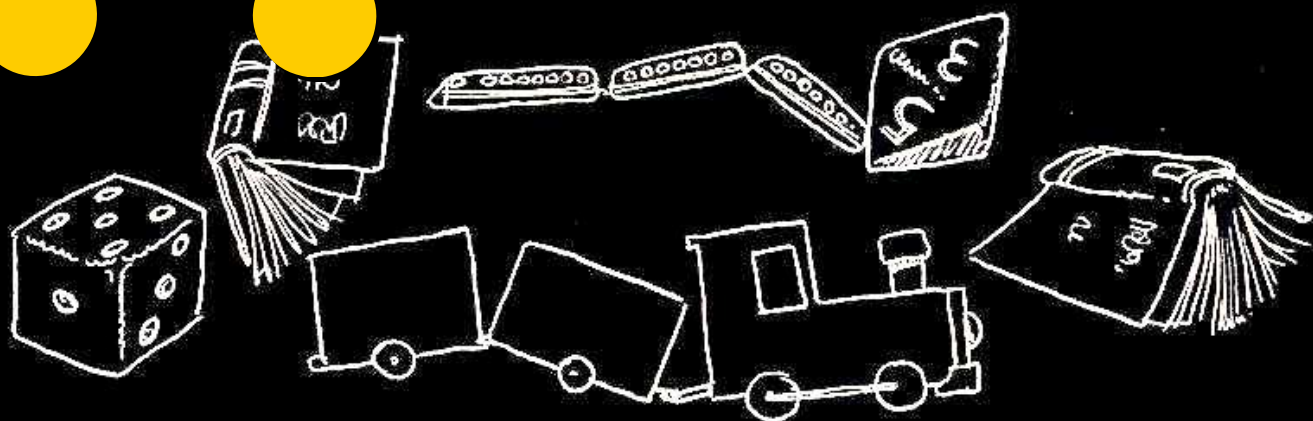




ilsa

Informazione ludica a scatola aperta

#9



Martin Wallace

informazione ludica a scatola aperta



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

ILSA può essere scaricata **gratuitamente** dal sito internet:
www.ilsa-magazine.net

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

Tutti i diritti sono riservati. I copy-right di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della redazione.

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

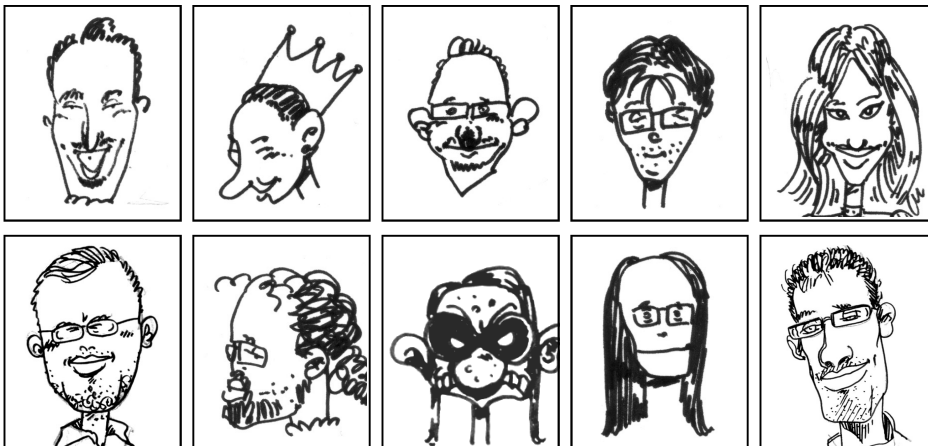
Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici, i contatti li trovi sul sito.

Le più vive congratulazioni ai nostri redattori Fortunato "TinuZ" Cappelleri e Paola "Paoletta" Mogliotti che in occasione della prossima edizione di Lucca Comics & Games saranno insigniti del prestigioso PLDA 2009, il Premio per la Personalità Ludica dell'Anno. Il premio non è un ex aequo ma un premio congiunto, assegnato per essersi insieme particolarmente distinti nelle molteplici attività legate al gioco che li hanno visti protagonisti o delle quali si sono fatti promotori nell'arco dell'anno passato.

Su questo numero troverete i rebus di "Mago G" e "Pillo".

www.ilsa-magazine.net

redazione@ilsa-magazine.net



Redattori

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

Grafica e immagini

Jacopo "Jac" Ziliotto

Impaginazione

Fabio "fab!o" Cambiaghi

Hanno collaborato: Riccardo Busetto, Giuseppe "Peppe74" Ammendola e Fabio "Pinco11" del blog "Giochi sul nostro tavolo"

SOMMARIO

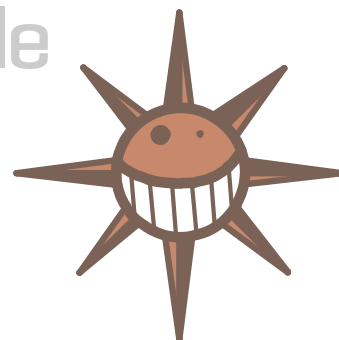
non solo scatole

5

Lo stile di Martin Wallace

L'invenzione della scatola
(e la scomparsa dell'autore)

38



sotto la lente



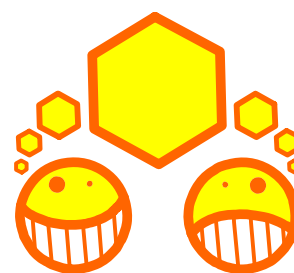
Runebound

30

32 Moongha Invaders

La Strada

34



dialoghi di gioco

6

Steel driver, connessioni o consegne?

10

Tinners' Trail la via dello stagno

14

Tempus, light civ

Automobile, genesi dell'auto

17

23 Rise of Empire, civiltà astratte

Struggle of Empires, epoca coloniale

27

oltre i confini

Intervista a Martin Wallace

40



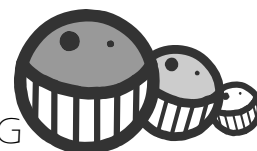
In breve

43

Uno sguardo a:
Peloponnes, Mystery
Express, Macao,
Rattus, Mosaix,
Seeland, Campaign
Manager 2008,
Jaipur

in fila per uno

Il meglio di Wallace per BGG



36



Il valore aggiunto

Sovente si è tentato tra noi appassionati di elevare il gioco, e nello specifico il gioco da tavolo, al rango di opera d'arte, paragonandolo ad altri, forse più nobili, capolavori dell'ingegno come la letteratura, il cinema, il teatro o persino la pittura. Sebbene le analogie non siano strette, ognuna di queste forme d'arte racchiude in sé un notevole potenziale narrativo ed il gioco, pur nella sua meno blasonata posizione, non è certamente da meno. Un libro, un quadro o un film sono certamente opere "finite" che poi nelle nostre mani o sotto i nostri occhi vivono una propria storia, carica di significati soggettivi che evocano in noi schemi di associazioni legate a doppio filo con la nostra esperienza.

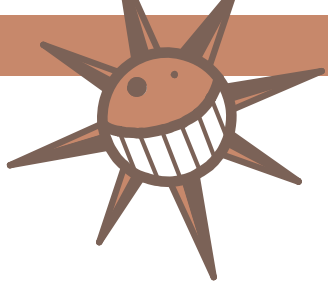
Il potenziale del gioco è ancora più amplificato perché non è semplicemente evocativo come nelle altre forme d'arte, il gioco una storia ancora non ce l'ha, il gioco è sempre in divenire ed il suo finale è incerto per tutti; è un racconto che viene scritto nel momento stesso della partita, del quale nessuno conosce la conclusione e che racchiude, fin dalla prima mossa, un numero indefinito di storie e di finali.

Se l'incertezza dell'epilogo è caratteristica peculiare di ogni gioco, c'è da chiedersi se vale la proprietà transitiva per la quale ogni gioco racchiude in sé un alto potenziale narrativo. La risposta è fin troppo ovvia altrimenti, per analogia, tutti i libri sarebbero capolavori della letteratura e tutti i film capolavori del cinema.

Non è l'oggetto in sé quindi ma la genialità con cui è realizzato a fare la differenza; vien da sé che il merito spetta tutto al suo creatore o inventore o anche autore se volete, non ci vedrei nulla di male a dirlo, in fondo autore, che dal latino ci arriva partendo da *aumentare*, nel nostro caso è proprio colui che riesce a portare con il suo genio un apporto davvero decisivo e innovativo al piacere del gioco, aumentando l'insieme del "giocabile di qualità".

Quella dell'autore di giochi è attività tutt'altro che scontata e lo sanno bene tutti i giocatori con un gioco nel cassetto; diventare autore, riuscire nell'intento di accrescere il numero dei giochi che valga la pena di giocare, richiede infatti un talento che va oltre il semplice far di conto per creare un buon bilanciamento. Ogni "autore" grazie al suo estro, al suo stile, e applicando il suo metodo, riesce immancabilmente a mettere molto di sé in un gioco, motivo per cui, quando questo ci piace, non perdiamo occasione di analizzare il suo tocco, scomponendo le sue creazioni, provando altri suoi titoli, sforzandoci a volte di capire le sue evoluzioni e spesso investendo sulla fiducia nei giochi futuri, a volte con la certezza, a volte con la speranza di ritrovarci quel "quid" che il gioco ce lo ha fatto davvero piacere.

Da tutte queste considerazioni nasce l'idea del primo numero "mono-autore" di ILSA, e per inaugurare una scelta che certamente si riproporrà in futuro, abbiamo selezionato uno degli autori che in questi ultimi anni ha dimostrato senza dubbio una spiccata specificità nel suo design: Martin Wallace. Siamo certi che molti di voi gradiranno la scelta e ci auguriamo che gli altri possano, spinti dalla curiosità, provare ad avvicinarsi a questo autore come a volte nella vita capita di avventurarsi nella lettura di un libro di un autore che fino ad allora ci era apparso ostico ma che con pazienza ci ha aspettato sullo scaffale.



Lo stile di Wallace

Voglio soffermarmi a riflettere su quelle che possono essere le caratteristiche ricorrenti nei giochi di Wallace, in un certo senso il suo stile.

Questo articolo, non lo nego, può apparire ai più (e il nostro buon Alfio non mancherà di farlo notare) un virtuoso esercizio di saccenteria ludica e retorica, ma credo che alla fine su ILSA possano trovare spazio anche riflessioni di questo genere ... e del resto saltare una pagina in un pdf gratuito è forse ancora meno traumatico che farlo su una rivista cartacea.

Credo che sia evidente a tutti la mia passione per i giochi e per il mondo che li circonda e non nascondo di nutrire la segreta ambizione che alle produzioni ludiche venga riconosciuto nel tempo anche un valore artistico al di là dell'indubbia funzione primaria di veicolo di divertimento. A ben vedere anche i film e i romanzi hanno come funzione primaria quella dell'intrattenimento ma nessuno si sogna di mettere in dubbio il valore artistico delle opere di Fellini, Loach o di altri grandi nomi del cinema. Esistono libri e film che sono davvero puri prodotti commerciali, ma esistono tanti libri e film che sono vere opere d'autore, con un profondo valore artistico ... perché questo valore non può essere riconosciuto anche ai giochi? Non solo nella stretta cerchia degli estimatori ma anche e soprattutto al di fuori. Questo genere di processo che non può portare che bene al mondo ludico è stato messo in moto anni fa in Germania con la nascita dello SDJ e la valorizzazione e "mitizzazione" dell'autore come persona, artista, operatore dell'ingegno... pian piano si sta diffondendo per fortuna anche nel resto del mondo.

Il gioco prevede una forte partecipazione dell'utilizzatore dell'opera e quindi l'abilità dell'autore di creare i giusti stimoli deve essere ancora più marcata. Noi IL-SAziabili ci divertiamo, spesso con doverosa ironia, a ergerci a critici ed esperti ludici, paladini del valore assoluto del gioco, esaminando le opere ludiche a "scatola aperta": oggi voglio farlo con un autore.

Cerchiamo di capire cosa davvero ci si aspetta pensando ad un gioco di Martin Wallace: cerchiamo di parlare del suo stile.

Sicuramente le opere di Martin hanno una solida meccanica, un regolamento che ha tra i suoi punti di forza la non predominanza della aleatorietà, la cura dell'equilibrio delle parti e dei ruoli, anche nelle asimmetrie, e un legame di qualche tipo, spesso non banale, col tema. Certo non sempre evidente e spiccato come in un classico american game, ma neanche il vestito post confezionato di tanti german games. In un certo senso Martin, che proviene dal mondo dei Wargames, ha saputo raccogliere la grande tradizione ludica di lingua inglese coniugandola con la crescita esponenziale dei giochi "alla tedesca"; uno dei pionieri di quel genere, ormai molto diffuso, che ben concilia tema e meccanica.

I giochi di Wallace raramente parlano alle masse: i suoi prodotti sono d'essai, con regolamenti non alla portata di tutti (a volte purtroppo anche scritti male). Parlano a noi giocatori catturando la nostra attenzione con meccaniche spesso innovative, a volte nella loro interezza a volte in piccoli geniali particolari che però diventano il cardine del gioco e del suo successo.

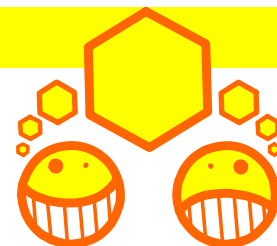
Caratteristica ricorrente, specie negli ultimi anni, è la destruttu-

razione del turno di gioco con un meccanismo spesso aperto di scelte ed azioni: dal bidding per l'ordine di gioco di Age of Steam, subito stravolto dalle azioni del primo costruttore e primo venditore, al sistema ad azioni di Tinnerns' Trail e di Moongha Invaders o al "doppio turno rovesciato" di Rise of Empires.

Ci sono anche temi ricorrenti, segno del percorso e dell'ambiente in cui l'autore si è formato: i treni, le civiltà (il sogno di tanti autori di creare il perfetto civ-light), le grandi battaglie. Ma da questo punto di vista Wallace ha saputo cimentarsi davvero con una molteplicità di temi diversi mettendo particolare attenzione, almeno per quel che possiamo giudicare dal risultato finale, alla sintesi degli aspetti essenziali del tema nella meccanica: bellissima in tal senso la premessa al regolamento di Last Train to Wensleydale.

Quindi, per concludere questo sproloquio, credo che se davvero dovessimo trovare poche parole per sintetizzare lo stile di Wallace si potrebbe dire: autore che pone una certa cura ed interesse per il tema del gioco che spesso, anche leggendo le sue dichiarazioni, è la molla che fa poi scattare il lavoro creativo sulla meccanica. Le meccaniche di gioco sono curate nella ricerca di aspetti originali e sono caratterizzate da un amore per una destrutturazione del turno di gioco, fatta a vari livelli, e da un rifuggire gli aspetti aleatori se non in termini wargamistici (probabilità di successo/fallimento di un'azione non certa) o di casualità nel setup iniziale.

Wallace è sicuramente uno degli autori più interessanti e produttivi del momento.



Steel driver connessioni o consegne?

[fab!o] Con la seria intenzione di dedicare un intero numero della nostra rivista ai giochi con ambientazione ferroviaria abbiamo deciso di non concentrarci troppo sui giochi di Martin Wallace dedicati a treni ed affini, la sua creatività legata a questo filone è però talmente straordinaria che non potevamo certo ignorarla del tutto in un numero dedicato proprio a Martin Wallace. Il gioco scelto è, come il titolo vi ha già annunciato, Steel Driver (Warfrog, 2008).

Con me, per tentare di analizzare a fondo pregi e difetti di questo gioco c'è MDM, grande fan di Martin e dei suoi giochi, e spero anche di questo visto che, al contrario, io con Steel Driver continuo avere qualche problema di "feeling" legato sostanzialmente al modo in cui si articola una partita, in particolare il suo finale.

Non voglio svelare troppo prima di aver illustrato velocemente la meccanica quindi passo subito la palla a MDM e mi preparo ad aprire il tabellone.

[MDM] Giusto due parole mentre Fab!o prepara il gioco. Steel Driver è ambientato negli Stati Uniti del diciannovesimo secolo, durante lo sviluppo delle prime reti ferroviarie. Ciascuno dei giocatori è un broker, che gestisce notevoli capitali, cercando di trarre profitto dal loro investimento nella nascente rete ferroviaria statunitense. Sei compagnie ferroviarie nascono e

si espandono attraverso gli Stati Uniti, realizzando una rete di distribuzione e il collegamento da costa a costa. Alla fine del gioco tale rete viene sfruttata dagli azionisti di maggioranza per assicurarsi lucrativi contratti di trasporto delle merci prodotte nelle varie città collegate. Il nome del gioco si riferisce agli operai che lavoravano alla costruzione delle ferrovie, e in particolare a quelli che praticavano fori nella roccia martellandovi dei grossi chiodi di acciaio.

Dal punto di vista delle meccaniche, Steel Driver è una variazione dei giochi ferroviari azionari: i giocatori non sono proprietari di una loro compagnia ferroviaria, piuttosto ne acquisiscono delle quote azionarie, effettuandone soltanto temporaneamente le scelte economiche. Ma vedo che Fab!o è pronto e può illustrarci il funzionamento del gioco.

[fab!o] Il tabellone rappresenta gli Stati Uniti, con alcune città e tratte di rotaie che le collegano. Ciascuna città ha riportato un valore in dollari che equivale all'incremento dei profitti delle compagnie ferroviarie che riusciranno a collegarsi a quella città; i tratti di ferrovia che collegano le città hanno anch'essi un numero che indica la quantità di investimenti che la compagnia dovrà sostenere per poter far propria quella tratta. Come diceva MDM, i giocatori

non sono proprietari delle compagnie, la prima fase di ogni turno (se ne giocano 5 in tutto) consiste nel mettere all'asta il controllo di ciascuna delle 6 compagnie ferroviarie per il turno in corso. L'asta viene pagata con "cubi investimento", grandi quantità di denaro che i giocatori investono nelle compagnie ferroviarie, i cubi infatti vengono messi nelle casse della compagnia e grazie a quelli la compagnia pagherà l'ampliamento della sua rete ferroviaria. Aggiudicarsi il controllo di una compagnia porta due vantaggi, il primo consiste nel controllo della compagnia stessa per quel turno (cioè effettuare le scelte di dove e quanto estendere la relativa rete); il secondo, più importante, fa ottenere al giocatore un'azione di quella compagnia, questo significa che il giocatore, in quanto azionista, parteciperà alla spartizione dei dividendi di quella compagnia.

Nella seconda fase del gioco e nell'ordine prestabilito per le compagnie, i giocatori che le controllano costruiscono tratte ferroviarie collegando nuove città sulla mappa e aumentando in questo modo la quantità dei profitti che, in qualità di controllori della compagnia, incasseranno a fine turno sotto forma di banconote cioè punti vittoria.

Il gioco si sussegue in questo modo per tutti e 5 i turni ma, alla fine del quinto turno, oltre alle

fasi già descritte se ne aggiunge una che è determinante ai fini del gioco, la spartizione finale dei profitti. In questa fase si determinano i valori delle azioni di ciascuna compagnia e ogni giocatore che detiene gettoni azione riceverà un dividendo per ciascun gettone in funzione di quanto la relativa compagnia si sia opportunamente sviluppata.

Su ciascuna città viene posato un cubetto, il cui colore dipende dal colore della città (per un totale di cinque colori in gioco); successivamente i giocatori che controllano le compagnie, in ordine di gioco, raccolgono un cubetto a turno dalle città collegate dalla relativa rete ferroviaria tentando di collezionare il maggior numero possibile di set di cubi di colore diverso, che rappresentano la varietà di merci trasportate da una compagnia ferroviaria. Un set completo vale 150\$, un cubetto da solo 10\$ (le altre combinazioni valori intermedi). La somma totale dei valori dei set di cubetti di ciascuna compagnia determina la quantità di soldi che ciascuna azione frutterà al giocatore che la possiede.

I punti chiave del gioco, in definitiva sono che:

1) ci sono due forme di moneta in gioco, i cubi investimento e le banconote, ma queste ultime non sono altro che punti, infatti i guadagni che i giocatori ricevono pagati sotto forma di banconote non possono essere reinvestiti in alcun modo, tutti i pagamenti delle aste infatti si effettuano con i cubi investimento

2) il gioco è diviso in due fasi ben distinte, la prima si sviluppa per tutta la durata della partita (5 turni), fa guadagnare ai giocatori un certo numero di soldi ed è preparatoria per la seconda fase (quella finale) che porta in gioco in un unico momento tanti soldi liquidi quanti ne sono stati distribuiti durante gli altri cinque turni (forse anche di più) Tu MDM cosa ne pensi? Ho scordato qualcosa?

[MDM] Solo qualche piccola precisazione, che può essere rilevante per alcune osservazioni sulle possibili strategie. a) Le compagnie devono espandere la loro rete, ovvero collegare nuove città alla loro rete preesistente: non è possibile che una compagnia sia composta da due sottoreti separate.

b) Le compagnie devono espandersi finché hanno cubetti a disposizione. Non è facoltà del controllore della compagnia di saltare la fase di espansione. Soltanto quei cubi investimento che non sono sufficienti a costruire nessuna delle connessioni disponibili possono essere serbati da un turno all'altro. L'ordine in cui le compagnie opereranno il turno seguente è l'ordine in cui le compagnie sono costrette a passare per aver esaurito i cubi investimento.

c) Durante la fase di espansione, i giocatori ottengono solo i profitti delle città da loro connesse durante il turno. Le città connesse nei turni precedenti non danno profitti.

d) Esiste un premio (in banconote) per le compagnie che realizzano la prima interconnessione Coast to Coast (New York - San Francisco). Tale premio viene assegnato a tutte le compagnie che, nel momento che avviene la connessione, realizzano il percorso più breve (in termini di compagnie o, in caso di parità, in termine di tratte).

e) Nella fase finale del gioco, il controllo delle singole compagnie va all'azionista di maggioranza, ovvero il giocatore che ha il maggior numero di quote della compagnia.

Volendo invece commentare su quelli che hai definito i punti chiave del gioco:

1) L'utilizzo delle due valute ha principalmente lo scopo di evitare fenomeni di "runaway leader", ovvero il nascere di situazioni dove un giocatore che prende un piccolo vantaggio

all'inizio risulta in grado di vincere le aste delle compagnie migliori, creando così un effetto valanga. In questo modo, tutti i giocatori ricevono ad ogni turno la stessa quantità di denaro da investire nelle compagnie, e quindi l'unica possibilità di avere un vantaggio sugli avversari consiste nel risparmiare qualche cubo per serbarlo da un turno all'altro.

2) La divisione in due parti (espansione prima, logistica alla fine) è probabilmente il punto saliente del gioco. Durante i cinque turni bisogna decidere se far espandere le compagnie in cui si è investito in modo da avere accesso alla fase finale a risorse di tipo diverso (cosa che è più dispendiosa in termine di cubi investimento) oppure realizzare tratte più economiche, che permettono profitti più elevati durante il turno, ma che renderanno meno lucrativi i dividendi finali. Apparentemente, la prima strada sembra preferibile. Questa doppia fase rende molto più opaco l'approccio strategico al gioco che altrimenti risulterebbe lineare e scontato. Vuoi dirci che cosa hai imparato dalle tue partite, Fab!o?

[fab!o] la prima, primissima cosa che ho imparato dalle mie partite è quella che lamentavo all'inizio dell'articolo: la fase finale di spartizione dei dividendi, così diversa dal resto della partita, è piuttosto ostica da capire, per quanto l'evoluzione della partita sia lineare e siano semplici le regole che disciplinano quest'ultima fase, non è affatto facile durante le prime partite intuire quale sarà il reale apporto di questa fase in funzione alle scelte fatte nei cinque turni "preparatori".

Tanto per spiegarmi dico subito che nell'ultima fase è ragionevole che le azioni di una compagnia si attestino su un valore che varia tra i 90\$ e i 150\$, considerando il valore medio e considerando il fatto che raramente una delle

azioni delle sei compagnie non viene aggiudicata durante la partita (sono 5 azioni per compagnia), nell'ultima fase del gioco vengono distribuiti in tutto circa 3600\$. Se pensiamo che, come giustamente hai ricordato, ogni compagnia deve in ogni turno utilizzare tutti i suoi cubi investimento per estendere la propria tratta e ipotizzando che in una partita a 4 giocatori (dove ogni giocatore riceve 8 cubi a turno) un'asta venga vinta con 8-10 cubi (i cubi non usati dal giocatore si accumulano possono essere usati nei turni successivi), porterebbe un profitto medio per singolo turno nell'intorno dei 120 \$, che moltiplicato per 6 compagnie e per 5 turni farebbe ancora 3600\$. E' facile intuire che giocare in funzione della fase finale è cruciale perché in questa fase si assegnano tanti punti quanti ne vengono assegnati in tutto il resto della partita e, soprattutto, le due assegnazioni del punteggio non sono affatto svincolate tra loro, la seconda paga infatti per la varietà delle risorse trasportate che, lo si voglia o no, è fortemente influenzata dall'estensione della rete.

Questo aspetto che inserisce certamente un elemento determinante per rompere la linearità dei 5 turni, porta il gioco ad un livello strategico tale da non poter essere giocato con consapevolezza nelle prime partite che servono soprattutto a chiarire le relazioni tra i turni preparatori e la fase finale dei dividendi, non perché ne aumenti la complessità ma perché, come giustamente facevi notare tu, rende semplicemente meno intuibile il reale obiettivo della partita. A te non ha dato questa impressione?

