



ilsa

7

Informazione ludica a scatola aperta



www.ilsa-magazine.net



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.

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. Ringraziamo infine anche Francesco "Prometeo" Pessina, compagno di viaggio e prezioso collaboratore esterno.

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

Collaboratori Esterni

Francesco "Prometeo" Pessina

Grafica e immagini

Jacopo "Jac" Ziliotto

Impaginazione

Fabio "fab!o" Cambiaghi

SOMMARIO

anteprime da Essen

Direttamente dalla fiera di Essen, tante prime impressioni delle novità presentate quest'anno



Factory Manager	5	Day & Night	27
Vasco da Gama	6	Shipyard	28
Sumeria	8	Insula	30
Pony Express	9	Atlantis	31
Dungeon Lords	10	Non solo gioconi...	32
At the Gates of Loyang	12	Luna Llena	34
Gonzaga	14	Erosion	35
Horse Fever	15	Strada Romana	36
Carson City	16	Opera	38
Endeavor	18	Modern Society	39
Thunderstone	20	Bunny, Bunny, Moose...	40
A la Carte	21	Caligula	42
Tobago	22	Last train to Wensleydale	43
Hansa Teutonica	24	Aaargh!Tect	44
Basket Boss	26		



very™ hardgamer

Donne e fiere, gioie e chimere

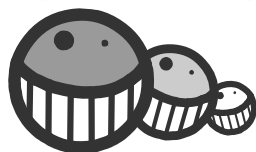
Alfio... non va ad Essen.

49

le rubriche di ILSA

in fila per uno

Fairplay + GeekBuzz



47

flash

Altri brevi commenti sulle novità di Essen



45



SPIEL MECCA

Il numero che state per leggere è insieme una sfida ed un esperimento.

Come regola ILSA si sforza di parlare di giochi solo ed esclusivamente basandosi sull'esperienza acquisita giocandoli; un numero di ILSA che ha come argomento le novità presentate alla più importante fiera mondiale del Gioco da Tavolo e che esce a soli 10 giorni dalla chiusura della fiera è senza dubbio in contrasto con i presupposti che ci hanno mosso fino ad oggi.

Ciò nonostante riteniamo che riuscire a dare un'informazione tempestiva riguardo alle novità presentate in una fiera così importante sia un compito dal quale non possiamo tirarci indietro, soprattutto con la consapevolezza che ogni commento è comunque frutto di un'esperienza di gioco di almeno uno dei 7 redattori di ILSA che hanno avuto la fortuna di passeggiare per i padiglioni della fiera (e allo stesso tempo l'incombenza di confezionare questo numero).

Nell'impossibilità di poter approfondire seriamente le meccaniche e le ambientazioni dei giochi che via via incontrerete sfogliando queste pagine, restava il dubbio di quali fossero le caratteristiche salienti sulle quali porre attenzione per individuare i giochi che potessero essere davvero considerati delle fresche novità editoriali.

Ecco quelle su cui ci siamo concentrati:

- ◆ **Originalità**

Un gioco nuovo dovrebbe avere almeno un elemento che non è mai stato utilizzato in nessun gioco prima di lui.

- ◆ **Rigiocabilità**

Il gioco migliore è sempre quello che lascia la voglia di rigiocarci, normalmente questi giochi sono quelli che prospettano partite molto differenti ogni volta che vengono giocati. Quale miglior parametro per giudicare un gioco mai provato?

- ◆ **Sorpresa**

Un gioco deve offrire sempre delle sorprese, in ogni momento della partita. Azioni troppo ripetitive alla lunga diventano noiose e basta una sola partita per accorgersene.

- ◆ **Uniformità**

Tema e Meccaniche dovrebbero essere ben amalgamate e tutto del gioco dovrebbe dare un senso di uniformità compreso il titolo e la grafica.

- ◆ **Qualità**

I materiali di un buon gioco dovrebbero anch'essi essere buoni. Se è vero che è il meccanismo ad essere il vero protagonista, anche il tatto e la vista vogliono la loro parte e giocare con giochi dai materiali di ottima fattura e con una grafica bella e soprattutto funzionale è sempre un piacere.

Ci auguriamo che queste fugaci anteprime di giochi che, già lo sappiamo, finiranno sui vostri tavoli prima ancora che nei negozi, siano di vostro gradimento e siamo certi che ci scuserete se qualche dettaglio ci è sfuggito, come abbiamo già detto sono solo anteprime basate su poco più di una partita; sappiamo bene che è poco, lo potete leggere nell'*altro editoriale*.

Ci rammarichiamo infine del fatto che molti titoli che probabilmente meritavano uno spazio in questo numero in realtà non l'hanno avuto, sarà nostra premura colmare questa lacuna curando qualche pagina di *anteprime* anche sui numeri a venire.



Factory Manager

Autore: Friedemann Frieese

Editore: 2FSpiele, RioGrande Games

Factory Manager è uno spin-off di "Power Grid": ci sono le stesse orrende banconote di carta (electro) e la scatola è verde, ma queste sono le uniche somiglianze fra i due titoli (a parte il fatto che entrambi hanno un sistema di mercato su due livelli, "presente" e "futuro").

In Factory Manager ogni giocatore ha una tabella personale (la propria fabbrica), con 10 spazi per macchine, robot e magazzini. Ci sono inoltre due spazi appositamente dedicati a miglioramenti tecnologici.

Al centro del tavolo c'è il mercato futuro e l'indicatore del costo attuale dell'energia.

Inizialmente ogni fabbrica possiede 2 macchine (inefficienti), 3 magazzini e 7 impiegati; può produrre 2 scatole, immagazzinarne 3, consumando 4 unità di energia e impegnando 4 lavoratori.

Il gioco si basa su due diverse risorse: il denaro (punti vittoria), usato per acquistare dal mercato, e i lavoratori, che servono per far funzionare le macchine, determinare l'ordine di gioco, rifornire il mercato corrente e acquistare o ristrutturare le macchine. Il turno è organizzato in 4 parti: 1) Asta per l'ordine del turno (usando i lavoratori non impegnati in fabbrica). I lavoratori utilizzati in questa fase non sono disponibili per il resto del turno. Chi è avanti sceglierà per primo, chi è in fondo ha generalmente uno sconto su ogni acquisto effettuato nel turno. Questo è spesso sufficiente a scatenare la lotta per accaparrarsi l'ultimo posto!

2) Creazione del mercato presente: in ordine di turno ogni gioca-

tore deve spostare dal mercato futuro a quello presente un upgrade per ogni lavoratore disponibile che controlla. Per ogni tipo di upgrade scelto viene immesso per primo il modello più economico. L'ultimo giocatore di turno può introdurre qualche tessera aggiuntiva. Questa è la parte cruciale del gioco.

3) Acquisti e aggiornamenti. In ordine di turno i giocatori, in base al numero di lavoratori disponibili che controllano, possono acquistare oggetti dal mercato presente e/o rimuovere macchine obsolete. Ci sono dei vincoli da rispettare sulla composizione del proprio parco macchine. Durante la partita si possono acquistare fino a 2 spazi aggiuntivi. Sempre in questa fase è possibile assumere uno o due lavoratori stagionali (che restano a disposizione fino alla fase 3 del turno successivo). Alla fine di questa fase, ogni tessera non acquistata ritorna nel mercato futuro.

4) Burocrazia. Vengono aggiustati tutti gli indicatori (produzione,

magazzino, consumo, lavoratori impegnati nel funzionamento delle macchine), viene rivelata una tessera che determina l'aumento del costo dell'energia, e l'introito di ciascuno è determinato dal minimo fra le scatole prodotte e la capacità di magazzino, decurtato dalle spese per l'energia consumata. Inizia quindi un nuovo turno.

Nel quinto e ultimo turno l'introito viene raddoppiato. Vince chi ha più soldi.

Factory Manager è un gioco molto diverso dal suo padre putativo. L'interazione avviene principalmente nella formazione del mercato presente e negli acquisti. La durata è breve, ma i problemi da affrontare sono interessanti, così come sembrano possibili approcci differenti. Non è chiara la rigiocabilità, affidata principalmente alla casualità nell'aumento del costo dell'energia e alla formazione del primo mercato, variabile da partita a partita.





Vasco da Gama

Autore: Paolo Mori

Editore: What's Your Game?

Il grande successo italiano di Essen 2009, o quantomeno il principale colpo portato a segno dalla robusta presenza di autori italici in suolo germanico.

VdG, di cui ho avuto l'onore di poter seguire le evoluzioni nel tempo da IDEAG 2007, rientra essenzialmente nella categoria dei giochi gestionali tedeschi, ma con un twist decisamente interessante nella meccanica base di allocazione delle azioni.

Nei panni di esploratori, dovreste "armare" (nel senso di mettere in acqua, non di fornire di armi, in quanto gioco alla tedesca non ci sono battaglie, qui) navi ed inviarle ad esplorare le rotte verso l'oriente. Più solida la nave, più lontano può arrivare, ottenendo quindi punti vittoria.

I materiali sono funzionali, dischetti in legno per le azioni, omini in legno per l'equipaggio delle navi ed i capitani. La grafica è gradevole, sebbene il tabellone risulti davvero "denso" di informazioni, alla fine ci si fa un pò di pratica ed il gioco scorre liscio. Niente comunque che possa spaventare dei gamers abituati al setup di Agricola, per intenderci.

Le azioni fondamentali nel gioco sono sostanzialmente quattro: assoldare marinai e capitani per le proprie navi, comprare "progetti" di nave da costruire, inviare le navi in esplorazione e l'influenza di quattro personaggi speciali (di cui ai giocatori ne viene già assegnato uno a testa in fase di setup, in realtà quindi si tratta di "strappare" ad un altro giocatore l'influenza di un personaggio speciale, favore che di solito viene ricambiato...).

Fin qui, sembrerebbe un semplice worker placement, ma ecco che arriva l'idea geniale del Mori: alle azioni che svolgete dovete abbinare (univocamente, nel senso che se io scelgo il 9 nessun altro può farlo in questo turno) un numero da 1 a 20. Questo perché ad inizio turno è stata scoperta una tessera con un "numero di partenza" (che verrà poi modificato da un modificatore casuale variabile da -3 a +3 prima di eseguire le azioni vere e proprie). Le azioni verranno poi eseguite in ordine, dalla 1 alla 20, ma se il numero della propria azione è inferiore rispetto al "numero di partenza" modificato, dovrò pagare la differenza in denaro (sempre che non voglia a quel punto rinunciare all'azione). Per capirci, se ho scelto l'azione numero 6, il numero di partenza era 8 ma il modificatore casuale di +3 ha fatto sì che il numero di partenza effettivo sia 11, per poter effettuare l'azione devo pagare cinque monete. Se il modificatore casuale fosse stato -2 o -3

avrei potuto fare l'azione gratis. Ho anche la possibilità di rinunciare all'azione se non posso o non voglio pagare, in questo caso vengo ricompensato incassando da 1 a 3 monete (a seconda del numero dell'azione). In pratica un sistema con una sorta di "balivo" alla Caylus che viene mosso casualmente, ma che permette comunque di svolgere le azioni che rimangono alla sua sinistra pagando denaro. Questo meccanismo, inserendo una componente casuale nel worker placement (se vogliamo, che ricorda un po' l'estrazione dei capimastri in Pilastr della Terra, non a livello di meccanica ma come sensazione di gioco), rende il gioco vario e meno prevedibile, perché può capitare di dover rinunciare ad un'azione o di pagarla molto più del previsto, come di prendersi dei rischi ed ottenere un'azione gratis o a pochissimo costo fatta prima degli altri giocatori.

La risoluzione delle azioni è mol-



Scatola tabellone e componenti

to diretta, e non c'è tanto da dire: i progetti delle navi costano soldi e richiedono marinai per essere messe in mare e non rimanere semplicemente progetti sulla carta. Esiste anche il "progetto speciale di Vasco da Gama", una nave "chiavi in mano" già pronta a salpare. Utile per risolvere tatticamente situazioni sulla mappa di navigazione, ma meno efficace delle navi costruite con calma sul lungo periodo. Per navigare le navi avranno bisogno di un capitano (ogni giocatore parte con un proprio capitano, capitani ulteriori possono essere arruolati insieme ai marinai con l'apposita azione).

Interessante il meccanismo che regola la spedizione delle navi in esplorazione, attraverso cui praticamente si fanno almeno l'80% dei punti finali: le navi vengono spedite ad una destinazione iniziale, se sono abbastanza robuste per raggiungerla. Da lì in poi, una volta che una destinazione è "completata", ovvero ospita tutte le navi che potrebbe ospitare,

queste navi cercano di raggiungere la destinazione successiva, sempre che siano sufficientemente robuste per arrivarci. In questa fase l'interazione tra i giocatori è molta, perché la scelta di occupare una casella destinazione piuttosto che un'altra può portare all'eliminazione di navi per i giocatori le cui navi meno robuste verranno piazzate in seguito.

I personaggi speciali sono tutti utili e differenti: permettono di effettuare azioni extra, avere marinai extra, avere un progetto di nave personale o semplicemente fare punti vittoria extra ad ogni turno (la partita si svolge su 5 turni).

Una cosa importante da sapere prima della prima partita è che il gioco essenzialmente si basa su una corretta gestione del proprio denaro: senza soldi non riuscirete a costruire navi, arruolare marinai e capitani, e sarete costretti a saltare azioni. Pianificare per bene il vostro turno e quello se-

guente è fondamentale per vincere, ed un buon capitano dovrebbe sempre essere preparato a spendere un po' di più di quanto pianificato per le proprie azioni, in quanto il modificatore ha questo range di movimento su 7 caselle (da quella di partenza a 3 verso sinistra o destra).

In conclusione, un gioco curato, con elementi freschi ed innovativi in un genere ormai abbondantemente esplorato; un gioco che sta a metà strada tra Pilastrini della Terra e Caylus, con più elementi casuali del secondo e un filo più complesso del primo, molto gradevole da giocare e che penso rimarrà a lungo sui tavoli degli appassionati. Ottimo lavoro, Paolo, e ottimo lavoro, What's your Game!



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



Sumeria

Autore: Dirk Liekens

Editore: Reiver Games

In sei turni di 3 round ciascuno, da 3 a 5 giocatori si sfidano per guadagnare la maggior influenza in 8 regioni della Sumeria sotto forma di tessere in 4 tipi diversi che a fine partita fanno guadagnare punti proporzionati alla quantità raccolta per ciascun tipo. In ogni turno sono messe in palio 6 tessere abbinate alle 3 regioni più importanti tra le 8 regioni nelle quali è diviso il tabellone.

Durante il turno l'importanza delle regioni può variare e per tenere traccia dell'ordine di importanza, 8 carte con i nomi delle regioni vengono disposte in sequenza alla base del tabellone di gioco. Sul tabellone è rappresentata una rete di città e villaggi tutte collegate tra loro con strade. Ciascuna regione contiene una capitale, tre città e tre villaggi. Ad ogni turno il giocatore può scegliere tra tre azioni:

- ♦ mettere sul tabellone un mercante piazzandolo su una città (anche la capitale) o su un villaggio, in questo caso il prestigio della regione in cui è stato piazzato sale e la carta della regione viene fatta avanzare di un posto scambiandosi con la carta che era immediatamente sopra nell'ordine di importanza.
- ♦ togliere dal tabellone un proprio mercante, in questo caso il prestigio della regione dal quale è stato tolto scende e la carta viene scambiata con quella di prestigio inferiore
- ♦ muovere un mercante lungo una strada, il mercante mosso si deve arrestare nel primo spazio libero disponibile e se durante il movimento il mercante cambia regione il prestigio di quella regione avanza,



la regione lasciata invece mantiene la sua posizione.

Alla fine del turno la regione in cima alla fila fa guadagnare tre tessere che vengono assegnate al giocatore che ha la maggior parte di mercanti piazzati in quella regione (2) e al giocatore che ha la seconda maggioranza (1), ovviamente il primo giocatore ha priorità sulla scelta; Lo stesso vale per la seconda regione che assegna due tessere, una al giocatore con la maggioranza e una al secondo; l'ultima tessera in palio è assegnata al giocatore con a maggioranza nella terza regione. Le parità si risolvono verificando il luogo dove i mercanti sono piazzati: un mercante nella capitale vale più di uno piazzato in una città che a sua volta vale più di uno che sta in un villaggio. Questo meccanismo unito alla particolare struttura della rete di strade sul tabellone, è di fatto il punto cruciale del dilemma, infatti il giocatore deve scegliere se piazzare i propri

mercanti in una capitale che è il punto più interno di una regione mettendo una forte ipoteca sulla maggioranza in quella regione oppure piazzare nei villaggi, più deboli relativamente alle maggioranze ma, grazie alla loro posizione vicina ai confini delle regioni, decisamente più importanti in fatto di mobilità (almeno nei primi turni).

Al termine del turno le prime tre regioni vengono spostate in coda alla fila diventando così le regioni meno prestigiose nel turno successivo. L'interazione tra i giocatori è molto alta ma l'eccessiva variabilità degli obiettivi potrebbe non piacere, soprattutto considerando che è un gioco ad informazione completa; l'ultimo giocatore di turno ha eccessivo potere.

Se può essere apprezzato per l'essenzialità delle regole, resta comunque un gioco piuttosto asciutto, scarsamente ambientato e in alcuni momenti soggetto alla "paralisi da analisi". Salvato dalla durata contenuta.



Pony Express

Autore: Bruno Faidutti & Antoine Bauza

Editore: Funforge

C'è spazio nel 2009 per giochi di percorso il cui obiettivo sia essere il primo giocatore ad arrivare nell'ultima casella?

Faidutti e Bauza pensano di sì, ed io pure.

Pony Express è un gioco leggerissimo ambientato ovviamente nel selvaggio west (ma pensate più a Lucky Luke che a John Ford).

I giocatori sono Pony Express e devono consegnare la posta nella città di Sacramento. Il primo a raggiungerla vince.

La grafica è simpaticissima, il tabellone molto chiaro e leggibile, i materiali curati, forse le carte potevano avere una qualità migliore.

La meccanica di movimento fa uso di cinque dadi da poker lanciati dentro il classico bussolotto ed eventualmente rilanciati in parte nascosti in parte visibili agli altri giocatori, ed è basata su dichiarazioni stile Perudo. Ovvero,

un giocatore può aver ottenuto un tris, che gli permetterebbe di avanzare di tre caselle, ma dichiara un full, per avanzare di cinque caselle. I giocatori con le pedine più vicine possono contestarlo. In questo caso, sarebbe il giocatore che ha contestato ad avanzare di cinque caselle (si avvanza di quanto dichiarato dall'altro, non del valore effettivo dei dadi lanciati). Se invece la dichiarazione contestata fosse stata veritiera, il giocatore che ha dubitato sarebbe finito "in prigione" (in pratica è un semplice "salta un turno" al quale però si può sfuggire con la riuscita di un lancio di dadi).

La casella di arrivo solitamente attiva un'azione, che varia dal pescare carte speciali, ottenere o pagare pepite d'oro (che servono essenzialmente a rilanciare i dadi movimento e a pagare il treno), prendere il treno per avanzare velocemente o duellare contro un altro giocatore o contro gli indiani.

Queste ultime due azioni, i duelli, sono la parte più divertente. I dadi da poker infatti, diventano "proiettili" da far viaggiare sul tabellone con una schicchera in pieno stile Subbuteo per colpire gli indiani o il Pony Express dell'altro giocatore. Con il rischio di colpire le pedine dei giocatori non coinvolti (che restano sul tabellone) e di finire quindi in galera per aver colpito un innocente!

Come avrete capito, si tratta di un gioco leggerissimo per 3-5 giocatori, dalla durata di 30-45 minuti. Siamo dalle parti di Jamaica, con un gioco un pò più vario e questa componente di dexterity che aiuta a farsi quattro risate. Come gioco leggero in attesa del piatto forte della serata, oppure come proposta "family" per una partita con casual gamers è perfetto, naturalmente a patto di non prendere il gioco troppo sul serio...

GLI INSAZIABILI





Dungeon Lords

Autore: Vlaada Chvátil

Editore: Czech Games Editions

Sul finire degli anni novanta spopolava un videogioco chiamato *Dungeon Keeper* in cui il video-giocatore costruiva e amministrava un dungeon che, di tanto in tanto, veniva assaltato da avventurieri in cerca di fama e tesori. Questo videogioco io non lo conosco, quello che ho appena scritto l'ho preso da *wikipedia*; lo anticipo perché non voglio che si creda che l'entusiasmo che trasparirà da questa breve anteprima sia stato anche minimamente influenzato dal mio passato, fin troppo breve, di videogiocatore.

