le regole rimangono sostanzialmente le stesse, anzi è possibile giocarlo anche con il regolamento base, ma risulta molto difficile contrastare il diffondersi delle epidemie.

Gli accorgimenti adottati per adattare le regole al solo-play sono pochi e ben fatte:

- possibilità di tenere fino a 10 in carte in mano invece di 7.

- possibilità di scegliere il ruolo solo tra Medic e Scientist invece che tra tutti e 5 i ruoli base.

Per le prime partite vi consiglio di utilizzare la modalità facile con 4 carte epidemia, estendere la mano a massimo 10 carte e limitare la selezione del ruolo alle sole carte Medic (cura tutti i cubetti di una malattia con una azione) e Scientist (necessita di solo 4 carte per trovare una cura). In questo modo avrete sicuramente un ruolo utile (in solitario le abilità degli altri specialisti sono sostanzialmente inefficaci) e la mano allargata vi permette di non buttare carte preziose e di avere più possibilità di completare le serie necessarie per trovare le cure.

L'esperienza di gioco non è dissimile da quella in più giocatori, eccettuato che vi troverete a viaggiare molto di più in giro per il mondo per arginare gli outbreak imminenti e la sfida che vi troverete a dover affrontare è sufficientemente ardua anche al livello più basso, ma con la pratica riuscirete ad affrontare anche i livelli di difficoltà più alti e la mancanza di aiutanti non si farà sentire più di tanto.

Il limite di 10 carte permette un'ampia scelta tattica e rende gestibili anche le partite a 6 carte epidemia, la scelta tra due soli ruoli è praticamente obbligata se vogliamo avere anche un aiuto dallo specialista di turno. Personalmente credo che sia più utile

lo Scientist piuttosto del Medic in quanto permette di trovare più in fretta le cure delle malattie e lascia spazio per ottimizzare le carte in mano per i frequenti viaggi che vi troverete ad effettuare.

Più avanti, con la pratica acquisita, potrete aumentare il livello di difficoltà e provare a giocare con 7 carte in mano oppure, per i più temerari, inserire anche gli altri ruoli nella scelta iniziale. In questo caso però è veramente difficile (se non quasi impossibile) averla vinta senza le abilità di Medic o Scientist.

La caratteristica che più ho apprezzato di questa variante è che usa un solo ruolo, mantenendo inalterato lo stile e la dinamica del gioco e nel complesso non risente della mancanza di altri giocatori. L'estensione della mano a 10 carte sopperisce al limitato numero di carte in gioco che si avrebbe con più giocatori, ma è una variabile a cui si può anche fare a meno per sfide più impegnative, mentre la limitazione a due soli ruoli disponibili la trovo intelligente e inevitabile visto che non tutte le abilità degli specialisti hanno un senso nel gioco in solitario.

GHOST STORIES

In questo gioco invece il regolamento contempla già la versione per un giocatore.

Si gioca con tre plance neutrali che interagiscono solo con una fase Yin ridotta, cioè non si pescano le carte fantasma, e non si esegue la fase Yang, ma si ricevono comunque i gettoni Qi all'inizio della partita.

Le abilità dei tabelloni sono scelte a caso ad eccezione del taoista rosso che deve necessariamente essere posizionato sul lato con il potere "Danza delle Cime", quello che permette di spostarsi su qualsiasi tessera villaggio. A corredo dell'unico giocatore umano ci sono anche un gettone Tao di ogni colore eccetto il nero ed i tre segnalini Abilità Neutra. A seconda del livello di difficoltà scelto si prendono i gettoni Qi relativi ed eventualmente anche il gettone Yin-Yang.

I segnalini Abilità Neutra permettono, se utilizzati durante la fase Yang, di usufruire dell'abilità di un tabellone neutro attivo, cioè non posseduto, ed una volta usati vanno collocati nel villaggio centrale dove potranno essere ripresi in mano se si termina il movimento in quella tessera.

E' possibile utilizzare più segnalini al proprio turno, ma non è permesso l'uso della stessa abilità per più volte. In questa modalità salta subito all'occhio che è possibile combinare più abilità durante un turno con la possibilità di creare delle combo veramente potenti per il taoista.

Durante le partite in multiplayer spesso accade che un giocatore più esperto o con maggiori capacità di analisi "conduca" il gioco guidando le scelte degli altri giocatori. La modalità in solitario permette quindi a questo tipo di giocatore di eliminare il "difetto" di dover convincere altre persone della bontà della propria mossa. La sfida è pur sempre ardua, ma con una gestione attenta delle risorse e delle abilità unite ad una perfetta gestione dei tempi di azione è possibile togliersi delle belle soddisfazioni anche al livello nightmare!

Paradossalmente ho trovato questa modalità più semplice da gestire rispetto alle partite in più giocatori.

La presenza certa dell'abilità rossa "Danza delle Cime" aiuta il taoista solitario negli spostamenti, molto utile nei casi disperati quando bisogna saltare da una

parte all'altra del villaggio per contrastare l'avanzata dei fantasmi.

L'utilizzo dei segnalini Abilità Neutra poi è veramente potente se usato con tempismo e criterio e se la sequenza di uscita dei fantasmi non è devastante è possibile risolvere anche i livelli più difficili.

In solitario viene esaltata la componente "matematica" del gioco (peraltro già molto forte di suo) e le partite diventano molto più un esercizio di puzzle-solving a discapito dell'ambientazione.