[MDM] Beh, devo dirti che da un punto di vista tematico, io trovo la fase finale centrata: è come se la fase di trasporto merci, ben nota ai giocatori di (Age of) Steam, fosse stata raggruppata

in fondo al gioco. Questo snellisce il turno, ma chiaramente non da alcuna possibilità a chi gioca la sua prima partita di comprendere quale sia la sua importanza nell'economia del gioco. Da questo punto di vista, sono d'accordo con la tua tesi che Steel Driver non sia un gioco adatto ad una partita occasionale. Benché sia semplice nelle regole, non lo è affatto nelle strategie e, come molti dei giochi di ambientazione ferroviaria più recenti (mi viene in mente Chicago Express, simile per argomenti e durata), richiede "pratica e dedizione". Infatti, ad una struttura del turno assai semplice, corrispondono tutta una serie di piccole scelte che influenzano una serie di meccanismi il cui funzionamento ha ricadute a breve e lungo termine. Vediamo un po' meglio quali sono le scelte che un giocatore deve effettuare:

a) Quali compagnie includere nel proprio portafoglio azionario, e soprattutto di quali compagnie cercare di ottenere il controllo (fondamentale per la parte finale del gioco).

b) Quanto pagare le quote azionarie. Dato che il capitale pagato per le quote è ciò che viene utilizzato dalle compagnie per espandersi, non è sufficiente vincere il controllo della compagnia (e la corrispondente quota azionaria) spendendo la minima cifra possibile. Il capitale investito deve essere tale da permettere alla compagnia di operare come desiderato. Bisogna anche sottolineare, visto che una compagnia deve continuare a costruire finché ha capitali, che la cifra spesa determina indirettamente anche l'ordine nel turno successivo. Questo aspetto è fondamentale nell'ultimo turno, dato che nella fase finale sono chiaramente avvantaggiate le compagnie che iniziano la "raccolta" per prime.

c) Dove espandere la rete della ferrovia. Anche qui vi sono vari possibili approcci contrastanti: effettuare i collegamenti più proficui per il turno corrente (basso costo di connessione ed elevata rendita di connessione - col rischio di vedere piombare la compagnia all'ultima posizione nell'ordine del turno successivo), effettuare collegamenti che garantiscono l'accesso a risorse diversificate, cercare di isolare parte di mappe (in modo da averne accesso esclusivo nella fase finale - o di "intrappolare" compagnie che hanno scelto una politica di espansione aggressiva ma proficua), il tutto tentando di rendere appetibile la propria compagnia ad altri giocatori (così da ottenerne il supporto indiretto in quei turni in cui si tenta la scalata di altre compagnie). Chiaramente, c'è un sacco di carne sul fuoco, soprattutto se consideriamo che si tratta di un gioco della durata di 75 minuti....

[fab!o] Per quanto riguarda il tuo punto "b" c'è in effetti da dire che quella di Steel Driver è un'asta piuttosto anomala il cui obiettivo difficilmente è quello di aggiudicarsi la compagnia spendendo meno possibile, è invece un interessante dilemma tra l'offrire alla compagnia maggiori possibilità di espansione oppure fare in modo che una compagnia agisca per prima nel turno successivo. Diventa decisivo in questo senso anche la scelta di controllare, in un turno, più di una compagnia contemporaneamente; in questo caso infatti il giocatore dovrà sapientemente ripartire i cubi investimento a sua disposizione. Riguardo alla raccolta finale delle merci, per ciascuna compagnia ad occuparsene è il giocatore con la maggioranza delle azioni di quella particolare compagnia, è quindi prevedibile che il giocatore farà tutto il possibile per massimizzarne i guadagni di quella compagnia; non avere la maggioranza assoluta quindi non è così importante visto che gli

altri giocatori faranno il possibile per massimizzare al posto nostro. Tanto per fare un esempio (anche se non verosimile) in una situazione come questa (G=Compagnia Gialla; V=Compagnia Verde; B=Compagnia Blu):

Giocatore 1 : GGGV

Giocatore 2 : BBBV

Giocatore 3 : GGBB

Se il valore finale dei dividendi delle compagnie fosse $G=100$, $B=100$ e $V < G/B$, il giocatore 3, pur non avendo scelto alcun cubo, si troverebbe a beneficiare della massimizzazione degli altri giocatori ottenendo comunque più punti di tutti.

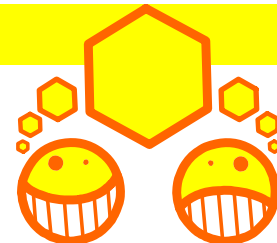
La questione davvero delicata quindi, come hai sottolineato, non è tanto poter scegliere i cubetti ma soprattutto fare in modo che le compagnie che ci interessano abbiano per prime l'iniziativa nella scelta dei cubi, a prescindere dal giocatore che fisicamente li raccoglierà. Insomma tanta carne al fuoco come dicevi, in un gioco che ha certamente diversi punti di forza come la possibilità di ospitare fino a 6 giocatori (anche se probabilmente il numero ideale per giocare è 4) e una durata contenuta (e dal setup iniziale praticamente assente), senza per questo rinunciare alla profondità

strategica.

[MDM] Quindi, si tratta di un titolo tutto sommato valido, che richiede solo un po' di pazienza e "perseveranza", per poter entrare nel meccanismo. Un titolo da provare, se vi sono venuti a noia i giochi di "collegamento" e volete cominciare a dedicarvi a giochi che mescolano quest'ultimo aspetto con meccaniche di speculazione.

[TinuZ] *** E' vero, l'ultima fase ha un peso incredibile sul risultato finale del gioco, proprio per questo i giocatori devono impostare l'economia della propria partita nell'ottica di giocarsela fino all'ultimo. Il problema nasce con i giocatori occasionali alla prima esperienza... prima si deve rimanere fregati per assimilare la visione e giocarsela al meglio dal secondo giro. Prodotto molto piacevole, come giustamente affermato da MDM aggiunge molto ai giochi di collegamento che vengono proposti per introdurre inesperti e famiglie ai ferroviari (con Trans America e Ticket to Ride) e potrebbe rappresentarne uno step successivo per coloro i quali si tra-





Tinners' Trail

la via dello stagno

[MDM] In questo numero completamente dedicato al genio creativo di Martin Wallace, trovarmi a parlare di Tinners' Trail è già una grandissima soddisfazione. Parlarne con Nand non può far altro che amplificare il divertimento.

Tinner's Trail è il primo nato della linea Treefrog, ovvero del progetto iniziato nel 2008 (e documentato sul numero 3 di ILSA), con cui Martin Wallace ha deciso di aumentare considerevolmente il numero di giochi prodotti annualmente dalla sua casa editrice, scegliendo però di pubblicarli in tiratura "limitata" (1500 copie autografate), salvo poi decidere di cedere i diritti ad un editore più grande per una eventuale ristampa. Altra componente innovativa della linea Treefrog è la sola presenza di legno per la componentistica del gioco (escludendo naturalmente il tabellone).

La linea Treefrog vanta anche una forte contestualizzazione (storica e geografica) del gioco, con una notevole interconnessione fra tematica e meccaniche, punto forte dei migliori giochi di quest'autore. Il tema di Tinners' Trail è piuttosto originale: si tratta di inserirsi nell'industria dell'estrazione mineraria nella Cornovaglia del diciannovesimo secolo, e lucrare dalla costruzione, ammodernamento tecnologico ed

estrazione dei due minerali particolarmente abbondanti in quella regione: rame e stagno. La assoluta assenza di carbone, la difficoltà dovuta al continuo allagamento delle cave minerarie e la rapida variazione dei prezzi dei minerali causata dalla scoperta di piccole miniere da cui era facilmente reperibile il materiale rendevano particolarmente difficile la corretta operazione di tali miniere. La repentina apertura e chiusura di intere miniere era un evento piuttosto comune.

Tinners' Trail cerca di riprodurre, in una durata piuttosto contenuta, e con un set di regole di media complessità, tutti i suddetti aspetti della industria mineraria di quel periodo in quella regione. E, a mio avviso, lo fa con successo. Te che ne pensi, Nand?

[Nand] La qualità che apprezzo di più nei giochi di Wallace è la trasformazione che lui riesce a fare sintetizzando elementi anche complessi dell'ambientazione in semplici regole (beh, forse le regole di Brass non si possono definire "semplici", ma in quel caso la mole di elementi da cui è partito era di molto superiore a quella che si può trovare in TT).

Ma cosa troviamo in TT? Fluttuazioni dei prezzi dei minerali, aumento dei costi di estrazione, esaurimento delle miniere, capacità estrattiva che

dipende da vari fattori, gestione di costi e ricavi. E tutto questo in un titolo che si può giocare in un ora al massimo (con giocatori già rodati): più sintesi di così...

Ma vediamo nel dettaglio quali sono gli elementi distintivi di TT: Casualità: Wallace non disdegna l'uso dei dadi, e qui ne troviamo tre, usati per la distribuzione iniziale di rame, stagno e acqua in undici aree, per determinare durante la partita questi stessi elementi nelle restanti otto aree e per stabilire il prezzo dei minerali all'inizio del turno.

Punti azione: dieci punti azione a turno su quattro turni, ma con un meccanismo già visto in Theben o Novembre Rosso, ovvero nel quale ogni azione "consuma" un certo numero di unità di tempo e sposta più o meno avanti il successivo turno del giocatore (meccanica che apprezzo molto e vorrei vedere maggiormente applicata).

Asta: l'elemento più importante del gioco, ovvero il possesso delle miniere, viene determinato attraverso un'asta; ed è questo elemento, a mio parere, che mette di più alla prova la capacità di analisi (e calcolo) dei giocatori, per determinare qual è l'effettivo valore di una miniera per la quale si sta puntando.

Le altre azioni: tante, ma semplici da gestire (a parte

l'asta), estrazione, costruzione di porti, ferrovie, minatori, pompe, canali e pasticci di carne (!), tutte con un impatto ben determinato (e non casuale) sugli elementi del gioco. Anche l'azione di passare è importante (per determinare l'ordine del turno successivo).

Investimenti: è il meccanismo attraverso il quale si trasforma il denaro in punti vittoria, semplice e diretto (nel quale sono importanti i soldi, ma anche l'ordine del turno).

Ho dimenticato qualcosa? Tu MDM quale elemento apprezzi di più (e di meno)? Personalmente io avrei apprezzato una fluttuazione dei prezzi meno marcata...

[MDM] Beh, la fluttuazione delle rendite ottenibili dalla vendita dei minerali è chiaramente uno dei punti "spigolosi" del gioco, e Wallace stesso ne è al corrente: nelle note dell'Autore, infatti, mette le mani avanti dicendo che il meccanismo di determinazione dei prezzi è effettivamente altamente casuale, può non piacere, e sarebbe stato sicuramente possibile ideare un metodo di evoluzione più "regolare" e "prevedibile". Tuttavia, dalle sue ricerche sull'evoluzione storica di tali valori durante il periodo in cui il gioco è ambientato, risulta che le variazioni erano così ampie e rapida da apparire praticamente casuali. Personalmente, non trovo la cosa molto disturbante: anzi, trovo che viene esaltato l'elemento tattico e opportunistico del gioco, che ben si sposa che il meccanismo di punti azione.

L'aspetto che invece ho apprezzato meno è proprio il sistema di investimenti, ovvero il metodo di fare punti vittoria. La soluzione adottata da Wallace (chiaramente ispirata a "I Principi di Firenze" dell'inossidabile coppia Kramer-Ulrich) ha lo

scopo principale di "estrarre" denaro dall'economia: i soldi investiti sono persi per sempre, e quindi i giocatori devono decidere oculatamente quanto denaro "trasformare" in punti vittoria. Tuttavia, fatta questa scelta, ne restano poche altre: la disponibilità di "spazio" sulla tabella degli investimenti e il numero massimo di caselle che ciascun giocatore può occupare sono talmente elevati che, anche in 4 giocatori, non c'è sostanzialmente competizione, rendendo così meno interessante questa fase del turno.

Veniamo adesso invece agli aspetti che ho apprezzato maggiormente. Prima di tutto la rielaborazione del meccanismo di evoluzione del turno che, sebbene sia già stato sfruttato più volte (ad esempio in Neuland, oltre ai titoli da te nominati), probabilmente ha qui la sua migliore realizzazione. Risulta infatti assai interessante l'interazione con il meccanismo di asta (che può obbligare gli altri giocatori ad avanzare sulla "scala del tempo" anche durante il turno di un avversario), con la sostanziale limitatezza delle risorse e degli sviluppi tecnologici, e sulla loro disparità di qualità (o rapporto prezzo/prestazioni). Il tutto si fonde in maniera armonica (anche se non elegante... raramente i giochi di Wallace hanno questa caratteristica), esaltando l'aspetto tattico del gioco: è bene passare presto, perdendo delle possibili azioni, per essere il primo nel turno successivo, oppure spremere fino in fondo il turno corrente, essendo ben consci di essere fortemente penalizzati nel turno successivo? Peccato, come dicevo prima, che in questa equazione non compaia anche l'aspetto dell'acquisto dei punti vittoria...

Esaminando rapidamente le azioni a disposizione dei vari giocatori, vorrei solo sottolineare come siano ben assortite e

"spingano" la strategia dei giocatori in direzioni diverse: i canali (probabilmente l'azione più forte del gioco, perché diminuisce il costo dell'estrazione e aumenta la consistenza dei depositi) incoraggiano a possedere coppie di regioni minerarie confinanti. I porti (che aumentano le capacità estrattive delle miniere e riducono i costi di estrazione) invitano a ottenere il controllo di regioni confinanti col mare. I treni danno invece il loro massimo se si possiede un insieme di regioni tutte confinanti fra loro...

[Nand] Per quanto riguarda le fluttuazioni dei prezzi, avrei maggiormente apprezzato un meccanismo magari collegato alle vendite dei minerali nel turno precedente (anche per poter fare un minimo di pianificazione). Poi posso capire che non sarebbe stato storico (ma già all'epoca c'era una globalizzazione tale che il mercato locale era influenzato da miniere dall'altra parte del pianeta?). Tra parentesi, nelle prime cinque tabelle allegate all'articolo potete vedere quali sono le probabilità collegate ai prezzi. Le ultime due tabelle presentano le combinazioni legate alla presenza di minerale nelle miniere.

Per quanto riguarda il meccanismo degli investimenti, chissà se l'autore aveva pensato anche ad una integrazione nel flusso principale? È possibile, basta aggiungere qualche unità di tempo ad ogni giocatore e stabilire quanti ne servono per l'azione "investimento". Ma ci vuole un po' di playtest per stabilire i rapporti: magari è anche stato fatto, ed è stato trovato che era difficile da bilanciare, e l'idea è stata scartata. Del resto, anche con questa separazione, TT è abbastanza lineare come struttura; per citare un altro titolo di Wallace, "Last Train to Wensleydale" è molto più "frammentato".

Il meccanismo del turno (ma ha un nome? Se non ce l'ha dovremmo coniarne uno, che so "A consumo di tempo": apriamo il televoto) funziona molto bene e, come hai fatto notare, la vincita ad un'asta ne fa consumare tempo anche al giocatore fuori turno: un'interessante variazione sul tema. E per quanto riguarda l'asta, sono sempre sospettoso quando ne vedo una: non perché non mi piacciono, ma perché è un meccanismo che teoricamente può essere aggiunto a qualsiasi gioco e un designer potrebbe essere tentato a farlo per coprire magagne nel bilanciamento (o risparmiare il tempo nel cercarne uno); ma devo dire che l'attribuzione delle miniere attraverso un'asta è particolarmente indicata, proprio perché la capacità di stabilire il valore corretto di una miniera è uno dei cardini per la vittoria. E alla fine la limitazione maggiore è il denaro, non le azioni, dato che è la scarsità del primo che limita di molto le possibilità nell'asta (e aumenta il peso di una scommessa vinta sull'aumento di prezzo di un minerale).

L'azione che piazza un canale è molto vantaggiosa (non per niente è la più costosa), e va sicuramente scelta se è ancora a disposizione: sono sufficienti due regioni adiacenti (giocando in tre è una condizione quasi automatica), e non solo riduce i costi dell'estrazione ma è anche l'unica azione che reintegra il minerale. Altrettanto vantaggiosa è l'azione per pompare l'acqua (a parte il primo turno), mentre vendere pasticci ha un rapporto costo / benefici un po' alto. E parlando di azioni, è un po' difficile capire il motivo per cui non si possano spostare i minatori da una miniera all'altra una volta che sia esaurita, ma è uno dei rischi di questi giochi che sfiorano la simulazione: se la regola funziona, ma è

controintuitiva, è chiaro che è stata pensata non per simulare la realtà ma per bilanciare il meccanismo. È però sufficiente ribadire bene "l'eccezione alla realtà", altrimenti sarà la prima che salta in una partita fatta senza rileggere per bene il regolamento.

E parlando di miglioramenti, i giocatori che si aggiudicano le prime miniere hanno un vantaggio sugli altri dato che saranno i primi a scegliere i miglioramenti (a meno che qualcuno non rischi migliorando "alla cieca" una miniera non assegnata).

Per concludere, un mio pallino, se prendiamo i commenti associati ai voti più bassi da BoardGameGeek troviamo:

- poco playtesting (ma senza dare dettagli sul punto),
- non divertente (soggettivo, estremamente soggettivo),
- poca varietà nelle partite (in realtà sono i giocatori che differenziano una partita dall'altra),
- troppo caotico (e qui potrei essere parzialmente d'accordo, è il commento più comune),
- ambientazione poco attraente (no problem, per me da quando è uscito Bohnanza, l'ambientazione non ha importanza),
- c'è un'asta (e se non piace, non piace, vedi punto #2),
- mancano dei cubetti acqua e la traccia denaro in base venti è bizzarra (corretti entrambi nell'edizione JKLM).

Tu MdM cosa ne pensi di queste valutazioni?

[MDM] Con alcune posso essere d'accordo, altre invece mi trovano nettamente in disaccordo: le accuse di scarso divertimento, e presenza di aste riguardano gusti soggettivi, e quindi non fanno testo. Anche l'ambientazione riguarda i gusti

personali: io sono molto contento di avere un gioco gestionale veloce e interessante che non tratti di coltivazioni in isole o arcipelaghi (Puerto Rico, Cuba, Goa e Indonesia, limitandosi ai soli primi cento della classifica di BGG). L'accusa di poco playtesting, senza essere accompagnata da una analisi che la motivi, è chiaramente altrettanto debole. Restano la caoticità (caos indotto dai giocatori), la ripetitività (che non ho notato nelle 15 partite che ho giocato fin'ora) e gli "errori" di produzione (corretti nella versione italiana): fortunatamente è sparita la traccia in base venti, ma purtroppo con essa sono sparite anche le utilissime informazioni riassuntive che erano presenti nel tabellone della vecchia edizione - la cui grafica, a mio avviso, era più adatta al tema (quella dell'edizione JKLM fa molto "cartoon").

Se proprio devo trovargli un difetto, secondo me il "punto debole" del gioco è la sua collocazione: troppo impegnativo per un contesto "familiare", ma breve e leggero per il "gamer", che può non apprezzare alcune meccaniche come l'aggiornamento dei prezzi dei minerali, da te già citato nella prima parte dell'articolo. In ogni caso, Tinners' Trail è un prodotto interessante: a riprova, le copie edite in esclusiva per l'Italia da TdG sono state tutte vendute nelle prime 8 ore di PLAY...

[Nand] Sì, direi proprio che tutto sommato è stata un'operazione win-win (ci hanno guadagnato tutti: JKLM, TdG e soprattutto i giocatori che l'hanno acquistato).

Probabilità nel lancio dei tre dadi:

Somma dei tre dadi	Numero di eventi (su un totale di 216)	Probabilità
2	2	0,93%
3	8	3,70%
4	20	9,26%
5	36	16,67%
6	48	22,22%
7	48	22,22%
8	34	15,74%
9	16	7,41%
10	4	1,85%

Prezzo dei minerali senza modificatori:

Stagno	Rame	Probabilità
4	2	13,89%
5	4	38,89%
6	8	37,96%
7	10	9,26%

Prezzo dei minerali con modificatore +1 (all'inizio della partita o dopo un turno a prezzo minimo):

Stagno	Rame	Probabilità
4	2	4,63%
5	4	25,93%
6	8	44,44%
7	10	25,00%

Prezzo dei minerali con modificatore -1 (alla fine della partita o dopo un turno a prezzo massimo):

Stagno	Rame	Probabilità
4	2	30,56%
5	4	44,44%
6	8	23,15%
7	10	1,85%

Prezzo dei minerali con modificatore -2 (alla fine della partita e dopo un turno a prezzo massimo):

Stagno	Rame	Probabilità
4	2	52,78%
5	4	37,96%
6	8	9,26%
7	10	0,00%

Distribuzione del minerale nelle miniere (considerando anche l'acqua, ognuna di queste distribuzioni ha il 33,33% di essere presente con 2-3-4 cubetti acqua):

	0	1	1	2	2	3
0	00	01	01	02	02	03
1	10	11	11	12	12	13
2	20	21	21	22	22	23
2	20	21	21	22	22	23
3	30	31	31	32	32	33
3	30	31	31	32	32	33

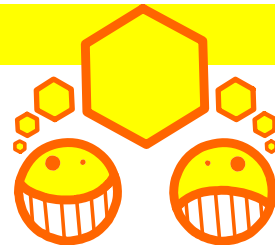
Stagno	Rame	Numero di eventi (su un totale di 36)	Probabilità
0	0	1	2,78%
0	3	1	2,78%
1	0	1	2,78%
1	3	1	2,78%
0	1	2	5,56%
0	2	2	5,56%
1	1	2	5,56%
1	2	2	5,56%
2	0	2	5,56%
2	3	2	5,56%
3	0	2	5,56%
3	3	2	5,56%
2	1	4	11,11%
2	2	4	11,11%
3	1	4	11,11%
3	2	4	11,11%

[Liga] Probabilmente uno dei migliori giochi di Wallace di sempre, degno capostipite della serie Treefrog. Veloce e molto giocabile ma non banale con davvero tante belle meccaniche.

[Linx] Prendete il mio commento come una semplice impressione, perché per quanto mi riguarda non ha superato lo scoglio della prima partita e finirà a languire nell'armadio superato da altri titoli. Le regole sono semplici e ben congeniate ma una volta al tavolo non ho provato nessun particolare piacere nel giocarlo. Fra l'altro è un gioco che non perdona il giocatore che gioca con leggerezza e tendenzialmente rende il recupero difficile. In più i pochi lanci di dado sono o possono essere devastanti nell'economia del gioco. Mi sembra quindi di trovarmi di fronte ad un gioco dove se vengono messi allo stesso tavolo giocatori di diversa esperienza i principianti hanno poche speranza di vincere, mentre nel caso di buona esperienza di tutti è l'andamento dei dadi a decidere la partita. Ripeto che potrei sbagliarmi. Nel mio gruppo è stato etichettato come "forse il peggior gioco di Wallace che abbiamo mai provato", intendendo semplicemente che, seppur non brutto, c'è molto di meglio in cui investire il proprio tempo.

[Ciaci] Un buon gioco con meccaniche interessanti e tatticamente valido. La breve durata della partita però non ammette errori. Il sistema per fare punti mi lascia un po' perplesso ed avrei preferito un metodo un po' più competitivo, la tabella degli investimenti invece lascia spazio praticamente per tutti e non c'è un effettivo vantaggio ad occupare per primi una casella perché le variazioni sono regolari e a parità di denaro investito nella stessa colonna si fanno gli stessi punti.

[TinuZ] In un periodo dove è così semplice trovare giochi con ambientazione posticcia, trovo incredibile la capacità di Wallace di elaborare meccaniche intrecciandole al contesto del gioco in modo così totale. Non di meno al pari di altri titoli WarFrog/Treefrog sono molte le meccaniche ben bilanciate che fanno girare il tutto con ottima giocabilità senza dilungare la partita in modo interminabile



Tempus, light civ

[TinuZ] Una delle maggiori tematiche di successo e di sicuro appeal per i gamers (non solo da tavolo ma anche informatici) accaniti di simulazione, è sicuramente il genere ispirato allo sviluppo di una civiltà.

La possibilità di avere il controllo ed il potere di ricreare o modificare la storia guidando popolazioni, la loro cultura, le tecnologie, i domini terrieri nel corso del tempo, ha affascinato molti autori che hanno dato vita a numerosi giochi da tavolo di grande spessore. Capostipite fra i molti Civilization di Francis Tresham e Mick Uhl edito dalla Avalon Hill che dal 1980 per dimensioni e complessità è a pieno titolo nell'olimpo di questa categoria, ma non di meno prodotti più moderni e recenti come Throug the Ages di Vlaada Chvatil edito dalla CGE, hanno saputo ricreare un contesto intrigante ed appassionante. Varrebbe la pena dedicare un numero di approfondimento di ILSA su questo genere, quindi non mi addentrerei in ulteriori dettagli sulle molte altre degne pubblicazioni per ora omesse. Alla fine del 2006 è la volta di Martin Wallace tramite la Warfrog proporre un boardgame che offre la possibilità di cimentarsi su questa tematica. Wallace tenta altresì di allargare il bacino d'utenza di questo genere ai light-gamers meno avvezzi a passare ore ed ore di gioco seduti ad un tavolo, semplificando e rendendo più abbordabile una simulazione di civilizzazione il cui nome evocativo si ispira all'incedere del tempo stesso.

Ci troviamo, infatti, a sviscerare Tempus. Un gioco che giunge a

conclusione in meno di un paio di ore, le cui meccaniche per quanto molto limitate strizzano inevitabilmente l'occholino ai complessi simulatori di cui prima, ma dove sono decisamente più snelle, agevoli ed applicabili per chi non ha già masticato fini strategie evolutive. Inevitabile che un gioco simile che deve ricreare le molte variabili dello sviluppo di una civiltà abbia precari equilibri di cui tenere debita considerazione durante le fasi della partita per aggiudicarsi la vittoria finale ma, per evitare di avviluppare eccessivamente la trama e lo svolgimento, volontariamente Martin evita di aggiungere troppi ingredienti da cuocere a fuoco lento durante la tenzone.