Ma torniamo al legno e al cartone, e cominciamo a guardare più da vicino la scatola dell'ultimo sforzo di Vlaada Chvátil: *Dungeon Lords*, gioco che ad Essen si è particolarmente distinto, meritando il primo posto nella lista *GeekBuzz* e il quinto in quella di *Fairplay*.

Il gioco si articola fondamentalmente in due fasi che si alternano nel corso della partita. La prima fase, che dura 4 stagioni, è la fase di costruzione, in cui i giocatori preparano il loro dungeon estendendolo, costruendovi stanze, procurando cibo e oro, reclutando mostri e costruendo trappole. A questa segue una fase di combattimento che chiude il primo anno di gioco. Al termine del secondo anno la partita si considera conclusa e si valuta il punteggio. Come direbbe il demone cornuto per riassumere il gioco: "costruisci, combatti, costruisci, combatti, calcola il punteggio".

Ogni giocatore ha a disposizione una plancia personale, il dungeon, con una griglia di 5x4 in cui costruire cunicoli e stanze, sono presenti poi zone di stoccaggio

per le risorse e spazi per alloggiare mostri reclutati e ordini impartiti. Su un altro tabellone comune si tiene traccia della sequenza degli eventi; un terzo tabellone rappresenta le otto possibili azioni che possono essere attivate dagli amministratori del dungeon inviati dal giocatore.

La scelta delle azioni è effettuata da ciascun giocatore grazie ad un mazzo di otto carte, due delle quali sono bloccate a faccia scoperta ad ogni turno, offrendo agli avversari una parziale informazione su dove è più conveniente inviare i propri amministratori per non rischiare di vederli tornare al dungeon a mani vuote, gli spazi per ciascuna azione sono infatti limitati.

I tre ordini scelti segretamente vengono scoperti e gli amministratori inviati con lo scopo di recuperare risorse tra le tre in gioco (oro, cibo e folletti), oppure allargare il dungeon, costruire

nuove stanze (tra due disponibili), costruire trappole, reclutare mostri (tra tre disponibili) o infine abbassare il proprio livello di diabolicità. Avete letto bene, abbassare! Infatti, se è vero che si gioca per diventare il signore del dungeon più crudele, gli avventurieri più forti finiranno sempre nel dungeon del giocatore più diabolico, abbassarsi anche di poco può essere un buon sistema per dirottare eroi nei dungeon avversari; senza contare che ad un certo livello di diabolicità si rischia addirittura di attirare nel proprio dungeon un paladino... e allora sarebbero guai.

Risolte le azioni nell'ordine corretto (alcune vanno risolte in ordine inverso a quello di piazzamento), ogni giocatore ha l'opportunità di produrre ulteriori risorse grazie alle stanze costruite nel dungeon (ed ai folletti lì inviati), si chiude quindi la stagione con l'assegnazione degli avventurieri. Ad ogni giocatore è affibbiato un baldo avventuriero



La plancia del giocatore: il Dungeon

(più forte o più debole a seconda del livello di diabolicità del giocatore) e si dà inizio alla stagione successiva. Solo alla fine della quarta stagione avviene finalmente il combattimento: gli avventurieri collezionati tentano di penetrare nei dungeon purificandoli, sarà compito dei signori dei dungeon fermarli pianificando con cura le trappole da piazzare nei cunicoli e i mostri da inviare a combattere.

Ci sono quattro tipi di avventurieri: guerrieri, maghi, ladri e chierici; ciascuno con una particolare abilità come disattivare trappole, curare ferite, o lanciare magie. Gli avventurieri entrano nel dungeon in gruppo ed il giocatore, per ogni round di combattimento può utilizzare trappole e mostri per fermarli. Ogni trappola ha un effetto specifico, ogni mostro ha un valore di danni che è capace di infliggere con un suo attacco.

Ovviamente ogni avventuriero ha un numero di ferite che può sopportare prima di essere eliminato dal gioco. Se dopo il primo round di combattimento il gruppo di avventurieri non è stato sconfitto gli avventurieri tentano di purificare il dungeon, farlo costa loro ulteriori energie e solo se sopravvivono anche a questo sforzo si esegue un secondo round di combattimento. Ogni zona del dungeon purificata dagli avventurieri è persa per sempre e peserà negativamente sul punteggio finale. Dopo quattro round il combattimento si considera comunque concluso e gli avventurieri sopravvissuti abbandonano il dungeon.

Si inizia quindi il secondo anno di gioco, identico al primo ma con mostri e avventurieri più potenti, al termine del quale si calcola il punteggio: punti positivi per stanze non conquistate, mostri reclutati, avventurieri imprigionati, punti negativi per cunicoli o stanze purificate o penalità raccolte nel corso della partita. A



Un particolare del tabellone centrale

questi punti se ne aggiungono altri per gli obiettivi raggiunti come essere il giocatore più diabolico oppure quello che ha costruito più stanze o ancora per chi ha reclutato più folletti e così via.

Oltre all'ambientazione estremamente originale, la novità di questo titolo è quella di riuscire in modo brillante e assolutamente amalgamato all'ambientazione stessa, a far convivere in una sola scatola due giochi dal regolamento del tutto indipendente.

Il primo, quello giocato nella fase di costruzione, è un ottimo e complesso sistema di gestione risorse e *worker placement* con "incertezza", quella cioè di non riuscire ad eseguire l'azione al costo che abbiamo preventivato o peggio di non poterla eseguire affatto; meccanica che precipita il giocatore nel dilemma di dover scegliere con cura la sequenza degli ordini, pianificando in modo da minimizzare le perdite, e che contribuisce ad un considerevole aumento di tensione nella fase di risoluzione degli ordini stessi.

Il secondo gioco, il combattimento, è quasi un cooperativo giocato in solitario.

Gli avventurieri affrontano il

combattimento muovendosi con una vera e propria "intelligenza di carta" e sfidando i dungeon alternando le loro mosse, predefinite da un regolamento minuzioso che stabilisce non solo il loro movimento all'interno del dungeon ma anche le magie che colpiscono i dungeon e il costo per la purificazione, a quelle non affatto scontate del giocatore che si trova nella condizione di dover risolvere un vero e proprio puzzle combinando trappole e mostri nel tentativo di arrestare, nel più breve tempo possibile l'avanzata degli avventurieri.

Questa seconda fase, giocata quasi contemporaneamente da tutti i giocatori è tutt'altro che semplice da affrontare strategicamente ed è probabilmente la parte che procura il maggior divertimento.

Dungeon Lords è complesso ma ben bilanciato e il fatto che meccanismi e ambientazione formino un tutt'uno così omogeneo garantisce atmosfera e divertimento.



at the Gates of Loyang

Autore: Uwe Rosenberg

Editore: H@ll Games, Heidelberger Spieleverlag

Data la vittoria consecutiva di due premi IGA (International Gamers Award), nel 2008 con Agricola e nel 2009 con Le Havre, la curiosità e l'aspettativa nei confronti di At the Gates of Loyang, terzo "giocone" di Uwe Rosenberg è più che giustificata.

Ancora una volta il giovane autore rielabora il meccanismo del "raccolto", originariamente introdotto in Antiquity (Spotter Spellen), questa volta rinunciando all'ormai abusato meccanismo del worker placement per garantire l'interazione fra i giocatori, ma introducendo un meccanismo nuovo (una specie di draft rovesciato) che è il vero cuore del gioco.

La scatola di Loyang è dello stesso formato di Agricola e Le Havre (anche se l'editore è nel frattempo cambiato). Il contenuto è comunque molto ridotto (e male giustifica il non trascurabile prezzo): 4 piccole tabelloni personali, un mazzo di un centinaio di carte, segnalini e monete di cartone e una certa quantità di bellissimi segnalini di legno raffiguranti svariati tipi di ortaggi. La qualità dei materiali è buona, a parte le carte, che sono non telate ed estremamente sottili, come quelle di Agricola (e di un nuovo formato, ancora più piccolo).

Il gioco si sviluppa in 9 turni, in cui i giocatori seminano, raccolgono e vendono gli ortaggi, per guadagnare denaro che, a sua volta, può essere convertito in passi sul tracciato dei punti vittoria (prosperità).

Vediamo rapidamente la struttura di un turno, che è diviso in tre parti:

1) Fase di raccolto. Durante la fase di raccolto ogni giocatore riceve un nuovo campo vuoto. I campi sono di varie pezzature: in quelli più grandi si possono piantare solo ortaggi poco pregiati; quelli più piccoli possono essere seminati con verdure sempre più pregiate.

A seguire, tutti i giocatori prelevano da ciascuno dei propri campi coltivati un vegetale, che viene riposto sul carretto. Quando da un campo viene prelevato l'ultimo segnalino, il campo viene rimosso dal gioco.

2) Fase carte. Questa è la fase in cui si ha la maggiore interazione fra i giocatori. Si rimescolano mazzo e scarti e vengono date 4 carte a testa. Inizia un a fase di distribuzione carte organizzata così: a partire dal primo giocatore, ciascuno ha due opzioni; o scarta nel pool comune (la corte) una delle 4 carte, oppure prende una carta dalla corte e una dalla propria mano e le mette in gioco, scartando le carte che gli restano

in mano nel pool. Se nella corte non ci sono carte, il giocatore ha come unica opzione quella di scartarne una; se invece ha una sola carta in mano, deve tenere quella e sceglierne un'altra dal pool per formare la coppia di gioco.

Le carte che costituiscono il mazzo sono di 5 tipi diversi:

- Campi. Si comportano come i campi della riserva personale: bisogna però spendere altre 2 monete per metterli in gioco e quando si svuotano vengono rimessi nel mazzo degli scarti.
- Banchi del mercato. Permettono di barattare gli ortaggi con altri ortaggi, evitando di ricorrere al negozio, che è molto dispendioso. Ogni banco del mercato offre 3 beni, ciascuno con un costo di baratto riportato sulla carta stessa. Una volta che tutti gli ortaggi del banco sono stati acquistati, la carta viene scartata.
- Clienti abituali. Sono uno dei modi di guadagnare denaro: vogliono comprare la stessa forn-



L'originale plancia del giocatore

tura di ortaggi per 4 turni consecutivi, il che permette di pianificare i guadagni. Se non vengono serviti con regolarità si arrabbiano (con conseguenze negative sulle finanze del giocatore che si è impegnato a servirli), altrimenti pagano cifre crescenti. Dopo essere stati riforniti 4 volte, se ne vanno.

- Clienti saltuari. Sono clienti che necessitano di una sola fornitura e poi se ne vanno. Contrariamente ai clienti abituali possono attendere senza arrabbiarsi. La cifra da loro pagata dipende anche dal rapporto numerico fra clienti abituali e saltuari: se un giocatore ha più clienti abituali che saltuari vedrà accreditarsi ricompense più grandi.

- Aiutanti. Sono un gruppo di persone che hanno delle abilità speciali. Possono essere utilizzati una sola volta, dopodiché vengono scartati. Alcuni permettono di piantare o raccogliere gli ortaggi in modo più efficiente, altri garantiscono l'interazione con gli altri giocatori, ad esempio permettendo di utilizzare i loro banchi del mercato (obbligandoli a vendere a prezzi favorevoli degli ortaggi), o addirittura di sostituirsi a loro nella fornitura di un cliente.

L'ultimo a prendere le carte diventa il primo giocatore. Tutte le carte avanzate finiscono nel mazzo degli scarti.

3) Fase azioni. In questa fase i giocatori possono compiere, più volte e nell'ordine desiderato, le seguenti azioni:

- ♦ Comprare e vendere dal negozio (dove, finché ci sono spazi e/o risorse, è possibile comprare a tanto o vendere a poco... cosa quindi non conveniente, ma a volte necessaria);
- ♦ Piantare un ortaggio in un campo: si mette un ortaggio preso dal carretto o comprato in uno degli spazi del campo, poi si riempiono i rimanenti spazi con segnalini dello stesso tipo, presi dalla riserva;



I vegemeeples di Loyang

- ♦ Servire i clienti (abituali o saltuari), ottenendo il corrispondente pagamento;
- ♦ Usare gli aiutanti o i banchi del mercato.

Una sola volta per turno è possibile comprare altre due carte (il cosiddetto two-pack); il costo di quest'azione varia col numeri di aiutanti e di banchi che si hanno a disposizione. Alla fine della fase è possibile pagare denaro per avanzare sul tracciato della prosperità, un passo alla volta: il primo passo del turno costa un punto vittoria, ogni altro passo il valore della casella su cui ci si vuole spostare. Soltanto un numero limitato di ortaggi può essere conservato da un turno all'altro.

In qualunque momento è possibile prendere uno o più prestiti da 5 monete. I prestiti non possono essere restituiti, ma costano un punto vittoria alla fine del gioco.

Questo si ripete per nove turni. Alla fine del nono turno chi è più avanti sul percorso della prosperità è il vincitore. In caso di pareggio si contano i soldi avanzati, poi i beni avanzati (campi e magazzini).

At the Gates of Loyang è un gioco molto interessante. Il meccanismo della distribuzione delle carte è innovativo e ben congegnato. Le prime partite hanno evidenziato le seguenti caratteristiche:

- La componente aleatoria non è trascurabile, soprattutto nell'acquisto del two-pack;
- Il gioco si sviluppa soprattutto a livello tattico. Prendere decisioni a lungo termine risulta molto difficile;
- La sua prevalente tatticità tende a rallentare il gioco. Specialmente nei turni 5-7, quando le scelte possibili sono molteplici, i turni tendono ad estendersi spiacevolmente. Tale aspetto è evidente nelle partite a 3, dove si gioca sequenzialmente.
- L'interazione, se escludiamo la fase di distribuzione delle carte, è piuttosto limitata, essendo ristretta all'utilizzo di alcuni degli aiutanti.



Gonzaga

Autore: Guglielmo Duccoli

Editore: daVinci Games

Credo che Gonzaga sia stata per me una delle sorprese migliori di questa Essen. Devo ammettere che le mie aspettative su questo gioco non erano molto grandi: un autore nuovo, Guglielmo Duccoli, ed un editore, daVinci Games, più orientato ai party-games e ai giochi di carte che ai giochi da tavolo con l'unica opportunità davvero significativa nel campo, Leonardo da Vinci, non certo sfruttata al meglio. Mi sono dovuto ricredere. Gonzaga, che ho già giocato diverse volte, mi ha davvero sorpreso per la fluidità, la semplicità e la capacità di avvincere. Non è certo un giocone da gamers accaniti (credo che ad Alfio non piacerebbe) ma si colloca in quella fascia a metà tra il mondo delle famiglie e degli appassionati: per capirci, la fascia di Ticket to Ride.

In Gonzaga i giocatori ricoprono il ruolo di reggenti delle casate nobiliari che dominano il panorama europeo nei secoli dal XIII al XVIII controllando con i loro feudi i porti e le città più importanti. Il gioco si svolge su una mappa a griglia esagonale che rappresenta l'Europa divisa in 6 nazioni: ogni nazione ospita 4 città e 4 porti. A seconda del numero di giocatori e dello scenario una o più nazione dell'Europa saranno "inattive", ovvero meno significative di altre per quanto concerne il punteggio.

Ogni giocatore ha 12 feudi, formati da 3 o 4 esagoni collegati tra loro nelle diverse possibili combinazioni. Ogni feudo ha anche 2 o 3 esagoni con castelli. Ad inizio partita ognuno pesca una carta obiettivo (segreta) che indica le 6 città (una per regione) che daranno alla fine pun-

ti vittoria.

La partita si svolge in turni divisi in fasi. Nella prima fase ogni giocatore estrae casualmente dal suo mazzo una carta feudo che indica quale pezzo entrerà in gioco quel turno. Segue la fase di pianificazione in cui, simultaneamente, occorre decidere in che nazione collocare il proprio feudo e quale azione compiere. E' possibile ricoprire 1 o 2 porti, ricoprire 0-3 città o ricoprire sia porti che città. Ogni azione ha una sua priorità e in caso di disparità l'ordine è stabilito dal tipo di carta feudo. Ogni giocatore possiede anche una carta speciale "azione prioritaria" che consente di svolgere la sua azione prima degli altri al costo di un anello (si parte con 6). E' davvero importante capire e prevedere cosa giocheranno gli avversari ed in che regione perché spesso gli obiettivi segreti coincidono almeno in parte e la lotta per il controllo delle città è davvero serrata. Coprire con un feudo una città e/o un

porto conferisce 3 punti vittoria (1 se in una regione inattiva). Se uno copre almeno 3 dei 4 porti appartenenti alla stessa lega marittima ottiene 10 punti vittoria. La carta azione "città e porti" può essere usata anche per posizionare 1 o 2 anelli sulla mappa (rappresentano i matrimoni e/o le alleanze). Gli anelli possono anche essere posizionati sopra una casella occupata da un feudo avversario (unico modo per ottenere il controllo di un porto o una città in possesso di un avversario). Ultima possibilità è quella di donare il proprio feudo alla chiesa (scartandolo) in cambio di 3 punti.

A fine partita il giocatore che ha il maggior numero di feudi adiacenti ottiene un bonus di 15 punti.

Gioco davvero semplice e lineare ma molto molto interessante: materiali e grafica davvero ben fatti (complimenti a dV GIOCHI). finalmente un degno concorrente per Ticket to Ride.





Horse Fever

Autori: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino
Editore: CraniumCreations

Gli autori di questo gioco, che ne sono anche i produttori, hanno lavorato molto bene per rendere il loro prodotto caratteristico, per staccarlo dalla massa dei giochi e dargli una propria riconoscibilità.

Lo stile dei disegni è molto particolare, adulto e caricaturale insieme, ma ben dosato e adatto al tema: scommettitori ippici. Il gioco è fatto per essere giocato intorno ad una serie di corse, dove il ruolo dei giocatori sarà quello di scommettere i propri soldi sulla vittoria o sul piazzamento di questo o quel cavallo. Dissimilmente però da altri titoli simili lo scopo non è quello di accumulare più soldi possibili ma di guadagnare il maggior prestigio. Per chiarire la differenza vi chiarisco immediatamente che vincere una scommessa che vi porta in tasca 100 danari (la moneta del gioco) varrà per la vittoria quanto vincere una che ve ne porta 3000, con alcune eccezioni... forse troppo poche.

I meccanismi che fanno muovere i cavalli in ogni singola gara sono simulati in modo originale e decisamente intrigante. Ogni scuderia di cavalli ha una sua quotazione che determina le vincite in caso di scommessa su cavallo "vincente" (la puntata "piazzato" vince comunque il doppio) che la

velocità del cavallo. Le scommesse su cavallo "vincente", inoltre, portano 3 punti prestigio contro il singolo punto portato dalla scommessa "piazzato".

Ogni corsa è scandita da una serie di round. In ogni round viene estratta una particolare carta che riporta di quante caselle si muovono i cavalli in rapporto alla loro quotazione. I cavalli più quotati tenderanno a muoversi mediamente più caselle degli altri.

A questo fattore vanno ad aggiungersi però gli "scatti" di uno o due cavalli a round, sanciti dal lancio di due dadi dalle facce colorate, le eventuali qualità innate dei cavalli che talune scuderie possono aver acquistato e, soprattutto, gli sporchi trucchetti che voi insani scommettitori userete per spingere un cavallo al massimo o per farne scadere la forma. Qualità dei cavalli e trucchetti in genere interagiscono col movimento di partenza, col movimento finale e sul numero di caselle mosse in caso di scatto. I concetti sono semplici ma danno comunque vita a sfide incerte e appassionanti.

Su questa parte del gioco molto fresca e piacevole si innesta, volendo usare le regole complete e quindi il restante 50% dei mate-

riali nella scatola, una parte gestionale che comprende la gestione delle scuderie con gli eventuali aiutanti e gli obiettivi che vi portano ulteriori punti vittoria. E' questa parte che purtroppo sembra non reggere. Sembra infatti per la maggior parte girare intorno alla gestione dei danari che però, come ho scritto all'inizio, servono in modo davvero minimale nella corsa ai punti vittoria, in quanto

- 1) non potete comunque fare più di 2 scommesse a turno;
- 2) non potete comunque comprare più di 2 cose a turno (o coppie di trucchetti).