Tutto sommato è un'esperienza che può appagare chi cerca la sfida estrema, ma come nel gioco normale è comunque forte l'impatto del caso: se escono consecutivamente dei fantasmi "tosti" sarà molto difficile riuscire a portare a casa la pella.

SPACE ALERT

Anche qui troviamo una variante ufficiale nel regolamento per il gioco in solitario.

Si gioca con 4 androidi che vengono comandati da noi stessi, ma a differenza delle partite con 2 o 3 giocatori dove la mano di carte viene aumentata per provvedere anche alle loro azioni qui abbiamo a disposizione l'intero mazzo di carte scoperto sul tavolo da cui pescare. Ogni androide comunque disporrà di una propria carta azione eroica a suo uso esclusivo. Vengono ignorati i comunicati di Data Transfer, Incoming Data e Communication System Down e gli unconfirmed reports.

Va detto innanzitutto che in questa modalità lo spirito del gioco si capovolge: se nelle partite in più giocatori la comunicazione e la collaborazione tra le parti viene incoraggiata all'ennesima potenza, qui invece prende il sopravvento la capacità di analisi e la velocità decisionale.

La partita ha tutto un altro aspetto, vengono a mancare le fasi concitate di organizzazione, il caos che si genera nelle scelte da fare e nelle azioni da eseguire, la tensione che cresce con il passa-

re del tempo, anzi, a dire il vero, la tensione data dal tempo incombente rimane pressoché immutata, ma di questo ne parlo più avanti, insomma tutto si trasforma in un esercizio più cerebrale.

Il gioco è indubbiamente più difficile, non è per niente semplice riuscire a gestire 5 membri dell'equipaggio con il tempo che scorre inesorabile ed i comunicati che incalzano, tanto che viene suggerito di giocare le prime partite solo con le carte scenario senza tener conto del passare dei minuti. Ed in effetti è consigliabile provarlo prima in questa modalità per riuscire ad impraticarsi del sistema di gioco e successivamente tentare la sfida con il tempo. Personalmente non sono andato più in là della quarta missione simulata con scarsissimi risultati di riuscita ed anche senza la pressione del tempo le cose non sono così semplici in quanto l'errore è sempre dietro l'angolo e quando te ne accorgi è ormai troppo tardi.

CONCLUSIONI

Non nascondo la sorpresa di aver constatato che il cooperativo in solitario non è un ossimoro. Le versioni per un giocatore descritte qui sopra girano bene e non sembrano una forzatura.

Personalmente mi ha appagato di più la versione non ufficiale di Pandemic per la maggior aderenza alle regole base e l'immutata esperienza ludica.

Ghost Stories forse ne guadagna in qualità, partendo dal presupposto che, come dice il mio collega Linx, "un monaco utile è un monaco morto", le situazioni infestanti sono più gestibili se non ci sono altri taoisti ad attirare i fantasmi.

Di Space Alert invece, pur constatando la bontà del sistema in solo-mode, preferisco la versione caciara, casinista e caotica dell'intero equipaggio umano con tutto quello che ne segue ad ogni missione fallita o meno che sia.

Alla prossima ;)



L'anello

mancante...

Ogni appassionato giocatore che si rispetti ha insito nel proprio DNA il morbo del divulgatore ludico. Lo sappiamo un po' tutti noi, che cerchiamo disperatamente di accalappiare nuovi giocatori nei più svariati modi, e ne abbiamo parlato diffusamente anche su queste pagine, proprio all'interno di questa rubrica.

Ogni tanto il giocatore incallito ha anche una vita sociale incanalata negli standard comuni e mette su famiglia.

Da cosa nasce cosa ed un bel giorno il giocatore incallito si ritrova con uno, o più, marmocchi che, con il passare dei mesi, guarda sempre più insistentemente con un occhio diverso da quello del buon padre di famiglia. Si rende conto all'improvviso di avere in casa dei potenziali giocatori che possono aumentare il monte ore della propria attività ludica.

Ed ecco che subito scatta la ricerca del gioco da fare con i propri figli.

La proposta commerciale in questo settore è ampia e molte sono le case specializzate nel proporre titoli adatti ai bimbi della fascia 4/7 anni.

Non sto qui a dilungarmi oltre perché l'argomento che voglio trattare è un altro.

Nella marea di proposte a disposizione ho sempre sentito la mancanza di un anello di congiunzione tra il "giocattolo", cioè tra l'oggetto usato liberamente e creativamente dove dar sfogo alla propria fantasia e il "gioco", inteso come quell'attività che è governata da regole e finalizzata ad uno scopo che sfocia nel concetto di partita ed ha una sua

durata ben definita.

Cercavo uno strumento che mi permettesse di far maturare gradualmente nei più piccoli la "coscienza" del giocatore, che permettesse di farli giocare e di giocare con loro pur non trascurando la parte creativa e fantasiosa del giocattolo.

Ed ecco che, spulciando tra le agenzie e le note pubblicitarie dell'ultima Fiera del Giocattolo di Norimberga, ho piacevolmente appreso che la LEGO aveva in catalogo una serie di giochi da tavolo realizzati con i famosi mattoncini.

Dopo una lunga attesa i prodotti hanno finalmente raggiunto gli scaffali dei Toys (ma vi deludo subito, solo dei Toys oltreconfine e di lingua germanica) e forte della mia vicinanza geografica con l'Austria ho potuto mettere le mani su queste novità.

La linea dei giochi da tavolo della LEGO comprende 9 titoli di cui 4 in scatola grande e 5 in confezione più piccola.