Se ne ha, lo vedremo con Linx nella parte dell'hard-gamer scettico sui risultati ottenuti, che un gioco simile lascia incerti gli appassionati del genere. Nei miei panni, di diffusione di questo prodotto verso i giocatori occasionali digiuni dei boardgame più complessi, troverete invece una posizione più moderata, dettata anche dai riscontri ottenuti con giocatori occasionali.

Ma lasciamo introdurre anche al mio antagonista la sua posizione ... ok Linx, hai 5 minuti, anzi 50 battute per replicare in modo esauriente, lo sai che amo la Par Condicio nonché essere magnanimo :p

[Linx] Se riuscissi a fare 50 battute su Tempus sarei un comico degno di Zelig, benché la pochezza (relativa) del gioco possa far ridere gli appassionati dei giochi da te citati lì sopra. In effetti, TinuZ, credo che con la tua

introduzione hai preparato il capio per il collo di questo titolo di Wallace. Tempus, infatti, non è affatto un brutto gioco ma è necessario che non venga messo a confronto con i titoli da te citati, con cui, in effetti, non ha niente a che fare. L'anima del gioco è, infatti, decisamente astratta e l'ambientazione, per quanto ben sfruttata, passa decisamente in secondo piano, sacrificata alle meccaniche.

Ciò si vede a partire dal tabellone che è componibile e formato da diversi assembramenti di esagoni da posizionare su un fondamentalmente inutile fondo azzurro. Tale scelta chiarisce subito che non si sta simulando qualcosa di reale, richiamando invece con più decisione i giochi della famiglia di Catan. Ci troviamo infatti anche qui di fronte a montagne, pianure coltivate, boschi, prati e colline messi in ordine più o meno casuale.

Wallace però disconosce subito il rapporto appena citato non utilizzando risorse per il suo gioco che non siano popolazione o carte. Di fatto il gioco si riduce ad un'occupazione del territorio tramite pedine popolazione che crescono in modo diretto. Cosa rimane dei giochi di civilizzazione? Un'astratta e matematica simulazione di scontri e un aumento progressivo di abitanti e capacità tecnologiche a differenziare le varie ere in cui il gioco è diviso.

Per quanto io sia un amante dei giochi che propongono una evoluzione nelle tecnologie, e forse proprio per quello, lascio volentieri a te descrivere l'uso che l'autore ne fa.

[Tinuz] In Tempus la semplificazione estrema delle meccaniche è data soprattutto dal repentino passaggio delle ere, turno dopo turno volenti o nolenti, meritevoli o meno, si progredisce ad uno stadio che consente di sfruttare azioni ed opportunità migliorati rispetto allo status precedente. Ovviamente chi meglio si è distinto, espandendosi sul territorio ideale per ogni era (prefissato dell'autore) ottiene un bonus ulteriore di avanzamento in quel turno rispetto gli altri astanti, sfruttando un piccolo bonus migliorativo in una delle azioni a disposizione.

Questo non toglie quello che hai correttamente osservato in merito all'introduzione, ovvero, se ho tirato in ballo i nomi più apprezzati dei giochi di civilizzazione, è facile da quel metro di paragone non poter che rimanere perplessi sulle potenzialità di Tempus. Effettivamente rapportarlo a titoli meno macchinosi e completi è d'uopo, quindi abbassiamo il tiro e cerchiamo di parlarne in modo obiettivo in relazione al target finale, ovvero un gioco ambientato in un mondo componibile e sempre diverso, dove non c'è gestione delle risorse, dove non ci si deve lambicare per costruire strutture, non si ha la bega di mantenere eserciti o esercitare commerci. Di fatto chi prima inizia ha una migliore possibilità di scelta di felice posizionamento sul territorio e troviamo il fattore alea incentrato totalmente nell'estrazione delle carte evolutive. Carte che invero nel gioco possono essere applicate in vari modi, per difesa, per attacco o per migliorare la portata delle azioni che possiamo compiere.

In definitiva ciò che salta subito all'occhio di un giocatore esperto, nella mia opinione, è la volontà di limitare il più possibile la fuga nella scala evolutiva del migliore, aumentando le chances dei giocatori e livellando il ventaglio di azioni fra gli stessi. Sono, come detto, primariamente la scelta di posizionamento iniziale e i tentativi di espansione sul ter-

ritorio le uniche incognite a carico dei contendenti ma per il resto se un giocatore effettivamente meritasse di più, non gli viene concesso di spingersi troppo oltre.

Confermo quindi a grandi linee il mio modo di vedere le cose, questo gioco può essere un buon esercizio per chi volesse per la prima volta simulare un gioco di civilizzazione, le cui meccaniche sono il surrogato di quelle ben più famose di alcuni monster games.

Ma ora diamo magari chiarimenti sul ventaglio delle azioni che via via si rendono attivabili durante la partita e al loro valore incrementale. Linx, visto che lo hai già pseudo definito un astratto, secondo te le meccaniche sono realistiche e ben ambientate? Coerentemente applicate e bilanciate? Sufficienti alle dinamiche del gioco? A te la palla!

[Linx] Quella che deficiata non è certo l'ambientazione. Le azioni sono così ambientate da essere praticamente autoesplicative. Potete "avere bambini" per mettere nuove pedine in gioco, "muovere la gente", "procurare battaglia", "costruire una città" e "avere un'idea". L'unica azione che promette sorprese sembrerebbe l'ultima, finché non scoprirete che in realtà vi fa solo pescare una o più carte casualmente.

Il succo del gioco è che dovete produrre bambini sui prati (è consentito procreare solo in camporella, nel gioco), spostare la nuova gente in un esagono non montuoso e abbastanza lontano da uno già civilizzato e costruire quindi in loco una città. Maggiore il numero di pedine che ci spostate, maggiore è la grandezza e il valore della città. Potreste anche costruire le città direttamente sul prato, se ciò non rovinasse le vostre capacità riproduttive: è risaputo che la civiltà porta strane devianze.

Ad inizio del gioco, però, le vostre capacità sono limitatissime: concepire un bambino o spostare una pedina di uno spazio è vera-

mente poca cosa. Con le 3 azioni concesse ci combinate ben poco. Alla fine di ogni turno però le civiltà passano ad una nuova era e acquistano nuove capacità tanto che al secondo turno potete già... fare le stesse cose del primo turno (a meno che non vogliate pescare carte: ve ne darebbero una in più). Vi evolvete con molta calma, insomma. Tutti tranne il giocatore più avveduto nel turno che ha diritto alle capacità dell'era dopo (nel nostro caso potrà semplicemente ottenere un bambino in più, ammesso che abbia pedine su due prati diversi, perché la privacy in certe cose ha la sua importanza, immagino). Per ottenere questo bonus evolutivo dovrete avere occupato un numero maggiore di esagoni del giusto colore (che varia di era in era) o puntato abbastanza carte di quel colore da superare in numero totale chi ne ha più di voi. In questo conteggio grande importanza hanno le città, che valgono un po' come jolly, fornendovi un punto indipendentemente dall'esagono occupato.

Quello che personalmente mi delude di questo sistema è che nel turno successivo il vantaggio tecnologico acquisito sarà colmato dagli altri giocatori e solo un nuovo predominio sul nuovo colore richiesto potrà evitarvi di essere superati tecnologicamente da chi vi stava dietro il turno prima. Tutto da rifare insomma. Non potrete impostare il gioco sullo sviluppare una civiltà tecnologicamente più evoluta delle altre.

Il succo del gioco rimane l'espansione. Chi occupa più esagoni e costruisce città più grandi vince.

A questo proposito c'è da chiarire che esiste un limite di stock delle pedine (che migliora come tutto il resto durante il gioco) per cui non è possibile fare subito città grandi, visto che la grandezza dipende dal numero di pedine accumulate sull'esagono.

Ovviamente presto ci si scontrerà con gli altri giocatori per accaparrarsi i migliori spazi per far

sorgere le proprie città e l'azione "procurarsi battaglia" avrà un senso.

Le battaglie sono comunque un'operazione molto matematica. Si confrontano sostanzialmente il numero delle pedine (o il valore della città attaccata). Se l'attaccante vince spazza via tutto senza perdite. Se perde, butta UNA pedina. In caso di pareggio vince il difensore.

A rendere le battaglie più incerte esistono le carte idea, che sono l'unico vero motore del gioco. L'attaccante gioca delle carte coperte e il difensore fa, dopo, lo stesso. Queste carte possono portare bonus. Potrebbero rappresentare armi (bonus 1), fortificazioni (bonus 2 ma solo per il difensore) oppure avere rappresentato sullo sfondo il tipo di terreno in cui lo scontro si svolge, avvantaggiando chi le gioca. Ovviamente è concesso bluffare e spaventare l'avversario col numero di carte giocate, anche se avviene raramente.

Le carte, oltre a portare aiuto in caso di conflitto e per ottenere il bonus di cambio era, donano talvolta golose opportunità da sfruttare al massimo: movimenti extra, attacchi gratuiti, furti di popolazione rivale, incrementi di nascite o possibilità di sfiorare momentaneamente limiti di stock. Considerando che con una singola azione "avere un'idea" è possibile procurarsi più carte è bene sfruttare al massimo le possibilità offerte, per non far sì

che il gioco vi venga presto a noia.

Ci tengo poi a far notare un paio di particolari che influiscono pesantemente sull'evolversi della partita.

La prima è che nei turni finali le possibilità di movimento incrementano in modo spaventoso, fino a permettervi di viaggiare via mare da una parte all'altra della mappa con un solo movimento. Questo porta più volte alla formazione di veri muri costieri al solo scopo di impedire lo sbarco (non è possibile attaccare via mare) nelle classiche penisole protette che tendono a crearsi per una migliore difesa del territorio.

Il secondo è una concessione che il gioco fa ai giocatori meno accorti per evitare che la loro partita venga compromessa definitivamente: non è possibile attaccare un giocatore che possieda 3 esagoni o meno (città escluse). Ciò apre però la strada a una strana strategia dove si occupano posizioni chiave anche con una sola pedina, sicuri della propria intoccabilità, mentre si costruiscono altrove città per continuare a tenere basso il numero di esagoni occupati.

Cosa dire in conclusione del gioco? Per quanto mi riguarda non mi dispiace... ma non lo rigiocerò mai più perché una partita mi occupa comunque un'intera serata. E posso trovare di meglio, con tutto quel tempo a disposizione. A te piace, TinuZ? Ci gio-

chi ancora o hai rimosso la polvere solo per scrivere questa recensione?

[TinuZ] Ehehe, non confesserò mai che solo scrivere per ILSA aiuta a spolverare i giochi ogni tanto! In verità con quello che pagai l'edizione Italiana appena uscì in negozio (non cito il distributore per eleganza) dove spesi per questo atteso light-civ game ben 55 euro (contro il prezzo di Essen di pochi mesi dopo dove lo ricomprai anche perché l'edizione tedesca ha una cover molto più bella, a soli 18 euro), vedo bene ancora oggi di riproporlo ogni tanto, compatibilmente con il fatto che ho una ludoteca di 1.000 titoli e dove fare rotazione diventa lunga sebbene anch'io riconosca che non sia il best in class nel suo genere ... e proprio per questo lo si ritrova oggi a prezzi vantaggiosi in definitiva.

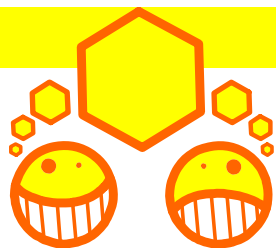
Visto che hai citato un paio di note tattiche, aggiungerei anche per chiudere in bellezza, che verso fine partita se non avete applicato la fine strategia difensivo-minimalista delle 3 caselle occupate puntando tutto sui punti vittoria delle città, visto che ogni territorio occupato vale ben 1 punto vittoria, allargatevi a macchia d'olio in ogni anfratto ancora libero con la speranza che se anche la partita per voi gamers finisce lì, i vostri coloni abbiano almeno la possibilità di incontrarsi ancora in Camporella!

[MDM] Come molti giochi editi da case diverse dalla Warfrog/Treefrog, Tempus è un gioco "leggero" (anche se un po' lungo), e si affianca a Tyros in quella linea di giochi di occupazione del territorio/maggioranza travestiti da giochi di sviluppo di civiltà/imperi. Personalmente, da amante di giochi germano-astratti, trovo Tempus interessante, e con alcune idee piuttosto innovative (come la possibilità di utilizzare le carte in modi diversi). Un appunto sulla regola dei tre esagoni: quando è stato direttamente interpellato, Wallace ha detto che l'unico scopo era di prevenire l'eliminazione di un giocatore, e che probabilmente anche le città dovevano contare per il limite di 3 esagoni. Molti giocatori, in effetti lo giocano così.

[Liga] Gioco semplice ma scorrevole, secondo me penalizzato dal tema: da un gioco che affronta il tema delle civiltà uno si aspetta sempre tanto anche in termini di storicità, cosa che Tempus non offre. Sicuramente tra i titoli di Wallace non è uno di quelli che rigiocerei più spesso.

[Linux] Concordo con Liga. Se solo non fosse così lungo...

[Ciaci] Non posso non trovarmi d'accordo con i commenti precedenti. Aggiungo solo un certo fastidio per quel mezzo bug/strategia delle 3 caselle: non mi piace proprio questa regola.



Automobile genesi dell'auto

[MDM] Esattamente un anno dopo Tinnars' Trail, Martin Wallace ripropone, con la sua casa Editrice Treefrog, un altro gioco economico: Automobile (2009). A parlarne con me, c'è Paoletta. Con Automobile abbandoniamo la vecchia Europa e ci trasferiamo nell'America dei primi decenni del ventesimo secolo. Ogni giocatore rappresenta il fondatore di una compagnia automobilistica che tenta di fare profitti nel primo mercato di produzione di massa di autoveicoli. Con un capitale iniziale e la possibilità di ricevere le consulenze di veri e propri giganti dell'industria quali Ford, Durant o Chrysler, i giocatori devono decidere quando sviluppare nuovi modelli, quando aprire nuove concessionarie, quando produrre automobili e quando abbandonare i modelli resi ormai obsoleti dalla concorrenza, in modo da limitare le perdite e restare a galla in un mercato assai competitivo. Vedo che, mentre mi perdo in chiacchiere, Paoletta ha già aperto la scatola e preparato il gioco: le passo quindi la parola.

[Paoletta] Grazie Mauro! In effetti per una persona che come me è nata e cresciuta in una città come Torino, che da anni rappresenta nel mondo il simbolo dell'industria automobilistica italiana, questo titolo ha un fascino del tutto particolare e desta sicuramente un pizzico di curiosità in più! Infatti, proprio come accennavi tu, vedendo l'esperienza di gioco un po' "all'italiana", ci metteremo nei panni di uno dei primi rampolli della famiglia Agnelli per cercare di sfondare in questo

nuovo mercato di automobili che rivoluzionerà per sempre la vita dell'uomo.

Per permetterci di simulare una simile esperienza, Wallace ci dota di diversi strumenti, sia strategici che materiali, che ha sapientemente raccolto in una sobria e contenuta confezione la cui copertina si presenta da sola. Innanzitutto nell'aprire la scatola ed approntare il setup si rimane come sempre colpiti da due caratteristiche che tendenzialmente contraddistinguono i giochi ideati da Wallace ed editi dalla Treefrog: un sacchetto ben assortito di oggetti e segnalini in legno, di varia forma e colore, ed una plancia di gioco dal layout essenziale. Quest'ultima, infatti, oltre ad essere un po' dispersiva per la presenza fitta di icone, numeri e specifiche aree di gioco, è anche realizzata con una grafica semplice, a tratti addirittura scarna, senza particolari maquillage ed elementi di contorno, che senz'altro non appaga al 100% il piacere visivo del giocatore attento a questi dettagli, ma che pare avere comunque degli estimatori!

Per continuare con le constatazioni tutte "wallaciane", che ormai in questi ultimi anni non sono più una grossa novità, scopriamo inoltre che il gioco ci terrà impegnati per "soli" 4 turni, un numero apparentemente limitato quindi ma che lungo il corso della partita si concretizzerà in almeno un paio d'ore di gioco intenso, per cui si deduce facilmente che ogni turno prevede diverse sottofasi, a cui occorre

dedicare il giusto tempo di riflessione e calcolo.

Le risorse di cui ogni giocatore è dotato e su cui dovrà investire per ottenere più frutti degli altri sono diverse ma tutte ugualmente importanti. Ovviamente si parte con una dotazione iniziale di denaro, rappresentata da scomode banconote di carta simili a quelle del Monopoly, che andrà fatta lievitare turno per turno più che si può, tant'è che sarà il metro di valutazione per decretare il vincitore.

A livello produttivo, invece, si ha la possibilità di costruire fino ad un massimo di 6 fabbriche automobilistiche contemporaneamente, rappresentate da segnalini rettangolari del proprio colore. Tali industrie sono il mezzo con cui è possibile generare un'altra risorsa fondamentale nel gioco, che se da una parte richiede un indispensabile esborso iniziale, dall'altra rappresenta l'espedito più remunerativo per generare nuovi capitali da investire: stiamo parlando delle automobili stesse.

Ad aiutare la produzione, inoltre, ciascun giocatore ha a disposizione un segnalino simile alle industrie ma di colore marrone, la fabbrica ricambi: affiancando questa costruzione ad uno dei propri stabilimenti si otterranno dei grossi risparmi economici in fase di produzione dei propri veicoli.

Altri due aspetti importanti da non sottovalutare di cui si dispone sono la forza commerciale rappresentata dai venditori, che permetteranno di spingere i propri prodotti sul mercato aumen-

tando così le vendite certe, e gli investimenti in ricerca e sviluppo, che consentiranno di migliorare sempre più i prodotti, offrendo qualcosa di innovativo e migliorativo sul mercato e consentendo di diversificare anche gli investimenti.

Entrando piuttosto nel dettaglio delle fasi, scopriamo invece che per ogni turno si procederà con la seguente sequenza:

- indagine preliminare di mercato, che fornisce una informazione parziale sul numero di automobili che verranno vendute più avanti nel turno;

- scelta di un uno dei 5 personaggi speciali (Ford, Kettering, Sloan, Howard, Durant o Chrysler) che regalano bonus specifici (in termini di azioni bonus e cubi ricerca) e determinano la sequenza di gioco del turno corrente;

- svolgimento a turno di 3 azioni da scegliere tra: costruzione o chiusura di una fabbrica, produzione di automobili, investimento in ricerca e sviluppo, posizionamento dei venditori nella rete di distribuzione;

- vendita delle automobili prodotte, con relativo incasso dei guadagni, prima tramite i distributori e poi (dopo una ulteriore fase di scelte esecutive, che determina anche l'ordine di selezione dei personaggi nel turno successivo) tramite la domanda di mercato;

- Calcolo e pagamento di tutti i passivi accumulati durante il gioco (a causa dei concessionari che non sono riusciti a vendere automobili, del numero totale di auto prodotte ma non vendute e della naturale obsolescenza dei modelli prodotti dalle proprie industrie).

Alla fine del quarto turno, il vincitore è chi detiene la maggior quantità di denaro (contanti e valore nominale delle fabbriche ancora attive).

Bene Mauro, credo di avere illustrato fin qui tutti gli ingredienti di base che compongono questo interessante titolo e di avere elencato i passi fondamentali del turno. Vuoi mostrarci tu, invece, cosa ci aspetta quando si entra nel vivo del gioco?

[MDM] Beh, una notevolissima interazione fra i giocatori, poi conti, bilanci e ancora.... conti! Contrariamente allo standard di Wallace, in cui la componente geografica-topologica è rilevante (ovvero il tabellone e le aree su di esso rappresentate sono utilizzate come fonte di interazione e di decisione, e non come semplici segnaposto, cosa che accade, per esempio, in Agricola, Puerto Rico o Stone Age), in Automobile questa componente è pressoché assente. Questo ha portato il nostro Autore a controbilanciare questa "semplificazione" innalzando la complessità computazionale del gioco, che è sicuramente la più consistente fra tutti i prodotti della linea Treefrog. Le scelte che i giocatori devono effettuare in ogni turno sono molteplici, e si influenzano fra loro in modo sottile e non sempre evidente.

Prima di tutto, ricordiamo che l'obiettivo del gioco è fare soldi, e che esiste un solo metodo per farli: vendere automobili. Da questo punto di vista, le tre classi di modelli sono pressoché equivalenti: infatti, l'utile netto percepito dalla vendita dei modelli di lusso e delle utilitarie è pari al 100% della somma investita, mentre per le berline è leggermente superiore (114%): questo è compensato dal fatto che, essendo il numero di modelli di berline superiore (11, contro i 7 modelli di utilitarie e gli 8 delle macchine di lusso), le perdite causate dall'obsolescenza del modello sono in media più rilevanti per le berline.

Chiaramente, più automobili si riescono a vendere, più alti sa-

ranno i profitti, il che impone una condotta di gioco aggressiva: serbare i soldi "per i turni successivi" è una strategia che non rende.

Per poter produrre un modello di automobili è necessario costruire le fabbriche (la produzione è circa proporzionale alle aziende costruite). Queste costituiscono principalmente una immobilizzazione di capitale: il loro valore conta ai fini della determinazione dei punti vittoria, ma resta inalterato, almeno fino a che le industrie restano in gioco. Data l'obsolescenza dei modelli, le fabbriche diventano comunque rapidamente fonte di passivo. Fortunatamente, è possibile chiuderle, rimobilizzando il capitale, ma con una perdita costante (100 dollari) che, a seconda della fabbrica, è una quota del capitale immobilizzato che varia dal 50% al 14%. Come compensazione, la chiusura di una fabbrica garantisce la possibilità di dimezzare le perdite accumulate, il cui costo è incrementale col numero dei turni. Una considerazione a parte va fatta per le fabbriche di pezzi di ricambio: la loro presenza non aumenta la capacità produttiva, ma riduce il prezzo di produzione degli autoveicoli, aumentando così gli utili, che vengono elevati rispettivamente a 150% (modelli di lusso), 200% (berline) e 333% (utilitarie). Risulta così chiaro che le fabbriche di ricambio risultano maggiormente vantaggiose se costruite per modelli di utilitarie. Inoltre, non tutti i modelli sono equivalenti: alcuni sono naturalmente "più longevi" di altri, semplicemente perché non sono seguiti da modelli della stessa classe per un numero non trascurabile di caselle: è questo il caso della EMF 30 (berlina, 4 spazi), della Packard Twin Six (lusso, 5 spazi) e della Hupmobile R (utilitaria, 6 spazi): le fabbriche di questi modelli sono particolarmente appetibili e sede ideale per la produzione di pezzi di ricambio.

Vediamo a questo punto come queste linee guida generali si ripercuotono sulle scelte che i giocatori devono effettuare nel corso di un turno.

La prima decisione da fronteggiare è quella della coppia personaggio/ordine di gioco. Questo è un vero e proprio "marchio di fabbrica" di Wallace: tutti i suoi giochi migliori sono caratterizzati da ordine di gioco non fisso e in qualche modo collegato a delle abilità speciali. In linea di principio, durante la fase "azioni" è conveniente essere ultimi di turno, mentre nella fase delle decisioni esecutive è preferibile essere primi (soprattutto per poter usufruire dell'unica azione "chiusura fabbriche" disponibile). Chiaramente, queste priorità vengono a modificarsi sia in base alla situazione della produzione di modelli, sia in base alla utilità di ciascuno dei personaggi. A grandi linee, Ford è utile a chi produce (o ha intenzione di produrre) modelli la cui richiesta di mercato è elevata, nonché a chi deve chiudere una fabbrica; Kettering può servire per effettuare un salto nella produzione, così da raggiungere uno dei modelli "chiave" già elencati prima; Sloan permette di giocare in modo molto aggressivo riguardo le perdite (specialmente quelle da obsolescenza). Howard è invece un elemento chiave per chi opta per la produzione delle auto di lusso, o comunque modelli la cui richiesta non è elevata; Durant permette, prima di entrare nella fase azioni, di assicurarsi uno dei modelli "chiave". Infine Chrysler, oltre a garantire l'ultima posizione di turno, ha una capacità incrementale di cancellare le perdite, che lo rende ogni turno sempre più efficace e interessante.

La seconda parte del turno impone ai giocatori di scegliere le tre azioni a disposizione per il turno. Come precedentemente evidenziato, le due azioni irrinunciabili sono la costruzione di aziende e la produzione di automobili, ed è

in genere buona norma ritardarle il più possibile. Inoltre, come nella vita reale, è consigliabile differenziare la produzione, ed essere presente nei settori dove l'offerta è scarsa. Per quanto riguarda la produzione, è fondamentale riuscire a stimare il numero di macchine da produrre, in quanto ogni macchina prodotta ma invenduta è un fonte tripla di perdite: i soldi spesi per costruirla, il mancato guadagno e un cubo "perdite" addizionale.

Delle altre tre possibili azioni, il posizionamento dei concessionari è molto importante per chi produce modelli non richiesti dal mercato, o per chi ha scelto una politica di produzione su larga scala; l'azione di ricerca e sviluppo è utile per "effettuare" salti nella produzione o per recuperare cubi dopo averne fatto uno (infatti, è consigliabile arrivare alla fase delle scelte esecutive con almeno un cubo disponibile – meglio se sono due). Un discorso a parte merita l'azione di chiusura delle fabbriche, che ha una duplice funzione di dimezzare le perdite e recuperare parzialmente i soldi immobilizzati. Tale azione viene riprodotta, per un solo giocatore, nella fase delle decisioni esecutive. Normalmente, bisogna chiudere due o tre fabbriche durante una partita: dato che tutto il gioco consiste soltanto di 12 azioni, risulta chiara l'importanza di riuscire a chiudere le fabbriche in passivo utilizzando le decisioni esecutive piuttosto che le proprie azioni.