L'unica vera possibilità di far fruttare la vostra ricchezza è data da un asta dopo ogni corsa che mette in palio un unico e singolo punto vittoria al miglior offerente. Veramente troppo poco. Un gioco insomma che poteva essere migliore con un po' più di sperimentazione. O perlomeno questa è l'impressione che ha dato a me dopo qualche partita. Consigliato per giocarci spensieratamente, sconsigliato ai giocatori esperti che tendono a fiutare facilmente cosa è utile alla vittoria e cosa nel gioco è solo un piacevole ma inutile contorno.



www.improntadigitale.org
FREQUENZA LUDICA



Carson City

Autore: Xavier Georges

Editore: Quined White Goblin Games (QWG)

Parlare di un gioco così complesso e variegato dopo soltanto una partita è una cosa un po' azzardata. Carson City non si presenta certo come un giochetto leggero, adatto a facili palati, e ne abbiamo avuto prova ad Essen dove l'autore è riuscito a far assopire ben due dei miei compagni durante la lunga spiegazione delle regole. In realtà il gioco scorre piuttosto fluido una volta appreso il meccanismo e nella prima partita siamo dovuti ricorrere solo una volta al manuale. Il tema western personalmente non mi esalta e come meccaniche i richiami a Caylus sono più che espliciti ma nel complesso il gioco mi ha ben impressionato (ho, ovviamente, anche vinto la partita!) e secondo me può rivelarsi un titolo interessante e duraturo, sufficientemente impegnativo e con una buona rigiocabilità.

La mappa è divisa in due sezioni distinte e rappresenta il terreno su cui man mano si sviluppa la città di Carson City. La parte alta del tabellone è costituita da una strada che si snoda con vari edifici (divisi a gruppi), su cui possono essere piazzati i propri omini; la parte bassa è una mappa quadrettata con gli appezzamenti di terreno su cui man mano viene edificata la città. Ad inizio partita vengono collocate a caso sulla mappa 9 montagne ed ogni giocatore reclama il controllo di alcuni appezzamenti di terreno.

Scopo del gioco è riuscire ad accumulare il maggior numero di punti vittoria alla fine dei 4 turni di gioco. La fonte principale di punti vittoria sono i soldi che possono essere convertiti in punti sia durante la partita che nel finale. A fine partita si ottengono

anche punti per il possesso di edifici ed appezzamenti terrieri.

Il turno di gioco è diviso in 3 fasi: in una prima fase ogni giocatore sceglie uno dei 7 personaggi/ruoli disponibili. Ogni personaggio conferisce al suo possessore poteri e caratteristiche diverse che influenzano le fasi successive del gioco: si va dallo sceriffo, che offre un omino in più, all'imprenditore cinese, che compra edifici a metà prezzo, al banchiere, che può accumulare soldi per i turni successivi, al pistolero, che offre vantaggi nei combattimenti. La scelta del personaggio determina anche l'ordine di gioco nelle fasi successive e quanti soldi potranno essere accumulati a fine turno.

La fase di programmazione è stile Caylus: ogni giocatore dispone di un certo numero di omini (3 nel primo turno, 4, 4 e 5 in quelli successivi) che possono essere allocati in particolari edifici lungo la strada o sulla mappa di gioco.

Gli edifici lungo la strada consentono di guadagnare soldi, pistole, punti vittoria o comprare nuovi edifici. Posizionare sulla mappa consente invece di comprare appezzamenti di terreno dove edificare, difendere i propri edifici o andare a rapinare quelli degli avversari. E' sempre possibile, questa è l'idea davvero innovativa del gioco, contendere una qualsiasi posizione agli altri giocatori, mettendo un proprio omino accanto a quello di un avversario nella stessa casella. In effetti questo aspetto del gioco, che temevo fosse molto destabilizzante, è invece l'aspetto che più mi ha colpito in positivo. Gli omini (e quindi le azioni) disponibili ogni turno sono davvero pochi e non sempre vale la pena contendere una casella ad un avversario. L'abilità dei propri pistolieri, rappresentata dal numero delle pistole possedute, è un aspetto che non deve essere troppo trascurato per non diventare prede troppo facili. E' possibile anche decidere di non posizionare alcu-



Setup per tre giocatori

ni omini per preservarli per i turni successivi e per avere più pistole a disposizione.

Una volta finito il posizionamento inizia la fase di risoluzione partendo dal primo edificio e proseguendo lungo la strada. Se in una certa casella ci sono più omini occorre fare un duello. Ogni giocatore lancia un D6 e aggiunge il numero di pistole possedute e il numero di omini in riserva (quelli non piazzati in mappa). Chi vince ottiene il controllo; l'altro recupera il suo omino e lo mette nella riserva per il turno successivo. Le pistole sono importanti, soprattutto nel finale e una tecnica da "prepotente" sembra poter pagare ... del resto siamo o non siamo nel vecchio West?

Le prime caselle della strada permettono di ottenere qualche spicciolo aggiuntivo, pistole e nuove strade. Dopo si procede all'acquisto degli appezzamenti di terreno (spazi vuoti nella mappa su cui è stato posizionato un omino). Ogni appezzamento costa tanto più quanto sono il numero di edifici già costruiti attorno. La strada poi si snoda nelle caselle dedicate all'acquisto dei nuovi edifici (ogni turno ce ne sono 6 a disposizione) che possono poi

essere subito piazzati in mappa. Per costruire un edificio servono soldi ed occorre avere un terreno dove posizionare l'edificio. Inoltre quasi tutti gli edifici necessitano di un collegamento (strada) con il resto della città. Molti edifici permettono/impongono anche di costruire una casa, ovvero un edificio senza nessun poter particolare che rappresenta la crescita della città. Ci sono tanti tipi di edifici: ranch, che danno soldi in base al numero di caselle vuote che hanno attorno, miniere, che fruttano in base al numero di montagne limitrofe, banche, saloon, che danno soldi anche in base al numero di case esistenti nelle caselle vicine e tanto altro ancora. Sicuramente l'aspetto strategico legato alla creazione della città e al posizionamento degli edifici è una cosa nuova: un livello di gioco che non era presente in Caylus, secondo me molto interessante.

Una volta comprati gli edifici si passa alla riscossione delle rendite. Posizionare un proprio omino su un edificio altrui consente di rubare metà della rendita dell'edificio, cosa che può essere davvero significativa quando si tratta di una banca o di un saloon nel finale di partita!

Le ultime caselle della strada sono legate ai punti vittoria. E' possibile ottenere punti vittoria per edifici e/o appezzamenti di terreno controllati, per il numero di pistole possedute o, molto più comunemente, spendendo soldi. Da questa prima partita mi pare determinante la lotta per il controllo della casella/e che permette di scambiare soldi per punti vittoria.

Una volta terminata questa fase ogni giocatore controlla quanti soldi può tenere per il turno successivo, in base al personaggio scelto nella prima fase, e scarta quelli in eccesso convertendoli in punti vittoria (ma con un rating di conversione davvero basso).

Il gioco mi è sembrato molto bello e dinamico: il fatto di poter contendere tutto agli avversari (caselle, rendite, appezzamenti) lo rende molto particolare. Non è certo un gioco semplice e leggero, ma sicuramente interessante per i gamers. Mi sono davvero sembrati determinanti per la vittoria il potere militare (numero di pistole) e le caselle che permettono di convertire punti vittoria in soldi, ma il mio è ovviamente il giudizio di una sola partita e credo che Carson City meriti qualcosa di più approfondito ...





Endeavor

Autori: Carl de Visser, Jarratt Gray

Editore: Z-Man Games

Se non avete ancora letto il regolamento vi anticipo che quanto è scritto sul retro della scatola di Endeavor è piuttosto ingannevole: espansione di imperi, viaggi, conquiste, progressi culturali, politici, industriali e finanziari... se avevate l'aspettativa di trovarvi davanti ad un gioco di civilizzazione ad alto livello di simulazione è mio dovere avvertirvi subito che Endeavor è invece un brillante gioco di "area control" (i giochi cioè in cui, grazie alle proprie mosse, il giocatore si assicura la proprietà di certe aree per ottenere dei punti) molto "tedesco".

Ogni giocatore dispone di una plancia personale sulla quale tiene traccia dei suoi progressi in quattro settori: l'industria, la cultura, la finanza e il potere politico. Il valore raggiunto in ciascuna di queste caratteristiche determina la capacità del giocatore di eseguire certe azioni. Sulla plancia c'è inoltre lo spazio per la costruzione di 7 edifici, per alloggiare 6 carte e per conservare le pedine popolazione che di turno in turno entrano in gioco.

Il tabellone rappresenta in modo piuttosto originale e decisamente ben riuscito le regioni del mondo che saranno oggetto della colonizzazione, al centro l'Europa e intorno 6 aree di conquista: India, Estremo Oriente, Africa, Sud America, Caraibi e Nord America. In ogni area sono presenti città, collegate tra loro da linee di connessione e, tranne che in Europa, un percorso per indicare la quantità di spedizioni effettuate in quell'area.

Sulle città, sulle connessioni tra le città e su ogni casella dei percorsi delle spedizioni vengono

casualmente a piazzati all'inizio della partita dei gettoni in due tipologie: gettoni azione e gettoni progresso; questi gettoni saranno via via recuperati dai giocatori che piazzeranno in queste aree le proprie pedine popolazione. Ogni regione infine mette a disposizione un mazzo di 6 carte risorsa (in Europa due mazzi).

I giocatori concorrono per ottenere il maggior numero di punti, cioè per aver fatto guadagnare al proprio impero la maggior gloria. I punti si contano tutti a fine partita e si ottengono i diversi modi: aumentando la propria forza nelle quattro caratteristiche dell'impero, occupando le città e controllando le connessioni tra loro e infine grazie al possesso di alcuni tipi di edifici e carte. Il gioco dura esattamente 7 turni ed il loro svolgimento è estremamente semplice e lineare.

Per prima cosa si costruisce obbligatoriamente un edificio, il tipo di edificio che si può costruire è limitato dal proprio valore di in-

dustria. Poi aumenta la popolazione, i giocatori prendono pedine dalla riserva personale e le mettono disponibili sulla propria plancia in funzione del proprio valore di cultura.

La terza fase consente di recuperare popolazione già piazzata sugli edifici che altrimenti resterebbero inutilizzabili per il turno in corso, la quantità di edifici che può essere liberata dipende dal valore di finanza.

A questo punto inizia la fase vera e propria delle azioni, i giocatori eseguono a turno un'azione che può essere attivata in due modi, spostando una propria pedina popolazione su un edificio (attivando quindi l'azione specifica di quell'edificio) o giocando un gettone azione. Le azioni possibili sono 5.

1) Effettuare una spedizione verso una regione da colonizzare, una pedina popolazione viene messo sul primo spazio libero di un tracciato spedizioni di una



delle 6 regioni colonizzabili, in cambio il giocatore ottiene il gettone piazzato su di esso, se è un gettone progresso il giocatore aumenta subito la relativa caratteristica sulla sua plancia, se è un gettone azione lo mette da parte e potrà utilizzarlo in futuro.

2) Occupare una città, cioè piazzare una propria pedina su una delle città del tabellone recuperando il gettone posto su di essa. Per poter essere occupata una città deve essere in una regione "aperta" cioè una regione in cui il tracciato delle spedizioni sia stato completamente riempito (l'Europa è considerata "aperta" fin dall'inizio della partita").

3) Attaccare una città già occupata da un avversario sostituendo la sua pedina con una propria. Questa azione costa una pedina aggiuntiva che deve essere scartata ma permette a volte di aggiudicarsi una connessione tra due città. Il gettone piazzato sulla connessione infatti può essere recuperato dal giocatore che ha occupato entrambe le città ai capi della connessione.

4) Recuperare un gettone da un edificio. Questa azione permette di liberare un edificio già utilizzato durante la fase delle azioni, rendendolo di nuovo disponibile per un'azione nello stesso turno.

5) Pescare una carta da una regione. Questa azione è disponibile se la regione è già stata "aperta" e consente di far avanzare considerevolmente le proprie caratteristiche, ciascuna carta infatti riporta icone nelle quattro possibili caratteristiche ed il giocatore avanza di uno spazio una caratteristica per ciascuna icona sulla carta. Il numero di carte che possono essere tratteneute a fine turno è però limitato dal proprio potere politico.

Se a fine turno un giocatore è costretto a restituire una carta le sue caratteristiche dovranno essere abbassate di conseguenza.



Se costruire gli edifici più utili e recuperare le carte di valore più alto possono essere considerati ottimi obiettivi intermedi, durante la partita non bisogna mai perdere di vista l'obiettivo principale e cioè quello di realizzare più punti.

Tutto infatti deve essere pianificato con cura considerando che la quantità di azioni di ciascun giocatore dipende fortemente dalla quantità di edifici costruiti (e quindi aumenta progressivamente nel corso della partita) e dalla quantità di pedine popolazione a disposizione del giocatore che aumentano ad ogni turno e non vengono mai scartate salvo quando si effettua un attacco ad una città avversaria.

Questa evoluzione del gioco contribuisce ad una apprezzabile crescita della tensione negli ultimi e decisivi turni della partita.

Giudizio complessivo estremamente positivo per questo primo lavoro degli Neozelandesi Carl de Visser e Jarratt Gray. Forse Endeavor non è destinato a raggiungere la cima delle classifiche internazionali ma è un gioco piacevole che richiede un po' di impegno, dove è ottimo il bilanciamento tra interazione indiretta (molto presente) e quella diretta (più rara) e dove i tempi di atte-

sa sono pressoché azzerati perché le azioni si susseguono molto velocemente ed è sempre interessante osservare le scelte degli altri giocatori.

L'estrema semplicità delle regole e la loro linearità consente di prendere velocemente confidenza con i meccanismi del gioco lasciando il resto alla propria capacità strategica.

Forse non c'è particolare innovazione nei suoi meccanismi ma il gioco è solido ed elegante e la durata davvero contenuta per un gioco di questo tipo. I materiali sono di ottima qualità e la grafica è ricercata e funzionale.



Thunderstone

Autore: Mike Elliott

Editore: Alderac Entertainment Group

Dopo l'enorme successo ottenuto l'anno scorso da Dominion era lecito aspettarsi numerosi giochi che ne sfruttassero, almeno in parte, la meccanica. Thunderstone è sicuramente uno dei più riusciti, unendo la meccanica originale di "costruzione del mazzo" a una forte ambientazione fantastica: il mazzo dei giocatori rappresenta l'insieme di eroi, oggetti e incantesimi che si possono utilizzare per esplorare il dungeon alla ricerca della mitica "Thunderstone" e sconfiggere le varie creature che lo infestano.

L'area di gioco è separata in due zone: il villaggio, dove sono disponibili nuovi eroi da arruolare, oggetti e incantesimi da acquistare e l'ingresso del dungeon, con tre mostri pronti ad essere affrontati. Ogni turno i giocatori scelgono se rifornirsi al villaggio, esplorare il dungeon affrontando una creatura oppure se semplicemente riposarsi.

Visitare il Villaggio è l'azione più simile ad un turno di Dominion: si possono giocare alcune carte che fanno eseguire azioni particolari, e si può acquistare un oggetto o reclutare un nuovo eroe. In aggiunta si possono migliorare gli avventurieri che abbiamo in mano, a patto di aver accumulato abbastanza esperienza affrontando le sfide del dungeon. Questo meccanismo di accumulo di esperienza e di passaggio di livello degli eroi rende il proprio mazzo un'entità un po' più concreta rispetto all'insieme di azioni di Dominion, e garantisce ai giocatori qualche soddisfazione in più nel crearlo. Inoltre eroi di alto livello forniscono anche punti a fine gioco, si può quindi optare per una strategia più ad ampio spettro, creandosi un mazzo con

diversi eroi di medio livello, per essere mediamente sempre in grado di affrontare il dungeon, o concentrarsi principalmente sullo sviluppo di un paio di personaggi per accumulare qualche punto in più.

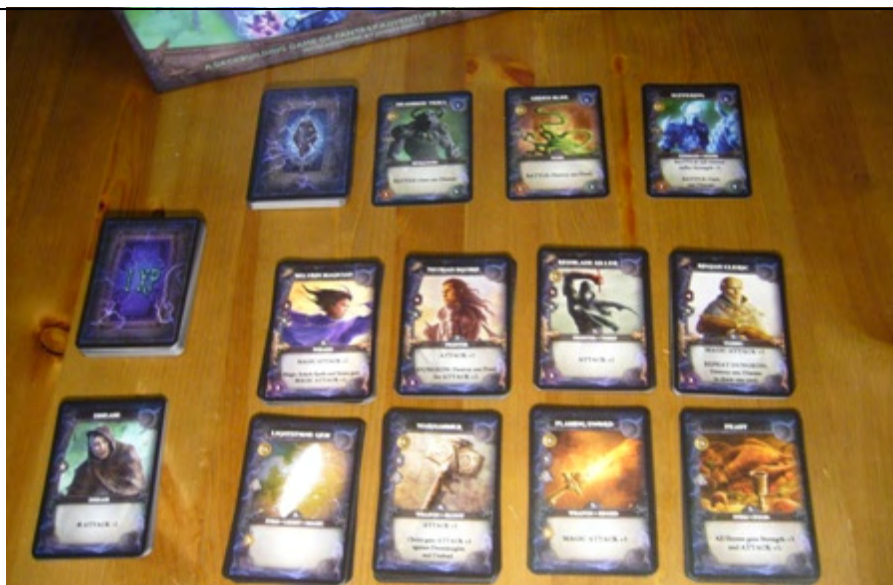
Per esplorare il dungeon bisogna organizzare il proprio gruppo al meglio; oggetti, incantesimi, armi, abilità dei personaggi, malattie debilitanti: bisogna mostrare e cercare di utilizzare tutte le carte che si hanno in mano. Ovviamente le armi necessitano di qualcuno sufficientemente forte da imbracciarle mentre gli oggetti possono essere utilizzati da tutti. Il combattimento si svolge confrontando il valore complessivo del nostro gruppo con la forza del mostro, considerando le condizioni di illuminazione che possono dare anche elevate penalità. Un mostro eliminato va ad arricchire il mazzo del giocatore, dandogli punti vittoria e, a volte, ulteriori abilità. Si scopre quindi un nuovo mostro, e quelli precedenti avanzano verso il villaggio. Alcuni mostri possiedono abilità particolari: se riescono ad arrivare ai margini del dungeon posso-

no influenzare le riserve di carte del villaggio o le carte dei giocatori. Questa dinamica è sicuramente positiva, aggiunge un'interferenza, anche se di piccola entità, nelle strategie personali, laddove in Dominion si poteva perseguire la propria strategia senza praticamente alcun limite. Nonostante tutto però, l'interazione resta ai livelli della versione base di Dominion, ovvero molto scarsa e raramente diretta. Probabilmente, per avere qualcosa in più bisognerà aspettare al solito un'espansione.

La disposizione casuale dei mostri, inoltre, nel caso capitino mostri particolarmente forti nella prime carte del dungeon, può causare degli inizi partita decisamente lenti, con diversi giri obbligatori di rifornimento al villaggio.

Tirando le somme quindi, il gioco non è particolarmente originale, mancano innovazioni sostanziali, ma l'ambientazione curata e la varietà di abilità, di mostri e di personaggi, ne fanno un gioco decisamente piacevole, anche se dedicato principalmente agli amanti del fantasy.

Alcune delle carte contenute nella scatola





A la carte

Autore: Karl-Heinz Schmiel
Editore: Heidelberger Spielverlag

E' stato senza dubbio il gioco che più mi ha incuriosito in tutta la fiera per via dei componenti a dir poco insoliti e quei cappelli da cuoco sulle teste dei dimostratori. Sto parlando, come avrete intuito, di "A la Carte" di K.H. Schmiel la riedizione di un vecchio gioco di un ventennio fa che qui ad Essen ha ritrovato una nuova vita grazie ad un sapiente lavoro di restyling.

Il tema è intuibile, dovremo dimostrare di essere abili cuochi preparando le più svariate ricette di vario grado e difficoltà e per farlo avremo a disposizione delle vere e proprie padelline di metallo riposte su fornellini di cartone su cui dovremo letteralmente cospargere gli ingredienti utilizzando delle "saliera" contenenti i cubetti delle varie spezie.

Questa componente di destrezza nel gioco è l'asse portante del divertimento di questo titolo che pecca sicuramente di spessore e di longevità, ma ha dalla sua la capacità di coinvolgere chiunque gli passi vicino attirato dalla stranezza dei componenti e dalla curiosità dell'ambientazione.

La meccanica è molto semplice: ci sono una serie di tessere-ricetta, più o meno difficili da preparare, da cui scegliere e su cui è indicato il grado di calore del fuoco e il tipo di spezie da utilizzare per la preparazione.

Le spezie sono 4 (limone, pepe, paprika e origano) e sono conservate in altrettante boccette di plastica che verranno usate a mo' di saliera e da cui possono fuoriuscire o meno un certo numero di cubetti. E' presente anche una quinta spezia, il sale,



che si trova in ogni boccetta e che può rovinare il piatto che stiamo preparando. Anche un eccesso di spezie può rendere immangiabile la nostra pietanza obbligandoci a scartarla così come una cottura a fuoco troppo alto la può bruciare.