Bisogna subito dire che per la realizzazione dei giochi la LEGO si è avvalsa della collaborazione di un mostro sacro dell'arte ludica che risponde al nome di Reiner Knizia!

La sua firma però compare in bella vista solo su uno dei 4 giochi a scatola grande e precisamente su Ramses Pyramid.

Gli altri titoli della serie maggiore sono Lego Creationary, Minotaur e Lunar Command.

Pur non avendoli provati tutti a fondo mi sono fatto un'idea abbastanza precisa del tipo di spessore ludico e del target che vogliono raggiungere.

Vi anticipo subito che i giochi non sono un granché.

Si tratta sostanzialmente di idee già viste e riviste con piccole soluzioni originali dettate dall'uso dei componenti della LEGO.

I giochi sono semplicissimi e spesso banali con poche e brevi regole e questo è comprensibile visto che l'utenza abituale può non essere avvezza ai giochi da tavolo.

Per soddisfare la vostra curiosità vi illustro brevemente la tipologia dei vari titoli tralasciando i dettagli sulle meccaniche e sul regolamento.

Lunar Command è l'unico della serie solo per due giocatori (mentre tutti gli altri sono per 2-4 persone) che si scontrano su un campo di battaglia lunare per essere i primi a lanciare il razzo. Minotaur è una sorta di Pachisi (o Non t'arrabbiare per farmi capire meglio) dove abbiamo lo scopo di raggiungere il centro del labirinto senza che il minotauro ci rispedisca alla partenza.

Lego Creationary mette alla prova le nostre capacità creative con delle carte che ci indicano la figura da costruire ed una serie di pezzi a disposizione.

Ramses Pyramid, la creazione di Knizia, invece è un gioco di percorso dove dobbiamo raggiungere la sommità della piramide sfruttando gli amuleti raccolti in giro e la nostra capacità mnemonica.

La serie minore invece comprende un clone di Master Mind (Pirate Code), un semplice gioco di raccolta oggetti (Magikus), una sorta di fabbrica di robot (Robot Champ), un altro gioco di

percorso verticale (Lava Dragon) ed un gioco di corse automobilistiche (Race 3000).

Pur trattandosi di giochi semplici e di scarso spessore portano alcune novità interessanti soprattutto se visti nell'ottica di far giocare i più piccoli.

Innanzitutto c'è la parte giocosa della costruzione della plancia e dei componenti del gioco e poi il fatto che il regolamento propone varianti e lascia aperto il campo alla propria inventiva per quanto riguarda le modifiche da apportare alle regole o alla plancia di gioco. In pratica viene fornito uno strumento che spinge il giocatore a migliorare e a variare il gioco stesso secondo i propri gusti e la propria inventiva.

Spesso le scatole contengono di proposito componenti in eccesso rispetto alla dotazione del regolamento per stimolare la creatività ed inventare nuovi modi di giocare.

Ma la vera novità di questa serie, presente in tutti i titoli, è il dado!

Vi vedo già strabuzzare gli occhi pensando che mi sono fumato l'impossibile, invece è proprio il dado LEGO il pezzo più interessante perché ha una particolarità che ancora non si era vista: è un dado componibile!

Grazie alla peculiarità dei componenti è possibile costruire il dado a proprio piacimento, aumentando o diminuendo la frequenza di certe opzioni oppure, come accade in alcuni giochi, costruendolo man mano che il gioco procede aggiungendo una meccanica ancora inesplorata del panorama ludico.

Sono sicuro che questo ultimo aspetto aprirà una nuova strada agli autori di giochi ed anche grazie alla flessibilità dei mattoncini di plastica potremmo avere in futuro una nuova strada creativa per i giochi d'autore.

Un'ultima nota, il regolamento presente nelle confezioni è in quattro lingue incluso l'Italiano, merito forse del trilinguismo elvetico visto che per ora negli scaffali italiani non se ne vede l'ombra.



www.improntadigitale.org

FREQUENZA LUDICA

WEB JAY TINUZ & PAOLETTA

MIKIMUSHI

GFB

E CON-

GIoca TORINO



Alfio vs Cooperativi

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

Quest'anno si sta diffondendo come la varicella all'asilo la mania di fare giochi collaborativi... Quando sono usciti i primi giochi collaborativi sembravano una bella novità, qualcosa che usciva dal solito seminato, pur con tutti i loro difetti. Ora però si sta esagerando! Organizzi un bel ritrovo, metti in fila i tuoi titoloni, condendoli con parole adatte a camuffarne la complessità, sicuro di poter gestire agevolmente la situazione una volta apparecchiato il tavolo e incatenato con lo sguardo i giocatori ai loro doveri, quando salta fuori qualcuno che esclama il solito: "Perché non ci proponi un bel collaborativo! Sono così divertenti!"...

Certo.

Son belli **PER TE**, che puntualmente rischi il doppiaggio in ogni gioco a punti! E ci credo! Devo fare i salti mortali per rimediare alle tue castronerie e mettere in campo una vittoria risicata che tu osanni come se avessimo vinto il campionato nazionale di Curling!

Se devo fare tutto da solo tanto vale che mi giochi un solitario! E lo posso fare senza investire in patatine e bibite vario per attirarvi a casa mia!

[Linx] Ehi, ehi! Non generalizziamo che non sei il solo a tirare la partita dalla parte giusta. E guarda che io delle

cibarie ne farei anche a meno, che a volte faccio pure fatica a digerirle. E' che mi serve qualcosa per tenermi impegnato per non irritarmi mentre fai i tuoi calcoli delle percentuali di riuscita delle azioni!