La fase di vendite scorre via sufficientemente tranquilla, una volta che si è capito come utilizzare i concessionari in modo da vendere tutta la produzione... ovviamente è importante avere una buona stima di quale sarà la richiesta di mercato (ma su questo torneremo dopo).

La fase delle decisioni esecutive offre una chiusura "gratis", e poi dei mezzi per cercare di

"correggere" il mercato. Come anticipato, se avete dei cubi ricerca da parte, potete fare della pubblicità e, limitatamente ad una fabbrica, vendere una quantità doppia rispetto alle normali condizioni. Altrimenti, potete ricorrere agli sconti, che vi faranno guadagnare di meno ma, sperabilmente, permetteranno di evitare l'invenduto. Se non c'è bisogno di fare correttivi, il vantaggio netto che si ottiene è la possibilità di passare presto ed essere fra i primi a scegliere ruolo e posizione nell'ordine di gioco per il turno successivo.

[Paoletta] Agganciandomi al tuo discorso e riprendendo diversi spunti fin qui accennati, intervengo a questo punto per porre l'attenzione e approfondire le riflessioni su uno degli aspetti preponderanti in questo titolo di Wallace e cioè la forte interazione che si viene a creare tra gli avversari, non tanto direttamente sul campo, dato che non si tratta di un tipico gioco di piazzamento, quanto piuttosto per il fatto che la maggior parte delle decisioni prese dal singolo possono far scaturire delle vere e proprie "reazioni a catena" nelle scelte intraprese dagli altri giocatori.

A questo proposito è possibile citare diverse situazioni in cui si può verificare una forte influenza reciproca di questo genere. Partendo per esempio dalla fase delle 3 azioni a scelta, previste per ognuno dei 4 turni, sarà facile notare come ogni giocatore cercherà di temporeggiare il più possibile, se la situazione glielo consente, nell'esecuzione di due azioni in particolare: la costruzione di una nuova fabbrica e la produzione delle automobili. L'intero svolgimento del gioco ruoterà per lo più su una zona specifica della plancia e cioè la cornice esterna, che raffigura vari modelli di auto d'epoca; a partire dall'angolo in alto a sinistra e proseguendo in senso orario si nota come questi modelli progrediscono sempre più, tecnologica-

mente parlando. Posto che ogni slot raffigurante un diverso modello di auto è occupabile da un solo giocatore, si deve tenere conto che costruire una fabbrica più moderna della precedente richiederà l'esborso di alcuni cubetti bianchi, che rappresentano l'investimento in ricerca e sviluppo. In particolare costruire la fabbrica sullo slot immediatamente successivo costerà 1 solo cubetto bianco mentre realizzare la propria industria a due spazi di distanza ne richiederà ben 3 (1 per il primo slot + 2 per il secondo) e così via... E' chiaro quindi come questa regola porti ad avvantaggiare coloro che costruiranno le proprie fabbriche dopo che lo avranno fatto gli altri perché con un minimo investimento di cubetti ricerca e sviluppo si troveranno ad occupare lo slot di un'auto più innovativa di quelle dei concorrenti, che quindi sarà meno soggetta al rischio di obsolescenza (e ai relativi malus) e che avrà una posizione di privilegio anche nella fase delle vendite.

Allo stesso modo potrebbe essere interessante temporeggiare anche nella fase di produzione delle automobili; nel momento in cui si conosce già il numero di auto prodotte dagli avversari che approderanno potenzialmente sul mercato, è possibile da una parte cominciare a farsi un'idea delle aspettative degli altri giocatori in merito alle previsioni di domanda del mercato (è vero che in alcuni casi la produzione può essere azzardata ma in generale si può almeno capire se c'è un'aura di pessimismo o di ottimismo) e dall'altra fare un calcolo meno avventato del numero di auto da produrre, dal momento che ogni unità invenduta genera inconvenienti.

Un ragionamento differente, invece, viene fatto quando entra in ballo la scelta di collocare i propri venditori nella rete distributiva. Dal momento che ad ogni turno è possibile sapere con certezza qual è il numero massimo di ven-

ditori collocabili, riuscire ad arrivare prima degli altri può essere un deterrente per scoraggiare gli avversari ad inserire i propri venditori nel momento in cui tale soglia viene superata, poichè ogni venditore "disoccupato" origina ulteriori perdite.

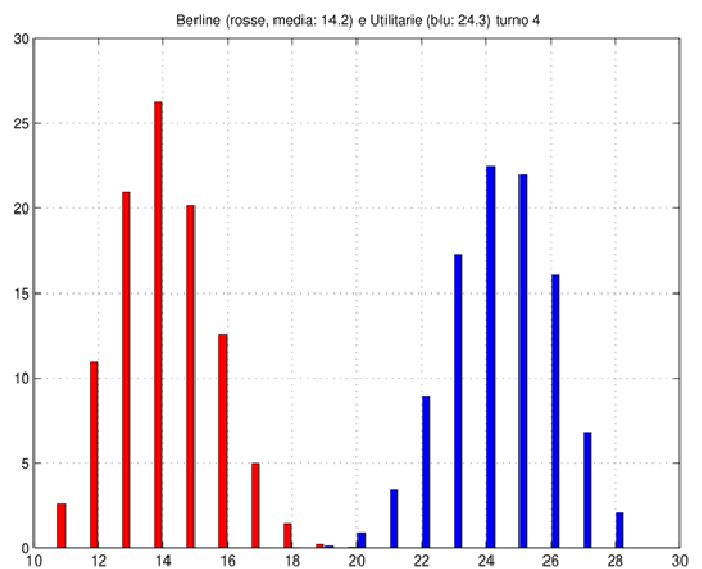
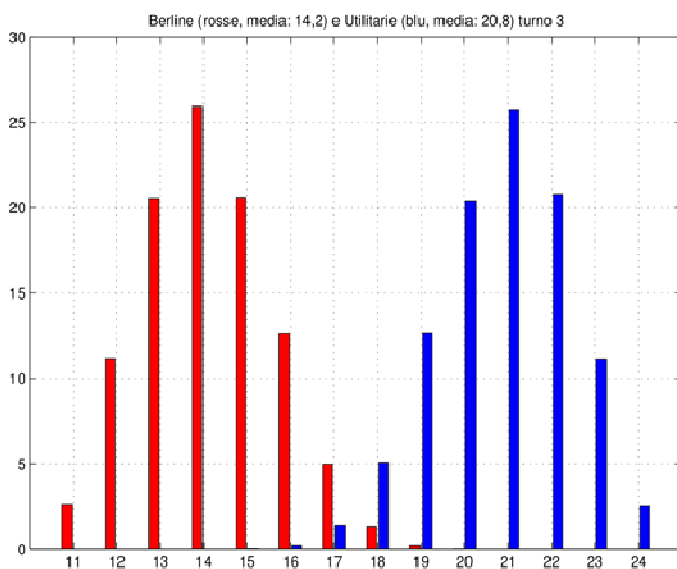
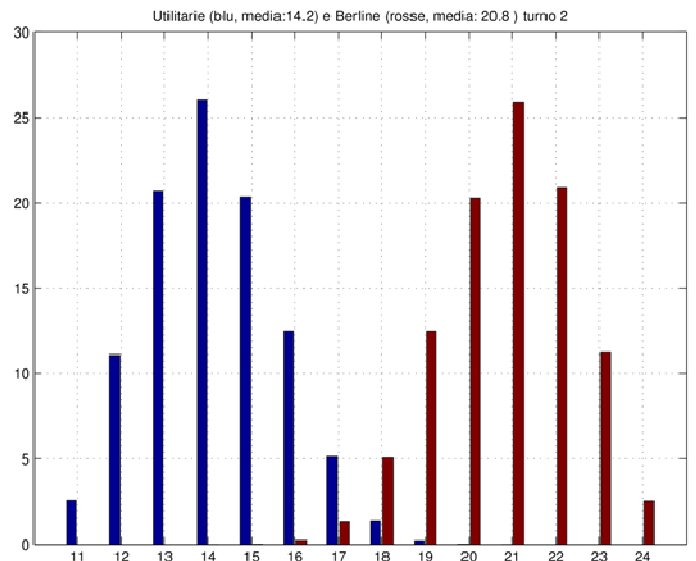
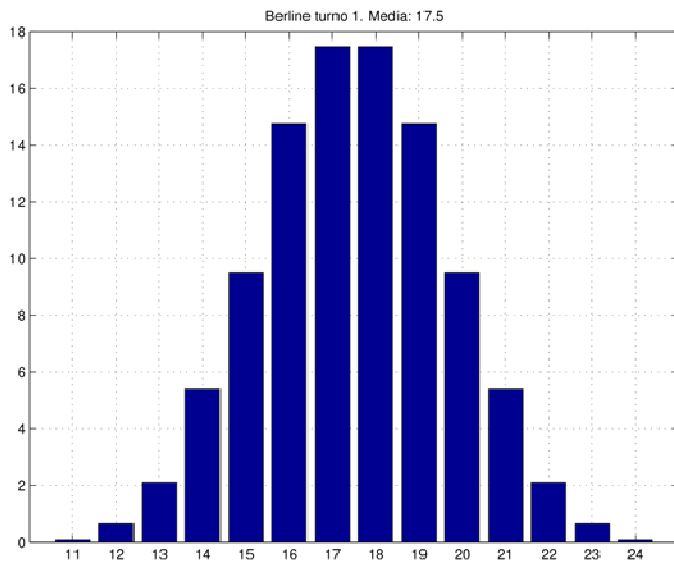
Anche nella fase degli ordini esecutivi può verificarsi un meccanismo di possibile condizionamento delle scelte e questo capita più frequentemente quando in ballo c'è l'acquisizione dei gettoni che regalano un bonus di vendita e cioè consentono di smerciare un'auto in più ad ogni giro delle vendite. In ciascun turno sono a disposizione ben 3 di questi gettoni bianchi, per aggiudicarsi occorre sborsare dei cubetti ricerca, ma mentre per il primo il costo è di 2 cubetti, per il secondo ed il terzo è sufficiente pagare una sola unità di ricerca. Ovviamente nell'acquisto bisognerà rispettare l'ordine sequenziale per cui nessuno potrà spendere un solo cubetto se è ancora in vendita il gettone che ne costa due.

Dal momento che il cubetto bianco della ricerca è una risorsa che tendenzialmente non è mai abbondante nelle mani dei giocatori, spesso spenderne 2 per avere il bonus vendita può essere caro, soprattutto per il fatto che in questo modo si regala agli avversari la possibilità di acquistare lo stesso bonus ad un prezzo inferiore. Se qualche giocatore quindi avrà il coraggio e la possibilità di "rompere il ghiaccio" acquistando il primo gettone bonus bianco, allora tendenzialmente sarà più facile che anche gli altri giocatori seguano lo stesso percorso aggiudicandosi gli altri gettoni. Inoltre questa stessa dinamica farà allargare l'interesse anche verso i gettoni vendita grigi, che permettono anch'essi di vendere un'auto in più ad ogni giro ma ad un prezzo dimezzato, motivo per cui si acquisiscono gratuitamente. Il tutto al fine di cercare di restare competitivi nella fase delle vendite poichè

ogni unità piazzata in più da me è un'auto in meno che lascio vendere agli avversari.

Si potrebbero citare ancora altri piccoli esempi di stretta influenza tra giocatori che spesso si verificano durante la partita, ma preferisco fermarmi qui per lasciare di nuovo la parola a te Mauro, che hai ancora un paio di considerazioni importanti da fare!

[Mdm] In effetti per concludere questo minuzioso panorama, restano ancora da commentare due aspetti. Il primo è l'opportunità o meno di prendere dei prestiti. In Automobile il costo dei prestiti è molto elevato, almeno se confrontato con altri giochi di Wallace (ad esempio Brass): ogni round il costo degli interessi è il 10% del capitale prestato, e alla fine del gioco bisogna restituire il 120% della cifra ottenuta. Come esempio, un prestito da 500 dollari al quarto turno costa in tutto 650 dollari, lo stesso prestito preso al secondo turno (difficile che sia necessario prenderlo al primo) costa invece 750. Avendo ben chiari i costi, è facile fare un bilancio sulla convenienza o meno di rivolgersi al credito: se è possibile investire con successo (costruire e vendere) tutto il prestito appena contratto, l'incasso è almeno 1000 dollari, e quindi, nella peggiore delle ipotesi, il guadagno netto è di 250 dollari, che possono essere a loro volta reinvestiti e quindi incrementare... Morale: se utilizzate con successo tutto il valore del prestito per la costruzione delle automobili, è sicuramente vantaggioso contrarlo. Ancora una volta, quindi, l'elemento chiave del gioco è riuscire a stimare quante automobili per modello verranno vendute... Il che ci riporta alla prima fase del gioco, la pesca delle tessere richiesta di mercato.



L'informazione ottenuta è ovviamente parziale e, specialmente in cinque giocatori (situazione in cui il gioco rende al meglio) troppo limitata per essere in qualche modo significativa. Quindi, per avere una stima della possibile richiesta per le classi di automobili in ciascun turno, è probabilmente preferibile affidarsi alla statistica.

In figura sono riportate le probabilità percentuali (per ciascuno dei possibili valori delle richieste per berline e utilitarie), per ognuno dei 4 turni di una partita a 5 giocatori. Nel primo turno la richiesta di mercato è limitata alle berline: il valore medio della distribuzione è 17.5 automobili;

la probabilità che la richiesta sia compresa fra 17 e 18 è circa del 35% (non molto). Allargando l'intervallo di incertezza (da 16 a 19), la confidenza sale al 70%: quindi, in fase di valutazione di quante automobili produrre, è possibile utilizzare i valori di questo intervallo come riferimento. I turni due e tre hanno le stesse distribuzioni, ma i ruoli di berline e utilitarie si scambiano. In entrambi i casi, comunque, i valori medi sono 14.2 e 20.8; gli intervalli 13-15 per la distribuzione delle tessere di valore minimo e 20-22 per la distribuzione delle tessere di valore massimo hanno ancora probabilità prossima al 70%. Per il turno 4, valore medio e probabilità restano immutate per le berline, mentre la tessera

aggiuntiva per le utilitarie sposta la media a 24.3; per avere un intervallo la cui probabilità cumulata superi il 70% occorre prendere l'insieme 23-26. Per quanto riguarda infine le macchine di lusso, la distribuzione di probabilità è naturalmente piatta: la probabilità che vengano vendute almeno 3 macchine è del 75%, mentre quella che ne vengano vendute almeno 4 è del 50%.

La seguente tabella riporta, anche per gli altri numeri di giocatori, i più piccoli intervalli di valori la cui probabilità cumulata supera il 70% per i vari modelli, al variare dei turni

	3 Giocatori			4 Giocatori			5 Giocatori		
Tur-	Lusso	Berline	Utilit.	Lusso	Berline	Utilit.	Lusso	Berline	Utilit.
1	-	9-12	-	-	12-16	-	-	16-19	-
2	-	12-14	7-9	-	16-18	10-12	-	20-22	13-15
3	3-5	7-9	12-14	3-5	10-12	16-18	3-5	13-15	20-22
4	3-5	7-9	15-18	3-5	10-12	19-22	3-5	13-15	23-26

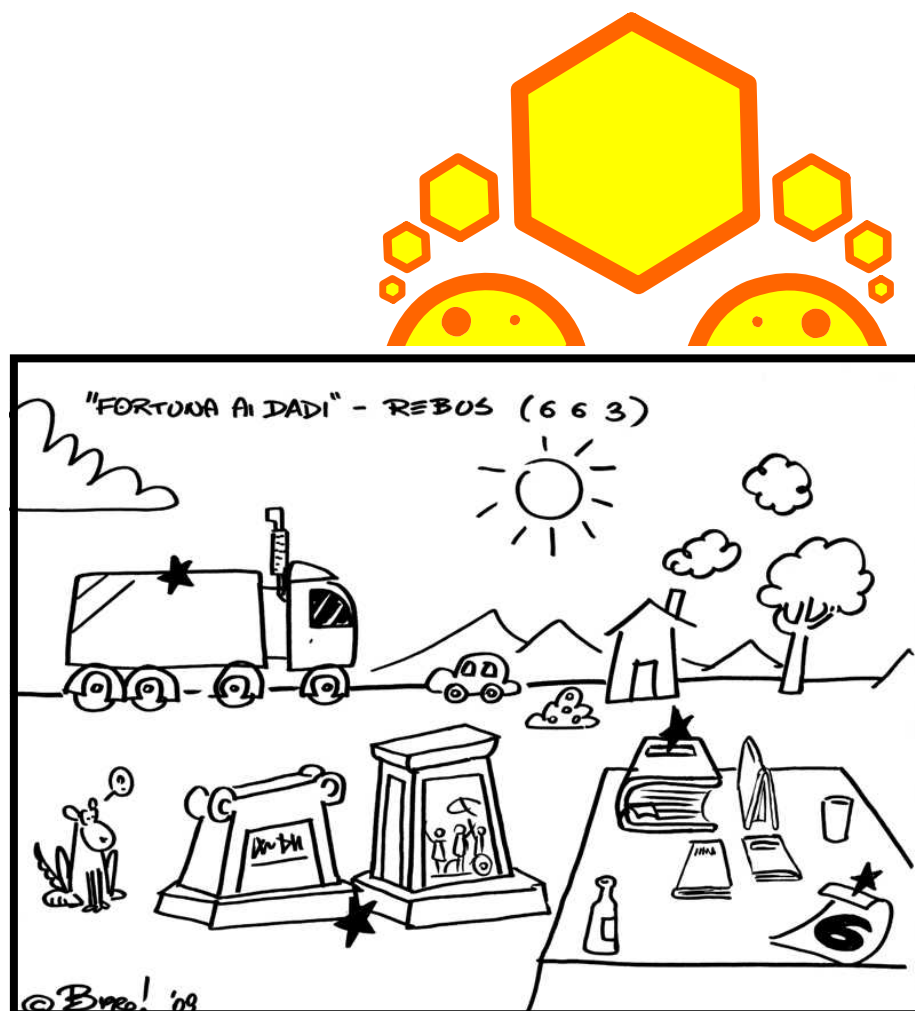
[Paoletta] Bene Mauro, direi che tra grafici, tabelle e osservazioni varie abbiamo dato modo ai nostri lettori di addentrarsi negli aspetti più profondi del gioco! Giusto per concludere con qualche curiosità più leggera e spensierata, citerei l'intrigante vena creativa e fantasiosa che questo gioco ha saputo stimolare in molti hard gamer, che hanno sfruttato l'eleganza e il fascino del tema conduttore per personalizzare le proprie plance di gioco. Sfogliando le numerose immagini presenti sul web è infatti divertente vedere come le macchine d'epoca in alcuni casi siano state sostituite dalle auto moderne, partendo da quelle anni '70 fino ad arrivare alle sfavillanti Ferrari dei giorni nostri. Alcuni appassionati si sono addirittura costruiti modellini di auto 3D da usare al posto dei segnalini stilizzati in legno mentre altri hanno ovviato alla scomodità delle banconote di carta optando per l'uso delle ben più maneggevoli fiches.

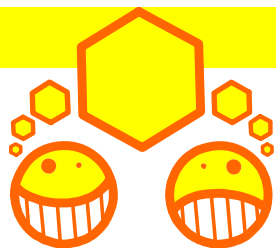
La validità di quest'ennesimo "capolavoro" di Wallace è senza dubbio indiscussa anche se, ovviamente, è anch'esso passibile di critiche soprattutto da coloro che non amano avere esperienze di gioco impegnative e che richiedono un continuo sforzo di calcoli e concentrazione. Tale successo tra gli appassionati è ulteriormente testimoniato dal grande boom di vendite ottenuto in soli pochi mesi dall'uscita infatti, oltre ad avere conquistato il classico sold-out del primo migliaio di copie autografate edite dalla Treefrog, nuove edizioni sono già in programma e addirittura sta per arrivare sul mercato

una versione de-luxe, con tanto di scatola in legno e grafica splendida, curata fin nei minimi dettagli ... un pezzo imperdibile per i veri collezionisti!

[Liga] Un indubbio capolavoro di Wallace che avrebbe senz'altro meritato l'IGA se non si fosse trovato a concorrere con un altro capolavoro come Le Havre di Rosenberg. Gioco davvero particolare, sia nel tema che nelle meccaniche, che riesce a ricreare un sistema economico coerente e funzionante, senza particolari forzature o disequilibri. Imperdibile

[Tinuz] Valido protagonista della ludoteca di un hardgamer. Gioco che pretende di essere calcolato in ogni scelta, quindi faticoso, ma proprio per questo che da grande soddisfazione a chi cerca di vincere per merito e non per alea. Impreziosito dalla tiratura limitata ed autografata che lo rendono ricercato dai collezionisti ... anche questa è strategia vincente del buon Wallace.





Rise of Empires, civiltà astratte

[Linx] Il tema dello sviluppo delle civiltà prima o poi affascina ogni creatore di giochi da tavolo. La voglia di giocare a reinventare la storia accomuna molti giocatori. E gli autori sono prima di tutto giocatori. Non possono resistervi a lungo. Gli spunti a cui attingere sono però tantissimi e non è facile scegliere quali cogliere e quali ignorare per non appesantire un gioco con troppi concetti.

Wallace si è diletto più volte con la storia e le civiltà, con stili profondamente diversi e risultati altalenanti ma sempre di buon livello.

Con Rise of Empires ha deciso di non simulare un determinato periodo storico o concentrarsi su una civiltà ma di lasciar divertire i propri giocatori con generiche civiltà astratte da personalizzare liberamente durante il gioco. Proprio ciò di cui vado sempre in cerca.

Il gioco è diviso in 3 ere, che si differenziano per gli spazi colonizzabili sul tabellone, per le città, le meraviglie e gli sviluppi disponibili.

In ogni era abbiamo a disposizione un numero finito di mosse con cui espandere la propria civiltà in uno dei modi possibili.

Possiamo decidere di conquistare nuovi territori...

prendendo un talloncino con un paio di icone fra quelli nell'apposito spazio sul display ... fondare una città...

prendendo un talloncino con un paio di icone fra quelli nell'apposito spazio sul display ... sviluppare tecnologicamente la nostra civiltà...

prendendo un talloncino con un paio di icone fra quelli

nell'apposito spazio sul display ... far fruttare economicamente le nostre risorse...

collocando un dischetto risorsa sul display e prendendo l'ammontare d'oro lì indicato

... o espandere il proprio impero ponendo i propri cubetti in una o più regioni collegate sul tabellone.

Cosa dici, Ciaci, sto sintetizzando un po' troppo?

[Ciaci] Certo che detta così fa un certo effetto, trattandosi di un prodotto che vorrebbe fregiarsi del titolo di gioco!

Se il buon Martin avesse il dono della sintesi come hai dimostrato tu qui sopra i suoi giochi, ma soprattutto i suoi regolamenti, migliorerebbero sensibilmente.

In effetti il gioco si può sintetizzare in poche righe e letto in questa ottica viene un po' sminuita quell'aura di epicità che un gioco di civilizzazione dovrebbe avere.

Forse hai colto subito nel segno: quello che ci si aspetta da giochi che tentano di ripercorrere le tappe di una civiltà o di un impero è quel senso di sviluppo e di potenza che col passare dei turni cresce sempre di più.

Qui invece questa sensazione non traspare e manca quel feeling, a mio avviso, che ti fa sentire artefice delle vicissitudini di un popolo. Forse per via dell'anonimato che permea ogni parte del gioco e della partita: se non fosse per la mappa di gioco, che riproduce parte del mondo conosciuto, e per alcune immagini delle tessere che riproducono monumenti noti non c'è nessun altro riferimento che possa farci

calare nella parte e darci l'idea di condurre allo sviluppo una civiltà.

Insomma, ho trovato il gioco un po' freddo: ho una manciata di cubetti che mi è difficile chiamare civiltà perchè non hanno un nome, non sto portando ai fasti storici i Romani o gli Egizi, ma anonimi cubetti a cui assegno tessere territorio prese da chissà quale parte del mondo, costruisco tessere città fregandomene della vera locazione e lo sviluppo tecnologico non è legato alle condizioni di vita della civiltà. Se da una parte l'astrattezza delle civiltà, come fai notare tu stesso, può essere un vantaggio per la libertà del giocatore che non è legato da canovacci già impostati, dall'altro pecca per l'immedesimazione nell'ambientazione. Da giocatore di vecchia data di History of the World e Civilization mi manca molto questo aspetto, però un gioco si giudica soprattutto dalle sue meccaniche che in questo caso andiamo a considerare attentamente.

Le tre ere di gioco si compongono ognuna di due turni (A e B) e le azioni da svolgere ad ogni turno sono concentrate in una tabella delle azioni che è la parte più interessante dal punto di vista delle meccaniche di gioco.

In questa tabella, infatti, ogni giocatore posiziona a turno 6 dischetti in una delle 5 righe corrispondenti ognuna ad una azione diversa come sintetizzato da Linx poco sopra.

Nel turno A al piazzamento corrisponde immediatamente l'esecuzione dell'azione associata mentre nel turno B si esegue l'azione secondo l'ordine di gioco toglien-

do dalla tabella uno dei dischetti piazzati precedentemente. Se il dischetto non ha altri dischi alla sua sinistra (cioè in ordine inverso a come sono stati piazzati nel turno A) l'azione è gratuita, mentre se ci sono dischetti di altri giocatori si dovrà pagare per ogni dischetto presente con monete, punti vittoria, punti cibo, gettoni risorsa o cubetti.

Questo aspetto è molto interessante perché obbliga il giocatore a valutare bene le mosse che vuole fare in considerazione della sua posizione nel turno di gioco e delle risorse che ha a disposizione, eseguire per primi una mossa in una delle righe azione nel turno A rende onerosa la stessa azione nel turno B se vogliamo eseguirla prima degli altri, oppure l'obbligo di aspettare che vengano tolti i dischetti degli altri giocatori per rendere libera la nostra mossa.

Meccanica interessante, non trovi Linx?