Per destreggiarci in cucina abbiamo a disposizione tre azioni a turno con cui possiamo alzare il fuoco del fornello tramite l'uso di un dado speciale oppure aggiungere le spezie necessarie con un "colpo" di saliera sperando che non fuoriesca una quantità eccessiva di ingrediente altrimenti avremo rovinato la ricetta e dovremo sostituirla con una nuova.

Se invece riusciamo ad usare gli ingredienti giusti e il giusto punto di cottura la ricetta è pronta e guadagneremo i punti vittoria indicati sulla tessera. Se abbiamo però utilizzato anche il giusto numero di cubetti acquisiremo anche un gettone stella che ci darà prestigio nonché la vittoria qualora ne possedessimo tre. Per la cronaca, il gioco termina quando finiscono le ricette oppure un

giocatore prepara una ricetta per colore oppure un giocatore ottiene tre stelle.

In aggiunta possiamo anche tentare la preparazione di una crêpe e per farlo correttamente dobbiamo riuscire a girare la relativa tessera dal lato giusto lanciandola con il pentolino come farebbe un vero chef.

A movimentare il gioco ci sono anche delle tessere "tazza di caffè" che permettono azioni aggressive o di disturbo agli altri giocatori.

In definitiva il gioco è piacevole, dominato pesantemente dal caso, ma divertente e con una componente di destrezza e dei materiali accattivanti che lo rendono adatto ad essere giocato in famiglia o tra amici in serate spensierate. A mio avviso, dopo l'iniziale entusiasmo, tende a perdere di interesse visto che non è dotato di una grande longevità e la ripetitività delle azioni di gioco non lo aiuta di sicuro.



Tobago

Autore: Bruce Allen

Editore: Zoch Verlag

Tobago è uno di quei giochi che quando lo vedi allestito sul tavolo non puoi fare a meno di avvicinarti.

Mappa esagonale colorata, statue in pietra, palme, capanne, jeep in legno, tanti cubetti. Sicuramente il colpo d'occhio è una parte importante, come del resto capita sempre con i giochi della Zoch. In effetti Tobago è un'incursione della Zoch verso un pubblico leggermente più adulto rispetto ai loro classici titoli "per bambini". Probabilmente grazie al successo che titoli come Burg Appenzell e Il verme è tratto hanno avuto anche presso un pubblico diverso dal loro tradizionale.

Tobago è un gioco sulla caccia al tesoro. Sull'isola che è creata combinando insieme in maniera casuale le parti di tabellone, infatti, sono nascosti dei tesori. I giocatori con le jeep devono recuperarli. Fin qui, tutto banale, giusto?

L'idea brillante è che la posizione dove è nascosto il tesoro viene stabilita dai giocatori stessi, giocando carte che si basano sui punti di riferimento della mappa.

Spiegarlo senza avere davanti la mappa è davvero difficile, ma proverò a spiegarmi. Per ogni tesoro (ce ne sono sempre quattro contemporaneamente presenti), si parte con una carta indizio che, ad esempio potrebbe dire "all'interno della pianura più grande", oppure "adiacente ad una palma" o ancora "entro due esagoni da una statua". Ciascuno giocatore al suo turno può: o muovere la jeep verso una posizione che ritiene favorevole (se ci riesce, può andare a recuperare un tesoro) oppure deve giocare

una carta che aiuti a delimitare meglio il luogo dove è nascosto uno dei tesori.

Riprendendo l'esempio, magari la "pianura più grande" è composta da 12 esagoni. Ma se io aggiungo l'indizio "entro 2 caselle da un fiume" ecco che soltanto 4 dei 12 esagoni soddisfano entrambe le condizioni: sono all'interno della pianura più grande dell'isola, ma entro due caselle da un fiume. Le regole per piazzare la carta indizio sono infatti le seguenti: la nuova carta non può contraddire le carte precedenti, e deve in ogni caso restringere il campo di ricerca.

Quando gli indizi finiranno per l'indicare univocamente un solo possibile esagono, la posizione del tesoro è stata individuata e questo può essere recuperato.

Quando ciò accade, si dà il via alla spartizione del tesoro, anch'essa gestita in maniera interessante: ciascun giocatore ot-

terrà carte tesoro in base a quanto ha cooperato nel giocare le carte indizio che hanno portato all'individuazione del tesoro stesso. Il giocatore che materialmente ha recuperato il tesoro se ne aggiudica una in più. Ciascuno prende dal mazzo tesori e guarda in segreto tante carte tesoro quante ha diritto, poi queste vengono restituite e rimesse insieme, e mescolate con l'aggiunta di una carta (ignota quindi a tutti) dal mazzo. Ora, con un meccanismo di "presa rovesciata" che potrebbe in parte ricordare Medici di Knizia, le carte tesoro vengono scoperte una per volta e ciascun giocatore che ne ha diritto, in ordine inverso rispetto al piazzamento degli indizi, decide se vuole quel tesoro oppure no (naturalmente se uno lo prende, ha "usato" il suo diritto di presa, e quindi non prenderà altre carte da questo tesoro a meno che non avesse diritto ad una presa multipla per aver ad esempio giocato più indizi su questo tesoro).



Un dettaglio del tabellone

Il meccanismo è interessante non solo per la possibilità di ingannare gli altri sulla presenza o meno di carte di maggior valore, ma anche perché vi sono due carte maledizione nascoste tra i tesori che quando vengono rivelate non solo concludono l'assegnazione delle carte del tesoro attuale lasciando chi aveva atteso, magari sperando in tesori di grande valore, a bocca asciutta, ma costringono anche i malcapitati a scartare la propria carta tesoro di maggior valore.

Questo danno enorme può essere evitato scartando un amuleto. Cosa sono gli amuleti? Compaiono a riva (in caselle determinate dall'orientamento delle statue, quindi prevedibili) ogni volta che un tesoro viene raccolto. Permettono appunto di proteggersi dalle maledizioni, ma anche di fare spostamenti extra con la jeep o giocare più carte indizio.

Giudizio sommario: il gioco è pesantemente influenzato dalla for-



tuna, ma presenta un paio di meccaniche originali, o quanto meno interessanti. Destinato al pubblico di Coloni di Catan, che in parte ricorda nel suo livello grafico e di componentistica davvero gradevole, per i gamers rischia di diventare noioso dopo le prime due partite, nelle quali ap-

prezzerete comunque l'originalità della meccanica degli indizi, che meriterebbe miglior fortuna in un gioco più "serio" e meno in balia del caso più sfrenato.





Hansa Teutonica

Autore: Andreas Steding

Editore: Argentum Verlag

Avevo una lista minuziosa dei giochi che avrei voluto provare e acquistare a Essen, *Hansa Teutonica* non era tra questi ma ritrovarlo nella top-ten di Fairplay mi ha ad un certo punto convinto che forse valeva la pena dargli un'occhiata, pur sapendo che i passati giochi di Andreas Steding (*Kogge*, *Heart of Africa*, *Italia*), non sono mai riusciti per un motivo o per l'altro a fare breccia nei miei gusti.

L'ambientazione di *Hansa Teutonica*, andato in finale nell'edizione 2009 del concorso *Hippodice* col nome *Wettstreit der Händler*, si ispira fortemente alla Lega Anseatica, detta appunto Hansa Teutonica o più semplicemente Hansa; un'alleanza nata nel tardo medioevo e sopravvissuta fino agli inizi dell'era moderna, che costituiva di fatto una rete di reciproca assistenza tra alcune città dell'Europa settentrionale con il fine di favorire il commercio e garantire ai propri membri privilegi commerciali. I giocatori impersonano commercianti che tentano di estendere la loro rete di uffici influenzando le città appartenenti alla Lega Anseatica fino ad ottenere il loro controllo, ma non aspettatevi un gioco di commerci, *Hansa Teutonica* invece è un gioco di piazzamento e maggioranze o, più in generale, di "network building".

I materiali sono piuttosto essenziali, cubi e dischi di legno in 5 colori (il gioco può ospitare da 2 a 5 giocatori), piccole plance personali che i giocatori utilizzano per tenere traccia delle loro abilità e un tabellone stampato su entrambi i lati (un lato per partite con 2-3 giocatori, l'altro per 4-5). La grafica non è molto coin-

volgente, il tabellone è una fredda carta geografica dai colori piuttosto cupi; la simbologia comunque è intuitiva e funzionale sia sul tabellone che sulle plance personali che contengono anche un comodo riassunto grafico delle azioni possibili nel turno. Il gioco è indipendente dalla lingua e il manuale nella scatola è scritto sia in tedesco che in inglese.

Sul tabellone sono rappresentate 27 città, ciascuna con un numero variabile di spazi per poter installare uffici commerciali (Kontor) e collegate tra loro da una rete di strade, ciascuna interrotta da un numero variabile di villaggi (da 2 a 4).

Ciascun giocatore, fin dall'inizio della partita può realizzare 4 tipi di azione durante il suo turno, la potenza di queste azioni però dipende dal livello di abilità che il giocatore ha raggiunto in ciascuna di esse, livello che, ovviamente, ciascun giocatore può migliorare nel corso della partita.

Lo sforzo principale è quello di mettere in gioco i propri mercanti sui villaggi facendo in modo che una tratta che collega due città sia completamente occupata da propri mercanti. I mercanti entrano sul tabellone grazie ad azioni che posso brevemente riassumere in: inserire propri mercanti, spostare propri mercanti o sostituire mercanti avversari con i propri; se una tratta viene completata una specifica azione consente di "stabilirla" e come conseguenza i giocatori che hanno uffici nelle città ai capi della tratta realizzano subito un punto (se più giocatori hanno uffici in una città si verifica chi ha la maggioranza); di seguito il giocatore ha normalmente due opportunità svuotare la tratta dai suoi mercanti e piazzarne uno come ufficio in una delle città ai capi della tratta stessa (sempre che lo si faccia in uno spazio consentito da una specifica abilità) oppure, per alcune città, aumentare una delle proprie abilità di commerciante. Entrambe le opzioni sono

Un dettaglio del tabellone durante una partita



di valore, se però costruire uffici garantisce punti alla fine della partita, aumentare le proprie abilità è fondamentale perché aumenta la potenza o addirittura la quantità di azioni che ogni giocatore può eseguire nel proprio turno. I giocatori possono inizialmente eseguire 2 azioni per ogni turno ma possono diventare 5 sviluppando a fondo la relativa abilità. Anche la quantità di mercanti che possono essere spostati durante un'azione di spostamento dipende dal valore di un'abilità, sono solo 2 all'inizio ma possono arrivare fino a 5, garantendo così estrema flessibilità.

Alcune tratte infine regalano gettoni bonus che possono essere spesi per ottenere particolari vantaggi come piazzare un ufficio in una città già completa oppure rimuovere dal tabellone alcuni mercanti avversari e così via.

Per vincere occorre fare più punti degli altri, una parte dei quali è realizzata durante il gioco, un'altra parte più consistente è conteggiata a fine partita e dipende dal grado di sviluppo di alcune abilità, dalla quantità di gettoni bonus recuperati, ma soprattutto dal numero di città "messe in rete" con i propri uffici, cioè il numero di città direttamente collegate tra loro in cui si esercita il controllo grazie alla maggioranza

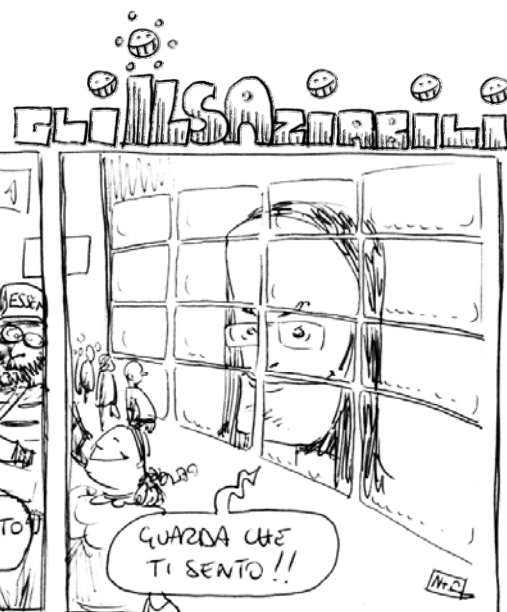
degli uffici. Per questo motivo è fondamentale bilanciare lo sviluppo delle proprie abilità e la creazione degli uffici considerando soprattutto che sviluppare al massimo tutte le abilità è impensabile durante una partita e, sebbene l'abilità che consente di poter eseguire più azioni durante il proprio turno sia molto forte, anche le altre abilità se sfruttate con sapienza portano grandi vantaggi tenendo aperte strade a molte strategie vincenti.

Se aumentare il numero di azioni realizzabili ad ogni turno è conveniente sempre e comunque, altre abilità portano vantaggi a volte anche più decisivi. Aumentando infatti l'abilità collegata ai privilegi sulla costruzione un giocatore può rapidamente cominciare a piazzare uffici nei posti più prestigiosi delle città garantendosi a lungo il controllo delle stesse. Oppure può essere più interessante aumentare la propria mobilità, come dicevo, con l'azione di spostamento dei propri mercanti sul tabellone si può arrivare a spostare in un solo turno ben 5 mercanti (uno in più della tratta più lunga realizzabile); questa abilità è estremamente potente se si considera che tutte le volte che un giocatore vuole sostituire un mercante avversario con uno proprio il mer-

cante avversario non viene rimosso ma spostato, non solo, l'avversario ha l'opportunità di aggiungere nel tabellone un nuovo mercante aumentando così i mercanti che potranno essere spostati in un sol turno.

Certe strategie sono certamente migliori di altre e sopra a tutte premia lo sforzo di creare una vasta rete di uffici, scelta che a fine partita rende un congruo numero di punti, per questo l'attenzione verso il gioco degli avversari deve rimanere alta e tentativi di questo tipo vanno bloccati tempestivamente se non si vuole rimanere tagliati fuori.

In definitiva, il gioco appare piuttosto profondo per via delle molteplici strategie che portano alla vittoria e della grande quantità di scelte che ciascun giocatore può operare in ogni turno, ciò nonostante non è estremamente emozionante e ripresenta, seppur sotto una forma diversa e sicuramente funzionante, meccanismi poco originali che durante la partita diventano fin troppo ripetitivi; a dispetto dello sviluppo delle abilità infatti, non si riesce ad apprezzare una evoluzione decisiva della partita che rimane comunque godibile e non eccessivamente lunga.





Basket Boss

Autore: Corné van Moorsel

Editore: Cwali

Il tema sportivo la fa da padrona alla Cwali, che dopo il successo di Powerboats dello scorso anno, sbarca ad Essen con un gioco ambientato nel mondo della pallacanestro.

Non si tratta però di una simulazione sportiva, ma piuttosto di un gestionale. Rivestiamo infatti i panni di Team Manager di una squadra di basket in una ipotetica World League. Ogni giocatore dispone di un capitale iniziale di 11 milioni di basko (la moneta del gioco) e di una squadra rappresentata da un tabellone con prestampati i valori di 5 giocatori che ricoprono altrettanti ruoli.

Il gioco si sviluppa nell'arco di sei stagioni e lo scopo è naturalmente quello di conquistare il maggior numero di trofei che si tradurranno in punti alla fine della partita che, sommati ad altri parametri come la forza della squadra ed i soldi accumulati, decreteranno il vincitore.

I giocatori sono differenziati l'uno dall'altro per una serie di parametri ognuno con una sua incidenza nel gioco che sono:

Valore - un numero variabile da 0 a 5 stabilisce il rendimento del giocatore in ogni stagione. La somma dei valori di tutti i giocatori determina la forza della squadra.

Profitto - E' il guadagno che ogni giocatore porta alla sua squadra ad ogni stagione e viene valutato da 0 a 2 milioni di basko. La somma di questi valori determina la rendita in denaro a disposizione del Team Manager.

Ruolo - I giocatori possono appartenere a 5 diversi ruoli. Avere in squadra una grande varietà di ruoli ne aumenta la forza.

Altezza - Serve a dirimere eventuali pareggi che nel corso del gioco possono verificarsi. La squadra con il giocatore più alto avrà sempre la meglio in caso di pareggio. Non esistono due giocatori con la stessa altezza.

Ogni turno (stagione) inizia con una fase di asta (draft) che permette ai giocatori di costruire la propria squadra e conseguentemente vincere i trofei in base alla forza acquisita.

Successivamente si incassano le rendite e si aggiornano i valori in base alla nuova stagione in corso, nuovi giocatori vengono piazzati sul mercato e si riparte daccapo. A spezzare questa monotonia intervengono gli specialisti che vengono scelti a fine turno a partire dalla squadra più debole e sono:

Arbitro - aumenta la forza della squadra di 1 punto e fa vincere i casi di parità nell'assegnazione dei trofei. Inoltre se ci sono altre squadre in parità possono contendersi i favori dell'arbitro a suon di basko che per metà della spesa vanno nelle tasche del suo possessore.

Procuratore sportivo - aiuta nelle aste facendo spendere meno di quanto offerto.

Allenatore - Migliora i giocatori velocizzando la loro crescita. Può quindi far avanzare di un livello in più i giocatori acquistati durante la stagione in corso.

Banchiere - Restituisce interessi in base al denaro conservato dopo ogni stagione.

Medaglie - Sono dei trofei minori e valgono 1 punto a fine partita.

Altro elemento di disturbo sono gli infortuni, rappresentati da due tessere giocatore, che possono

presentarsi durante un mercato. Per queste tessere viene svolta un'asta simultanea ed il giocatore che ha offerto di meno se l'aggiudica ed esclude per quella stagione il giocatore più alto, gli altri pagano l'offerta fatta.

Come prima impressione il gioco è abbastanza divertente e fluido, il tema è accattivante e le scelte da effettuare, seppur non eccessivamente profonde e varie, sono da ponderare bene.

Non appagherà di sicuro i palati fini ed i seguaci di Wallace, ma si lascia giocare e richiede anche un minimo di programmazione. Il fatto poi che una partita riesca a stare comodamente entro l'ora ne fa un titolo adatto ai giocatori occasionali ed alle serate meno impegnate.



Day & Night

Autore: Valentijn Eekels

Editore: Mystics.nl

Tra i giochi presenti in fiera Day & Night non può essere considerato a tutti gli effetti una novità, il gioco infatti era già distribuito nell'ottobre del 2008. Proprio per questo però ha potuto entrare tra i titoli selezionati dalla giuria dell'International Gamers Award, uscendo a sorpresa vincitore della categoria "gioco di strategia per 2 giocatori". Day & Night è un gioco astratto, questa definizione a volte assume valenze assai diverse tra i giocatori quindi specifico alcuni tratti che mi sembrano inequivocabili: è un gioco per due giocatori, si svolge su una scacchiera 6x8, il bianco lotta contro il nero (in questo caso specifico il Giorno contro la Notte).

Tra tutti i tipi di gioco astratto Day&Night appartiene alla categoria dei giochi "asimmetrici", quelli in cui cioè i giocatori si sfidano con caratteristiche diverse, comunemente la diversità sta nelle forze in campo, in questo caso la diversità è data dalla capacità di azione che, per ciascuno dei giocatori, è determinata da un personale mazzo di 70 carte, le carte degli incantesimi.

Altra peculiarità del gioco è la dinamicità del tavoliere, le celle che lo compongono infatti non hanno una configurazione fissa, il gioco si comincia con il tavoliere vuoto (tutte caselle neutrali) e via via, grazie alle magie, possono diventare bianche o nere (pardon, "del giorno" o "della notte"). Lo scopo del gioco è quello di costruire templi, cioè aree di 9 caselle adiacenti tutte del proprio colore. Una volta costruito, un tempio non può essere più modificato per effetto degli incantesimi e basta costruirne due del proprio colore per vincere la partita.

I giocatori si alternano in turni divisi in due fasi, lanciare gli incantesimi e muovere la propria pedina sul tavoliere. Per ciascun turno un giocatore ha a disposizione 12 punti azione che può sfruttare per gli incantesimi (ognuno ha un costo) o per muoversi (3 punti per movimento in una casella adiacente); il movimento è indispensabile per recuperare incantesimi dal mazzo, ogni giocatore infatti comincia il gioco con una mano di 5 carte e, salvo particolari incantesimi, ne pesca una dal mazzo per ogni spostamento della propria pedina. Il cuore del gioco, è facile intuirlo, sta nei due mazzi degli incantesimi; molto equilibrati ma estremamente diversi tra loro, tanto che le strategie della notte sono del tutto diverse da quelle del giorno. La maggior parte delle carte fanno cambiare le tessere sul tavoliere trasformandole in giorno o notte, alcune hanno effetto sulla casella dove sosta la propria pedina, altre sulle caselle adiacenti, altre ancora (più costose) su caselle qualsiasi del tavoliere. I giocatori hanno anche incantesimi del tutto esclusi-

vi, per il giorno congelare singole tessere prima ancora che il tempio sia formato, per la notte limitare gli spostamenti del giorno e impedire che le tessere cambino aspetto nel turno del giorno.