E poi in realtà dovresti essere contento di tutte queste uscite. Preferivi continuare a giocare a Shadow over Camelot in otto? Lì sì che ingurgitavo quantità non consone di cibarie nell'interminabile attesa delle mie mosse da svolgere in 20 secondi! Almeno potremo smettere di giocare a poker contro cavaliere nero e compagnia parlando come damerini medievali e potremo buttarci in qualcosa di decisamente più ambientato: sommergibili carichi di gnomi, astronavi cariche di profughi in fuga da una razza belligerante, villaggi assediati da fantasmi! Non ti frizza il sangue nelle vene?

[Alfio] Sì, sì, per carità! Ma quando gioco voglio competizione! Se cerco solo ambientazione mi compro un bel libro o gioco di ruolo. Lì è da anni che si gioca collaborando e si fa una fatica boia a convincere la gente che non è necessariamente una cosa da malati psichici!

[Linx] Beh, ma ci sono i vari giochi col traditore! In quelli con qualcuno competi.

[Alfio] Hai finito di disturbare? Il pezzo è il mio! Vai a organizzare la difesa del villaggetto dai fantasmi, che senza di te corrono a destra e manca a tirare dadi come criceti impazziti credendo di contribuire alla causa del bene.

Non c'è comunque veramente nessun gusto a fare il traditore: è il peggior che ti possa capitare. Non dovendoti far scoprire devi fare tutta la partita a far finta di giocare bene. Cioè devi far finta di essere uno qualsiasi degli altri giocatori al tavolo facendo mosse ovvie invece che sfoderare grandi intuizioni e elaborati piani sostenuti da calcoli statistici. Dov'è il divertimento? Dove la competizione? E quando non sei tu ad essere il traditore sei tartassato dai dubbi: quel giocatore è normalmente idiota o lo fa apposta?

Forse l'unico vero traditore divertente è quello di Red November. Almeno posso sempre prendere qualcuno a sprangate prima della fine della partita e lasciare tutti ad annegare nei propri errori! Ogni tanto bisogna pur prendersi qualche soddisfazione!



Fabrizio "Linx"

Aspesi

Si sente spesso dire che i critici d'arte sono persone acide perché sono artisti frustrati.

Se volete veramente capire come io sono e perché dico ciò che dico dovete sapere che potete applicare la frase sopra enunciata alla mia persona. Sì. Io non sono solo un buon giocatore, ma anche un autore frustrato. Invento giochi da quando frequentavo le elementari... e la mia maestra appese al muro il mio gioco sul corpo umano, privandomi del piacere di provarlo.

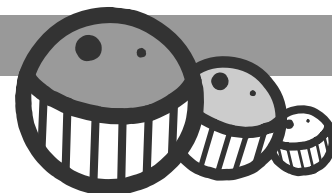
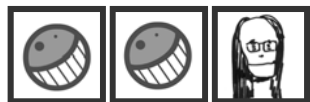
Sniff. **Probabilmente la mia infanzia è stata segnata dal fatto che, quando un buon numero di altri bambini possedevano e (non) giocavano a Monopoli io mi ritrovavo invece per casa Metropolis**, cosa di cui ancora oggi non mi capacito. Dove l'avranno comprato i miei? E perché, visto che non li ho mai visti giocare? Sta di fatto che ho passato diversi pomeriggi comprando azioni Mineril e Carboter e ciò ha sicuramente stimolato la mia voglia di gioco da tavolo. Peccato che non ci fosse molto in giro con cui alimentare la mia voglia di novità. Feci così di necessità virtù e, approfittando della mia buona propensione al disegno, inventai una serie di buoni giochi di percorso ben ambientati (Wacky race) che i miei amici giocavano spesso e molto volentieri fino all'uscita sul mercato di Gran Prix. Passai quindi del gran tempo alle medie disegnando con le penne colorate (e profumate, per chi se le ricorda) centinaia di piccole pedine per grandiosi giochi di economia globale che, invece, ovviamente, non hanno mai funzionato per infinita lun-

hezza. L'aver provato Civiliza-tion su Amiga e l'aver scoperto nel frattempo i giochi di ruolo hanno fortunatamente interrotto questo trend e mi hanno riportato, dopo quattro anni di isolamento ruolistico, ad un approccio più efficace col mondo del gioco da tavolo che, nel frattempo si era evoluto fino a sfornare Coloni di Catan e Magic.



Era comunque troppo poco e, poco dopo i miei vent'anni, **quando il concetto di gioco di economia in Italia era fermo ai girotondi di Manager, io ne sfornavo uno cyberpunk con piazzamento di carte agenti, camion e scienziati coperti** (ricorda Wallenstein?) per attivare edifici (come e più di Caylus) che producevano effetti di produzione e trasformazione delle materie prime in prodotti finiti (Le Havre?), per poi essere venduti tramite l'attivazione di altri edifici con guadagni diversi e fortemente dipendenti dal raffronto qualitativo con tutti gli altri prodotti dello stesso settore messi in