[Linx] Sì, la meccanica in se stessa è interessante in quanto originale. E' semplice iniziare a giocare scegliendo semplicemente l'azione più interessante da fare... per pagarne poi le conseguenze al turno B. In teoria aiuta anche a snellire i tempi di gioco. Trovo però si porti uno sgradevole peso alle spalle: obbligarti a fare due volte lo stesso tipo di azione o rinunciare a farne una. Più volte mi è capitato di rinunciare ad una azione nel turno A solo per non volerla ripetere nel turno B. Meglio farne una più banale ma sicuramente utile in entrambi i turni. E questo l'ho sentito un pò come castrante. Anche e soprattutto perché trovo il gioco sbilanciato verso un certo tipo di approccio.

Il gioco viaggia infatti su due diversi binari: la partita che si svolge sul tabellone e il solitario che ogni giocatore porta avanti accumulando tassellini di fronte a se.

Il gioco avrebbe potuto riunire ad un unico tavolo due diverse cate-

gorie di giocatori: quelli che amano l'interazione diretta e quelli che preferiscono starne lontani.

L'accumulo dei tassellini infatti mette al riparo da qualsiasi tipo di interferenza altrui (che non sia quella di prendere prima di voi il pezzo da voi ambito). Nessuno potrà mai portar via le vostre città e i vostri territori, nascosti in chissà quale regno astratto di Agarthi, permettendovi di rimanere isolati dalla crudeltà e dalla cupidigia dei vostri compagni di gioco. Le città vi portano punti vittoria e in cambio vi chiedono cibo da consumare. I tasselli territorio vi portano cibo e/o popolazione, molto raramente punti vittoria. Combinandoli con i giusti talloncini progresso potreste anche riuscire a cavarvela senza utilizzare il tabellone.

All'altro estremo abbiamo appunto il gioco che avviene sul tabellone. Fortemente interattivo e profondamente crudele.

Le regioni sul tabellone non sono poi molte e tramite la navigazione sono quasi tutte facilmente raggiungibili: difficile isolare e difendere qualche regione dalle mire altrui. Anche perché non esistono elementi geografici in grado di aiutarci nella difesa. Desert, pianure, mari e montagne sono considerati tutti alla stessa stregua, se non per le loro capacità produttive e i punti regalati. Per finire non ci si può affidare né alla cattiva sorte dell'attaccante né alle capacità di intimidazione di un potente esercito (nel senso di un accumulo di cubetti, visto che non esiste differenza fra unità militari e non). Le battaglie e le conquiste avvengono infatti in modo perfettamente prevedibile... per chi attacca. Chi subisce può solo coprire di insulti il compagno di gioco che lo ha scelto come vittima preferendolo ad un altro bersaglio.

E' però meglio vi spieghi il sistema di conquista.

Esistono otto tessere impero. Effettuando l'omonima azione ne sceglierete una fra quelle ancora

disponibili. Su queste tessere vi sono 3 indicazioni: quantità di territori (adiacenti a cubi precedentemente piazzati) in cui è possibile mettere cubetti (vi conviene immaginarli come abitanti), possibilità di navigare/colonizzare mari, numero di cubetti propri e avversari da rimuovere durante l'attacco. Un solo attacco è in genere possibile, anche se alcune tessere ne permettono due nella terza era. In tal modo voi sapete perfettamente a quanto ammonteranno le perdite vostre e altrui e potrete disporre i vostri cubetti sul tabellone con matematica precisione per ottenere i migliori effetti possibili.

Questo porta a due conseguenze. La prima è che è importante giocare l'ultima tessera impero. Solo l'ultimo giocatore potrà essere sicuro di portare a casa qualche punto e le giuste risorse nel successivo conteggio. Gli altri potranno solo difendersi a suon di occhioni dolci o giuste dosi di beveraggio nel bicchiere del giocatore attaccante. Tutte cose che io trovo mal si adattino al concetto di gioco.

La seconda è un peggiorativo della prima. L'avere un maggior numero di unità a difendere un territorio può paradossalmente risultare uno svantaggio. Se l'attaccante in carica ha una tessera attacco che rimuove 4 pedine secondo voi preferirà prendere un territorio difeso da 4 pedine o uno miseramente difeso da una sola? Esatto. A parità di interesse per il tipo di risorsa fornita dalla tessera preferirà eliminare 4 pedine altrui. Se attaccherà l'altro territorio sarà solo per ragioni politiche (patti di non belligeranza al di fuori delle regole del gioco o considerazioni il più delle volte senza senso sull'avversario più pericoloso).

La sostanza è che difendersi sul tabellone è assolutamente inutile. Spesso, come abbiamo visto sopra, pure dannoso.

Il mio però è un punto di vista da giocatore che viene spesso preso di mira dai compagni di gioco che

lo considerano favorito per la vittoria a prescindere dalla situazione nella partita in corso. Quella, insomma, di un giocatore abituato a trovare il modo di difendersi dai soprusi. Tu magari, Ciaci, trovi la parte del gioco sul tabellone meno crudele.

[Ciaci] Più che crudele la trovo frustrante e concordo con quanto hai detto qui sopra. Però tendo a dare un senso a tutto (nel limite del possibile) e voglio pensare che l'autore abbia volutamente studiato questo sistema di combattimento per dare un motivo ai giocatori-pensatori di perdere ulteriore tempo nell'analisi delle proprie mosse (ovviamente scherzo!)

In effetti essere l'ultimo a giocare in questa area è molto vantaggioso e farlo all'ultimo turno può essere anche determinante ai fini della vittoria.

Ma non sempre è possibile gestire questa situazione in quanto il turno B delle azioni, per come è stato concepito, non lascia molta libertà di scelta a patto di spendere in risorse. Anche questo aspetto mi lascia un po' perplesso: il pagamento può essere effettuato con qualsiasi risorsa (monete, punti cibo, punti vittoria, cubetti o gettoni risorsa) e questo lo rende praticamente sempre fattibile. Personalmente avrei preferito più rigidità magari limitandolo alle sole monete o ai punti vittoria per aumentare la competizione e la difficoltà di gestione del turno.

Il resto del tabellone di gioco ci propone altre aree di intervento. Abbiamo già accennato alla possibilità di collezionare tessere con le azioni del turno che permettono di raccogliere tessere Progresso, Terreno o Città. Le tessere Progresso sono divise per era ed entrano in gioco gradualmente, la loro acquisizione è gratuita e quelle rimaste rimangono comunque disponibili nelle ere successive e possono essere prese pagando una o due monete a seconda dell'era in cui siete e in cui la tessera è entrata in gioco.

Questo è alquanto curioso perché il giocatore si trova a dover pagare per degli sviluppi tecnologici che dovrebbero essere oramai obsoleti e quindi alla portata di tutti, ma è solo uno dei tanti aspetti del gioco che cozzano contro l'ambientazione e possiamo sorvolarci tranquillamente.

I progressi sostanzialmente apportano dei benefici che variano dal ricevere delle risorse/punti vittoria una-tantum o ad ogni turno, all'avere a disposizione delle azioni speciali, alla possibilità di innescare delle combo con le tessere Terreno sempre allo scopo di ricevere risorse.

Degna di nota è la tessera progresso "Printing", che appare nella seconda era in unica copia, e permette al suo possessore di per eseguire qualsiasi azione del turno B senza pagare. Le cattiverie (ed i vantaggi che ne derivano) dal possedere questa tessera ve li lascio immaginare.

Anche per le tessere Terreno non ci sono costi di acquisizione ed è possibile prendere a costo zero anche le tessere residue delle ere precedenti. A seconda del tipo di terreno queste tessere rendono risorse (cibo o cubetti di solito), alcune hanno costi di mantenimento in cibo ed altre rappresentano piccole città che danno un punto vittoria e una risorsa. Collezionarle con le giuste tessere Progresso portano notevoli vantaggi e gran parte dei punti possono essere fatti in questo modo, considerando anche il fatto che nessuno ce le può togliere a meno di non poterne sostenere i costi di mantenimento.

Ma non voglio togliere altro spazio a Linx che so che frema dalla voglia di dire la sua sulle tessere Città e sull'altra area di gioco del tabellone: quella del Commercio.

[Linx] Sinceramente l'area del commercio la trascurerei completamente: è semplicemente un modo per convertire le risorse in punti o soldi. E' un'area col suo scopo ma assolutamente secon-

daria, trovo, a dove si svolge la partita. La usi se hai trovato modo di produrre risorse.

Vorrei invece porre l'accento su una cosa che hai fatto notare prima: per pagare l'azione del lato B può essere usata qualsiasi risorsa. Ciò fa sì che tendenzialmente si paghi sempre con la risorsa meno utile e più abbondante (soprattutto perché inizi il gioco con una buona scorta: il cibo. E' un delitto pagare con qualcosa di diverso. Si potrebbe pagare in soldi, ma ciò ti costringerebbe a vendere le tue risorse per soldi invece che per punti. E non mi pare vantaggioso.

Una volta capita questa cosa e sperimentando quanto spesso il cibo tenda allo zero verso la fine della partita, anche questa risorsa che pare secondaria assume una dignità simile a quella degli altri elementi in gioco.

Nel momento in cui capisci che stai inseguendo la produzione del cibo spendendo preziose mosse puoi intuire quello che secondo me è il secondo difetto del gioco: puntare sulle città è svantaggioso.

E lo è proprio perché consumano continuamente cibo. In cambio ti rendono qualche punto vittoria. I territori sul tabellone invece:

- 1) non consumano cibo
- 2) ti rendono punti vittoria
- 3) ti possono donare qualcosa se ottieni la maggioranza.

In realtà potremmo dire che i territori consumano omini, visto che ne perderemo di continuo. Ma questa affermazione sarebbe inesatta: i territori potrebbero consumare omini in conseguenza di attacchi, ma ciò non avviene con la sicurezza con la quale le città consumano cibo.

Le due risorse, cibo e omini, sono strettamente connesse dagli effetti delle tessere territorio: i territori che producono omini consumano infatti cibo in pari numero.

Durante il gioco perciò la condotta porterà a decidere in che quantità convertire la propria produzione di cibo in omini per la conquista e il mantenimento di

territori sul tabellone. A me è parso ovvio, per i motivi di cui sopra, ignorare le città, voraci consumatrici di cibo, e spingere maggiormente sul tabellone. Peccato che, come ho fatto notare precedentemente, non si può in alcun modo controllare la sorte dei propri pezzi sul tabellone.

In pratica saranno le decisioni degli altri a decidere chi, fra coloro che hanno deciso di convertire la maggior parte del proprio cibo in omini, vincerà la partita. Sinceramente ancora non mi capacito di come Wallace abbia potuto non notare queste cose e ancora oggi temo continuamente che mi sia sfuggito qualcosa. Spero di essere in errore. Ma tutti i miei compagni di gioco, una volta illuminati sulla teoria che qui vi ho spiegato, hanno concordato con me.

Una nota a parte va fatta per le utili meraviglie, che non consumano cibo e regalano una quantità non indifferente di punti vittoria, se si è in grado di impegnare il numero richiesto di risorse. La loro utilità viene però attenuata dal fatto che normalmente si rendano disponibili solo nelle fasi B. Quindi, per accaparrarsene una, è necessario giocare una azione nello scomparto città in fase A, quando è possibile solo acquisire una normale e fastidiosa cittadina.

Ora che ti ho esposto la teoria, Ciaci, mi aspetto che tu possa confutarla con forza, facendomi riguadagnare il rispetto e l'aura di infallibilità che i giochi di Wallace hanno sempre avuto ai miei occhi. Ce la fai o devo cominciare ad ammettere che anche i migliori possono cadere in errore? Mi accontenterei anche di una dichiarazione di Wallace che incolpa di ciò un cambiamento dell'ultimo minuto della casa editrice!

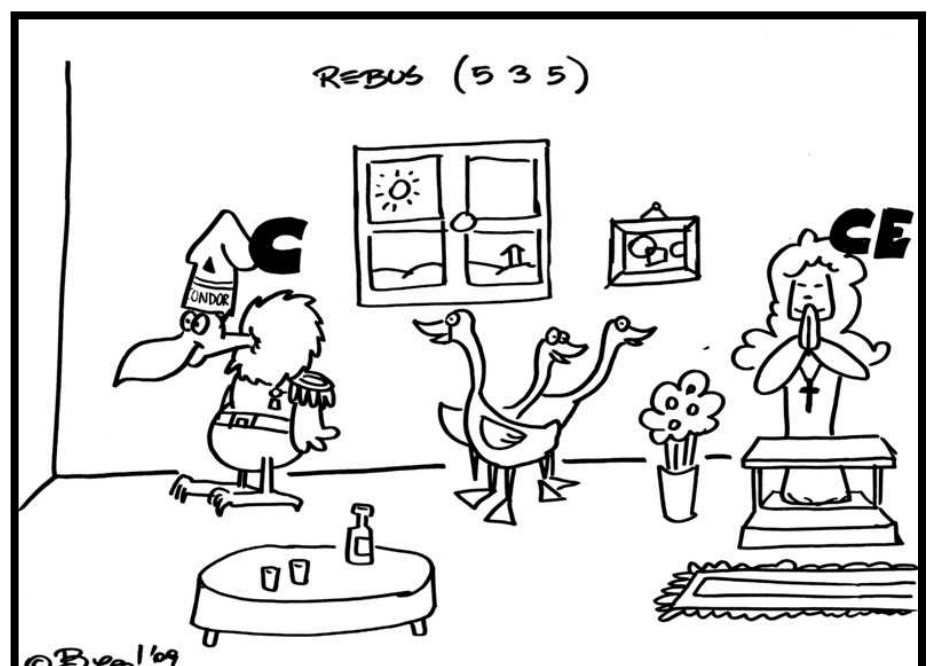
[Ciaci] Eh, eh, hai abboccato perfettamente alla mia esca. Infatti ero certo che avresti liquidato

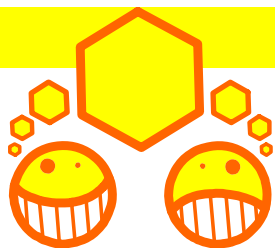
in due righe l'area Commercio e che avresti etichettato come fastidiose le tessere Città. Purtroppo però non riesco a confutare il resto della tua teoria e devo ammettere che questa volta Wallace mi ha un pochino deluso. Se a tutto questo aggiungiamo un fastidiosissimo effetto kingmaker che spesso si accusa nell'ultimo turno di gioco o meglio, nell'ultimo combattimento del turno, viene da chiedersi se veramente vale la pena di spendere 3 ore del proprio tempo per portare a termine una partita a Rise of Empires. Il mio consiglio è comunque quello di provarlo: magari riuscirete ad apprezzare certi aspetti che a noi sono sfuggiti e tutto sommato alla fine si ha la sensazione di aver fatto una partita ad un giocone, ma l'impressione che ne ho ricavato io nelle mie partite è quella di un gran colossal con un pessimo finale. Concludo con un'ultima provocazione per Linux, visto che ha invocato i cambiamenti all'ultimo minuto della casa editrice: ma tu hai capito come muoversi fuori

dall'Europa?

[Linux] Io al massimo all'estero sono stato in Svizzera, non sono la persona giusta a cui chiederlo. Direi che basta prendere un biglietto aer.. che autorizza il movimento via mare per piazzare i tuoi omini in UNO stato extramediterraneo. Ovviamente poi puoi espanderti ulteriormente muovendo via terra. Il che spiega perfettamente quella evidente croce sul collegamento fra nordamerica e sudamerica.

Io comunque ho la tua stessa impressione. Ho voglia di giocare a RoE, soprattutto per quella pletera di tassellini sviluppo che mi affascinano sempre, ma il pensiero che per godersi il gioco veramente non bisognerebbe pensare a cosa conviene fare per vincere mi porta a scegliere sempre qualcos'altro da portare al tavolo. Il mio consiglio è quello di prendere il coraggio a due mani e apportare delle house rules a questo capolavoro mancato dell' "infallibile" Wallace.





Struggle of Empires

epoca coloniale

[Nand] Struggle of Empires è stato uno dei primi giochi di Martin Wallace che ho giocato (se non il primo), ed anche vedendo i successivi mi è sempre sembrato il paradigma perfetto per rappresentare il suo stile; infatti nei suoi prodotti ho spesso trovato alcuni elementi che si ripetevano, ovvero:

- l'ambientazione: nonostante una partita a SoE alla fine si risolva nel controllo di una serie di maggioranze ad area, ogni singolo elemento è comunque connesso all'ambientazione del gioco, ovvero l'epoca coloniale; e molti elementi hanno senso solo in quel contesto, difficilmente con MW si può parlare di ambientazione "appiccicata" e, come lui stesso dice, la prima cosa che fa quando si mette al lavoro è studiare a fondo il tema.

- il sistema di combattimento a dadi: un marchio di fabbrica di MW, per qualcuno un punto debole dei suoi giochi (da correggere con l'inevitabile house rule), per qualcun altro una riabilitazione del dado stesso. Il combattimento è quanto mai semplice, eppure non banale, dato che è mediato da due fattori: partendo dal lancio di due dadi, ovvero qualcosa che tutti i giocatori conoscono bene (dai tempi de "I Coloni di Catan"), li si utilizza in un modo differente dal solito (sottraendo invece che sommando) e collegando a questo tiro la perdita di una pedina (per chi ottiene come somma il valore 7); il risultato finale è una tabella nella quale il bonus medio è bas-

so (il 50% dei risultati è composto da +1 e +2), mentre il risultato più alto (6 e 1, che dà un bonus di +5) è riequilibrato da una perdita (dato che la somma è 7).

- una grande quantità di opzioni a disposizione: le tante tessere che si possono acquisire per ottenere vantaggi speciali sono un "trucco" sempre valido per inserire in un gioco diversi elementi (storici) senza riempire il regolamento di casi particolari (un meccanismo che è il cuore dei wargame card-driven). E questo è l'elemento che rende SoE un inferno per chi è affetto da paralisi da analisi: decine di opzioni da valutare e rivalutare.

- un "twist" su una regola, che caratterizza tutto l'andamento della partita: nel caso di questo gioco abbiamo il sistema delle alleanze, con due fazioni i cui appartenenti sono stabiliti mediante una serie di aste. L'elemento diplomatico di SoE manca di qualunque diplomazia: non ci saranno discussioni su discussioni per convincere Tizio ad attaccare Caio piuttosto di Sempronio, al posto di tutto questo c'è una semplice asta, da gestire amministrando le risorse a disposizione.

Io mi fermo a questi quattro elementi, ma tu, Linx, se ti chiedi quali sono gli elementi che più ti hanno colpito di SoE, cosa mi risponderesti?

[Linx] Gestione dei dadi esclusa direi che i 3 elementi da te citati sono anche le cose che preferisco

di SoE. E il motivo per cui apprezzo i suoi giochi in generale: pur essendo più complicati del dovuto i regolamenti dei suoi giochi riescono ad farsi ricordare anche a distanza di tempo perché completamente legati a ciò che stanno simulando.

Questo piccolo capolavoro, fra l'altro, miscela due ingredienti di difficile gestione: un sistema a maggioranze e un gioco di conquista. Entrambe queste cose normalmente tendono a levare il controllo della partita dalle mani del giocatore per assegnarlo alle scelte altrui. L'essere attaccato al posto di un altro giocatore o trovarsi un serio contendente alla maggioranza di un'area quando altre sono lasciate indisturbate sono le tipiche cose che sanciscono il vincitore di una partita a giochi di tal tipo. In SoE Wallace riesce a limare abbastanza bene i difetti di entrambi i sistemi: quasi sempre è il giocatore che primo arriva che mantiene il controllo di un'area. Insidiare un controllo è infatti un'operazione lunga e dispendiosa che richiede la creazione di truppe al costo di popolazione, la predisposizione dei trasporti e lo spostamento delle truppe stesse con grande fatica. Qui ogni truppa deve essere spostata singolarmente, rischiando talvolta la perdita di pezzi nell'operazione. Per poi non avere comunque la certezza della sua utilità all'arrivo. La lunghezza di queste operazioni permette anche al giocatore minacciato di prepararsi le difese, infatti. L'aggressività è quindi una scelta

che i giocatori non possono prendere alla leggera. A ciò si aggiunge il sistema delle alleanze di cui hai parlato, che limita il numero dei propri avversari alla metà dei giocatori. Se sei avveduto e non osteggiato questi giocatori potrebbero anche avere i loro pezzi lontano dai vostri territori, fuggendo, per i problemi di spostamento prima citati, ogni vostro timore di essere sopraffatto dagli avversari.

L'unico vero modo di soccombere (a parte una sfortuna persistente coi dadi) è infatti essere costretto a fronteggiare più minacce contemporaneamente.

Il tutto è alleggerito dal fatto di poter far punti anche senza avere la maggioranza di un territorio.

I difetti tipici dei giochi di conquista e di maggioranza persistono e più volte mi è capitato di perdere per pure scelte arbitrarie altrui, ma ho l'impressione che si sia fatto il possibile per limitare i danni. Accontentando al contempo qualche giocatore sadico che non può fare a meno dell'interazione diretta.

Sei un giocatore sadico Nand? Non ho mai avuto il piacere di giocare con te e sono curioso di sapere come ti comporti quando le sorti di una partita sono in mano all'umore altrui.

[Nand] Devo ammettere che è la prima volta che qualcuno mi chiede se sono un giocatore sadico... Spero che non si debba per forza essere sadici per apprezzare l'interazione diretta in un gioco, ma personalmente non è un elemento che ritengo indispensabile (l'interazione, non il sadismo); e non sono il tipo di giocatore che si lamenta di Agricola perché non c'è interazione diretta (frase che mi fa venire in mente scenari dove i contadini di una fattoria si armano di roncole e forconi e assaltano la fattoria vicina).

Naturalmente preferisco i giochi che ti danno la possibilità di attu-

are "prevenzioni" nei confronti delle mosse dell'avversario, non dico renderti inattaccabile (ci sarebbe un problema di bilanciamento), ma che ti danno la possibilità di scelta: starà a me valutare se la prevenzione ha un costo accettabile rispetto agli effetti della mossa dell'avversario (e starà all'avversario valutare se la mossa è vantaggiosa nonostante le prevenzioni); il tutto condito da un po' di convincimento verbale.

Tornando all'"umore altrui", se le sorti di una partita sono nelle mani di una sola persona, mi chiedo: ha raggiunto questa possibilità grazie alle sue capacità? Se sì, allora ritengo il gioco valido. In caso contrario, il gioco scende un po' nella mia scala di gradimento.

Ma vediamo quali sono i commenti su questo gioco da parti di chi non lo ha apprezzato (fonte Boardgamegeek.com):

1. Troppo aleatorio il sistema di combattimento e il piazzamento iniziale (in generale i tiri di dado sono troppo determinanti),
2. È troppo lungo e c'è troppo downtime (tempo di attesa durante i turni altrui),
3. È troppo complesso (troppe opzioni, troppe meccaniche, le tessere sono sbilanciate e inutilmente differenziate),
4. I componenti sono scadenti,
5. C'è l'effetto kingmaker,
6. Sostanzialmente è un controllo d'area con combattimento e diplomazia appiccate addosso, preferisco El Grande, È troppo astratto e con troppe limitazioni, preferisco Pax Britannica.

Il commento al punto 1 riassume molte opinioni: ma personalmente sono convinto che le opzioni a disposizione permettano di ridurre l'incidenza della fortuna. Se si basa la propria strategia sui trasporti oltreoceano senza una tessera Navigazione o si combattono battaglie su battaglie senza

alleati o tessere "Army Training", non ha senso poi prendersela con la dea bendata.

Il punto 2 è indubbiamente vero: non è un gioco rapido e la durata di una partita cresce al crescere dei giocatori (e questo è un gioco che dà il meglio in sei/sette giocatori); personalmente non lo ritengo un "difetto" sufficiente per scartare un gioco.

Anche il punto 3 è in parte vero, non è un gioco immediato o per novizi e ci sono molti elementi da tenere sotto controllo. Per il discorso tessere, è uno dei punti di forza del gioco e possono sembrare sbilanciate, ma dipende dalle necessità del momento: le alleanze o le tessere che danno soldi vengono solitamente scelte per prima solo perché la loro utilità è immediata; ma sono tutte valide, trovandosi nella condizione appropriata per sfruttare i loro vantaggi.

I componenti (punto 4) sono in linea con gli altri giochi Warfrog e personalmente li trovo funzionali; poi, per chi vuole l'eccellenza, c'è sempre Conquest of the Empire.

Il kingmaking del punto 5 immagino si possa ricondurre al discorso sull'"umore altrui", anche se in realtà non c'è kingmaking diretto, dato che solo in certi casi si può identificare chiaramente una mossa che decide il vincitore (ci sono sempre i punti rivolta di mezzo).

I punti 6 e 7 sono sostanzialmente dettati da gusti personali, che tra l'altro vanno in direzioni opposte: verso i German per El Grande e verso gli American per Pax Britannica; segno che SoE si piazza perfettamente a metà strada. Tra parentesi, ricordo un paio di partite a Pax Britannica: senza infamia e senza lode, tante regole e regolette e un modulo tipo dichiarazione dei redditi per la gestione economica: ma quello che era lo standard negli anni '80 oggi mi sembra inutilmente ridondante. Sono convinto che prendendo PB e sforbiciandolo a

dovere salterebbe fuori qualcosa di molto simile a SoE.
Tu Linx cosa ne pensi di questi commenti?

[Linx] Penso che siano frutto proprio della sua natura ibrida, che io considero proprio uno dei suoi punti di forza. Come al solito chi cerca un gioco di stile tedesco si lamenta dei tiri di dadi e del kin-gmaking, delle regole difficili, simulativistiche e piene di eccezioni oltre che dei tempi lunghi. I patiti degli american invece riescono anche a lamentarsi della troppa astrattezza!