Il gioco è estremamente interessante e, anche se principalmente guidato da una mano di carte, necessita di una sostanziale dose di strategia e di una buona conoscenza del proprio mazzo ma anche del mazzo dell'avversario, conoscenza che porta a saper sfruttare a proprio vantaggio anche mani di carte apparentemente pessime. La partita è ricca di suspense e la formazione di un tempio è sempre preceduta da una intensa sfida di conversioni delle tessere con il problema di dover bilanciare l'uso degli incantesimi e il movimento per recuperarne di nuovi.

Forse l'idea di un gioco di questo tipo non può essere considerata davvero innovativa, ma il tentativo di creare un'ambientazione calzante unita alla grafica elegante, soprattutto quella delle carte, è certamente un punto a favore di un gioco che merita di essere provato.





Shipyard

Autore: Andreas Steding

Editore: Czech Games Editions

Shipyard è il secondo gioco, insieme a Dungeon Lords, presentato quest'anno dalla Czech Games Edition. Il tema centrale è la costruzione, l'allestimento e il varo di navi all'interno di un cantiere navale.

Il contenuto della scatola è sicuramente impressionante: due tabelloni comuni a tutti i giocatori e 4 tabelloni personali, pedine di legno, piccolissime monete di cartone e una enorme quantità di tessere, dalle forme e dimensioni più disparate. Tutte queste tessere hanno un loro posto su uno dei due tabelloni comuni. A meno di non essere particolarmente organizzati, la preparazione del gioco può diventare lunghissima (per la mia prima partita in fiera abbiamo impiegato circa 15 minuti!).

Il gioco dura un numero prefissato di round in modo tale che, qualunque sia il numero di giocatori partecipanti, in una partita il numero di turni sia costante.

Durante il proprio turno il giocatore compie una azione obbligatoria e, eventualmente, una facoltativa, che costa 6 monete.

La scelta delle azioni avviene con un meccanismo di piazzamento lavoratori (sono quindi disponibili solo quelle azioni su cui non sia già presente una pedina degli avversari) e di rondella variabile. Le azioni disponibili sono disposte su un percorso chiuso, su cui avanzano quando vengono scelte. Il meccanismo è astuto, perché impedisce di scegliere ripetutamente la stessa azione e tende a premiare con denaro addizionale la scelta di azioni trascurate da tempo (come accade in Puerto Rico). Le azioni disponibili sono

le seguenti:

1) Costruire navi: le navi sono composte da tre diversi tipi di sezioni: prua, poppa, parte centrale. Sul tabellone sono disponibili 5 poppe, 5 prue e 10 parti centrali, con costi diversi. Scegliendo questa azione, il giocatore può comprare fino a tre segmenti, che può piazzare nel suo cantiere. Una volta piazzato, un pezzo non può più essere spostato finché non fa parte di una nave completa. I segmenti si differenziano fra loro per molteplici aspetti, tutti rilevanti ai fini della acquisizione di punti vittoria: presenza di dispositivi di sicurezza (salvagente, scialuppe, lanterne), presenza di sezioni cabinate, presenza di punti di montaggio per verricelli, vele, mitragliatrici, canne fumarie o eliche. Nel caso in cui l'acquisto e il posizionamento delle tessere comporti il completamento di una nave, questa nave viene varata nella seconda parte del turno.

2) Acquistare beni: questa azione permette di acquistare tessere con tre beni, che possono essere successivamente utilizzati in modi diversi. La scelta viene effettuata fra 5 tessere, aventi costi differenti.

3) Affittare canali: un efficiente sistema di canali è necessario per varare la nave: più veloce e prestante è la nave, maggiore è la lunghezza necessaria del sistema di canali. Sono disponibili 5 tessere canale, a prezzi diversi. Le tessere acquisite vengono a formare, come una sorta di puzzle, un reticolo di vie acquedotti in cui si possono testare le proprie navi.

4) Costruire equipaggiamenti: attraverso un sistema a rondella è possibile acquistare vele, verricelli, canne fumarie e mitragliatrici da montare sulla nave al momento del varo.

5) Reclutare l'equipaggio: usando un'altra rondella, si possono



Solo alcuni degli innumerevoli componenti

reclutare ufficiali, militari, uomini d'affari e addetti ai motori da imbarcare sulle navi al momento del varo.

6) Assumere lavoratori per il cantiere: attraverso una terza rondella, si possono prendere delle tessere che permettono di modificare la capacità di costruire, reclutare e allestire le navi al varo.

7) Rivendere i beni: una quarta rondella permette di convertire le tessere beni precedentemente acquistate in denaro, oppure in equipaggiamenti e/o membri dell'equipaggio.

8) Ricevere un sussidio economico: oltre ai soldi normalmente ricevuti per la posizione occupata sul tracciato delle azioni, il giocatore riceve 2 denari aggiuntivi. Pagando 6 monete, è possibile eseguire una sola azione aggiuntiva, che può essere anche una di quelle non disponibili perché già impegnata da un lavoratore di un altro giocatore; non è comunque concesso ripetere l'azione appena scelta.

La seconda parte del turno, il varo, avviene soltanto se è stata scelta l'azione Costruire navi ed è stata completata almeno una nave. Le navi vengono equipaggiate (con personale e macchinari, che devono essere già disponibili nel cantiere e che ne determinano fra le altre cose la velocità, ovvero il numero di tratti che percorreranno al varo) e quindi vengono immesse nel sistema di canali appositamente sviluppato per una crociera di prova. Se la nave ha almeno un capitano e il sistema di canali è sufficientemente lungo, il varo ha successo, il giocatore guadagna punti vittoria e la nave viene ancorata nel porto, per essere conteggiata nella valutazione finale. Altrimenti, la nave viene rimossa dal gioco e non dà punti vittoria. Il computo dei punti vittoria in questa fase dipende da una moltepli-



Una partita in corso

cità di fattori, suddivisi in due classi: le caratteristiche della nave (velocità, numerosità dell'equipaggio e degli equipaggiamenti) e dal percorso effettuato nel sistema di canali. Infatti nel sistema di canali vi sono dei check-point che, una volta raggiunti danno ulteriori punti vittoria a seconda del tipo di dotazione (bellica, commerciale, di sicurezza, di velocità) della nave.

L'eventuale fase di varo si conclude con la rimozione di tutte le tessere canale utilizzate e segna la fine del turno del giocatore. Il gioco prosegue in senso orario.

Alla fine del gioco viene fatta una ulteriore valutazione, basata su due obiettivi segreti. Questa è l'unica informazione nascosta di Shipyard: all'inizio del gioco ciascuno riceve 6 obiettivi segreti, 3 per colore, che permettono di ottenere punti se la propria flotta di navi a fine partita soddisfa particolari condizioni. A metà del gioco ne vengono scartati 4 (due per colore). I due rimanenti sono gli obiettivi che danno punti alla fine della partita.

Shipyard è un gioco complesso: è deterministico (e quindi potrebbe piacere ai fan di Caylus) ma è anche altamente caotico nell'in-

terazione indiretta fra i giocatori, dovuta principalmente al meccanismo di scelta delle azioni e alle rondelle. Se giocato con giocatori non particolarmente veloci nel maturare le proprie decisioni può essere particolarmente lungo.

Shipyard mescola, senza particolare originalità, meccaniche viste in altri giochi famosi (Puerto Rico, Caylus, Imperial). L'impressione che se ne ottiene dalla prima partita è che siano stati aggiunti in stadi successivi di progetto, nuovi livelli di complessità (con i conseguenti minigiochi), al fine di rendere il gioco difficilmente risolvibile (ovverosia evitare l'emergere di una chiara strategia vincente). Il risultato, è un gioco che funziona, ma purtroppo appare goffo, inelegante.



Insula

Autore: Radim Jurda

Editore: CzechBoardGames

La novità per Essen di quest'anno per la CBG è Insula, opera prima di Radim Jurda. Da 2 a 5 avventurieri si recano su un'isola misteriosa per sconfiggere il signore oscuro arroccato nella sua torre. Sull'isola abbondano guardiani di ogni tipo e fiori rari dotati di proprietà magiche per aiutare gli avventurieri nella loro missione, ma il tempo stringe, e gli avventurieri devono portare a termine la loro missione entro il calar delle tenebre o saranno sovrappaffati!

L'isola è composta da tessere piazzate man mano che gli avventurieri la esplorano, le uniche visibili dall'inizio sono la spiaggia dove approdano e la torre oscura. Come sarà subito evidente, la strada da compiere sarà tortuosa, ed i giocatori si troveranno continuamente a scegliere se evitare ostacoli e guardiani, perdendo tempo prezioso, o affrontarli a testa bassa.

Ogni personaggio è dotato di una riserva di energia, che viene spesa per compiere azioni extra o per affrontare i guardiani. Al suo turno ognuno sceglie quale azione compiere: muoversi, cercare o usare fiori, riposare oppure mettere in gioco una maledizione. Solo dopo che tutti hanno compiuto la propria azione si svolgono i combattimenti con i guardiani: questo meccanismo permette ai giocatori di coalizzarsi per sconfiggerli. Questo aspetto semi-cooperativo è l'aspetto più pregevole del gioco: se i giocatori riescono senza troppi problemi a gestire qualche combattimento da soli, il tempo inizierà presto a stringere e le situazioni si faranno via via più complicate: una mano in più sarà indispensabile!

Nel combattimento si confronta l'energia spesa con quella vitale del guardiano, eventualmente usando un fiore magico per ottenere benefici. Infine si tira un dado, unico per tutti, che può influenzare il combattimento, o più comunemente, far avvicinare lo scadere del tempo. Nel caso di un combattimento che veda coinvolti più avventurieri coalizzati, i giocatori possono concordare verbalmente quanta energia impiegare, ma, siccome l'impiego effettivo è segreto, bluff e tradimenti sono all'ordine del giorno: un giocatore può spendere più energia di quanta concordata per guadagnare una ricompensa maggiore a scapito di quella del compagno, oppure non spendere niente e usare un fiore per sfuggire all'incontro e lasciare il socio nei guai.

Le ricompense e penalità ricevute in seguito ad un combattimento, vengono rappresentati come un avanzamento su due tracciati circolari: superati alcuni punti di queste scale si ricevono rispettivamente effetti positivi o maledizioni. Le maledizioni bloccano

immediatamente una delle tre azioni: tale azione può essere resa nuovamente disponibile solo mettendo effettivamente in gioco la maledizione, colpendo spesso tutti i giocatori. Il tempismo nell'uso delle maledizioni è quindi un'altra caratteristica importante di questo gioco, e ne rafforza notevolmente l'aspetto competitivo. Il gioco è stato presentato in due versioni: nella tradizionale scatola o in una pratica versione portatile, mantenendo quasi invariate le componentistiche. La grafica, disegnata dallo stesso autore, è particolare, stilizzata e un po' cupa, contribuisce notevolmente a dare al gioco atmosfera e una sua personalità.

La partita scorre fluida, un po' di casualità nelle varie azioni rendono le decisioni mai del tutto scontate, l'interazione tra i giocatori è tangibile, con un clima di sospetto che si acuisce ogni volta che qualcuno chiede o offre aiuto. La durata, mancando la possibilità di perseguire strategie di lungo periodo, è adeguata, inferiore ai 60 minuti.



Una partita in corso



Atlantis

Autore: Leo Colovini

Editore: Amigo Spiele

Anche Essen 2009 ha visto una ricca offerta di giochi di "corsa". Atlantis è uno di questi (insieme a Savannah Tails e Tricky Trek).

In Atlantis, ogni giocatore deve far fuggire tre sue pedine dall'isola di Atlantide, che sta affondando, conducendole alla terraferma, su un percorso insicuro. Il sentiero di fuga è composto da 53 "caselle", fatte da una o due tessere sovrapposte. Ciascuna tessera è identificata da uno di sette colori ed ha un valore che varia da 1 a 7.

I materiali sono belli: pedine e ponti di legno, tessere di cartone ben illustrate, buone anche le carte (anche se di piccolo formato). L'isola di Atlantide e la terraferma sono due ampie tessere, su cui trovano comodamente posto le pedine dei giocatori. Manca un modo per ricordare il colore dei giocatori: una carta o un segnalino addizionale di legno sarebbero stati utili.

Il turno di gioco è strutturato in 2 fasi:

1) Il giocatore gioca una carta e sposta, muovendola verso la terraferma, una delle proprie pedine nel primo spazio dello stesso colore della carta. Se tale spazio è vuoto, il giocatore prende una tessera dalla prima pila non occupata da segnalini che precede lo spazio appena raggiunto, e la pone davanti a sé, scoperta. Tale tessera vale punti vittoria pari al suo valore. Se rimuovendo la tessera si forma un vuoto nel percorso, una tessera mare viene messa a rimpiazzare il vuoto appena formatosi. Nel caso in cui per arrivare alla tessera vengano attraversati uno o più spazi mare



Lo stand di Atlantis a Essen

(uno spazio mare è composto da una o più tessere mare consecutive), il giocatore deve pagare "punti vittoria" pari al minimo valore tra le due tessere confinanti con tale mare.

Il pagamento può essere fatto con le tessere prese (ma non si ha diritto al "resto") e/o scartando carte (una carta per punto). Il turno procede alla fase 2.

Se invece la tessera è occupata, il giocatore non può fermarsi e prendere la tessera, ma deve giocare un'altra carta e rispostarsi con le regole appena descritte.

2) Il giocatore pesca una carta, più una carta per ogni sua pedina che ha raggiunto la terraferma.

Alla fine del turno, il giocatore può pescare altre carte, sacrificando una tessera e pescando un numero di carte pari alla metà del valore della tessera.

Ogni giocatore ha un ponte, che può giocare gratuitamente per annullare il costo di uno spazio mare. Questo ponte è permanente e può essere utilizzato dalle pedine di qualsiasi giocatore.

Il gioco termina quando un giocatore riesce a far arrivare la sua terza pedina sulla terraferma. A questo punto tutti i giocatori conducono alla fine del percorso tutte le loro pedine, senza giocare carte, senza raccogliere tessere, ma pagando il costo per attraversare i tratti di mare. Chi ha più punti vittoria vince.

Il gioco è leggero e piacevole, veloce (dura 30-40 minuti) e prevalentemente tattico. Il primo che conclude il percorso risulta quasi sicuramente il vincitore (rendendo di fatto inutile il computo dei punti vittoria). Durante la prima partita è forte la sensazione di déjà-vu: i meccanismi ricordano Cartagena (dello stesso autore) e Verflixxt! (That's Life!).



Non solo gioconi...

[Ciaci] Per chi visita Essen con famiglia al seguito è inevitabile fermarsi ai tavoli dei fillerini e provare giochini semplici, semplici a cui può partecipare tutta la famiglia, pargoli compresi.

E' il caso di Granny Apples della Gamewright, un simpatico giochino che stimola il colpo d'occhio e la rapidità di calcolo. Da un piccolo contenitore dobbiamo lanciare 8 pedine in legno dalla forma di mela tagliata a metà. Scopo del gioco è di essere i più veloci a contare quante mele sono raffigurate nel lancio tenendo conto di alcune variabili. Se la pedina cade mostrando la mela varrà 1 punto. Nell'altra metà possiamo trovare dei simboli: la mezza mela che ha valore 1/2, il verme che bacia una mela e quindi vale -1, il pulcino che mangia il verme e quindi lo annulla, la torta che consuma 2 mele, e la

nonnina che serve solo a scandire il tempo di gioco. Facendo i rapidi calcoli in base alle facce visibili il primo giocatore che indovina il numero giusto di mele prende tanti segnalini mela quanto è il valore dichiarato. Se sbaglia perde metà dei segnalini in suo possesso. Se esce la nonnina si mette da parte un segnalino ed al raggiungimento del numero prefissato (di solito 12) la partita ha termine ed il giocatore con più segnalini mela vince.

Dallo stand della Cwali invece ecco Tricky Trek un "anomalo" gioco di percorso con dei simpatici e fragili animaletti di ceramica. Ogni giocatore è un leone che per vincere deve arrivare in cima alla fila di animali che si snoda sul tavolo. Per correre quindi consuma "energia" data dagli animali che ha nello stomaco (!). All'inizio del gioco ogni leone ha

mangiato: una farfalla (!!)(punti energia 1), un topo (energia 2), un coniglio (3), un maiale (4). Sparsi lungo il percorso ci sono anche dei succulenti cervi da 5 punti energia (!!!). Simultaneamente e di nascosto dagli altri, i giocatori scelgono 1 o 2 animali da cui prendere l'energia necessaria per avanzare e mangiare l'animale che si trova alla distanza scelta, che entrerà nello stomaco (!!!!) a dare nuova energia per il proseguo della corsa. Ogni animale "digerito" per la corsa viene posizionato in cima alla fila allungando così il percorso da fare. Quando un leone riesce a raggiungere (o superare) la testa della fila ha vinto.

E non vogliamo concludere, visto che siamo in Germania, con una buona birra e un tipico pane anodato? Eccovi allora Beer & Pretzel dell'eclettico Ted Alspach.

Ready Play?

Lo Store che non c'era!

www.ready2play.eu

Ogni giocatore ha a disposizione una serie di sottobicchieri con impresso un pretzel di forma e valore diverso, un sottobicchiere con un boccale che moltiplica per 2 il punteggio e un ultimo sottobicchiere quadrato che serve solo a scompaginare i piani avversari. Tutti questi sottobicchieri, a turno, vengono lanciati sul tavolo cercando di farli entrare dentro un perimetro segnalato da un cordone circolare, avendo però l'accortezza di cercare di coprire i simboli avversari. Alla fine del turno ogni giocatore conta i punti fatti e prende le relative monete. Sono validi solo i simboli che si vedono interamente (che non sono cioè parzialmente coperti), basta che rientrino nell'area delimitata oppure tocchino con una loro parte altri sottobicchieri che rientrano nell'area. Alla fine dei turni chi ha più soldi vince... e paga da bere a tutti: Prosit!

[Liga] Accidenti! mi viene in mente, leggendo le sagge parole del buon Ciaci, che anche io ho portato a casa diversi piccoli giochini ... ovviamente Tricky Trek (animaletti di ceramica + Cwali era una combo irresistibile) in primis, ma non solo ...

Dalla Surprised Stare Games Ltd ho preso Fzzzt! un gioco di aste

su robot e fabbriche. Ogni giocatore dispone ad inizio partita di 4 carte che rappresentano i robot presenti nella sua fabbrica. Ogni robot ha un valore di energia, utilizzato nelle aste, e uno o più simboli che indicano la sua "professionalità". Ogni fase vengono girate una o più carte dalle 8 disponibili ad inizio turno e viene fatta un'asta. Per aggiudicarsi l'asta si "spendono" robot. Chi vince l'asta pone, stile Dominion, i robot usati e la carte vinte nel proprio mazzo degli scarti. Oltre ai robot nel mazzo sono presenti anche fabbriche. Ogni fabbrica necessita di uno o più specialisti per produrre punti vittoria. Durante la partita sarà possibile assegnare robot alle fabbriche. A fine partita si ottengono punti per le fabbriche e per i robot in posseduti mentre si perdono punti per le fabbriche non alimentate. Gioco d'aste semplice e scorrevole. Interessante ma non esaltante.

Pocket Rockets è invece un gioco di carte della Hazgaard Editions. i giocatori sono impegnati a costruire razzi con destinazione la Luna. Nel proprio turno di gioco è possibile muoversi su un anello formato da 6 carte. A seconda della casella dove ci si ferma si possono acquistare pezzi di raz-

zo, carburante o compiere azioni speciali. Scopo del gioco è riuscire ad assemblare il maggior numero di razzi e dotarli dell'opportuno carburante. Un razzo deve essere composto da una base, pezzi di fusoliera e una punta. Una volta completato deve essere alimentato con del carburante. I punti a fine partita dipendono dalla dimensione della fusoliera e dal tipo di carburante. I primi razzi ad essere completati saranno alimentati con carburanti di pregio, gli altri man mano con carburante meno interessante. Ovviamente il tutto sta nel trovare l'equilibrio vincente fra velocità nella costruzione e dimensione del razzo. Un sacco di piccole altre cosucce rendono il gioco vario ed interessante.

Non sono un amante particolare del genere "filler" ma effettivamente sono giochi che si prestano bene ad essere giocati in famiglia o con bambini o in attesa di giocatori per qualcosa di più serio ... quindi hanno senz'altro un loro perché.