vendita nello stesso turno. Tutto ciò condito da una interazione garantita da possibili ladrocinii di convogli filtrata dal meccanismo di bluff permesso dalle carte coperte. E funzionava alla grande (è però il giudizio di un linx molto più giovane dell'attuale: è una vita che non riprovo quel gioco)! Capirete quindi che sentivo continuamente la mancanza di qualcosa nei prodotti che vedevo uscire mano a mano sul mercato e che finalmente cominciavano almeno ad usare meccanismi che mi piacevano. Fino a quando, in questi ultimissimi anni, l'evoluzione delle meccaniche ci ha portato dei capolavori che riescono a superare le mie pur buone ultime creazioni prima che queste potessero avere anche solo l'occasione di mostrarsi ad un adeguato editore. Quindi, frustrato nelle creazioni e appagato nel gioco, la mia vena creativa è rallentata. In effetti l'unico settore contro il quale tendo ancora ad essere acido nei commenti è quello del fantasy di stampo americano, dove l'evoluzione è così lenta che potrei ancora vendere con successo il mio gioco di 10 anni fa e non trovo niente in giro che possa farmi desistere dal desiderio di provare e riprovare Shadows in the Fog, la mia ultima creazione. Quando mi sentite troppo acido nei miei commenti quindi, potete tranquillamente darmi dell'autore frustrato. E' quello il motivo per cui esaminiamo con matematica attenzione le meccaniche dei giochi per ottenerne la formula del divertimento. Anzi, una delle sue formule, visto che, fortunatamente, non è di natura univoca.



I Cooperativi secondo BGG

Questo è l'elenco, ordinato per rank, dei giochi che su Boardgamegeek hanno tra le meccaniche "Co-operative Play". Fino a poco tempo fa questa top ten avrebbe contenuto anche "La Furia di Dracula" e "Last Night on Earth". Recentemente da questi titoli è stata rimossa l'etichetta "Co-operative Play", sostituita da una meccanica simile, ovvero "Partnerships". (NB i dati estratti da Boardgamegeek sono aggiornati al 24/08/2009)

1	BATTLESTAR GALACTICA (2008) Cooperativo con una fazione avversa segreta (1-3 giocatori) autore: Corey Konieczka editori: Fantasy Flight Games - Editrice Giochi giocatori: 3-6 Rank BGG #18 (media 7.91 - 3892 voti)
2	PANDEMIC (2008) Cooperativo puro autore: Matt Leacock editori: Z-Man Games giocatori: 2-4 Rank BGG #22 (media 7.77 - 7951 voti)
3	ARKHAM HORROR (2005) Cooperativo puro autori: Kevin Wilson & Richard Launius editori: Fantasy Flight Games, Nexus Games giocatori: 1-8 Rank BGG #50 (media 7.62 - 7860 voti)
4	SPACE ALERT (2008) Cooperativo puro autore: Vlaada Chvátil editore: Czech Games Edition giocatori: 1-5 Rank BGG #51 (media 7.77 - 1502 voti)
5	DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK (2005) Cooperativo con una fazione avversa palese (1 giocatore) autore: Kevin Wilson editori: Fantasy Flight Games, Nexus Games giocatori: 2-5 Rank BGG #64 (media 7.57 - 3969 voti)
6	THE REPUBLIC OF ROME (1990) Competitivo con una regola di sconfitta comune autori: Don Greenwood, Richard Berthold & Robert Haines editori: Avalon Hill, Valley Games giocatori: 1-6 Rank BGG #103 (media 7.60 - 1285 voti)
7	SHADOWS OVER CAMELOT (2005) Cooperativo con una fazione avversa segreta (1 giocatore, 1-2 con l'espansione) autori: Bruno Cathala & Serge Laget editore: Days of Wonder giocatori: 3-7 (3-8 con l'espansione Merlin's Company) Rank BGG #123 (media 7.27 - 6692 voti)
8	GHOST STORIES (2008) Cooperativo puro autore: Antoine Bauza editori: Asmodée Editions, Repos Production giocatori: 1-4 Rank BGG #152 (media 7.33 - 1600 voti)
9	WEREWOLVES OF MILLER'S HOLLOW (2001) Cooperativo con una fazione avversa segreta (1-3 giocatori) autori: Hervé Marly & Philippe des Pallières editori: Asmodée Editions, 999 Games giocatori: 8-18 Rank BGG #187 (media 7.22 - 1544 voti)
10	ZENDO (1997) Competitivo che può essere giocato in modalità cooperativa con una fazione avversaria palese autori: Cory Heath editore: Looney Labs giocatori: 3-5 Rank BGG #194 (media 7.33 - 967 voti)



Battlestar Galactica

Autore: **Corey Konieczka**
Anno: 2008



Editore: Fantasy Flight Games - EG
Giocatori: 3-6
BGG rank: 18 (media 7.91 - 3892 voti)