La componentistica è povera, ciò è vero, ma è proprio il fatto di avere fatto il gioco in proprio con materiali poveri che ci ha permesso di averlo così com'è: una casa editrice ricca probabilmente avrebbe richiesto un "pedaggio" in semplificazioni ed esaltazioni per rendere il gioco più commerciale, rovinando, probabilmente, i fragili equilibri che la particolare miscela del gioco è riuscito a tenere in piedi. Guardate il fratello ricco Conquest of Empire II. Io l'ho sentito... monco, Sembrava gli mancasse qualcosa anche se la sua scatola era molto più ricca. Che tracce ha lasciato?

Come ho detto sopra Struggle of Empire non è un gioco esente da difetti. Ma Wallace vi incappa perché preferisce sperimentare strade nuove piene di insidie invece di seguire sentieri ben battuti, fornendo addirittura un gioco che gestisce benissimo sette giocatori intorno ad un tavolo. Quindi godiamoci questo gioco assolutamente dedicato a giocatori non occasionali o famiglie, visto che non capita tanto spesso!

[Nand] Linx, alla tua famiglia somministri SoE!? E ti fanno ancora entrare in casa? Scherzi a parte, per me SoE è un gioco molto adatto sia ai giocatori occasionali che ai gamers più rodati, ed entrambe le categorie ne possono trarre ore e ore di divertimento assicurato.

Risultati del combattimento:

	1	2	3	4	5	6
1	0	1	2	3	4	5
2	1	0	1	2	3	4
3	2	1	0	1	2	3
4	3	2	1	0	1	2
5	4	3	2	1	0	1
6	5	4	3	2	1	0

Le caselle azzurre indicano una perdita supplementare (la probabilità di questo evento è di 16,67%)

Probabilità:

Risultato	Numero	Percentuale
0	6	16,67%
1	10	27,78%
2	8	22,22%
3	6	16,67%
4	4	11,11%
5	2	5,56%
	36	100,00%

Tiro navigazione:

Percentuale	Esito
88,89%	Viaggio completato
5,56%	Ritorno alla partenza
5,56%	Pedine eliminate
100,00%	

Tiro navigazione (con tessera Navigazione):

Percentuale	Esito
94,44%	Viaggio completato
5,56%	Ritorno alla partenza
100,00%	



Runebound

In un numero che parla solo di Martin Wallace, forse uno degli autori più talentuosi nell'ideare meccaniche complesse prive di casualità, nessuno si sarebbe aspettato di trovare anche un articolo su un Adventure Fantasy, argomento che la vulcanica redazione di ILSA sviscererà in dettaglio nella prossima uscita, già in fervente preparazione.

Runebound invece, sviluppato assieme a Darrell Hardy, ha la firma di Wallace anche, se, ad essere sinceri, ci vedo davvero poco del suo stile. Trovo però il gioco molto divertente anche se, quando si è in più di 3 giocatori, soffre drammaticamente della durata dei tempi di attesa.

Per chi non conosce il gioco una breve spiegazione.

Runebound è un classico Adventure Fantasy: i giocatori vestono il ruolo di avventurieri impegnati a difendere il mondo di Terrinoth dalla terribile minaccia del ritorno dei draghi e del loro signore Margarath. Il piano è stato messo in atto dal negromante Vorakesh e dai suoi seguaci. I giocatori non collaborano tra di loro ma competono per essere il primo a sconfiggere il signore dei draghi e a riportare la pace.

La mappa ad esagoni rappresenta la terra di Terrinoth con pianure, fiumi, strade, colline, boschi, paludi e montagne. Sulla mappa si trovano poi le città e i luoghi di avventura, in quattro livelli di difficoltà (verde, giallo, blu e rosso). La sfida con Margarath avverrà in un luogo di avventura rosso, ma per poterlo affrontare i

giocatori devono acquisire esperienza, equipaggiamento e seguaci.

Ogni personaggio è caratterizzato da tre valori che rappresentano: agilità/attacco a distanza, forza/attacco in corpo a corpo, magia/attacco magico. I personaggi hanno inoltre un valore in punti ferita (in genere 4), in resistenza alla fatica e un valore di danno in ognuna delle tre categorie di attacco.

Nel proprio turno di gioco si dovranno lanciare 5 dadi che rappresentano i terreni su cui sarà consentito muoversi: ovviamente le facce più ricorrenti sono pianura, strada e fiume mentre più difficile entrare nelle montagne o nelle paludi: risulta così in effetti molto più agevole muoversi nella mappa seguendo il corso dei fiumi o le strade, piuttosto che avventurarsi attraverso boschi e montagne. Se si termina il turno in un luogo di avventura si pesca una carta del mazzo corrispondente che può essere un evento o un incontro. Ci sono eventi locali ed eventi globali, che hanno effetto su tutti i giocatori e che di fatto sviluppano la trama dell'avventura: una volta risolto l'evento occorre comunque pescare ancora fin tanto che non c'è un incontro. Gli incontri rappresentano mostri che dovranno essere affrontati e sconfitti. Le abilità e le caratteristiche dei mostri sono proporzionati al mazzo ed è quindi possibile scegliere di affrontare nemici alla propria portata o rischiare qualcosa in più. Come ricompensa solitamente si riceve dell'oro ed esperienza (1 punto per incontro verde, 2 per quello

giallo, 3 per quello blu e 4 per quello rosso) che serve per migliorare le proprie abilità. Equipaggiamento e seguaci possono essere trovati e comprati nelle città.

Il sistema di combattimento è semplice ma molto ben congegnato anche per come si incastra con il tema e gli oggetti: ogni round di combattimento si deve combattere in 3 fasi, a distanza, in corpo a corpo e poi in magia. Essere molto forti nel combattimento a distanza a volte permette di uccidere subito un nemico ed evitare le altre fasi; del resto ci sono molti più oggetti che potenziano il corpo a corpo; la magia è molto potente ma occorre arrivare vivi al momento in cui si può utilizzare. Nel round di combattimento ogni avventuriero ed alleato può attaccare in un'unica fase. Nelle altre fasi è il proprio personaggio a dovere difendersi. Un avventuriero senza alleati si troverà quindi nella condizione di fare un unico attacco per round e difendersi due volte, mentre un avventuriero con due alleati (il massimo numero consentito dalle regole) potrà fare attaccare i suoi compagni nelle fasi in cui non attacca lui. Spesso in realtà, specialmente negli incontri più difficili, gli alleati sono usati come scudi/perdite per resistere all'attacco più micidiale del mostro.

La cosa più interessante di Runebound è come sia stato concepito e sviluppato in maniera completamente modulare, con l'obiettivo evidente e dichiarato di renderlo facilmente "moddabile" e permettere l'uscita (come in ef-

fetti è stato) di una pletora di espansioni.

Nuovi personaggi, nuovi mazzi di carte incontri (che possono o non possono sviluppare nuove trame con obbiettivi diversi); nuovi oggetti e nuovi alleati. Ci sono espansioni maggiori in cui accanto a questo viene anche proposta una vera e propria nuova mappa di gioco, da sovrapporre a quella base, e regole particolari: un mare con isole necessità di regole per il movimento navale, nel deserto si dovrà far fronte alla calura, in un mondo coperto dai ghiacci si lotterà col freddo o in un modo in cui il declino sarà difficile trovare ogni genere di cose.

Ho avuto la fortuna di giocare a Runebound un numero elevatissimo di volte (ci gioco una patita quasi tutte le settimane con mia figlia Caterina), provando tutte le espansioni, i diversi finali, le nuove mappe. Le partite sono sempre molto diverse perché gli oggetti e gli alleati che escono ogni volta nelle città cambiano davvero tanto lo sviluppo del perso-

naggio e quindi dell'avventura stessa.

Una spada particolarmente potente spingerà il giocatore a sviluppare l'abilità in corpo a corpo del suo personaggio, mentre un oggetto o una runa magica che fanno saltare il corpo a corpo inviteranno a sviluppare la magia. Avere un potente guerriero da far combattere in corpo a corpo al tuo posto è diverso che avere un pegaso che ti permette di volare o un vecchio mago che ti aiuta con i suoi poteri curativi.

La dote principale di questo gioco è quella di appassionare con le infinite combinazioni di personaggi, poteri, oggetti, alleati e situazioni che si vengono a creare: più che le meccaniche del gioco si apprezza il tema, l'ambiente, la trama. Basta un mazzo di carte ed il nemico non è più il drago Margarath ma i giganti che calano dalle terre del nord per conquistare il mondo di Terrinoth o un potente ed oscuro culto che si diffonde come una pestilenza. E' piacevole leggere le descrizioni dei mostri che si incontrano, gli

eventi, le trame.

Per dare un'idea ecco cosa è stato prodotto per Runebound fin'ora: 4 espansioni maggiori (ovvero vere e proprie scatole con nuove mappe, personaggi, carte), 6 nuovi mazzi avventura (con 6 nuove trame e finali), 6 mazzi di alleati/oggetti aggiuntivi, 6 mazzi di nuovi incontri aggiuntivi. Sono poi usciti 6 mazzi "personaggio" che consentono uno sviluppo più particolare del proprio eroe ed aumentano l'interazione dei giocatori, consentendo di utilizzare i propri poteri per rendere di volta in volta più potenti i nemici che gli avversari devono affrontare.

Runebound è l'apoteosi del genere Adventure Fantasy e alla fine la meccanica di gioco è davvero ben fatta, con molta libertà di scelta e una rigiocabilità pressoché infinita ... dove però sia il contributo di Wallace in tutto questo non saprei dirlo.

[www.gio\(A torino\).org](http://www.gio(A torino).org)



CENTRO COMMERCIALE [8]GALLERY
LINGOTTO - VIA NIZZA, TORINO
20 - 21 NOVEMBRE 2010
SABATO 12.00 - 22.00
DOMENICA 10.00 - 20.00



INGRESSO GRATUITO



Dado da brodo?



Moongha Invaders

Cinematografia e giochi da tavolo. Mondi molto diversi fra loro, che tuttavia si evocano vicendevolmente.

Non è un caso che, avvicinandoci a due degli ultimi prodotti di Martin Wallace (parliamo di *Automobile* e *Moongha Invaders*. *Mad Scientists and Atomic Monsters Attack the Earth!*), siamo stati indotti a raffronti filmologici quasi inevitabili: nel primo caso una rievocazione immediata delle atmosfere raffinate e visionarie di *Tucker: The Man and His Dream*; nel caso di *Moongha Invaders* gli ambienti contrastati e violenti delle novelle grafiche di Frank Miller (naturalmente ci riferiamo a *Sin City* e relativi sequel cinematografici). Impressioni e sensazioni lontane anni luce una dall'altra, ma identiche per certi versi a quelle provate con i due recenti prodotti di Wallace, a dimostrazione - ancora una volta - di quanto sia flessibile e varia la mentalità del più famoso progettista britannico di giochi da tavolo.

Confessiamo di non essere grandi fan di Wallace, forse proprio per quella tendenza allo eurogame design che tanto contraddistingue le sue produzioni, ma è anche vero che un gioco cerebrale, da ingegneri, come *Automobile* ci è così tanto piaciuto da affrontare l'ultima uscita "italiana" del progettista inglese con un entusiasmo prima di allora a noi stessi sconosciuto.

Strisce illustrate e ritorni filmati

Uscita "italiana": già, perché *Moongha Invaders* è stato il prodot-

to che ha voluto caratterizzare la nuova linea di tendenza abbracciata dallo staff del Play! di Modena: identificare cioè ognuna delle prossime edizioni dell'evento ludico con un gioco progettato ad hoc, in tiratura limitata, che possa divenire merce rara e ricercata dai collezionisti del genere. Con il gioco di Wallace il Play! 2010 verrà dunque ricordato con un prodotto simpatico, graficamente appetibile, che tuttavia - lo vedremo - possiede i limiti inevitabili dei prodotti commissionati e vincolati a precisi termini di consegna.

Si diceva delle rievocazioni dell'arte di Frank Miller, e non a caso. A prima vista il gioco di Wallace ci ha riportato immediatamente ai duri contrasti cromatici di *Sin City*: grafica senza sfumature, dai toni netti, in cui nero e bianco si alternano a formare chiaroscuri decisi, punteggiati solo da macchie di colore che si perdono nel complessivo appiattimento cromatico. Tutto contribuisce a suscitare forti richiami alla fumettistica americana anni '70, mentre la prevalenza del rosso (accanto al bianco e al nero secondo uno schema classico pubblicitario e che suscita un forte impatto evocativo) rende la confezione esterna del gioco un richiamo visivo dai risultati cromatici molto aggressivi. Meno esasperata e senz'altro più ordinata è la struttura della mappa in cui il rosso lascia il posto a colori volutamente più smorti e meno vivaci; la stessa è suddivisa in modo funzionale in quattro aree: la prima che circonda il tabellone e che illustra le quattro posizioni per gli altrettanti partecipanti al gioco (con l'illustrazio-

ne dei vari mostri coinvolti nella distruzione del pianeta), le altre tre che illustrano rispettivamente le 12 metropoli mondiali collegate fra loro in cui si giocano i destini dell'umanità, un indicatore di turno e una serie di aree colorate che indicano le varie attività da compiere durante il turno di gioco.

Il ricorso ai caratteri tipografici tipici del fumetto suscita, nuovamente, forti richiami alle strisce illustrate, e lo stile - nella sua complessità - sembra veramente liberarsi da quella sensazione di artificiale tipico della computer graphics per abbracciare un mondo d'altri tempi fatto di tavoli luminosi, penne a china e lucidi di acetato.

Dotazioni e rivestimenti tematici

La dotazione del gioco non si limita naturalmente a questo: un numero quasi esagerato di segnalini di legno colorati, molti dei quali dotati di relativi adesivi trasparenti che li identificano, rendono il gioco ricchissimo. Sta di fatto che il tanto legno impiegato riprende anche materialmente un concetto di cui bisogna tenere in conto fin dalle prime battute: con *Moongha Invaders* siamo di fronte a un vero e proprio eurogame, nonostante i tanti dadi previsti e nonostante il tema che lo collochi a prima vista un po' più decisamente verso produzioni d'oltreoceano.

Di cosa tratta *Moongha Invaders* è presto detto: una serie di scienziati sociopatici, dopo un fortunato incontro con una civiltà aliena, iniziano a popolare la terra con mostri di vario tipo gene-

rati da manipolazioni genetiche incontrollabili. Lo scopo dei mostri è quello di aggredire e distruggere quante più città possibili a parte le due di partenza, contrastando le forze militari di terra e la presenza di altri mostri nascosti in esse. Detto ciò la prima domanda sorge spontanea: gli scienziati non sono altro che una replica identica dello stesso psicopatico, o ci siamo persi qualcosa nella spiegazione della vicenda che introduce il manuale delle regole? I giocatori che li impersonano hanno infatti a disposizione le medesime risorse (gli stessi mostri tanto per intenderci), lo stesso sistema operativo e le stesse possibilità. Certo, *Moongha Invaders* è un gioco da tavolo strutturato su un'inevitabile livellamento e un'omogeneizzazione della sua struttura portante, ma l'impressione che l'ultimo prodotto di Wallace inciampi un po' sul rivestimento tematico è indubbia. E' questo il limite più classico degli eurogame e *Moon-gha Invaders*, come tanti altri, non fa eccezione.

Meccanismi decisionali e sviluppi operativi

Sta di fatto che il meccanismo di gioco è ben congegnato e si sviluppa in modo abbastanza coerente e innovativo: il turno si svolge su potenziali scelte che vanno dalla creazione/guarigione dei mostri, al loro spostamento, al combattimento o all'attivazione di unità militari o di eroi. Un lancio di una serie di dadi a inizio turno garantisce che un'azione possa avere una prevalenza su un'altra (ogni lancio corrisponde alle possibili azioni segnate sul tabellone) e questo - sebbene sia un elemento legato alla fortuna - rende le scelte sempre abbastanza casuali, sbilanciando le possi-

bili previsioni dei giocatori dalla mente programmatrice e creando variabili estremamente diverse fra loro. Le scelte non sono semplici, visto che la propensione per un'azione limita quella delle altre, rendendo le decisioni a volte abbastanza complesse. La fase decisionale termina quando tutti i giocatori passano o quando due giocatori di seguito posizionano un segnalino speciale di "pass action".

Una volta che i mostri o le unità militari vengono creati si ha una fase di movimento sulla mappa e di eventuali scontri con le unità presenti nella zona. Come si è detto, il combattimento può avvenire contro unità militari (controllate da altri giocatori), oppure contro mostri avversari. Questi sono tutti molto diversi uno dall'altro (sette sono le specie considerate), con caratteristiche che permettono loro di agire in modo differente e che, quindi, consentono al giocatore di attivare strategie sempre diverse.

Il fine del gioco, lo abbiamo accennato, è quello di fare più punti degli avversari distruggendo città nemiche, distruggendo mostri avversari e cercando di preservare le proprie aree native dagli attacchi nemici.

Il gioco, a parte l'inevitabile paralisi decisionale tipica di tutti i german games e che può presentarsi all'atto delle decisioni operative, scorre senza difficoltà e termina abbastanza in fretta: la partita si chiude infatti all'8° turno, oppure dopo il posizionamento dei 20 cubi danno di uno dei giocatori sulle relative aree colpite. La durata in tempo si aggira mediamente in un'ora e mezza di gioco e la difficoltà di apprendimento del sistema è media (anche se difficile da gestire con maestria).

Ambienti paradossali e stile europeo

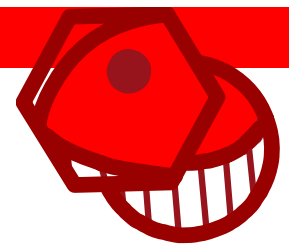
Moongha Invaders è un gioco dalle atmosfere contrastate, dai chiaroscuri portati all'estremo, che si gioca con piacere, anche se - come dicevamo all'inizio - dimostra in alcuni casi i limiti di tutti i giochi commissionati e/o dominati da strette scadenze di produzione. L'impressione, lo abbiamo già citato, è quella che l'autore si sia avvalso di un meccanismo precedentemente colaudato (echi di strutture già viste in altri giochi di Wallace non possono mancare in *Moongha Invaders*, ma questo è naturale), rivestendolo con un'ambientazione a volte paradossale e improbabile. Molto diverso dall'altro gioco che citavamo in apertura, *Automobile*, che sembra invece ben più ponderato e meno "leggero" nel suo complesso.

D'altronde, per quanta esperienza si possa avere come progettisti, riuscire a pubblicare in un anno più di quattro titoli sperando di fare il poker in termini di capolavori ludici è un'impresa che anche Martin Wallace avrebbe difficoltà a realizzare.

Un gioco di stile tedesco quindi, con qualche aspetto Ameritrash che non stona affatto e che si fa apprezzare da chi - come noi - non amiamo in modo sconsiderato (anche se apprezziamo) giochi in cui l'elemento fortuna sia totalmente assente.

La grafica, lo abbiamo detto, è la parte forte del prodotto anche se una piccola pecca ci pare giusto segnalarla: optare per la soluzione degli adesivi trasparenti, irrinconoscibili una volta applicati ai segnalini di colore più scuro, ci è parsa una scelta infelice. Una soluzione sullo stile di *Finstere Flu-re* o di *Vasco da Gama* sarebbe stata senz'altro più azzeccata.

[Nand] Nonostante la firma di Wallace sia presente a tutti i livelli, non ho trovato questo gioco lineare come gli altri giochi Treefrog: ho il "sospetto" che se non ci fossero stati alcuni vincoli (vedi la presenza di sette tipi di mostri con abilità disomogenee tra loro) non ci sarebbe stato bisogno di alcune eccezioni alle regole e tutto il meccanismo ne avrebbe tratto giovamento. Ottima la grafica: sicuramente un gioco che ha stile e si riconosce a colpo d'occhio!



La Strada

*Pinco11 si definisce un appassionato di giochi da tavolo con una tendenza al proselitismo e gestisce l'ottimo blog "Giochi sul nostro tavolo" che vi consigliamo di seguire all'indirizzo **<http://pinco11.blogspot.com>***

La Strada è uno dei titoli d'annata di Martin Wallace, risalendo la sua uscita al 2004 e contiene al suo interno, proposti in una miscela piuttosto semplice, i meccanismi base tipici dei giochi di connessione e di costruzione network, propri di sue creazioni più note come la serie di Age of Steam.

Il gioco in questione (per 2-4 giocatori) infatti è un classico titolo di piazzamento, in questo caso di piccole tessere esagonali raffiguranti tratti di strada (da qui il titolo), che i giocatori collocano all'interno di una mappa a sua volta esagonale, cercando di collegare con essi il maggior numero possibile di insediamenti, (sui quali collocano i propri, immancabili, cubetti di legno) possibilmente delle dimensioni più grandi tra le quattro disponibili. L'ambientazione teorica (fin troppo) è quella medievale/rinascimentale, ricoprendo i giocatori il ruolo di altrettanti mercanti impegnati nella costruzione della propria rete commerciale e nella apertura di stabili rotte di scambio tra centri abitati di varia grandezza.

I materiali

I materiali di gioco sono ridotti al minimo necessario. Il tabellone raffigura una mappa di forma esagonale (oltre a delle righe se-

gna - risorse e a delle aree utili per il calcolo dei punti finale), sulla quale sono identificabili terreni di tre tipi, ossia le pianure (verde chiaro), le foreste (verde scuro) e le colline (marrone chiaro), nonché 19 spazi (punti bianchi) destinati ad essere occupati da altrettante tessere 'città', (di quattro dimensioni diverse) da disporsi in ogni partita in modo casuale. In modo intelligente la mappa è composta da sei pezzi da unire all'inizio della partita, garantendo in questo modo la possibilità di creare (unitamente alla varietà della collocazione delle città) diverse mappe sulle quali giocare e di conseguenza un minimo di longevità addizionale al titolo. Ogni giocatore riceve poi all'inizio della partita un set di tesserine esagonali, (33) raffiguranti altrettanti pezzi di strada (31) del colore del giocatore (senza biforcazioni), dritti o a forma di curva a 135 °, con sfondo verde chiaro, verde scuro o marrone chiaro (destinate ad essere collocate solo sul terreno del colore corrispondente) nonché 2 workshop, ossia i punti di partenza per le rispettive reti commerciali. Completano la dotazione 48 immancabili cubetti (12 per colore) da distribuirsi equamente tra i giocatori, nonché 4 segnalini, utili per tenere traccia delle rispettive risorse.

Le regole

Il regolamento è qui volutamente ridotto all'osso, trattandosi di un titolo che fa della semplicità il suo cavallo di battaglia. All'inizio della partita i giocatori collocano uno per volta la propria tessera di partenza (2 se si gioca solo in due), quindi il primo di essi ha diritto di compiere il suo turno e così a seguire. Ad ogni mossa al giocatore sono attribuite 6 'risorse', utili per collocare le tessere che desidera, pagandone 2 per ogni pezzo di strada collocato in pianura, 3 nella foresta e 4 per attraversare la collina: egli potrà spendere le risorse disponibili che desidera, conservando il residuo, potendo avere all'inizio della sua mossa successiva però un limite massimo di 10 risorse (per cui non ha senso tenerne più di 4). Nel piazzare si deve tenere conto del fatto che è obbligatorio nell'ambito dello stesso turno unire il proprio punto di partenza (lo workshop) con una città, collocando su di essa un proprio cubetto, oppure (nei turni successivi) una città che si controlla con un'altra, senza poter mai lasciare strade 'a metà' e che non si può mai collocare una propria tessera sopra a quella degli avversari. La partita procede sino a che uno dei giocatori abbia terminato i propri cubetti, o le proprie tessere, o non possa più raggiungere altre città par-

tendo da quelle a lui disponibili.

Arrivati al termine si procede alla conta dei punti, attribuendo un valore diverso ad ogni cubetto collocato sul tabellone, a seconda della grandezza dell'insediamento sul quale si trova e del numero di giocatori che hanno cubetti in quell'insediamento. Per capirci se nell'insediamento più grande c'è un solo cubetto il suo proprietario riceverà 5 punti, se ve ne sono due si avranno 4 punti a testa e così via: chi ha più punti vince. Nel gioco a due è invece possibile collocare solo un cubetto per ogni insediamento, per cui ognuno riceverà sempre il punteggio corrispondente alla dimensione della città occupata.

Impressioni di gioco

Si tratta, come si accennava in precedenza, di un titolo di grande semplicità, che può essere considerato, a tutti gli effetti, come una sorta di tutorial per i giochi di connessione più complessi di Wallace, presentando meccaniche di creazione di reti 'commerciali', contenendo gli immancabili 'cubetti' da collocare nelle città, a loro volta classicamente divise per categorie dimensionali e svolgendosi su di una mappa esagonale.