GLI ILSAZZIARI





Luna Llena

Autore: Servando Carballar

Editore: Gen-X Games

"Un gioco di terrore e sopravvivenza nelle profondità del bosco", così sottotitola la scatola della nuova creazione della spagnola Gen-X Games, ed effettivamente il gioco non delude queste aspettative!

Il gioco è un semi-cooperativo, o meglio un gioco a fazioni avverse: un giocatore interpreta il branco di lupi mannari che infesta il bosco, e gli altri un gruppo di giovani avventurosi che, sprezzanti delle leggende e delle voci, hanno deciso di campeggiarci. Il gioco inizia con il risveglio dei giovani dopo la prima notte trascorsa nel bosco: una delle loro tende è stata saccheggiata, i due amici, casualmente gli unici che conoscevano la zona ed avevano una mappa, sono scomparsi lasciandosi dietro oggetti rotti e tracce di sangue.

Scopo dei campeggiatori è seguire le tracce fino al covo dei licanthropi, salvare gli amici, recuperare la mappa, e fuggire finalmente dal bosco. I licanthropi invece, non possono accontentarsi di massacrare i poveri ragazzi, ma devono rinfoltire il branco: per fare questo devono quindi morderli nel tentativo di contagiarli ma facendo ben attenzione a non ucciderli, almeno fin quando non spunta la luna piena!

All'inizio della partita il licanthropo marca su una mappa segreta del bosco, diviso in zone esagonali, il tragitto per arrivare alla sua tana, l'obiettivo iniziale dei campeggiatori.

Gli avventurieri, ogni turno, concordano come muoversi per sfruttare al meglio le proprie differenti caratteristiche, e giocano una carta azione. Oltre ad un

movimento, consentito in aggiunta ad ogni altra azione, i personaggi possono tentare di individuare le tracce dei licanthropi, cercare oggetti nel luogo in cui sono, nascondersi per riprendere un po' di coraggio, fare la guardia o scappare! La componente aleatoria è abbastanza marcata, considerando che molte delle azioni richiedono tiri di dado, e che comunque azioni, oggetti e eventi speciali sono carte pescate a caso. Il ruolo del licanthropo è comunque maggiormente strategico e necessita una pianificazione più accurata.

Il licanthropo, durante il giorno, tende continue imboscate al gruppo, e deve cercare di combattere con ogni personaggio. Ferendo un personaggio in combattimento, infatti, gli si attribuisce a caso un gettone il cui risultato può essere "contagiato" o "immune", tale risultato resta segreto per tutti fino alla sera. Essendoci tanti gettoni quanti personaggi, dei quali solo un contagio, il licanthropo cercherà di ferire tutti, per essere sicuro di farsi un nuovo compagno, inol-

tre, ignorando i gettoni attribuiti fino al calar delle tenebre, non può permettersi di uccidere nessuno, almeno fino alle fasi finali del gioco. Di fatto si elimina abbastanza elegantemente la possibilità che un giocatore possa essere eliminato prematuramente, cosa che, vista la lunghezza del gioco (120-150 minuti!) non sarebbe per nulla simpatica...

E' un gioco che fa della sua ambientazione, anche attraverso una grafica molto ben disegnata, il suo punto di forza. Si adatta molto bene a trascorrere una serata in allegria, è molto coinvolgente, caotico e ricco di interazione; inoltre si presta ad essere giocato anche in gruppi numerosi supportando egregiamente fino a 7 giocatori. I materiali in generale sono un po' il suo punto debole: le carte molto sottili, i segnalini minuscoli e la qualità delle bustelle, non sono sinceramente all'altezza di quello che ci si aspetterebbe dal prezzo al quale viene proposto, pur considerando come parziale scusante la giovinezza e le piccole dimensioni della casa editrice.





Erosion

Autori: John Douglass, Phil Eklund

Editore: Sierra Madre Games

Erosion, la novità 2009 della Sierra Madre Games risulta una conferma e una innovazione nella politica editoriale di questa piccola casa americana: da una parte infatti, abbiamo ancora una volta un tema originale e didattico, dall'altra la durata di gioco è breve.

L'ambientazione in *Erosion* è sicuramente originale: ogni giocatore controlla una vetta montana affacciata su una valle fluviale. Ciascuno ottiene punti vittoria, influenzando i fenomeni di erosione atmosferica e di crescita tettonica delle montagne, nonché i fenomeni di trasporto fluviale dei detriti.

Il gioco consiste in 96 carte e un manuale di istruzioni, compattati in un piccolo involucro trasparente. Le carte hanno un formato particolare (stretto e allungato, con gli angoli non arrotondati); illustrazioni e materiali non sono eccellenti. Fortunatamente, le carte vengono mescolate solo una o due volte per partita. Il regolamento propone due livelli di gioco: base e avanzato.

La meccanica centrale del gioco è la "gestione della mano". Come nei giochi di carte più recenti, ogni carta può essere utilizzata per più scopi - in questo caso due: rappresentare uno strato roccioso oppure compiere un'azione. Sotto molti punti di vista, *Erosion* assomiglia al più complesso *Glory to Rome*.

Durante il proprio turno, il giocatore può compiere un'azione fra:

1. Sottoporre una montagna agli agenti atmosferici;
2. Erodere gli strati indeboliti di una montagna, precipitandoli nel fiume (area comune);



Alcune carte del mazzo di *Erosion*

3. Trasportare i detriti dal fiume al proprio delta (ottenendo così punti vittoria);
4. Pescare carte.

Per compiere le prime tre azioni è necessario giocare una carta corrispondente (le carte sono divise in tre mazzi, uno per tipo di azione). Le carte agenti atmosferici permettono di indebolire progressivamente gli strati di roccia di una montagna (propria o di un avversario) finché non viene raggiunto uno strato inattaccabile da quel particolare fenomeno meteorologico. Le carte erosione permettono di far precipitare alcuni strati indeboliti nel fiume (area comune). In entrambi i casi, il giocatore pesca tante carte quanti sono gli strati rocciosi interessati. Se ha più di sei carte in mano, deve tenerne sei, e quelle in più vengono aggiunte scoperte, come strati rocciosi, alla base della montagna, causandone un innalzamento.

Le carte trasporto permettono di prendere carte dal fiume e tra-

sferirle nella propria riserva (delta). Per fare questo bisogna anche scartare una carta roccia dello stesso tipo di quello che viene preso.

Se si pescano carte, si reintegra la mano a sei, pescando al massimo due carte da ogni mazzo/azione. Quando uno dei mazzi si esaurisce e i giocatori passano finisce un'era: dopo una (due) ere, il gioco si conclude. Altezza della montagna, presenza di fossili nei suoi strati rocciosi e materiali raccolti nel proprio delta determinano i punti vittoria.

La versione avanzata introduce alcuni poteri speciali (continui o utilizzabili una sola volta).

Erosion è un gioco breve (dura circa 30 minuti), interessante, educativo ed economico. Non è un capolavoro, ma ha il pregio di essere lineare e ben pensato. Merita sicuramente una partita di prova.



Strada Romana

Autore: Walter Obert

Editore: Gamesinitaly

Ad accrescere la già ampia offerta di titoli italiani presentati quest'anno ad Essen ha contribuito anche la nuova ideazione di Walter Obert, *Strada Romana*. Un prodotto che più che mai può essere contrassegnato dal marchio "100% Made in Italy" in quanto non solo hanno lavorato al progetto sia autore che casa editrice nostrani (il marchio Games in Italy, infatti, racchiude le due realtà italianissime Giochix e Ghenos Games) ma anche la tematica è tutta incentrata sulla storia dei nostri avi romani.

Calarsi nell'ambientazione non è affatto difficile in quanto ci si trova catapultati nel bel mezzo del traffico di Roma, quello che già si veniva a creare ai tempi di Traiano nel II secolo d.C., quando i carri di trasporto merci che partivano dalla capitale per raggiungere il porto si andavano a incrociare con quelli che, in direzione opposta, arrivavano in città per consegnare i beni appena approdati al molo di Ostia.

Districarsi nel marasma quotidiano non è certo cosa facile, per cui, per dimostrare di essere i migliori "mercator" di una volta, bisognerà soddisfare il maggior numero di richieste del popolo romano, realizzando dei contratti ed utilizzando come mezzo di trasporto il carro che, all'occorrenza, si dimostrerà più utile, più comodo ma soprattutto più agile a destreggiarsi nel traffico.

Sulla plancia di gioco è schematizzata la strada lungo la quale si muovono i carri e sono riportate le diverse situazioni tipiche del caso, in alcune zone infatti si allarga mentre in altre si presentano delle scomode strettoie.

Ogni giocatore nel suo turno deve cercare quanto più possibile di

collezionare le tessere merci, che rappresentano la richiesta di una determinata merce in una specifica zona, e/o i cubetti merci, che rappresentano invece le merci stesse da scambiare. Per farlo ha a disposizione tre movimenti da distribuire a scelta tra i carri in gioco che, aspetto alquanto originale, non appartengono ad un singolo giocatore ma sono a disposizione di tutti.

Nel momento in cui nel proprio turno si riesce a raccogliere una tessera merce, si ha diritto a ricevere anche delle monete, i sesterzi, in numero pari alla quantità di cubetti merce dello stesso colore presenti in quel momento sulla plancia di gioco. Se si riesce a collezionare sia la tessera che il cubetto merce dello stesso colore allora si è realizzato un contratto e questo permette di guadagnare dei punti vittoria.

La partita ha termine quando quattro dei dieci carri in gioco sono usciti dall'ingorgo della strada romana, affacciandosi dal lato del tabellone opposto rispet-

to a quello da cui sono partiti. A questo punto si può procedere con il calcolo dei punti guadagnati, dato dalla moltiplicazione del numero dei contratti completi dello stesso colore di cui si ha la maggioranza, per il numero di contratti completi di colore differente che si sono accumulati durante la partita. A questo totale andrà poi sottratto un punto per ogni eventuale merce, sia tessera che cubetto, rimasta spaiata.

Questa metodologia di conteggio dei punti ricorda un po' le dinamiche kniziane del fine partita, che tendono a rendere un po' più articolate anche le strategie di gioco, incentivando a non focalizzarsi sulla raccolta di merci ed ordini di un solo colore ma a specializzarsi su una tipologia per poi spaziare quanto più possibile sulle altre merci a disposizione, collezionandone almeno una per tipo. Il tutto però senza pescare troppo a caso perché le eventuali rimanenze pesano negativamente.

Portare a buon fine dei contratti



Un dettaglio di grafica e componenti

non è però l'unico modo per assicurarsi la vittoria, ci sono di fatto un altro paio di espedienti che si possono sfruttare. Da una parte si può tentare la sorte azzardando una scommessa su uno dei carri in gioco, si guadagneranno infatti tre punti se si è puntato su uno dei quattro carri che, uscendo dall'imbottigliamento, hanno decretato la fine della partita; diversamente si perderà un punto.

D'altra parte si può cercare anche di accumulare monete poiché ogni volta che nella propria riserva si arriva ad avere almeno cinque sesterzi, automaticamente cinque monete vengono trasformate in un punto vittoria.

Se da una parte tale punto vittoria guadagnato può sembrare molto allettante, non bisogna però sottovalutare l'utilità delle monete. Pagando da uno a quattro sesterzi è possibile far compiere ai carri movimenti particolari che aiutano a divincolarsi nel traffico e a rendere il proprio turno più proficuo, si tratta infatti di potersi spostare in orizzontale o diagonale laddove di norma non sarebbe possibile, oppure di compiere uno step in più rispetto ai tre di base o ancora di sorpassare gli altri carri in caso si venga a creare un ingorgo, dato che sullo stesso slot di strada può sostarne uno solo.

Nel complesso quindi Strada Romana si presenta come un gioco semplice soprattutto da spiegare, data la brevità delle regole, di media durata e ben scalabile visto che risulta apprezzabile in tutte le possibili combinazioni, considerando che può coinvolgere dalle due alle cinque persone. Per chi preferisce avere un'esperienza di gioco rilassante, improntata più al divertimento che alla sana competizione, può trovare belle soddisfazioni con questo titolo.

Ai giocatori più attenti ed esigenti potrebbero saltare all'occhio alcuni limiti legati a specifiche meccaniche di gioco, che vengono particolarmente accentuati nel caso in cui ci si confronti con avversari molto riflessivi e calcolatori.

Il fatto che i carri siano disponibili per le mosse di tutti i giocatori rende il gioco poco pianificabile a lunga scadenza e richiede più concentrazione nel momento del proprio turno, in cui si rende indispensabile sfruttare al meglio la scenario attuale, cercando nel contempo, se possibile, di mettere anche il bastone fra le ruote agli avversari. L'estrazione a caso delle tessere e dei cubetti merce, per rimpinguare la dotazione sulla plancia mano a mano che vengono raccolte dai giocatori, è uno dei pochi aspetti alea-

tori in gioco che in alcune situazioni può attribuire dei vantaggi per qualcuno o dare origine a situazioni di stallo in certe fasi della partita.

L'elemento dell'ingorgo del traffico, infine, che almeno una volta nella partita è destinato a capitare, è un aspetto interessante e inusuale, che spezza un po' il ritmo costante della partita e costringe a prendere scelte alternative: temporeggiare incamerando sesterzi, in attesa che qualcun'altro sblocchi la situazione oppure sacrificarsi per tutti, pagando per compiere la mossa speciale del sorpasso, valutando ovviamente prima se è conveniente farlo.

Strada Romana ha certamente ben figurato ad Essen e questo è merito di alcune decisioni apprezzabili degli editori: bella componentistica, grafica molto curata ed evocativa, che tanto aiuta ad attirare l'attenzione soprattutto in fiera, regolamento snello ma molto chiaro e fitto di esempi chiarificatori. Si può fare giusto un appunto sulle scelte legate alla componentistica dei carri, in particolare sui piedistalli un po' troppo grandi che coprono parte dell'immagine e sulla segnalazione poco chiara e visibile della direzione dei carri...ma in fondo sono minuzie che poco influenzano la godibilità del gioco!

GLI ILSAZZARILI





Opera

Autore: Hans van Tol

Editore: The Game Master

La parte più originale di Opera è senza dubbio la sua ambientazione. In Opera i giocatori costruiscono teatri in varie città d'Europa e vi rappresentano Opere dei più famosi compositori con lo scopo di ottenere punti; inutile aggiungere che alla fine del gioco il vincitore è il giocatore con più punti.

Il gioco si svolge in 9 turni divisi in tre gruppi (episodi) da tre turni ciascuno, il Barocco, il Classicismo e il Romanticismo.

Al termine di ogni episodio si effettua una fase di punteggio, ma altri punti possono essere realizzati durante i singoli round.

In gioco ci sono 6 città Europee, Berlino, Vienna, Londra, Parigi, Venezia e Milano, in ognuna delle quali i giocatori potranno costruire i propri teatri per mettere in scena le Opere di 6 importantissimi compositori, Händel, Monteverdi, Mozart, Beethoven, Wagner e Verdi.

In aiuto ai giocatori, sei ruoli possono essere utilizzati per costruire o espandere teatri, comprare nuove composizioni musicali o venderle e persino modificare la popolarità dei compositori per trarre maggior profitto dalle rappresentazioni messe in scena nei propri teatri.

Il turno è estremamente semplice e si risolve in tre fasi Investimento, dove ogni giocatore offre segretamente ducati per predisporre il budget di cui disporrà per la fase delle azioni; il valore del budget determina anche l'ordine di gioco.

Azioni, che si svolgono in ordine di budget e si effettuano sfruttando i benefici di uno dei 6 personaggi. Alcuni personaggi porta-

no beneficio solo al giocatore che li ha scelti, altri invece possono essere sfruttati da tutti. Il costo del personaggio non va pagato in ducati ma detratto dal budget rendendo variabile l'ordine di gioco e interessante la decisione sulla quantità di ducati da versare nel budget.

L'impresario permette di acquistare fino a due opere musicali pagando in base alla fama del compositore (i compositori sono ordinati da 1 a 6 e l'ordine equivale alla loro fama che, durante la partita, varia).

L'architetto permette di comprare due pezzi di teatro nel quale saranno rappresentate le opere musicali.

La signora permette di vendere al Palazzo Reale un'opera musicale ottenendo in cambio ducati o punti proporzionati alla fama del compositore dell'opera venduta.

Il maestro è utilizzato solo dal giocatore che lo ha scelto che ha l'opportunità di spostare la pedina del maestro in una città. Grazie alla presenza del maestro le opere messe in scena in quella città porteranno un doppio incas-

so.

Il critico consente di modificare il livello di fama di un compositore. Infine l'esperto consente di realizzare immediatamente punti pari alla fama del compositore di ogni opera messa in scena dal giocatore nella città in cui muove la pedina dell'esperto.

La fase successiva, quella degli incassi, consente al giocatore di recuperare ducati sulla base di tutte le opere messe in scena nei propri teatri.

Segue una fase di preparazione al turno successivo con l'aggiornamento della fama dei compositori e la messa in gioco di nuove opere musicali.

I meccanismi sono interessanti e ben integrati tra loro, l'interazione tra i giocatori è presente, anche se non in modo determinante, è comunque necessaria una buona strategia di pianificazione. Unico neo, il gioco è forse un po' troppo lungo per quel che offre; alla lunga diventa un po' ripetitivo nonostante l'evoluzione sia garantita dalla progressiva entrata in gioco di città di maggior valore.

Il tabellone e alcuni componenti del gioco





Modern Society

Autore: Jussi Autio

Editore: Tuonela Productions Ltd.

Spesso il tema dei giochi presentati ad Essen è purtroppo fin troppo prevedibile: ogni anno ci sono un paio di giochi ambientati in antico Egitto, tre o quattro nell'Europa medievale, uno in Mesopotamia, e un paio nell'estremo oriente. Sicuramente qualche nuova uscita riguarderà il commercio con paradisiache isole tropicali, la costruzione di fantastici monumenti, lo sviluppo di una rete ferroviaria in qualche regione del mondo, la nascita di imponenti civiltà o la gestione di una qualche manifattura. I grandi editori raramente sono disposti a rischiare proponendo temi originali.

Diverso è il caso per i piccoli editori, che possono osare temi più originali: quest'anno è il caso di Erosion della Sierra Madre, o della casa editrice finlandese Tuonela, che ad Essen aveva tre giochi dai temi particolari: Inquisitio, incentrato sugli interrogatori e le torture della Santa Inquisizione, Soul Hunter, in cui i giocatori tentano di procacciarsi delle anime, e Modern Society.

In Modern Society, gioco da tavolo "travestito" da gioco di carte, i giocatori assumono il ruolo di statisti che, manipolando opportunamente l'informazione, influenzano l'opinione pubblica, in modo da ottenere il supporto della popolazione alla promulgazione di leggi di loro interesse.

Il gioco si divide in stagioni, ripartite a loro volta in 3 round. All'inizio di ogni stagione ciascun giocatore riceve 5 carte. In ogni round tutti giocano simultaneamente una carta. Ciascuna di queste carte influenza l'opinione pubblica (modificando la rilevanza dell'argomento), e permette di



MDM in posa con l'eccentrico autore

ottenere punti supporto nei 4 argomenti (sicurezza, economia, ambiente e parità di diritti). I punti supporto possono essere spesi per promulgare leggi (una per round), che forniscono punti vittoria e abilità speciali.

Dopo 3 o 4 stagioni il gioco finisce.

Benché il meccanismo di gioco sia molto semplice, Modern Society ha tutta una serie di aspetti che lo rendono interessante. Innanzitutto, molte carte hanno abilità speciali, che si attivano soltanto se altre carte sono presenti sul tavolo. Poiché le carte giocate restano sul piano di gioco per l'intera stagione, è possibile realizzare delle "combinazioni" molto potenti. Per favorire questo, alla fine di ogni round è possibile scartare una carta per ripescarne una fra le prime due del mazzo: in questo modo si possono cercare le carte utili alla propria strategia. Infine, le carte legge in ogni argomento

sono di più livelli, e l'acquisto può essere fatto solo avanzando di un livello alla volta (la nuova legge rimpiazza la vecchia nello stesso argomento). Dato che il numero di leggi in ogni argomento è piramidale al salire dei livelli, necessariamente qualche giocatore verrà tagliato fuori dalla corsa al "miglioramento" delle leggi e quindi avrà tutto l'interesse a smorzare la rilevanza sociale dell'argomento.

Modern Society, pur non presentando particolari innovazioni, è a mio parere attraente, ricco e articolato nella sua esecuzione; è interessante il lavoro fatto dall'autore sull'associazione fra nomi ed effetti delle carte, che si amalgamano in modo tale da esaltare il legame fra meccaniche e tema.