-   Un "motore" cooperativo originale, vari livelli di gioco (poteri trasferibili, combattimenti spaziali, processi), cambio di schieramento in corsa e una fortissima ambientazione: Battlestar Galactica è il degno successore di Shadows Over Camelot, il gioco che ha inventato il cooperativo con fazione segreta. Si colloca al limite della complessità come gioco per famiglie e al limite della casualità per gli hardcore gamer.
-   Sinceramente mi aspettavo un gioco migliore di questo. Probabilmente risente un po' troppo della gran varietà di fattori casuali. Le partite variano dall'appassionante al noioso a seconda degli avvenimenti e delle combinazioni fra traditori e personaggi assegnati. E' comunque un buon gioco che utilizza meccaniche diverse dalle solite e una forte ambientazione.
-   Una delle massime espressioni del gioco cooperativo con fazione segreta. Molto ben connesso con l'ambientazione e ricco di meccaniche interessanti e spunti interessanti. Bilanciato, avvincente e non ripetitivo. Uno dei migliori giochi dell'anno passato.
-   Fa quello che deve fare, ricreare le atmosfere paranoiche e la tensione del telefilm. Funziona anche abbastanza bene (ok, è in balia di carte e dadi, da un gioco americano vi aspettavate qualcosa di diverso?). Il possibile cambio di fazione in corsa sta a metà tra l'idea geniale e la cretinata (in pratica, la prima metà partita conviene giocarla "bene, ma non eccessivamente bene" se si bada a quisquiglie come vincere o perdere. Se invece lo si prende come un "gioco di ruolo fantascientifico da tavolo" allora va benissimo così).
-   Decisamente appassionante ed intrigante per i fan della serie e ben congeniato per i gamers dediti ai collaborativi con in serbo la fazione opposta da scovare ed affrontare. Partite incerte fino all'ultimo, talvolta più affette dal fattore aleatorio della pesca delle carte o dal tiro di dadi ma che rientra nelle leggi della casualità che è il sale della vita. In attesa di provare l'espansione è di certo utile aver visto il serial per assaporarne al meglio l'ambientazione, i personaggi e le sottotrame che li circondano.
-   Un intrigante gioco cooperativo che, se di base riesce ad affascinare coloro che ignorano chi siano i "cyloni", con gli appassionati della serie televisiva fa addirittura faville! La possibilità di impersonare uno dei beniamini protagonisti fa quasi credere di essere realmente a bordo del Battlestar Galactica ed ogni partita è un po' come mettere in scena una nuova puntata del serial. Il tutto è ancora più succulento se si lascia spazio ad una buona dose di "gioco di ruolo" per cui, tra sospetti, colpi di scena e imprevisti vari, la suspense non viene certo a mancare.

Legenda:

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

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

Per ciascuna delle categorie il gioco potrà essere:



Gioco sconsigliato



Gioco adatto



Gioco perfetto



Ghost Stories

Autore: **Antoine Bauza**
Anno: 2008



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Repos Production
Giocatori: 1-4
BGG rank: 152 (media 7.33-1600 voti)



Interessante, impegnativo anche con il regolamento introduttivo, abbondante uso dei dadi ma alla fine comunque legato alle scelte strategiche. Tutti i giocatori si sentono utili alla causa. Apprezzabile il supporto dell'editore con mini espansioni e regole alternative.



Un collaborativo impegnativo ma dall'impatto graduale che inizialmente può essere recepito come un family game ma che regala tensione crescente mano a mano che ci si inoltra nella partita. Ottima la grafica di Pierò e buona la componentistica. Nel suo genere un prodotto di sicuro successo tra gli appassionati.



Buona la grafica ed i componenti, interessante la meccanica, impegnativo quanto basta. Mi ha però lasciato un po' di amaro in bocca per via della struttura complessiva del gioco che tende, a mio avviso, a generare un giocatore leader (quello che legge meglio la situazione) che coordina poi tutto il gruppo e lo trascina (spesso verso la sconfitta ;)).



Trovo eccezionale la resa grafica del gioco e apprezzo moltissimo come sia stata resa l'ambientazione mantenendo delle meccaniche molto pulite e lineari. Se solo l'iconografia facesse un lavoro migliore senza costringere i neofiti a consultare continuamente le regole avremmo avuto un gioco sulle soglie dell'eccellenza e proponibile con consenso ad una vasta varietà di giocatori. Rimane comunque un gran gioco collaborativo in grado di dare filo da torcere ad ogni giocatore che gli si approcci. Attenzione infine a mettere insieme giocatori di abilità troppo differente fra loro: qualcuno rischierebbe di non divertirsi!



Componenti e grafica di prim'ordine, e un meccanismo tanto oliato quanto implacabile, ma lo metto un gradino sotto gli altri cooperativi a causa dell'aleatorietà (i dadi) e della mancanza di elementi segreti. Lodevole la realizzazione senza testi in lingua, ma la simbologia è talmente estesa da rendere indispensabile la legenda (e non solo per le prime partite).



Bellissimo graficamente, impegnativo e implacabile. Data l'assenza di informazione nascosta, rischia di essere migliore come solitario che come gioco cooperativo.



Un titolo davvero curato, sotto molti punti di vista, a cominciare dalla grafica e dall'ambientazione, per non parlare della componentistica. Per ovviare all'eventuale sfortuna col dado si possono sfruttare le diverse alternative strategiche che il gioco mette a disposizione, con cognizione e cautela però, perché per spuntarla non è possibile concedersi troppi errori. Può capitare che le prime partite regalino per lo più clamorose sconfitte, in questo caso non bisogna scoraggiarsi perché sicuramente l'esperienza può fare la differenza. Unica pecca: perde un po' se non giocato esattamente in 4.

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



Pandemic

Autore: **Matt Leacock**
Anno: 2008



occasionali

famiglie

assidui

Editore: Z-Man Games
Giocatori: 2-4
BGG rank: 22 (media 7.77 - 7951 voti)



Elegante, tema innovativo, componentistica "strana" ma efficace. Anche questo scalabile a differenti livelli di difficoltà, per aumentarne la longevità, ma comunque offre una sfida interessante anche ai livelli più facili. Forse il tema non lo rende così adatto alle famiglie.