L'ambientazione, come si può intuire, è del tutto irrilevante, tanto che si percepisce sin troppo facilmente come si stia in realtà costruendo una rete ferroviaria e non certo una serie di ipotetiche strade nella campagna italiana del rinascimento. I materiali risultano appena adeguati allo scopo, in quanto, al di là della brillante idea del tabellone componibile, sono state utilizzate tinte chiare sul verde per tutte le tessere, risultando il quadro complessivo, dal punto di vista cromatico, non del tutto funzionale nei momenti più intensi della partita, quando è necessario un minimo di sforzo per distinguere bene i colori dei giocatori e dimensioni relative

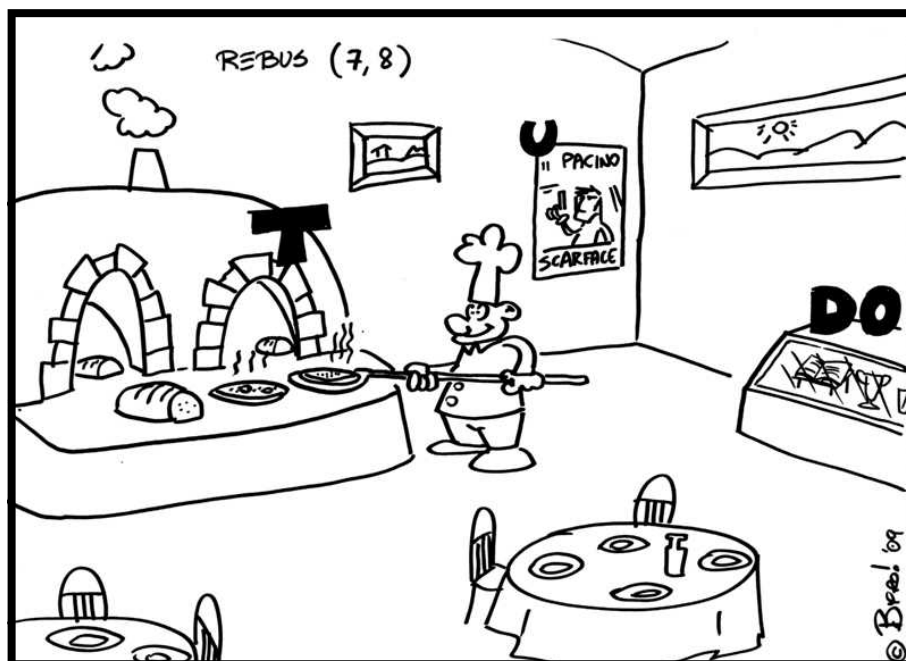
degli insediamenti.

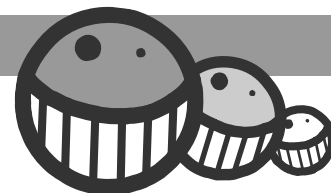
A livello di profondità si tratta di un gioco che verte in modo quasi esclusivo sulla necessità di bilanciare l'esigenza di espandersi verso l'esterno con quelle di evitare di farsi chiudere dagli avversari e di racchiudere con la propria ragnatela di strade porzioni il più grandi (e proficue) possibili della mappa, impedendo agli avversari di entrarvi. Quasi sempre, per evitare di perdere preziosi 'tempi' di gioco, rimanendo indietro, si sceglie poi di spendere quasi tutte le risorse a disposizione, ma in alcuni momenti di gioco compiere un sacrificio in un turno per potersi garantire una 'striscia' più lunga in quello successivo rappresenta l'unica strategia vincente perseguibile.

A livello di divertimento il titolo NON scala affatto bene tra la versione a 3-4 giocatori e quella a due: la seconda è infatti riconosciuta in modo quasi unanime essere piuttosto insoddisfacente, esaurendosi ogni partita di questo tipo tra il piazzamento iniziale e le prime due o tre mosse e rappresentando il resto della partita (tra giocatori un minimo esperti) un susseguirsi di mosse quasi obbligate. Con più giocatori

invece il gioco dà il meglio di sé, in modo per certi versi inatteso: le regole sul calcolo dei punti infatti consentono di giocare molto sul numero di giocatori che raggiungono ogni insediamento, dovendo essere valutata di turno in turno la migliore strategia tra il cercare di chiudere l'accesso degli altri a proprie città più 'preziose' e l'ampliare la propria rete per togliere agli altri l'esclusiva in centri non ancora raggiunti, il tutto cercando di non farsi 'soffocare' dalle altrui reti di strade. Il tabellone comunque, soprattutto nella versione a 4, risulta ben presto affollato, per cui il kingmaking è sin troppo in agguato.

In definitiva si tratta di un titolo interessante, che ha nella semplicità delle regole e nella rapidità delle partite (che possono durare anche una ventina di minuti) i suoi punti di forza, risultando invece poco profondo per chi sia alla ricerca di qualcosa di più impegnativo. Ottimo gateway, quindi, per chi desideri introdurre amici poco vogliosi verso il mondo dei ferroviari 'pesanti' tipo Age of Steam, può esaurire invece velocemente l'interesse di giocatori più smalizati.





Il meglio di Wallace secondo BGG

Martin Wallace, in quanto a numero di titoli pubblicati, ha sicuramente intrapreso negli ultimi anni un ruolino di marcia impressionante: in pochi possono vantare almeno quattro pubblicazioni all'anno (e non stiamo parlando di filler, per il 2010 si è trattato di Gettysburg, London, Moongha Invaders e Age of Industry). Naturalmente, essendo autore di professione, può permettersi di dedicare una giornata lavorativa piena a questo scopo, d'altra parte la tiratura limitata dei suoi prodotti è un ostacolo alla sua "presenza" nel ranking BGG (che privilegia molto la quantità di voti) e si può vedere come molti titoli di questa classifica abbiano guadagnato molto dalla (ri-)pubblicazione da parte di altre case editrici.

Automobile è pronto per una nuova edizione (ed è auspicabile che salirà), e anche Liberté, che non è nella top ten ma si trova in dodicesima posizione, potrebbe risalire proprio grazie alla nuova edizione in dirittura di pubblicazione (tra parentesi, in undicesima posizione si trova il nuovo Age of Industry).

Leggendo in modo differente questa classifica, la vediamo "dominata" da un solo gioco: Age of Steam (e i suoi fratelli). Lo stesso Railways of the World ha una media superiore a tutti gli altri, se la mantiene all'aumentare dei voti scalerà rapidamente la classifica e, anche se non è facile insidiare Brass, potrebbe ragionevolmente posizionarsi tra i suoi "simili". Ma anche Brass ha dato il via a un "sistema", essendo Age of Industry una versione semplificata (o meglio, "streamlined") di Brass: e gli appassionati possono esser certi che non rimarranno a corto di mappe su cui giocarlo.

1	BRASS (2007) autore: Martin Wallace editori: Eagle Games, FRED Distribution, Pegasus Spiele, Warfrog Games, White Goblin Games giocatori: 3-4 BGG rank: 8° (media 8,07 - 3914 voti)
2	STEAM (2009) autore: Martin Wallace editori: Devir, Edge Entertainment, Mayfair Games, Phalanx Games, Phalanx DE, Phalanx POL giocatori: 3-5 BGG rank: 13° (media 8,02 - 2807 voti)
3	AGE OF STEAM (2002) autore: Martin Wallace editori: Eagle Games, Pegasus Spiele, Quined White Goblin, Warfrog Games, Winsome Games giocatori: 3-6 BGG rank: 16° (media 7,89 - 4197 voti)
4	RAILROAD TYCOON (2005) autori: Martin Wallace e Glenn Drover editore: Eagle Games, Edge Entertainment, Winsome Games giocatori: 2-6 BGG rank: 27° (media 7,74 - 5369 voti)
5	STRUGGLE OF EMPIRES (2004) autore: Martin Wallace editori: Eagle Games, Warfrog Games giocatori: 2-7 BGG rank: 57° (media 7,66 - 2257 voti)

6	AUTOMOBILE (2009) autore: Martin Wallace editori: 999 Games, IELLO, Mayfair Games, Phalanx Games DE, Treefrog Games, Warfrog Games giocatori: 3-5 BGG rank: 91° (media 7,59 - 1492 voti)
7	TINNERS' TRAIL (2008) autore: Martin Wallace editore: El Viejo Tercio, IELLO, JKLM Games, Quined White Goblin, Treefrog Games, Warfrog Games giocatori: 3-4 BGG rank: 110° (media 7,52 - 1608 voti)
8	PRINCES OF THE RENAISSANCE (2003) autore: Martin Wallace editori: Warfrog Games giocatori: 3-6 BGG rank: 137° (media 7,53 - 1250 voti)
9	RAILWAYS OF THE WORLD (2009) autori: Martin Wallace e Glenn Drover editori: Eagle Games giocatori: 2-6 BGG rank: 178° (media 8,20 - 387 voti)
10	RISE OF EMPIRES (2009) autore: Martin Wallace editore: Mayfair Games, Phalanx Games, Phalanx DE, Phalanx POL, Wargames Club Publishing giocatori: 2-5 BGG rank: 212° (media 7,50 - 816 voti)

[Liga] Direi che visto l'enorme produzioni di titoli, la palese predominanza degli utenti americani, le tirature non elevate e il target a cui i giochi di Wallace si propongono, trovare ben 10 titoli nei primi 250 giochi di BGG è sintomo del grande talento dell'autore inglese. Concordo che Brass sia forse il suo più riuscito capolavoro (aspetto con grande trepidazione la nuova versione) e anche il grande lavoro fatto con Steam (che scavalca il suo predecessore, Age of Steam, uno dei giochi che ho più giocato ed amato negli anni passati). Personalmente non sono un amante di Railroad Tycoon che secondo me ha beneficiato, nei suoi voti, soprattutto della componentistica. Vedere invece Struggle of Empires al 55° posto, è un grande piacere. Credo che Tinner's Trail e Automobile, le due punte di diamante della linea Treefrog, non possano che risalire posizioni negli anni... sono titoli destinati a restare e segnare la storia del gioco da tavolo. Princes of the Renaissance, titolo a me molto caro, beneficerà senz'altro di una nuova edizione (ci sono voci che paiono confermarla). Rise of Empires è bello e originale ma non credo potrà risalire la china, vista la sua durata e complessità.

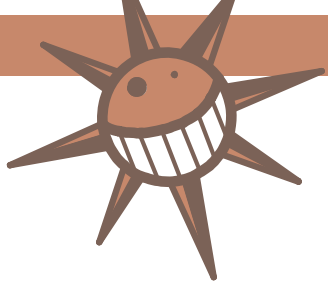
[Linux] Concordo abbastanza con la classifica nonostante non abbia apprezzato Tinner's Trail e preferisco altri titoli della stessa serie non presenti, forse penalizzati dal fatto di essere strettamente a 3 giocatori. Io sono uno fra quelli che preferiscono invece Railroad Tycoon a Age of Steam (e quindi Steam) perchè si lascia giocare con più leggerezza pur

senza mancare di interessanti scelte.

Rise of Empires è bello e originale ma non credo potrà risalire la china, visti i suoi difetti di bilanciamento.

[Ciaci] Nonostante ogni tanto Wallace faccia cilecca la sua produzione è di notevole spessore. Tra i titoli che ho avuto modo di provare finora apprezzo molto Brass e Railroad Tycoon. Credo che la classifica rispecchi abbastanza i valori dei vari giochi e non credo che subirà molte modifiche da qui a qualche tempo, a meno che non esca un altro Wallace d'annata.

[TinuZ] La classifica pare uno strumento molto democratico per indicare il valore oggettivo, ma anche se potrebbe parvi un parere azzardato, dal mio personale punto di vista trova il tempo che trova ... e soprattutto è dettata da pareri soggettivi così diversi fra i votanti che infine credo faccia un buon lavoro di scrematura ma che non metta in ordine sempre i migliori, anche perchè il migliore per me oggi può sempre essere diverso dal migliore per te domani. Quindi da me si lascia guardare più per mera e voyeuristica curiosità di un trend legato alla moda e voglia di giocare un gioco che non per determinare il valore assoluto. In merito ai titoli di Wallace uno dei titoli migliori per i giocatori occasionali e per famiglie è "La Strada", per i gamers "Automobile" e "Tinner's Trail" (in "Brass" il fattore alea delle carte m'ha scottato) .. se poi vi piacciono i ferroviari c'è l'imbarazzo della scelta.



L'invenzione della scatola (e la scomparsa dell'autore)

Esiste il "gioco d'autore"? Lo abbiamo chiesto a Beniamino Sidoti, organizzatore di eventi (13 edizioni di Lucca Games di cui è anche co-fondatore), scrittore e formatore ludico nonché promotore di diverse iniziative di rete (tra cui Kili, una mailing list di informazione ludica).

Il gioco in scatola conosce un peccato originario: come tutti i peccati originari c'è un paradiso terrestre, e un frutto proibito. Siamo in America, alla fine dell'Ottocento, nel paradiso della rivoluzione industriale realizzata. Il dio di questa rivoluzione è capitalista, e chiede ai suoi solo di pagare le tasse: certo, lo fa con parole sue, e in modo non lineare. Per esempio in questo periodo fioriscono le innovazioni editoriali: i giornali con la rivoluzione si fanno di massa e iniziano a ospitare regolarmente fumetti a colori, romanzi a puntate, racconti di generi nuovi e finora inediti (gialli, horror, western); sta nascendo anche il cinema: non qua, ma da qualche altra parte, ma il cinema non sarebbe cinema se non ci fosse il paradiso americano.

In questo paradiso di innovazioni nascono anche i giochi in scatola: Halma, per esempio; o nuove versioni del gioco dell'oca, con percorsi ferroviari o in bicicletta (sono nati anche nuovi mezzi di trasporto); o un gioco che conosce una grande popolarità negli Stati Uniti: il gioco degli autori, una specie di gioco delle famiglie da fare con autori di libri. Già, perché con i progressi della

stampa si diffonde l'alfabetizzazione, gli americani parlano e leggono inglese e alcuni autori diventano delle star molto popolari. L'editoria è un'industria potente e va tassata: c'è o non c'è un dio del capitalismo? In questo paradiso terrestre abitano anche quelli che diventeranno gli editori di giochi: iniziano a nascere le case che poi diventeranno Hasbro, Parker, Fisher Price. Solo che gli editori di giochi ricevono la visita di un demonio tentatore; il quale, più o meno, dice loro che non è detto che siano editori: in fin dei conti fanno del materiale scritto, è vero; ma lo mettono in una scatola. Non sono "publishers", ma "manufacturers": impresa diversa, tasse diverse; ah, e diverso rispetto dei diritti d'autore. Perché quegli autori americani che sono delle star molto popolari si fanno pagare, pretendono diritti, percentuali: hanno perfino degli agenti. Perché i giochi invece sono al limite oggetto di brevetto industriale, non di tutela di diritto d'autore.

Il gioco proto-industriale fino a quel momento e tranquillamente per duecento anni era stato "gioco a stampa", cioè un tabellone stampato, con tanto di rego-

le o al limite di pedine da ritagliare (ma senza dadi, ché li trovavi dappertutto; come anche i bottoni, o spesso i segnalini). Adesso è "gioco in scatola", che si può riempire di biglie, di dadi, segnalini, carte, regolamento, oggetti di varia natura.

Non tutti i peccati originari si concludono con la cacciata dal paradiso. Il nostro si risolve in una diversa collocazione industriale: per molto tempo l'editoria ludica non è stata vista come parente dell'editoria tradizionale; per dire: qui da noi, in Italia, l'Assogiocattoli non era collegata alla Federazione Italiana Editori ma alla Federlegno. Davvero, non ho controllato se lo è ancora: ma lo è stata a lungo, duemila e oltre.

Tutti i peccati originari chiedono però il pagamento di qualcosa: lacrime, sudore e sangue. O qualcos'altro. Nel nostro caso, il gioco è condannato a non rientrare più nell'editoria. O a faticare parecchio.

Ecco che allora alcuni concetti normali nell'editoria tradizionale faticano a farsi spazio nell'editoria ludica: la visibilità del nome dell'autore, il riconoscimento di

paternità, il concetto stesso di originalità.

Ecco perché bisogna sempre fare delle premesse quando si parla di "gioco d'autore"; o chiedere a qualcuno che si conosce di fare delle premesse; che so, un'introduzione, una prefazione, un distinguo, una nota a margine. Perché l'autore sa, dentro di sé, di essere stato cacciato da un paradiso perduto: che sì, vabbeh, è anche autore (ma pure designer, inventore, creatore); però il fatto che esistano autori di giochi non implica che esistano anche giochi d'autore.

E però. Però io sono agnostico e pure un tantino ateo. E vi ho rac-

contato del paradiso e della storia, e della storia del paradiso, per dire che valuto il mondo qui e adesso: e che lo vedo a partire dalla prospettiva che mi è offerta. E dalla prospettiva di giocatore, un gioco mi dà delle emozioni: come un libro; che so che un certo autore che inizia per K fa giochi astratti divertendosi a cambiare la cornice. E che un altro autore francese con il nome italiano fa dei giochi con delle idee belle dentro, stravaganti ma che garantiscono sempre un'interazione tra giocatori. E che un altro autore che inizia con W ed è stato omaggiato a Modena tende a pubblicare più volte uno stesso meccanismo di gioco con dei piccoli miglioramenti, come se fosse

un sistema operativo che inizia con W; che fa dei giochi bellissimi, ma voglio sapere se sto per comprare il gioco dei treni Beta o quello che funziona meglio. Insomma, faccio dei ragionamenti pensando che c'è dietro un autore.

E allora: esistono giochi d'autore perché ci sono degli autori che inseguono le proprie idee, un proprio stile; o sono ossessionati da dei numeri, delle combinazioni, dei giochi che facevano o non facevano da ragazzi.

Quindi: i giochi d'autore esistono, e sono eretici. Cambieranno il nostro modo di vedere il mondo.

Beniamino Sidoti non ha mai smesso di occuparsi di giochi: ha organizzato diverse cose (tra cui le prime tredici edizioni di Lucca Games, con complici come Renato Genovese, Cosimo Lorenzo Pancini e Roberto Gigli), ha scritto diverse cose (tra cui Giochi con le storie per le edizioni la meridiana), ha promosso diverse iniziative di rete (tra cui Kili, una mailing list di informazione ludica), ha fatto formazione con il gioco in diversi ambiti (dal sindacato agli ospedali, dal terremoto alle banche). Si occupa di editoria per ragazzi e dopo due enciclopedie poco interessanti (perché non riguardano il gioco). Ama le parentesi (si vede?). Ha scritto un dizionario dei giochi (con Andrea Angiolino), edito da Zanichelli, che sarà presentato alla prossima edizione di Lucca Comics & Games, lunedì 1 novembre, nella sala incontri Giovanni Ingellis.

DIZIONARIO DEI GIOCHI

di Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti

Da arrocco a tabellone, dal Calcio Balilla a Barbie: oltre 6500 voci di regole, aneddoti, spiegazioni sui passatempi dell'Italia di ieri e di oggi

"Ogni regola del gioco è affascinante. Un gioco non è che questo, e il delirio del gioco, il piacere intenso del gioco proviene dalla chiusura nella regola". (Jean Baudrillard)

Il gioco è una cosa seria. E ogni gioco ha le sue regole e i suoi rituali da rispettare. Perciò qualunque esso sia meglio essere preparati. Un buon punto di partenza è consultare il Dizionario dei Giochi (Zanichelli editore) di Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti, gli unici due esperti di gioco italiani riconosciuti con tanto di decreto ministeriale.

Quali giochi? "Da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo" come recita il sotto-

titolo. Una raccolta dei vocaboli fondamentali sul mondo del divertimento, dei passatempi, delle gare e delle attività ludiche d'ogni sorta. Oltre 6500 voci: da arrocco a tabellone, da acchiapparella a piazzamento che illustrano, spiegano tutto ciò che avreste voluto sapere sul girotondo e i solitari, sul tiro alla fune o sull'ottovolante, dal Calcio Balilla al Go, dal Senet ai Coloni di Catan, con incursioni nella storia delle parole, nel giocattolo, nel videogioco e nel mondo dei giochi sportivi più o meno famosi.

Un'opera indicata a tutti coloro che non sanno se si fanno soffiare le pedine a dama; che ammucchiano le fiches come mattoncini Lego sul tavolo verde del poker; che lanciano i dadi sbagliati a Risiko. Ma anche per i veterani d'ogni gioco, per rinfrescare la memoria, risolvere un dubbio o curiosità, studiare nuove "mosse" e capire quelle dell'avversario. Il Dizionario è un vero prontuario per riconoscere i giochi più o meno misteriosi che si possono incontrare in negozi specializzati, ritrovare nelle soffitte, osservare nei musei e feste di piazza. Citati in un romanzo, in un film o in un fumetto. Ma anche per imparare centinaia di nuovi giochi, da fare da soli o in compagnia.

E nel mondo dei giochi non può mancare uno spazio riservato ai giocattoli. L'opera ne presenta una rassegna di storici e di più recenti ormai entrati nell'immaginario collettivo: i trenini elettrici, le palline clic-clac, i mitici soldatini Atlantic, l'Ufo Solar, i Transformer, l'eterna Barbie, l'Hula Hoop, la pista automobilistica Policar, Ciccio-bello e molti altri. Un'opera senza precedenti (la prima edita in Italia) con migliaia di definizioni precise, documentate ma anche aneddoti giocosi perché: "Nell'uomo autentico si nasconde un bambino: che vuole giocare (Friedrich Nietzsche, Così parlò Zarathustra).



Intervista a MARTIN WALLACE

I seem to be doing more and more interviews at the moment. I'm trying to avoid saying the same things over and over again, so if what follows feels a bit 'random', then I apologise now.

I consider myself to be a very lucky person. There are lots of people out there who would love to make a living from designing games. It's great being your own boss and deciding when you want to work and when you just want to lie in bed and 'think'. It's also very fulfilling to create a final product. Each game has a definite beginning and end, unlike many jobs which are very much the same each day, with no end in sight. The major downside is that the pay is not very good, it's certainly not as much as other people think. It has taken me many years of hard work to reach my present position, and lots of credit card bills remain to be paid off!

I very often get asked about where my ideas come from. History provides most of the themes for my designs, which is good, as there is an awful lot of history about. Sometimes ideas occur due to odd circumstances. A good example is 'Automobile'. This game only came about because my father-in-law almost died. My wife and I were meant to fly to Prague for a weekend break but then had to cancel at the last moment as my wife's father was seriously ill and not expected to survive the night (complicated by the fact he was in South Africa at the time). To make up for missing our weekend we booked another trip to a quiet place in the English hills, where I found a great second-hand bookshop. It was one of the books there that gave me the idea for Automobile. Other games come about because of a friend's suggestion. 'Brass' was designed because one of my regular play testers suggested I take a break from publishing war themed games and doing something more economic instead (before then Warfrog had published Struggle of Empires, Byzantium, and Perikles).

I generally always start a design by reading about the intended subject of the game. I read and read and read until I think I have an idea how to make a game about the subject. That does not mean I read everything, just enough to make a little light bulb light up

In questo periodo mi sembra di rispondere ad un'intervista dopo l'altra. Io sto cercando di evitare di ripetere le stesse cose, per cui mi scuso subito se quello che leggerete vi sembrerà un po' "casuale".

Mi considero una persona molto fortunata. Ci sono molte persone qua fuori che sognano di poter vivere con lo stipendio di game designer. È bello essere il proprio boss e decidere quando vuoi lavorare e quando vuoi soltanto stare a letto e "pensare". E anche creare un prodotto finito dà molta soddisfazione. Il processo di creazione di un gioco ha un determinato inizio e una determinata fine, a differenza di altri lavori che si svolgono sempre nello stesso modo, giorno dopo giorno, senza poterne vedere la fine. Lo svantaggio principale è che lo stipendio non è un granché, sicuramente non tanto quanto la gente si immagina. Ho impiegato molti anni di duro lavoro per raggiungere questa posizione e mi restano ancora da pagare molte fatture della mia carta di credito.

Molto spesso mi chiedono da dove vengano le mie idee. La Storia mi fornisce la maggior parte dell'ambientazione per i miei prodotti, il che è una buona cosa, dato che c'è un'incredibile mole di materiale. Alcune volte le idee arrivano da strane circostanze. Un buon esempio può essere "Automobile". Questo gioco è arrivato a causa del fatto che mio suocero ha rischiato di morire. Io e mia moglie eravamo in procinto di volare a Praga per un weekend, annullato all'ultimo momento dato che il padre di mia moglie era gravemente malato e si temeva che non potesse arrivare al giorno successivo (tutto questo era complicato dal fatto che all'epoca si trovava in Sudafrica). Per recuperare il weekend perso abbiamo prenotato un altro viaggio in un posto tranquillo nelle colline inglesi, ed è lì che ho trovato un notevole negozio di libri di seconda mano. È stato uno di quei libri che mi ha dato l'idea per Automobile. Altri giochi arrivano dai suggerimenti degli amici. "Brass" è stato ideato perché uno dei miei playtester abituali mi ha suggerito di prendermi una pausa dalla pubblicazione di giochi dal tema bellico, e creare invece qualcosa più sul tema dell'economia (prima la Warfrog aveva pubblicato Struggle of Empires, Byzantium e Perikles).

Solitamente inizio un progetto leggendo sul tema del gioco. Leggo, leggo e leggo finché non penso di avere un'idea riguardo il soggetto. Questo non significa che io legga tutto, solo quello che serve per far accendere una piccola lampadina sopra la mia testa. Questa è

over my head. That is one of the frustrating things about designing games, sometimes you just do not feel inspired. I do a lot of thinking in bed, which my wife complains about because she thinks I'm a lazy bum. I keep telling her that it's important for me to lie down, in the same way that the builder of the first canal, James Brindley, would always go to bed to solve a problem. She does not believe me.

When designing a game I try to think about how the game should 'feel'. An example would be the Moon-gha game. The early versions of this were very dry, just like a 'German' style game. I then decided that I wanted the game to have the feel of an American 'B' movie, which always start with the main characters not aware of what the monster is up to. Only later in the film does the monster reveal itself, when it is usually destroyed by a combination of the army and the activities of a hero. I'm particularly pleased with the feel of Automobile. The decisions you make in the game are almost the same decisions that the owner of a real car company would have to make. I do not like games that pretend to be about something but have none of the feel of that subject.