Se siete incuriositi dal gioco, potete anche provare la sua versione online sul sito della Tuonela Productions:
www.tuonelaproductions.com



Bunny Bunny Moose Moose

Autore: Vlaada Chvátil

Editore: Czech Games Edition

La prima cosa che devo fare apprestandomi a scrivere questa breve anteprima è, senza alcun dubbio, inchinarmi davanti alla ormai manifesta polivalenza di Vlaada Chvátil. Quasi ogni suo gioco ha riservato sorprese piacevoli e, a differenza di altri autori (come Martin Wallace ad esempio), ha ampiamente dimostrato di riuscire a portare il suo *quid pluris* in ogni tipologia di gioco. *Bunny Bunny Moose Moose* (letteralmente *Coniglio Coniglio Alce Alce*, da ora *BBM*) non è infatti un *giocone* alla *Through the Ages* ma addirittura un party game.

In *BBM* i giocatori diventano conigli o alci e tentano di sfuggire al fucile del cacciatore che è a caccia di teste impagliate da mettere sopra al caminetto, ma il cacciatore ha gusti particolari, e l'abilità degli animali sta nel convincere il cacciatore che è semplicemente in cerca di un animale diverso. Certo, detto così suona un po' strano ma leggendo capirete.

Il gioco può essere giocato da 3 a 6 giocatori e non dura più di 20 minuti. Nella scatola ci sono 12 pedine di legno in 6 colori diversi, una lepre e un alce per ogni colore che sono utilizzati - entrambi - come segnapunti per ogni giocatore; un mazzetto di carte sentiero (il segnapunti), un mazzo di carte animale e 6 carte per ricordare ad ogni giocatore il colore che ha scelto per giocare. Infine un foglio con una filastrocca e il regolamento, scritto in modo semplice, fluido e con la solita ironia che caratterizza, almeno ultimamente, i regolamenti dei giochi di Vlaada.

I giocatori si siedono su un lato di un tavolo, tutti tranne uno che invece si siede di fronte a loro, questo giocatore è il narratore. Il narratore cambia ad ogni turno ed una partita termina quando tutti i giocatori hanno interpretato il ruolo del narratore per 2 volte (anche 3 se si vuole fare una partita più lunga). Il compito del narratore è semplice, recitando la filastrocca in modo da scandire il tempo, guarda una carta e la gioca formando una fila di 6 carte (una per ogni strofa della filastrocca), completata la prima fila ricomincia da capo coprendo man mano le carte già giocate con delle nuove carte fino a quando non pesca (e rivela) un cacciatore gridando "BAM"! A questo punto gli altri giocatori devono rimanere immobili, dando la possibilità al narratore di calcolare i punteggi prima di cominciare un nuovo turno, con un nuovo narratore.

Cosa? Non è chiaro perché i giocatori devono restare immobili

durante il punteggio?

Come dicevo il cacciatore è alla ricerca di trofei particolari, certi animali quindi hanno più probabilità di schivare le attenzioni del cacciatore, fuggendo in avanti sul sentiero segnapunti. Il fatto di essere più o meno attraenti è deciso dalle carte che il narratore scopre man mano. Fondamentalmente le carte rappresentano caratteristiche di conigli e alci e indicano un punteggio che può essere positivo o negativo. Per le alci la caratteristica è la forma delle corna, per i conigli è quella delle orecchie. Le alci hanno corna aperte o compatte che possono essere rivolte verso l'alto o verso il basso; per i conigli ci sono le orecchie, in alto sulla testa o di fianco, dritte o afflosciate. Spesso poi capita che la carta non riporti entrambe le corna o entrambe le orecchie di un animale ma solo una, quella di destra o quella di sinistra. Ci sono anche carte *jolly* che identificano solo una caratteristica ad esem-



pio, corna verso l'alto o verso il basso purché aperte e così via.

Mentre il narratore scopre le carte i giocatori si fanno un'idea di quali siano le caratteristiche migliori che faranno guadagnare più punti (come dicevo il valore è indicato su ogni carta) e decidono come posizionarsi, mimando con le mani il tipo di animale e le caratteristiche che vogliono utilizzare per contraddistinguerlo: la mano destra aperta verso l'alto con il pollice poggiato alla tempia destra indicherà ad esempio un alce con il corno destro aperto e verso l'alto; una mano sinistra chiusa a pugno tranne che per due dita (indice e medio) unite e solo leggermente piegate, poggiata alla tempia sinistra indicherà una lepre con orecchie sul fianco e flosce. Il giocatore deve stare bene attento a far avanzare entrambi i suoi segnapunti, il coniglio e l'alce perché alla fine della partita sarà l'animale più indietro sul sentiero di ciascun giocatore a determinare il vincitore.

Ogni giocatore, durante la filastrocca può continuamente far cambiare posizione alle sue mani ma al "BAM" del narratore, quando cioè l'ultima carta scoperta è quella del cacciatore (alcune carte cacciatore sono mischiate nel mazzo insieme alle altre), i giocatori devono immobilizzarsi sperando non solo di aver assunto una posizione corretta (mezzo coniglio e mezzo alce non vale) ma soprattutto che gli permetta di realizzare il maggior numero di punti.

Se già questo basta a mettere in imbarazzo le capacità psicomotorie dei giocatori, alcune chicche rendono l'impresa ancora più ardua. Ci sono carte ad esempio che premiano, in una manche, un animale piuttosto che l'altro. In questo caso per sfruttare il bonus delle carte è importante mimare quell'animale, oppure basta tirare fuori la lingua, infatti per una ragione che è fin troppo



misteriosa da spiegare, nella foresta in cui si svolge il gioco un coniglio può essere scambiato per un alce semplicemente tirando fuori la lingua. Con in gioco la carta che premia i conigli quindi saranno premiati tutti i conigli senza lingua fuori e tutte le alci con la lingua fuori. Ovviamente vale anche il contrario!

Se non bastasse ancora, una carta senza animali ma con un semplice "+/-" su di essa cambia, quando è in gioco, tutti i valori positivi in negativi e i negativi in positivi, aumentando ancora di più la difficoltà e la rapidità con cui gli animali-giocatori si devono adattare per sfuggire dalle mire del cacciatore.

Carte speciali come le ultime che ho descritto possono essere tolte per una partita più semplice, per gli esperti invece è prevista una filastrocca da 8 strofe che mette quindi in gioco 8 carte invece delle 6 previste dal gioco base aumentando ancora di più la difficoltà e il divertimento.

E il narratore? Sicuramente state pensando che potrebbe alla lunga annoiarsi. Invece no, il ruolo del narratore lo si fa a rotazione e quando un giocatore è di turno per fare il narratore i suoi segna-

punti sono mossi insieme a quelli di un altro giocatore scelto dal narratore stesso, almeno due volte nella partita quindi non potremo fare affidamento sulle nostre capacità motorie ma dovremo fidarci dell'istinto di sopravvivenza di uno dei nostri avversari.

Il gioco è fresco, veloce e molto divertente, il divertimento è assicurato anche per chi assiste alla partita. La tensione (se così si può chiamare) è sempre alta, ogni carta giocata può mettere completamente in discussione la strategia adottata e, a seconda della bravura dei giocatori, il narratore può forzare un po' la mano aumentando leggermente la velocità della filastrocca per mettere alla prova l'abilità dei giocatori.



Caligula

Autore: Pierluca Zizzi

Editore: Post Scriptum

A completare la nutrita schiera di giochi italiani ad Essen troviamo anche l'ultimo edito in casa Post Scriptum: Caligula di Pierluca Zizzi.

Si tratta di un gioco di congiure, tradimenti, alleanze e assassini ambientato nell'antica Roma al tempo degli Imperatori.

In breve ogni giocatore è dotato di una serie di gettoni numerati da -1 a 4, con la possibilità di aggiungerne altri in corso di partita, che dovrà piazzare segretamente su delle carte "Civitas" che rappresentano cinque classi sociali del tempo. Ad ogni carta è associata una azione che può interessare la totalità dei giocatori oppure solo chi ne detiene la maggioranza. Tali azioni consentono di distruggere o scambiare di posto altre carte Civitas in gioco, oppure di pescare nuovi gettoni o riposizionarli o ancora di scambiare due carte Sequentia oppure di pescare carte dal mazzo Coniura o Pugio con le quali è possibile ordire una congiura ai danni dell'Imperatore di turno, favorendo la successione del proprio candidato.

Queste ultime carte possono mostrare il simbolo congiura, un pugnale oppure tutti e due i simboli e servono per le operazioni di congiura e assassinio che verranno descritte più avanti.

Le carte Augustus infine raffigurano i vari candidati imperatori e oltre all'Imperatore in carica restano scoperte sempre due carte di pretendenti. Un numero sulla carta indica i punti vita che è necessario raggiungere per ottenere la morte del personaggio.

L'ordine di attivazione delle azio-

ni Civitas è data dalla disposizione casuale di 6 carte "Sequentia" che dettano i tempi di gioco. Su queste carte vi è indicata l'esatta sequenza di risoluzione delle carte Civitas ed è molto importante tenerne conto durante la fase di piazzamento dei gettoni perché alcune azioni permettono di cambiare l'ordine di gioco o la posizione di alcune carte, stravolgendo le proprie strategie precedentemente elaborate con la posa dei gettoni.

Durante la risoluzione di queste carte i giocatori possono ordire una congiura per assassinare l'Imperatore e per fare questo prima viene svolta una fase di asta in cui viene decretato il capo del complotto per mezzo dell'offerta di una o più carte Coniura ed indicato il candidato successore.

Successivamente, attraverso le carte Pugio, si determina se l'assassinio ha avuto esito positivo e si distribuiscono i punti vittoria tra i partecipanti alla congiura ed alla fine del turno il nuovo Imperatore distribuirà ulteriori punti a chi lo ha sostenuto.

La particolarità di questo gioco è che i giocatori possono accordarsi e allearsi a piacimento per ordire una congiura, ma nessuno è tenuto a tener fede alla parola data per cui i casi di tradimento e di bluff sono all'ordine del giorno.

Inoltre la fase di risoluzione degli eventi permette ai giocatori più smaliziati delle vere e proprie cattiverie verso gli avversari impedendogli di ricevere i frutti dei loro piazzamenti o rendendo vane le loro strategie.

L'impressione dopo la prima partita è che sia un gioco che per essere apprezzato appieno vada giocato più volte perché solo partita dopo partita si affinano le tattiche e le strategie e si comprendono a fondo le sue potenzialità. Il target di riferimento è senza dubbio il giocatore con alle spalle un po' di esperienza ludica ma credo che sia proponibile anche ai giocatori occasionali perché la complessità e la durata di una partita rientrano nella media e poi chi non è capace di complotto alle spalle altrui?



Un dettaglio di una partita in corso



last train to Wensleydale

Autore: Martin Wallace
Editore: Warfrog (Treefrog)

Last Train to Wensleydale è la proposta ferroviaria di quest'anno della Treefrog di Wallace.

Il gioco è leggermente diverso da un classico ferroviario ed è strutturato come i più recenti giochi economici di Wallace, giocati su pochi turni suddivisi in molte fasi. I materiali sono quelli tipici della Treefrog: tanti segnalini di legno delle forme più svariate e un tabellone (bruttino, per la scelta singolare dei colori).

I giocatori fondano piccole compagnie ferroviarie nello Yorkshire e prendono a noleggio vecchi treni per trasportare formaggio, pietre e passeggeri. I materiali possono essere trasportati ovunque, mentre i passeggeri hanno destinazioni ben precise.

Il gioco gravita attorno all'influenza che i giocatori riescono ad ottenere in quattro campi: governo, treni e due grandi compagnie ferroviarie (Midland Railway, MR e North Eastern Railway, NER). L'influenza viene guadagnata attraverso un'asta tipo Amun-Re.

L'influenza sul governo viene usata per costruire le proprie rotaie in quelle zone occupate da contadini che si oppongono al passaggio della strada ferrata e per determinare l'ordine di costruzione dei binari.

L'influenza sui treni permette di noleggiare treni per movimentare merci e passeggeri e per determinare l'ordine della movimentazione.

L'influenza sulle compagnie ferroviarie è utilizzata per connettere i propri binari a quelli della MR o NER ed è utilizzata per liberarsi di quelle tratte della propria fer-



rovia che sono in perdita.

La parte di costruzione dei binari è semplice: in un turno si può solo creare una linea ininterrotta di binari, senza biforcazioni. Tale linea deve partire da un binario della propria compagnia o, spendendo influenza, da una città raggiunta da una delle due compagnie. Il costo della costruzione è pagato in cubi investimento (che vengono riforniti ad ogni turno) o in qualsiasi tipo di influenza.

Nella fase di movimento i giocatori prendono a nolo dei treni usati di varia capacità e con questi movimentano merci e passeggeri. Per muovere il formaggio, la ferrovia deve raggiungere l'area in cui esso viene prodotto. La pietra può essere trasportata se la ferrovia raggiunge una città contigua alla collina dove si trova la cava. I passeggeri rossi vogliono raggiungere una città servita dalla MR, i passeggeri verdi vogliono invece essere trasportati alle città servite dalla NER.

I giocatori ottengono profitti dai

beni trasportati, ma subiscono perdite in base alle loro tratte ferroviarie. La differenza fra profitti e perdite viene registrata su un indicatore, che determina l'ordine del turno.

Come ultima azione, i giocatori possono convincere la MR o la NER a comprare una propria tratta (in modo da ridurre le perdite causate da binari oramai obsoleti), spendendo la corrispondente influenza.

La partita dura quattro o cinque turni. Alla fine si somma alla propria posizione sulla scala delle perdite e dei profitti un punto per ogni bene trasportato nel gioco, e due punti per ogni set completo di quattro oggetti diversi.

Last Train è piacevolmente diverso sia dai ferroviari azionari (1830) che da quelli di trasporto (Steam). La rigiocabilità è garantita da un setup variabile, unico elemento aleatorio del gioco. La complessità è intermedia fra Tinners' Trail e Automobile, dello stesso autore.



Aaargh!Tect

Autore: Walter Obert

Editore: Heidelberger Spieleverlag

Dopo averci fatto strillare a squarciagola ai bordi di un campo da calcio per impersonare degli isterici allenatori, dopo averci fatto gesticolare insulsamente per mettere in riga i turisti su un pazzo treno giapponese, questa volta Walter Obert, non contento, ci ripropone le sue pazzie meccaniche per catapultarci indietro nel tempo e simulare i goffi movimenti dei nostri antenati della preistoria.

In Aaargh!Tect infatti vestiamo i panni, o meglio le pelli, di impacciati architetti e costruttori dell'età della pietra che, in quanto più simili a scimmioni che a veri e propri umani, comunicano e si intendono tramite gesti e parole quanto mai inusuali.

Il gioco si svolge in competizione tra 2 o più coppie di giocatori che dovranno cercare di assemblare nel più breve tempo possibile una costruzione raffigurata su di una carta. I pezzi a disposizione sono di diversa forma e colore, in generale si tratta di cilindri, piramidi o parallelepipedi di legno e di una piattaforma in cartoncino. Per indicare al proprio compagno quale pezzo si deve sistemare, l'architetto deve fare dei gesti bizzarri che possono essere quello di inclinare la testa prima a destra e poi a sinistra, alzare le spalle, oppure battere le mani in alto o in basso, piuttosto che saltellare a piedi alterni o ancora ondeggiare con il fondoschiena! Impartire gli ordini per il piazzamento di questi componenti è forse ancora più complicato perché occorre ripetere delle parole senza senso come "Ugungu", "Konguku" o demenzialità simili e pronunciarle una sola volta se si intende un certo tipo di comando (come per esempio "prendi") oppure 2 volte consecutivamente

se si vuole comunicare il comando opposto (nello stesso esempio quindi "posa"). E per dare modo all'architetto di segnalare al suo costruttore se ha eseguito correttamente l'ordine ricevuto, l'autore ha previsto un segnale specifico: un bel colpo di clava sulla capoccia e ben due se invece si è commesso qualche errore! Per riuscire a recuperare una clava degna di questo nome i giocatori non dovranno neanche impazzire più di tanto, fa parte della dotazione della scatola. Per fortuna si tratta di una clava gonfiabile, vera chicca di questo nuovo prodotto, con tanto di spuntoni acuminati ma comunque soffice ed innocua quanto basta per dare vita ad esilaranti partite.

Coordinare gesti e parole e riuscire a dare segnalazioni coerenti che semplifichino la ricostruzione

della figura obiettivo rappresenta la più grande difficoltà del gioco, il tutto però è condito dalla grande simpatia che sprigiona vedere i protagonisti all'opera, tanto che assistere ad una partita è almeno altrettanto divertente che giocarla in prima persona.

Anche in questo caso Walter Obert conferma la sua capacità nel partorire dei party-games davvero esilaranti per cui, se piace il genere spiritoso, il divertimento è assicurato. E il successo fa ancora più notizia se si considera che ha fatto breccia anche nel cuore dei giocatori tedeschi, abitualmente noti per avere gusti più seri e tradizionalisti. Grande merito va anche attribuito all'editore tedesco Heidelberger, che ha creduto nel progetto fin dall'inizio e lo ha realizzato al meglio, con componentistica adeguata e davvero d'eccezione.



Tinuz, l'autore Walter Obert e la clava



Altri flash

SUMERIA

[Liga] gioco eccessivamente astratto per il mio palato esigente che cerca anche un tema oltre alla meccanica. L'unico limite evidente che ho visto nel gioco, ben fatto ed equilibrato, è come viene determinato l'ordine di gioco. Infatti se trovo giusto che sia ultimo di turno chi meno ha contribuito nella regione a massimo score (cosa a cui si può anche mirare, a volte) essere penultimo, primo o secondo diventa invece solo un effetto della posizione al tavolo ... cosa che alla lunga può essere davvero frustrante.

INSULA

[Liga] Il gioco è simpatico e con dei bei materiali. Credo che il suo punto di forza sia il meccanismo di collaborazione/cooperazione. Di fatto se un giocatore vuole vincere deve unirsi di volta in volta agli altri avventurieri nell'affrontare i nemici ... collaborare è utile per entrambi (meno energia spesa e più punti) ma la voglia di essere quello che più ha contribuito al combattimento è tanta ... soprattutto con le regole avanzate. Andare sempre da soli è troppo dispendioso (in termini di tempo) ... occorre trovare la giusta via di mezzo.

FACTORY MANAGER

[Liga] personalmente non sono per nulla soddisfatto di questo gioco. La sensazione che ho avuto a fine partita non è stata certo quella di avere gestito una fabbrica con robot, macchinari e scaffali ... ma semplicemente di avere fatto dei conti. Non ho neanche avvertito la tensione tipica di Power Grid ... insomma, una prima impressione molto delu-



dente per un titolo su cui avevo molte aspettative ... ma vedremo le prossime partite.

[fab!o] per me Factory Manager è stata una piacevole sorpresa. Visti gli ultimi giochi di Friesse ero molto dubbioso, il fatto poi dello spin-off mi aveva ancor più fatto insospettire. Ho affrontato quindi Factory Manager in modo molto prevenuto e invece ho trovato un puzzle semplice ed elegante in cui si deve certo far di conto ma dove è necessaria astuzia per massimizzare i propri guadagni tentando anche di ostacolare gli altri. Anche la durata è ideale per un gioco di questo tipo, non certo complesso ma intrigante.

[Paoletta] Ammetto che anch'io mi sarei aspettata di meglio da un gioco che, per ambientazione e meccaniche, ricorda molto da vicino un esempio di (quasi) perfezione quale è Power Grid. Purtroppo questa somiglianza ha forse creato aspettative troppo alte ed il fatto di trovarsi di fron-

te ad un titolo con meccaniche semplici ma fin troppo asciutte e una quantità eccessiva di valori e calcoli da tenere sotto controllo, ha contribuito a lasciare in fondo un po' di delusione. Un altro aspetto su cui resto perplessa è la longevità di un gioco del genere che, presentando ogni volta lo stesso setup iniziale, a lungo andare potrebbe rivelarsi un po' scontato, salvo provare gusto nel tentare ogni partita strategie personali differenti o addirittura fastidiose per gli avversari, senza per questo però dover perdere di vista i propri obiettivi.

DUNGEON LORDS

[MDM] Gioco brillante, geniale trasposizione di Dungeon Keeper, che ho giocato a lungo. Unico neo: i materiali, in particolare le fustelle, mal tagliate e con una rifinitura scadente. Anche dopo una attenta operazione di defustellatura molte tessere solo risultate segnate, e alcune hanno

avuto pure bisogno di colla e pressa. Dato il costo del gioco, si tratta di un difetto imperdonabile.

[Liga] Dalla lettura delle regole sono rimasto folgorato. Ma proprio sul regolamento vorrei soffermarmi: sulla scia iniziata con Galaxy Trucker e Space Alerts anche qua il regolamento è scritto in maniera particolare, discorsiva e divertente. E' un piacere leggere le regole! Un demone ed un Goblin/Imp si alternano nel commentare le regole, con dietro l'ombra del Ministero delle Caverne. Una maniera simpatica ed efficace di spiegare un gioco piuttosto complesso, che credo dovrebbe essere imitata da altri editori.