Una delle migliori "intelligenze di carta" in un cooperativo, tutto il regolamento di questo gioco si è dimostrato semplice e funzionale. L'espansione dovrebbe colmare i pochi lati negativi (ripetitività per i pochi ruoli, mancanza di una fazione avversaria). Tema un po' forte per le famiglie (e ci vogliono giocatori alla pari per non subire i "consigli" altrui), non do la terza stella per gli hardcore gamer solo perché aspetto l'espansione.



Il gioco che ha ridato un forte e positivo scossone sul genere dei collaborativi. Apprezzato e premiato a ragione sia per le meccaniche di gioco che per le strategie e la rigiocabilità. Partite veloci ed incalzanti a difficoltà modulabile in base all'esperienza di gioco. Da avere e da provare la nuova espansione.



Un tema innovativo e attualissimo ed una meccanica molto aderente all'ambientazione. Tra i collaborativi che ho giocato è quello che preferisco per ora. Poche regole semplici e durata della partita contenuta lo rendono un gioco molto appetibile per i giocatori occasionali, un po' meno per le famiglie per via dell'ambientazione un po' "forte". L'espansione lo migliorerà sicuramente nei suoi punti deboli attirando maggiormente le attenzioni dei giocatori assidui.



Gioco divertente e ben fatto. Un vero collaborativo che riesce però ad essere avvincente e pieno di tensione, grazie al tema e alle meccaniche che rendono la partita sempre vivace ed in bilico. Si corre il rischio, come in tutti i collaborativi puri, che il giocatore più esperto alla fine giochi per tutti.



Il miglior cooperativo che abbia provato. Breve, intenso, serrato. Ottima integrazione tra meccaniche di gioco e ambientazione. Modulabile nella difficoltà, cosa che ne aumenta la longevità.



Sarà perché è molto originale ma l'ambientazione è l'aspetto che più attira ed incuriosisce di questo gioco (anche se non escludo che l'interesse possa essere legato anche al fatto che la mappa assomiglia a quella di Risiko!). E forse, proprio perché in palio c'è la salvezza del mondo intero, l'entusiasmo e lo spirito collaborativo vengono fuori più spontaneamente del solito. Turni serrati e tensione sempre alta per questo gioco non banale che, all'occorrenza, può diventare gradualmente sempre più difficile.



Serrato. La tensione sempre alta e la partita piuttosto breve sono un mix perfetto per un cooperativo. Il procedimento per far giocare il gioco è ben congeniato anche se alcune combinazioni di carte a volte non danno scampo anche in pochi turni. Tema particolare ma finalmente diverso dal solito. L'espansione lo renderà di sicuro uno dei migliori cooperativi pubblicati.



Space Alert

Autore: **Vlaada Chvátíl**
Anno: 2008



occasionali



famiglie



assidui

Editore: Czech Games Edition
Giocatori: 1-5
BGG rank: 51 (media 7.77 - 1502 voti)



Originalità allo stato puro, forse l'unico cooperativo che non soffre il problema del "Fate quello che vi dico, io so come si vince", ottima componentistica e un regolamento che sembra essere scritto da Douglas Adams. Un roborally in tempo reale giocato in una casa che sta bruciando. Per le famiglie che parlano inglese aggiungete una seconda stella; togliendola magari dagli hardcore gamer (non tutti sono disposti a un tale trattamento, citando Bruno Faidutti: "It requires some strange intellectual gymnastics I can't master").



La fantasia e l'originalità dei giochi Cechi ci stanno sorprendendo negli ultimi due-tre anni. Questa ennesima prova di Chvátíl decisamente controcorrente per quanto riguarda la durata del gioco e con un buon mix tra collaborazione, ausilio dell'audio ed intreccio di trame, riescono a smentire chi pensava che ormai non ci si fosse più nulla da fare ed inventare per creare dei bei giochi. Da provare ... e riprovare vista la durata brevissima!



Originale ed innovativo. Chvátíl riesce a stupirmi ad ogni suo gioco nuovo. Il tempo che incalza e le decisioni da prendere in una frazione di secondo lo rendono molto caotico e chiassoso nella prima parte, da giocare in tempo reale. E' divertente "ruolizzarlo" interpretando i personaggi di Star Trek o di Duck Dodgers (le cui situazioni rispecchiamo meglio quello che accade durante il gioco). Ottimo con compagnie di giocatori non assidui, gli hard gamer potrebbero storcere un po' il naso, mentre lo vedo inadatto per le famiglie a meno che non esca una versione in Italiano.



Geniale invenzione di quel vulcano di Vlaada Chvátíl. Evidente ma positiva l'influenza della sua esperienza di programmatore di videogame. Gioco dinamico, divertentissimo che supera il limite dell'eccesso di analisi tipica dei collaborativi puri inserendo il fattore tempo. Bellissima anche la componentistica e fantastico lo stile utilizzato nel regolamento. Merita senz'altro i riconoscimenti che ha già avuto.



Divertente ed innovativo, niente da dire. Non credevo si potesse riprendere la stessa idea alla base di Atmosphere e tirarne fuori un bel gioco. Un pò troppo ansiogeno e caotico per i miei personalissimi gusti, ma davanti ad un simile lavoro di game design, tanto di cappello.



Più che un gioco collaborativo mi viene quasi la tentazione di definirlo un "partygame" dato che le situazioni esilaranti e talvolta un po' ridicole spesso non mancano. In questo caso è il ritmo frenetico a tenere alta la tensione, obbligando a scelte immediate e quasi impulsive. Questo gioco è la risposta giusta per chi vuole qualcosa di davvero diverso e particolare, anche se la necessità di avere con se un lettore cd per poter giocare può costituire un piccolo limite.



Insolito e geniale. A prima vista può sembrare caotico e esilarante ma richiede freddezza capacità di coordinazione, intesa tra i giocatori, velocità nell'elaborare strategie. Il tutto sotto la pressione di una durata estremamente limitata. Difficile da proporre perché richiede una buona conoscenza delle regole da parte di tutti (non ci si può fermare a rispiegare) ma dopo qualche partita è un'esperienza non paragonabile ad alcun altro titolo "in scatola".



INTERNATIONAL GAMERS AWARDS

...visto da dentro

Si è da poco concluso l'International Gamers Awards 2009. La cerimonia di consegna dei premi avverrà ad Essen, venerdì 24/10 alle 14:00 nella Saal Essen Room sopra la caffetteria. I risultati hanno in parte stupito sia il mondo dei giocatori che noi giurati. Nella categoria multi-giocatore *Le Havre*, di Uwe Rosembreg, ha vinto superando il favoritissimo *Dominion* (già vincitore dello SDJ e del DSP) e l'accreditato *Automobile* di Wallace. Più sorprendente la vittoria di *Day & Night*, gioco quasi sconosciuto, nella categoria 2-giocatori, cosa che ha dato il via ad una lunga discussione sul sistema di giudizio.

La caratteristica che senz'altro più contraddistingue l'IGA rispetto agli altri premi è proprio la sua capacità di saper scovare e portare alla luce anche prodotti di piccoli editori, con tirature non certo rilevanti. Questo accadde per *Through the Ages*, vero debutto in società per il talentuoso Vlaada Chvatil, e ora per *Day & Night* di Valentijn Eekels. E' chiaro che una giuria di esperti (oserei dire "geek") del gioco da tavolo è certo più sensibile alle piccole produzioni: il passaparola, qualche copia demo ben piazzata, qualche recensione sui siti giusti possono senz'altro aiutare anche un editore con meno visibilità ad attirare l'attenzione su di se della comunità degli appassionati, di cui la giura è espressione. Lo scoglio più grosso è ottenere la nomination (10 giochi nella categoria multi-giocatore, 5 in quella 2-giocatori).

E' ovvio che come giudice mi impegno a reperire e giocare tutti i titoli (15) nominati ma non sempre è possibile (anche se di rado vengono nominati giochi che già non possiedo o che non riesco a procurarmi)

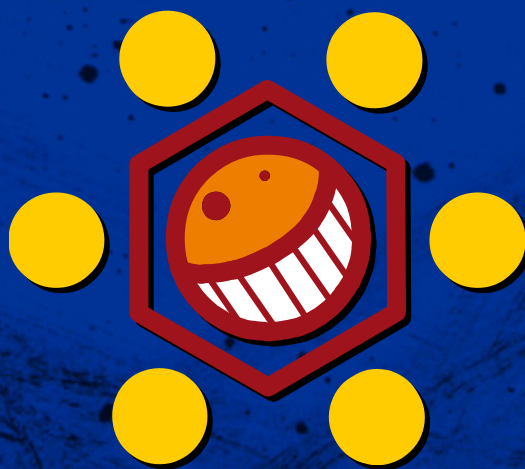
Ci sono anni in cui il vincitore si afferma con facilità ed anni, come questo, in cui lo scontro è più "duro". Il sistema di voto è molto particolare ma secondo me efficace: di fatto ogni giudice si deve porre solo la domanda "chi deve vincere quest'anno l'IGA?" e poi "nel caso non ce la faccia, quale altro gioco merita ?" e così via, creando una lista di 10 preferenze. Durante i vari turni di votazione il gioco con meno preferenze viene eliminato trasferendo i suoi voti ai giochi immediatamente successivi nella lista delle preferenze di quel giurato. Quello che implica questo sistema (i dettagli sul sistema e sui risultati del voto di quest'anno li trovate sul sito dell'IGA) è che a volte come quest'anno, se non esiste un vero gioco che primeggia, un "gregario" di grande caratura può ottenere la vittoria. Un gioco, seppure nominato, per poter aspirare alla vittoria nell'IGA deve essere la prima scelta di almeno un giudice. Quindi può vincere un "gregario" ma deve essere un gregario d'eccezione! Emblematico quest'anno il caso di *Pandemic* che è entrato nella lista dei 10 con un punteggio piuttosto alto (nominato direi dalla quasi totalità dei giudici) ma che di fatto non ha concorso al titolo perchè da nessuno indicato come prima scelta.

Day & Night era il gioco preferito di solo due giurati ma al secondo posto per tutti gli altri: beneficiando del fatto che gli altri due titoli più votati, *Conflict of Heroes* e *Die Säulen der Erde*, fossero del tipo "mi piace un sacco/non mi piace per niente" è riuscito ad ottenere una vittoria secondo me meritata. E' un sistema giusto ? a prova di errori ? La risposta, ovviamente, è no. Ogni sistema di voto e di giudizio è di per sé bacato ma credo che alla fine per il tipo di riconoscimento e per il tipo di giuria che l'IGA esprime non ci sia niente di meglio.

Buon gioco a tutti e alla prossima edizione, sperando finalmente di vedere nominato e vincitore un gioco Italiano, cosa che non accade dal meritatissimo successo de *La Guerra dell'Anello* di Di Meglio, Maggi e Nepitello.

in questo numero abbiamo parlato di:

Pandemic
Battlestar Galattica
Ghost Stories
Space Alert



www.ilsa-magazine.net

numero 6