DAY & NIGHT

[Liga] Gioco davvero particolare che si colloca a metà tra gli astratti e i classici giochi di carte 1vs1. Sicuramente la grafica e le tematiche fanno pensare ai GCC ma lo svolgimento della partita è molto strategico e legato alla mappa. Un titolo davvero inusuale che infatti ha saputo attirare l'attenzione della giuria dell'IGA (Day & Night ha vinto l'International Gamers Award 2009 nella categoria giochi per 2 giocatori). Evidente il grande lavoro di play-testing fatto (anche e soprattutto grazie all'uso di internet) perché l'equilibrio tra le due fazioni è davvero tanto e non esistono di fatto combo di carte ammazzagiochi.

TOBAGO

[Liga] Vittima del fascino della mappa e degli idoli di pietra, della meccanica e della piacevolezza della prima partita ho aggiunto Tobago al mio scatolone di acquisti per Essen. un gioco che sicuramente giocherò spesso in famiglia, poco in associazione. Alla fine quello che secondo me manca è una profondità strategica: cosa fare (la mossa conveniente) è spesso evidente e non è possi-

bile pianificare molto. Il gioco è gradevole ma alla fine le mosse da fare sono piuttosto scontate e il tutto si risolve nella pesca delle carte tesoro. Sicuramente un titolo affascinante ma che non può collocarsi se non nella fascia light per famiglie.

[Paoletta] Valutato per quello che è, cioè un gioco dedicato principalmente alle famiglie o a chi preferisce esperienze di gioco non troppo impegnative, Tobago è un gioco molto valido, che si contraddistingue per diversi elementi molto originali, tra cui la caccia al tesoro tramite il piazzamento collettivo di indizi, un po' di azzardo nella spartizione del tesoro e aggiungerei anche il movimento delle statue che, volta per volta, fanno spuntare gli amuleti sulla plancia. Il tutto è ottimamente completato dalle bella componentistica a cui ci ha ormai abituati da anni la Zoch. L'unico neo degno di nota, che rende il gioco di difficile approccio soprattutto alle prime partite, è legato alla complessità nell'interpretare le carte indizi che riguardano il tesoro, non tanto per la simbologia utilizzata ma per il significato che assumono praticamente sulla mappa una volta messe in gioco.

PONY EXPRESS

[fab!o] Un semplice gioco di percorso con un meccanismo di bluff nemmeno troppo innovativo e con una componente di "abilità" in alcune fasi del gioco è infatti necessario abbattere pedine colpendo i dadi con la "schicchera". Non è il tipo di gioco che fa per me anche se tra non giocatori soprattutto se molto giovani potrebbe essere divertente. Componenti comunque di qualità ma forse un po' costoso per quello che c'è veramente nella scatola.

VASCO DA GAMA

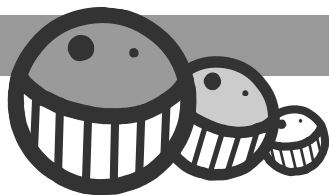
[Paoletta] La meccanica della "tombola" (chiamata così fin nel-

la prima versione prototipale) proposta in Vasco da Gama è senza dubbio una ventata di novità che arricchisce l'ormai già nota dinamica del piazzamento dei propri lavoratori, aggiungendo quel pizzico di suspense in più che non guasta mai.

E' stato un piacere poter seguire negli anni l'evoluzione di questo gioco e soprattutto scoprire che nonostante le numerose modifiche non ha perso quel fascino e quella profondità che mi avevano colpito fin dalla prima volta che ho avuto modo di provarlo (e parlo di più di 2 anni fa!). Un particolare apprezzamento va anche all'aspetto grafico e artistico del prodotto che lo hanno ulteriormente valorizzato grazie alla cura dedicata e alla qualità perseguita.

CALIGULA

[Paoletta] Un altro bell'esempio della prolificità ludica tutta italiana o, per essere pignoli, tutta Piemontese! Un intrigante gioco di piazzamenti in cui si cerca di ottimizzare le proprie forze per essere forti e competitivi nel momento clou della partita, la congiura contro l'imperatore, fase più importante di tutte per la conquista dei punti vittoria. Questo titolo si contraddistingue per la forte interazione che si crea tra i giocatori, resa ancora più stuzzicante per la libertà che si lascia ad ognuno di non tenere fede agli impegni presi. Questa dinamica, che solitamente non rientra nelle corde dei classici giocatori tedeschi, sembra sia stata recepita positivamente da chi ha provato il gioco in fiera...che il famoso "stile" italiano stia incominciando a dire la sua anche in ambito ludico?!?



Fairplay + Geekbuzz

A Essen quest'anno, oltre alla tradizionale raccolta di opinioni allo stand Fairplay, si poteva fare altrettanto a quello di Boardgamegeek. Le due classifiche (Scoutaktion e GeekBuzz) hanno dato un'indicazione di cosa quest'anno ha suscitato interesse (o magari è stato meglio pubblicizzato). Cosa succede se proviamo ad unirle? Otteniamo questa classifica:

1	VASCO DA GAMA autore: Paolo Mori editori: What's Your Game?, Rio Grande Games, HOBBITY.eu, Lautapelit.fi giocatori: 2-4 Rank BGG #1433 (media 8.22 - 54 voti)	8,52 (80 VOTI)
2	DUNGEON LORDS autore: Vlaada (Vladimír) Chvátil editori: Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, Homo Ludicus, Z-Man Games giocatori: 2-4 Rank BGG #642 (media 8.37 - 115 voti)	(8,16 - 157 VOTI)
3	ENDEAVOR autori: Carl de Visser, Jarratt Gray editore: Lookout Games, White Goblin Games, Ystari Games, Z-Man Games giocatori: 2-5 Rank BGG #55 (media 7.96 - 912 voti)	(8,08 - 119 VOTI)
4	MACAO autore: Stefan Feld editore: alea, Rio Grande Games giocatori: 2-5 Rank BGG #1717 (media 7.99 - 44 voti)	(7,92 - 161 VOTI)
5	AT THE GATES OF LOYANG autore: Uwe Rosenberg editore: Hall Games, Hobby Japan giocatori: 1-4 Rank BGG #1146 (media 8.11 - 74 voti)	(7,66 - 124 VOTI)
6	À LA CARTE autore: Karl-Heinz Schmiel editore: Heidelberger Spieleverlag, Moskito giocatori: 3-4 Rank BGG #1653 (media 6.48 - 157 voti)	(7,66 - 112 VOTI)
7	DOMINION: SEASIDE autore: Donald X. Vaccarino editori: Filosofia Editions, Hans im Glück, Hobby Japan, Lautapelit.fi, Rio Grande Games giocatori: 2-4 Rank BGG #443 (media 7.34 - 262 voti)	(7,65 - 155 VOTI)
8	POWER GRID - FACTORY MANAGER autore: Friedemann Friese editori: 2F-Spiele, 999 Games, Edge Entertainment, Filosofia Editions, Rio Grande Games, Stratelibri giocatori: 2-5 Rank BGG #1082 (media 7.54 - 105 voti)	(7,60 - 192 VOTI)
9	EGIZIA autori: Acchittocca, Antonio Tinto, Flaminia Brasini, Stefano Luperto, Virginio Gigli editore: Hans im Glück giocatori: 2-4 Rank BGG nessuno (media 7.61 - 23 voti)	(7,50 - 125 VOTI)
10	TOBAGO autore: Bruce Allen editori: Gigamic, Rio Grande Games, Zoch Verlag giocatori: 2-4 Rank BGG #1172 (media 7.12 - 128 voti)	(7,46 - 213 VOTI)

11	PELOPONNES autore: Bernd Eisenstein editore: Irongames giocatori: 1-5 Rank BGG #1348 (media 7.22 - 93 voti)	(7,45 - 93 VOTI)
12	MACHTSPIELE autore: Bauldric & Friends editore: Eggertspiele giocatori: 3-5 Rank BGG nessuno (media 8.47 - 17 voti)	(7,39 - 82 VOTI)
13	WORLD WITHOUT END autori: Michael Rieneck, Stefan Stadler editori: 999 Games, Kosmos, Mayfair Games giocatori: 2-4 Rank BGG nessuno (media 8.01 - 15 voti)	(7,35 - 57 VOTI)
14	OPERA autore: Hans van Tol editori: Hutter Trade GmbH + Co KG, The Game Master giocatori: 2-4 Rank BGG #2073 (media 7.96 - 42 voti)	(7,31 - 118 VOTI)
15	CARSON CITY autore: Xavier Georges editori: Eagle Games, Huch & Friends, Quined White Goblin Games (QWG) giocatori: 2-5 Rank BGG #1386 (media 7.82 - 65 voti)	(7,30 - 204 VOTI)
16	HANSA TEUTONICA autore: Andreas Steding editore: Argentum Verlag giocatori: 2-5 Rank BGG nessuno (media 8.17 - 18 voti)	(7,20 - 79 VOTI)
17	AUTOMOBILE autore: Martin Wallace editori: Warfrog (Treefrog), Filosofia Editions, Mayfair Games, Phalanx Games giocatori: 3-5 Rank BGG #72 (media 7.79 - 998 voti)	(7,10 - 112 VOTI)
18	ASSYRIA autore: Emanuele Ornella editori: Rio Grande Games, Ystari Games giocatori: 2-4 Rank BGG #2273 (media 7.27 - 38 voti)	(7,01 - 117 VOTI)
19	COLONIA autore: Dirk Henn editore: Queen Games giocatori: 3-6 Rank BGG nessuno (media 7.24 - 27 voti)	(7,00 - 85 VOTI)
20	SHIPYARD autore: Vladimír Suchý editori: Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, Rio Grande Games giocatori: 2-4 Rank BGG #2231 (media 7.38 - 40 voti)	(6,85 - 105 VOTI)

Nota: il voto è stato ottenuto rovesciando quello Scoutaktion e sommandolo con quello GeekBuzz, quindi la scala possibile è da 2 (il minimo) a 10 (il massimo). In caso di parità è stato privilegiato il titolo con più voti. Le statistiche da BGG sono state estratte il 28/10/2009.



donne e fiere gioie e chimere

Io costituisco il nocciolo duro dei giocatori di boardgames, e come i **very™ hardgamer** non posso esimermi da un pellegrinaggio annuale ad Essen. Ad Essen ci sono cose che il giocatore medio non si può nemmeno immaginare.

Purtroppo quest'anno mi è capitato un imprevisto. Imprevisto? Più che un imprevisto forse era una probabilità, in effetti. Potevo ben prevederlo quasi nove mesi fa. Ma in quegli attimi anche io preferisco... donarmi al gioco di ruolo, diciamo: più passione, trasporto e interpretazione che sano calcolo probabilistico. Sta di fatto che la mia compagna aspetta un figlio. Lo aspetto pure io. Con gioia. Non credete che sia una brutta persona: un figlio è un'ottima cosa. Nelle notti fuori casa in cui mi concedo una interminabile partita a Twilight Imperium III, ad esempio, tiene impegnata la mia donna, evitando che cominci a cercarsi un amante per riempire tutto quel tempo libero. Un figlio poi è un germoglio che può crescere in un futuro buon giocatore, se trattato con le adeguate cure, che credo di essere in grado di applicare. Non è quello, insomma, il problema. Quanto piuttosto il fatto che la data termine per il parto è fissata per il 10 novembre e che la mia compagna non vuole che mi allontani così tanto da casa con la possibilità di una nascita anticipata all'orizzonte. Tutto ciò è inconcepibile (a differenza del bambino, a quanto pare). A parte il fatto che le probabilità che nasca proprio durante il week-end di Essen

sono trascurabili quanto la possibilità di ricavare grano da un esagono marcato col 2 a Coloni di Catan, mi dovrebbe spiegare cosa c'entro io col parto in questione! I suoi genitori, apprensivi e pensionati, vorranno comunque accompagnarla/ci in ospedale, togliendomi pure il compito di fare da autista, e, una volta là, i miei compiti saranno comunque nulli o illusori.

Ha forse bisogno che le dica di spingere? Paghiamo apposta un'ostetrica per questo inutile compito! Già le ho calcolato le altissime probabilità che tutto vada a buon fine, premurandoci pure di acquisire tutti quei bonus che le innalzino ulteriormente di un altro 0,1/0,2%.

Di più proprio non posso fare. C'è gente che al secondo parto si è portata un'intera serie a fumetti da leggere (Linx, per non fare nomi) per quanto prevedeva di essere impegnato in ospedale! Quando le donne si impuntano comunque non c'è modo di farle ragionare. E' come cercare di applicare una strategia difensiva a Hystory of the world: fondamentalmente inutile. Alla fine della trattativa ho visto uno spiraglio di luce avvolgere le parole che le uscivano di bocca:

"...al massimo posso concederti di andare a Lu... (LUCCA! Vai che almeno a Lucca posso sfogarmi a chiacchierare con qualcuno che ci è andato, ad Essen!)...dica". LUDICA!?!? Ma che razza di fiera è Ludica?! Non è neanche abbastanza considerata dalla Tana dei Goblin per concederle una ludo-

teca come si deve! Cosa ci vado a fare a Ludica?! Ma hai visto il sito? Annunciano il niente cosmico farcito con cioccolatini!

Qualche giorno dopo scoprii che in realtà la fiera era farcita in realtà da caramelle. distribuite dalle signorine dello stand Haribo a tutti i giocatori che capitavano a tiro, forse considerandoli bambini un po' cresciutelli, in cuor loro.

L'accesso all'unico padiglione che ospita ludica è dal primo piano, per permettere ai visitatori di avere immediatamente una panoramica degli stand dall'alto... e a me di cominciare a disperarmi senza perdere troppo tempo.

Il padiglione era infatti occupato per i tre quarti da una fiera dedicata agli hobby che hanno a che fare con ago e filo... credo abbastanza in antitesi rispetto alle passioni del giocatore tipo.

Come se ciò non bastasse la prima cosa che uno si trova di fronte entrando nella parte del padiglione a noi dedicata trova... uno spazio vuoto! Sul serio! Ma attivamente vuoto! Volutamente vuoto! Uno spazio destinato a persone che vogliano provare delle mountain bike all'interno del padiglione. Perché è giusto che anche gli aerofobi salutisti abbiano il loro spazio per divertirsi! Lodi alla mentalità aperta degli organizzatori!

Proseguendo nel tentativo di accontentare le persone che "vorrebbero ma non possono" abbiamo poi a fianco lo stand dedicato ai simulatori di volo e quello dedicato agli sport per

Nintendo Wii. Certo che Milano dev'essere davvero un brutto posto per coloro che vogliono praticare sport. Intrappolati nella loro giungla d'asfalto e obbligati a frequentare Ludica per trovare adeguati surrogati di vita sportiva. Non me la sento di imprecare contro di loro, poverini.

Allora mi sfogherò contro il palco dell'Ambrogino d'Argento. Ovviamente sempre allestito all'interno della piccola area destinata a Ludica. Qui già trovare il collegamento col termine ludica è più difficile per gli organizzatori... e crolla miseramente quando ricordo loro quanto si sono divertiti nel sentire le stridule voci provenienti dal palco durante il pomeriggio, atte a declamare il testo di qualche sconosciuta (o irriconoscibile) canzone, sparate dagli altoparlanti come a voler omaggiare l'intera fiera con le loro orgogliose note.

Provate un po' voi a cercare di concentrarvi su un gioco o una conversazione mentre vi trapanano il cervello!

Non è che a Ludica non ci fosse niente di bello, eh.

C'era Tanis, ad esempio, che cercava di aiutare aspiranti autori di giochi negando loro ogni velleità di diventare autori alla Wallace per instradarli verso la direzione

indicata dal "sig. Mercato", nonostante cercassi continuamente di minarne la credibilità tramite insinuazioni e trabocchetti. C'erano poi un sacco di banchi dedicati a giochi autoprodotti, a cui concedo tutta la mia stima ma neanche un minuto del mio prezioso tempo libero, lo stand della Cranium che si innalzava dal grigiore per uno slancio economico e uno spirito imprenditoriale decisamente differente, quello di carte binarie che si innalzava solo in altezza con le slide proiettate sul suo prodotto e quello della Post Scriptum che invece non riusciva proprio ad innalzarsi nell'aspetto a vera casa editrice, ma comunque assediata da giocatori.

La ludoteca era invece gestita... dalla Editrice Giochi. O perlomeno così mi è parso, visto che più

che scatole di Risiko Deluxe o similia non circolavano. Altro che diffusione della cultura ludica! Questa è vera e propria controinformazione! Perché non mettere in dimostrazione delle belle scatole di Battlestar Galactica col tabellone corretto a pennarello? O perlomeno un Magnifico! Niente.

E alla Haribo non mi hanno neanche regalato le caramelle!



ELIILSAZIRILI





PRIME IMPRESSIONI

Spesso critici, esperti, recensori di fama internazionale (quale noi siamo!) tendono a calare il loro giudizio su un gioco, come una mannaia, inesorabili dopo la prima partita: "non funziona", "finisce troppo presto", "è sbilanciato a favore di ...", "non ha nulla di innovativo", "i territori contano troppo", "il bonus in punti è spropositato" ... un gioco che magari creatore e play-tester hanno giocato per mesi/anni proprio per incrementarne giocabilità, rigiocabilità, lavorare di fino su equilibri e punteggi ... ma se l'esperto trova un piccolo difetto (apparente) o cade in una "buca" alla sua prima partita, al gioco non si dà neanche la seconda chance. E poi c'è il passaparola nell'élite privilegiata dei giocatori DOC, che magari affonda definitivamente un gioco/progetto.

Purtroppo il mercato del gioco è diventato molto consumistico ... ho visto ad Essen a prezzi stracciati giochi molto belli di soli due anni fa ... se un gioco non ti prende subito, alla prima partita, non è un problema tanto ce n'è già una fila dietro ad aspettare ... e magari il sapiente lavoro di rifinitura di autore, editore e play-tester, che porta solidità e rigiocabilità, manco si fa in tempo a notarlo. Spesso, tra l'altro, nella prima partita, soprattutto in contesto frenetico come quello di Essen, accade che si capisca male una regola, o che non si colga bene una meccanica o si commettano errori strategici grossolani. Non sempre un gioco nella mani di noi famelici critici, onnivori divoratori delle novità ludiche, ottiene una seconda possibilità, figuriamoci se ha la fortuna di poter comparire sulla nostra tavola 10 o 20 volte!

Un autore ad Essen mi ha detto "a me piace fare giochi che uno comincia a padroneggiare solo dopo la decima partita" ... forse è un po' esagerato, forse questo è pane per il nostro Alfio, ma credo che occorra stare davvero attenti alle stroncature premature, alle folgorazioni della prima partita, che tanto assomigliano agli amori ed odi estivi adolescenziali che svaniscono con la concretezza dell'autunno.

E' vero che noi sapienti dispensatori del sapere ludico abbiamo ormai una tale padronanza di giochi e regolamenti che spesso possiamo valutare e farci un'idea di un prodotto soltanto esaminandone regole e materiali, ma spesso "come gira" in gioco lo si può capire solo giocando ... e giocandolo più di una volta.

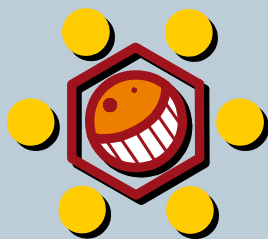
Per questo motivo ormai per dare un giudizio che tale sia, consapevole e responsabile, un gioco voglio averlo giocato almeno 3 volte ... comunque poche, ma almeno sufficienti ad evitare il più delle volte di calare la mannaia su un bel prodotto o cospargere di petali una cosa di poco conto. Tutto quello che c'è prima è una "prima impressione", con gli evidenti limiti che le impressioni a caldo comportano.

Date dunque a queste nostre sentite e appassionate prime impressioni il giusto valore.

Buon gioco a tutti
Liga

in questo numero abbiamo parlato di:

Vasco da Gama
Dungeon Lords
Carson City
Atlantis
Last train to Wensleydale
Insula
Erosion
Bunny, Bunny, Moose, Moose
Shipyard
Gonzaga
Strada Romana
Day & Night
Luna Llena
Endeavor
Sumeria
Caligula
A la Carte
Pony Express
Tobago
Factory Manager
Hansa Teutonica
Horse Fever
Opera
Thunderstone
At the gates of Loyang
Tricky Trek
Basket Boss
Granny Apples
Pocket Rockets
Modern Society
Aaargh!Tect



www.ilsa-magazine.net

numero 7