Once an idea pops into my head the design of a game can come together pretty quickly. Last Train to Wensleydale worked pretty much the first time I playtested it. Other games have more difficult development process. I've just finished developing the next Treefrog game, London. This started life as simple game intended for the Treefrog Line, which meant only wooden pieces. It was not very good. Then Treefrog changed its production policy and I could use cards and cardboard counters. The game became more complicated and included lots of different tiles showing the various buildings of London. I wanted to cover the history from the time of Henry VIII, about 1530. However, the Great Fire of London caused a major headache. What's the point of building something if it's going to get burned down later. The solution was to start the game from 1666. The tiles were also not working as well as I wanted them to. At that point in the design you had three different types of people, business men, politicians, and scientists. Each tile required you to expend a person of the right type, so a new business would require you to 'pay' with a business person. However, I could never get the feeling of having to deal with a rising population right – I wanted players to feel pressured to find work for their people or suffer poverty instead. The solution was, I think, elegant. I combined the people and buildings into one by turning the tiles into cards. The central mechanic now is that to play a card of a particular colour you pay with a card of the same colour. Added to this is the fact that the card you pay goes on to a display where other players can pick it up. The game now works very well, in my opinion, as you are presented with difficult choices (there are very few 'bad' cards, so you are always giving away cards that other

una delle cose più frustranti nell'ideazione di giochi, certe volte semplicemente non ti arriva l'ispirazione. Io penso molto a letto, di questo e mia moglie si lamenta perché pensa che io sia un pigrone. I continuo a dirle che per me è importante rimanere disteso, nella stessa maniera in cui il costruttore del primo canale, James Brindley, andava sempre a letto per risolvere un problema. Lei continua a non credermi.

Quando invento cerco di pensare alle sensazioni che devono dare il gioco. Un esempio può essere il gioco Moongha. Le prime versioni erano molto aride, in perfetto stile "German game". Successivamente ho deciso che volevo che il gioco avesse un feeling da film americano di serie B, film che iniziano sempre con i protagonisti che non sono a conoscenza della presenza del mostro. Solo successivamente il mostro si rivela, quando di solito viene distrutto dall'azione combinata dell'esercito e di un eroe. Sono particolarmente soddisfatto dalle sensazioni che dà Automobile. Le decisioni che devi prendere nel gioco sono quasi le stesse decisioni che il possessore di una vera casa costruttrice di automobili ha dovuto prendere. Non mi piacciono i giochi che cercano di trattare un argomento ma non ti danno sensazioni riguardanti quel soggetto.

Una volta che un'idea mi nasce nella testa, il gioco si mette insieme abbastanza in fretta. Last Train to Wensleydale ha funzionato molto bene fin dalla prima volta che l'ho playtestato. Altri giochi hanno avuto un processo di sviluppo più difficile. Ho appena completato il prossimo gioco Treefrog, London. Il quale è partito come un semplice gioco pensato per la linea Treefrog, il che significa solo componenti in legno. Non era un granché. Successivamente la Treefrog ha cambiato la sua politica di produzione ed ho potuto usare carte e tessere di cartone. Il gioco è diventato più complesso ed ho potuto includere molte tessere di vario tipo, per rappresentare i vari edifici di Londra. Volevo ricreare il periodo storico a partire dall'epoca di Enrico VIII, intorno al 1530. purtroppo il Grande Incendio di Londra mi ha fatto venire un gran mal di testa. Non c'era scopo nel costruire qualcosa che in seguito sarebbe andato completamente bruciato. La soluzione è stata quella di far partire il gioco dal 1666. Anche le tessere non funzionavano così bene come io avrei voluto. A quel punto della creazione c'erano tre differenti tipi di persone: uomini d'affari, politici e scienziati. Ogni tessera richiedeva l'utilizzo di una persona del tipo corretto, così una nuova impresa richiedeva il "pagamento" di un uomo d'affari. Nonostante questo, non riuscivo ad ottenere la corretta sensazione di gestire una popolazione in espansione – volevo che i giocatori sentissero la pressione di dover trovare un lavoro alle loro persone o dover soffrire la povertà. La soluzione è stata, penso, elegante. Ho riunito le persone e gli edifici in un unico elemento, cambiando le tessere in carte. Il meccanismo principale ora è quello di giocare una carta di un certo colore pagandola con una carta dello stesso colore. Oltre a questo c'è il fatto che la carta che pagate va posizionata su una plan-

players may want).

People are always interested to know what I'm working on next. The problem is that I can only talk about projects that will be published by Treefrog. Even then there are some Treefrog designs that I cannot talk about for one reason or another. I cannot even mention what books I'm reading as people will then know what design I'm working on! The next design I need to start on is 'A Few Acres of Snow'. This will be the next two player Treefrog game, which hopefully will be ready for March 2011. I say 'hopefully' as I'm at the stage of waiting for divine inspiration. I've completed the research but I'm struggling to put something down on paper. My solution to this at the moment is to do other things, like interviews! I might need to go and lie down for a long time, but choose a moment when Julia is not in the house;). After that I want to do another train game. This one will be about the contractors who built railways all around the world. As Britain was the first country to construct railways it produced many engineers who worked abroad, building railways in Canada, France, Germany, Africa, and Italy, among other places. The only major exception was the USA, as they quickly acquired the skills to complete such engineering tasks themselves. What is interesting is that these contractors were often paid in shares in the lines they built. Thus the game will have an element of stocks and shares, but with a global view. I have no idea how the game will work yet, but hopefully I will crack the problem. Having shares in a game can create problems, as you need to design a mechanism to force you to make the choice between selling and waiting to see if prices go up, but also have the chance for them to go down. Having a completely random system will just annoy players, but something that is too predictable will make the game too easy. The other key to designing a good game is working out what the 'economy' should be. What resources does a player have that can be invested in doing things, and then what will he get in return. Most games have an 'economic' heart, just sometimes they are not very good ones. The trick is to come up with a great heart that players do not really notice while playing, its just there in the background making everything else 'tick'.

Well, I've now run out of things to say and I have a number of other jobs to get on with, such as cleaning the house (the downside of working from home is that I'm expected to keep it tidy!).

Martin Wallace

cia dove può essere pescata da un altro giocatore. Il gioco ora funziona molto bene, penso, dato che ti vengono presentate molte scelte difficili da fare (ci sono pochissime carte "brutte", per cui sarete sempre costretti a cedere carte che gli altri giocatori possono volere).

Le persone sono sempre interessate al prossimo progetto su cui sto lavorando. Il problema è che possono parlare solo dei progetti che verranno pubblicati dalla Treefrog. E anche in questo caso ci sono alcuni progetti Treefrog dei quali non posso parlare, per una ragione qualsiasi. Non posso neanche parlare dei libri che sto leggendo dato che le persone possono sapere in questo modo a cosa sto lavorando! Il prossimo progetto che devo iniziare è "A Few Acres of Snow". Questo sarà il prossimo gioco per due persone della linea Treefrog, che spero sarà pronto per il marzo del 2011. Dico "spero" dato che sono nella fase di ricerca di un'ispirazione divina. Ho completato le ricerche ma sto cercando di mettere giù qualcosa su carta. Per questo la mia soluzione, al momento, è quella di fare altre cose, come le interviste! Ho bisogno di andarmi a stendere per un lungo tempo, ma devo farlo quando Julia non è in casa ;-). Dopo ho voglia di fare un altro train game. Questo sarà basato sugli imprenditori che costruiscono ferrovie in tutto il mondo. Dato che la Gran Bretagna è stata la prima nazione a costruire ferrovie, ha prodotto molti ingegneri che hanno lavorato all'estero, costruendo ferrovie in Canada, Francia, Germania, Africa, e Italia, oltre ad altri posti. L'unica grande eccezione sono gli USA, dato che hanno rapidamente acquisito le conoscenze necessarie per compiere da soli queste opere d'ingegneria. Quello che è interessante è che questi imprenditori venivano spesso pagati con quote azionarie delle ferrovie che costruivano. Per cui il gioco avrà un elemento economico, ma con una visione globale. Non ho ancora alcuna idea di come il gioco funzionerà, ma spero di risolvere il problema. Avere delle quote azionarie in un gioco può creare problemi, dato che dovete inventare un meccanismo per costringervi a fare una scelta tra vendere e aspettare per vedere se i prezzi salgono, ma ci deve anche essere la possibilità che i prezzi scendano. Un sistema completamente casuale annoia semplicemente i giocatori, mentre qualcosa di troppo prevedibile rende il gioco troppo semplice. Un altro punto chiave per ideare un buon gioco è capire come deve essere la parte "economica". Ovvero quali risorse un giocatore deve investire e quali risorse deve ottenere in cambio. Molti giochi hanno un cuore "economico", e ogni tanto non sono buoni giochi. Il trucco sta nel realizzare un grande "cuore" che i giocatori non notano quando giocano, che sta solo nello sfondo e fa sì che tutto funzioni correttamente.

Bene, ora ho esaurito le cose da dire e ho un po' di altre cose da fare, come fare le pulizie di casa (lo svantaggio di lavorare a casa è che ho l'obbligo di tenerla pulita).

Martin Wallace



Peloponnes

Autore: Bernd Eisenstein

Editore: Irongames

Peloponnes è l'offerta ludica per Essen 2009 di Bernd Eisenstein, autore di Maya, Pack & Stack, Alea Iacta Est. Il gioco è edito dalla neonata Irongames, fondata dallo stesso autore per pubblicare il prodotto, che era stato rifiutato da tutte le case editrici a cui lo aveva presentato.

Peloponnes è un gioco per 1-5 giocatori, anche se è stata pubblicata contemporaneamente anche una espansione per il sesto giocatore.

Questo gioco unisce un tema caro ai giochi "americani" (lo sviluppo di civiltà) a meccaniche tipicamente "german" (l'unico modo di interazione fra giocatori avviene attraverso una speciale forma di asta). Ciascun giocatore è il fondatore di una Polis e cerca, tramite l'acquisizione di territori e la costruzioni di edifici, di sviluppare la migliore civiltà, mentre i suoi cittadini devono essere sfamati e una serie di disastri (malattie, siccità, terremoti, tempeste e decadenza morale) si profila all'orizzonte.

Ogni giocatore ha una dotazione iniziale di denaro e cittadini (accompagnate, a seconda della città fondata, anche da altre risorse), ed una tabella personale che tiene traccia dei possedimenti della Polis (abitanti, grano, pietra, legno e beni di lusso). Indipendentemente dal numero di giocatori, il gioco dura esattamente otto turni. Ciascun turno è strutturato nel modo seguente. Innanzitutto vengono rivelate cinque tessere (territori, che sono prevalentemente produttivi, e edifici, che forniscono risorse e/o abilità speciali); fra queste un numero pari ai giocatori sarà accessibile attraverso l'asta, i rimanenti attraverso l'acquisto diretto.

Seguendo l'ordine di gioco, un giocatore decide se acquistare direttamente una tessera (pagandola un costo maggiorato), oppure se competere per una delle tessere messe all'incanto; alternativamente, rinunciando a partecipare alla competizione per le tessere, può incassare due denari. L'asta è una versione semplificata di quella introdotta in Amun-Re (Knizia, Hans im Gluck, 2003): i giocatori, decisa una somma che vogliono investire, possono occupare una qualsiasi tessera che abbia un costo base inferiore o uguale alla loro offerta. Tale tessera può anche essere già occupata da un altro giocatore, purché questi abbia offerto una cifra inferiore. I giocatori "scacciati" dalle tessere possono trasferire la loro offerta, senza però modificarla, seguendo lo stesso criterio.

Se ciò è impossibile (nessun giocatore ha offerto una somma inferiore e nessuna delle tessere non occupate ha un valore base non superiore alla propria offerta) il giocatore deve ritirarsi, ricevendo una moneta come compensazione.

Quindi l'ordine di gioco viene modificato in base all'importo speso, e i giocatori si appropriano delle tessere acquistate. Per poter posizionare le tessere territorio nella propria Polis, devono essere soddisfatti dei vincoli di congruenza sui beni prodotti; per piazzare gli edifici, se ne deve pagare il costo di costruzione. Tale pagamento può essere dilazionato, se il giocatore può immobilizzare del denaro sull'edificio. Ciascuna tessera contribuisce allo sviluppo della civiltà fornendo una rendita una tantum, una rendita ripetuta e/o delle abilità speciali. Tutte le rendite vengono registrate sulla

propria tabella. Il turno finisce rivelando due gettoni disastro. Non appena tutti e tre i gettoni relativi ad un disastro vengono rivelati, tutte le civiltà che non ne sono protette (per effetto di una delle abilità speciali conferite dagli edifici) subiscono l'effetto del disastro, che causa la perdita di risorse e/o di tessere acquisite durante le fasi di asta.

Oltre ai disastri, per tre volte (due durante il gioco e una alla fine), i giocatori sono chiamati a sfamare i propri cittadini e a completare la costruzione di quegli edifici per cui era stata scelta la dilazione: ogni cittadino non sfamato muore, ogni edificio di cui non si può pagare il costo viene scartato.

Alla fine dell'ottavo turno, dopo che il quinto disastro ha colpito le civiltà e i giocatori hanno dato da mangiare ai loro cittadini, si valutano i punti vittoria. Due sono i punteggi da prendere in considerazione: il numero di cittadini (moltiplicato per tre), e il valore di tutti i territori ed edifici acquisiti e mantenuti durante il gioco: il minore dei due valori è il punteggio finale della Polis.

Peloponnes è un gioco rapido (dura circa 12-15 minuti per giocatore) le cui meccaniche scalano molto bene col numero di giocatori (anche se probabilmente migliora al crescere del numero di giocatori, perché la lotta per le tessere migliori si fa più serrata).

Si tratta di un gioco sostanzialmente tattico: benché le tessere siano divise in tre gruppi che si presentano in ordine predeterminato tuttavia, dato che per ogni turno un giocatore ha accesso al più ad una delle tessere rivelate, i possibili diversi raggruppamenti costringono i giocatori

ad adattare il proprio comportamento alle scelte del caso. Comunque, il gioco propone scelte interessanti, basate sulla necessità di mantenere alta la scorta di grano (necessaria per avere una numerosa popolazione) e sulla capacità di intuire le necessità dei giocatori che seguono nel turno.

Per quanto riguarda le tematiche e le meccaniche, Peloponnes si piazza in un vero e proprio campo minato: lo sviluppo di civiltà è un vero e proprio "sacro graal" per giocatori e autori di giochi, che cercano (invano?) da anni di produrre il "gioco di civilizzazione che dura meno di due ore". Il

meccanismo di aste, d'altra parte, lo pone di fronte ad agguerriti concorrenti: si tratta in effetti di una delle meccaniche più abusate, che è stata declinata in innumerevoli modi negli ultimi quindici anni.

Ricordando che le meccaniche sono quelle tipiche di un "eurogame", due titoli simili come argomento e come meccaniche sono RA (Knizia, Alea, 1999) e Phoenicia (Lehmann, JKLM, 2007). Rispetto al primo (vera e propria pietra miliare dei giochi d'asta), le decisioni da prendere sono più semplici, ma il tema è sicuramente più palpabile: la necessità di dover costruire e man-

tenere gli edifici, e la differenziazione nel calcolo dei punti vittoria rendono sicuramente meno astratto e matematico il gioco. Rispetto a Phoenicia, Peloponnes presenta migliore scalabilità e tempi di gioco ridotti, oltre all'eliminazione del problema del "ricco che diventa sempre più ricco", tipico di tutti i giochi a motore di produzione ed asta. Tutto sommato si tratta di un gioco rapido ed interessante, che propone scelte interessanti per la sua durata. Non aspettatevi però un vero e proprio gioco di sviluppo di civiltà, con forte interazione fra i giocatori, perché ne restereste sicuramente delusi.



di Andrea "Tanis" Chiarvesio



Mystery Express

Autori: Antoine Bauza e Serge Laget
Editore: Days of Wonder

Il nuovo gioco della Days of Wonder, un po' a sorpresa, è un deduction game, proseguendo il filone inaugurato dall'editore con Mistero dell'Abbazia (che d'ora in poi abbrevierò in "Abbazia" per evitare confusione dato che entrambi i giochi iniziano con la parola "mistero"). Per molti versi, il gioco può essere considerato come una sorta di "upgrade" del più semplice e family Abbazia.

E' stato commesso un delitto sull'Orient Express ed i giocatori devono scoprire: colpevole, modus operandi, luogo del delitto, movente e ora dell'omicidio. Molte più deduzioni da effettuare quindi rispetto a Cluedo o Abbazia.

I materiali e la grafica, come nella consuetudine della DoW, sono di grande impatto e fascino, oltre

che assolutamente funzionali. Forse la scheda del personaggio per prendere appunti poteva essere un poco più grande per aiutare a proteggere meglio i propri appunti dalle occhiate involontarie degli altri giocatori.

Il gioco si dipana lungo il viaggio del treno da Parigi ad Istanbul. Ad ogni tappa, i giocatori hanno un certo numero di "ore" da spendere per le azioni. Ad ogni carrozza corrisponde un'azione (talora due), ognuna ha un costo in ore, ognuna solitamente permette di vedere carte in mano ai propri avversari, scambiarle con loro, prendere in mano nuove carte o forzare sé stesso o un altro giocatore a riprendere in mano un gruppo di carte dello stesso tipo.

Il twist del gioco è che di ogni

carta (sospetto, modus operandi, luogo del delitto e movente) ne esistono due copie. Pertanto, per essere certi di poter escludere una possibilità, è necessario vedere entrambe le copie di una carta durante lo stesso turno. Per esempio, se vedo una carta veleno durante il primo turno, ed una carta veleno nel terzo, potrebbe essere la stessa carta, e quindi la seconda carta veleno potrebbe tuttora essere quella messa da parte all'inizio come modus operandi dell'omicidio. Pertanto, non posso con assoluta certezza escludere il veleno. Questa meccanica richiede grande attenzione al tavolo, grande concentrazione e calcolo di tutti gli spostamenti delle carte, anche e soprattutto quando è il turno degli altri giocatori.

Alcune mosse, comunque, sembrano pensate proprio per i giocatori occasionali, e sono affidate al caso (indovinare in quale delle due mani il giocatore scelto ha nascosto un bagaglio per rubargli o meno una carta dalla mano), oppure finiscono con l'aiutare anche gli altri giocatori, cosa che un giocatore esperto sarà riluttante a fare.

L'ora del delitto viene invece ricavata diversamente, tramite tre diverse "prove di memoria e di colpo d'occhio". In pratica, per due volte il mazzo delle carte orario (di cui esistono ben 3 copie per ogni orario) viene scoperto – la velocità è decisa dal giocatore

telegramma costeranno penalità in punti), infine all'arrivo ad Istanbul viene chiesto a tutti di fornire la loro accusa finale (in questo caso gli errori non costano penalità).

I tempi del gioco sono molto stretti, le mosse a disposizione davvero poche, e risulta quindi molto difficile riuscire ad escludere tutte le possibilità per tutte e quattro le tipologie di carte da indovinare. Probabilmente, alla fine di una partita condotta bene, arriverete a fine partita con, ad esempio, la certezza assoluta su una carta, una buona probabilità di conoscere la seconda, una discreta probabilità di azzeccare la

potrebbe sembrare un po' troppo complicato e cervellotico per essere un family game (non tanto nelle meccaniche, tutto sommato lineari in stile *Days of Wonder*, quanto nella necessità di tracciare i percorsi delle carte) – oltretutto gli mancano quei tocchi di puro divertimento fine a se stesso come le carte in *Abbazia* che costringono i giocatori a parlare in rima o cantando.

Mentre i giocatori più esperti potrebbero digerire malamente l'introduzione di una "prova di memoria" ed il fatto che alla fine si è quasi costretti a "tirare ad indovinare" due accuse su quattro (o cinque, se contiamo l'ora e



di turno – carta per carta, ed i giocatori devono cercare di memorizzare quali carte compaiono nel mazzo in tre copie e quale è l'unico orario a comparire solo due volte. La terza (anche se nell'ordine in cui vengono effettuate è in realtà la seconda) smazzata di carte avviene in maniera più simile ad un draft di *Magic*: si formano dei mazzetti di carte che vengono passati tra le mani dei giocatori e simultaneamente memorizzati. Forse di tutte le meccaniche presenti nel gioco è quella che ha meno un sentore di "già visto", e potrebbe per questo piacere molto ai giocatori occasionali ma venire digerita a fatica da quelli più riflessivi.

Un turno prima della fine i giocatori possono "spedire un telegramma" con le loro deduzioni parziali (ma eventuali errori nel

terza, e scarse idee sulla quarta. L'orario del delitto, beh, quello dipende da quanto colpo d'occhio e quanta memoria avete (se vogliamo, anche queste sono doti essenziali per un detective: in fondo non esiste solo la deduzione tra le skill del bravo investigatore, altrimenti il più grande detective del mondo sarebbe stato Mycroft Holmes e non suo cugino Sherlock). Certo, potete sempre tirare ad indovinare, ma questo non è certo degno di un grande investigatore, vero?

Giunto al momento di darvi un mio parere preliminare sul gioco, non è per niente un compito semplice. Da un lato, i materiali, l'atmosfera, il tema, sono di grande fascino, e la meccanica di base decisamente interessante per un gioco di deduzione.

Dall'altro, ai giocatori occasionali

non avete una grande memoria visiva). Esistono comunque già delle varianti per trasformare anche l'individuazione dell'ora del delitto in una prova di deduzione e non di colpo d'occhio.

Mystery Express rischia quindi alla fine di non soddisfare in pieno entrambi i gruppi di giocatori, sebbene per ragioni opposte.

Consigliato fortemente come acquisto personale solo se siete un gruppo di giocatori appassionato di giochi deduttivi e magari di *Mistero dell'Abbazia* in particolare e volete cimentarvi in qualcosa di nuovo e più impegnativo. Per tutti gli altri, un gioco che può essere bene avere nella ludoteca collettiva (magari quella dell'associazione che frequentate) per il suo impatto scenografico ed il tema in grado di incuriosire i non-giocatori.



Macao

Autore: Stefan Feld

Editore: Alea

Um Ru(h)m und Ehre, Notre Dame, Im Jahr des Drachen, Macao. La Alea sta puntando molto su Stefan Feld, gli ultimi 4 dei 13 giochi che formano la serie delle "big boxes" sono giochi suoi e, dai dati che possono facilmente essere estrapolati da BGG, il compito di risollevare la qualità di questa serie sembra che Feld lo abbia portato a termine in modo impeccabile mettendo sui nostri tavoli idee fresche ed originali.

In Macao i giocatori, avventurieri del 17esimo secolo, si danno da fare per trarre profitti dal fermento economico di uno dei porti più ricchi del sud est della Cina, Macao appunto.

Si gioca per ottenere più punti degli altri nei dodici turni in cui si sviluppa la partita e i sistemi per realizzare i punti sono molteplici rendendo disponibili diverse strategie per conseguire la vittoria, caratteristica questa decisamente apprezzabile.

La prima cosa che salta all'occhio aprendo è senza dubbio la notevole quantità di carte, sono ben 120 quasi tutte diverse tra loro (attenzione quindi all'edizione che deciderete di comprare); ciascuna descrive un'abilità che il giocatore potrà sfruttare ad ogni turno, sempre che la carta sia stata attivata, meccanica che consente ai giocatori di inventare e sperimentare vere e proprie combinazioni di carte formate ad hoc per perseguire la strategia scelta.

Altra caratteristica che ritorna nello stile di Feld, come scrivevo poco sopra, è l'assortimento di sistemi per realizzare punti; questi sistemi in Macao sono 4 e sono tutti (o quasi) ugualmente remunerativi lasciando ampia scelta ai giocatori di concentrarsi

su uno o più fronti. Lo schema di turno è semplice, per prima cosa si scoprono 6 carte e si calcola un rapporto oro-punti per il turno in corso (le indicazioni sono sulle carte), i giocatori avranno la possibilità nel turno in corso di usare un'azione per acquistare punti in funzione del valore di cambio calcolato con le carte. I giocatori quindi, in ordine di turno, scelgono una carta e la piazzano sulla propria plancia. Le carte sulla plancia non sono attive ma sono ormai vincolate al giocatore che non potrà scartarle ma solo attivarle (con penalità a fine partita per le carte non attivate). L'attivazione avviene grazie a cubi risorsa e il costo è riportato sulla carta stessa. Una volta attivata la carta si piazza a fianco della plancia a indicare che da quel momento il giocatore potrà sfruttare l'abilità riportata che, a seconda della carta, può essere il guadagno di ulteriori risorse per il turno in corso oppure la modifica di alcune regole del gioco in favore del giocatore o ancora il guadagno di punti a fine partita. La scelta della carta è importante, diventa quindi importante la gestione del turno di gioco e Feld ha pensato anche a questo, i giocatori infatti si combattono l'ordine di turno che non è fisso ma dipende dalla posizione di pedine che possono essere fatte avanzare a discrezione del giocatore con una specifica azione del turno spendendo risorse. A questo punto è giusto parlare delle risorse e del meccanismo che le mette in gioco che è senza dubbio la vera innovazione di Macao. Ogni giocatore ha a disposizione una piccola plancia a forma ettagonale (cioè con 7 lati), sei dei lati sono numerati (da

1 a 6) il settimo è contrassegnato da una freccia. Si tirano 6 dadi colorati (un colore per ognuna delle sei risorse in gioco) e ciascuno sceglie due dadi (più giocatori possono scegliere gli stessi), prende tante risorse del colore indicato dal tiro e le posa in corrispondenza del lato dell'ettagono con lo stesso numero. A questo punto l'ettagono ruota in senso orario e le risorse effettivamente disponibili per il turno in corso saranno quelle indicate dalla freccia.

Questo sistema è piuttosto intrigante perché costringe a pianificare turni con molto anticipo preparando le risorse da spendere nei turni successivi, prendere un 6 verde ad esempio, significa ottenere ben 6 cubi risorsa verde che però saranno utilizzabili solo dopo 6 turni. Più la risorsa è urgente e più bassa sarà la quantità che il giocatore ottiene fino al limite minimo di 1 solo cubo risorsa, cioè la risorsa che potrà essere utilizzata nel turno stesso del tiro.

Ruotare l'ettagono e ritrovarsi senza cubetti da utilizzare per il turno in corso è decisamente sintomo di scarsa pianificazione ma è anche penalizzato con un malus di 3 punti che saranno sottratti a fine partita. Ovviamente tutto il gioco ruota intorno a questo ettagono e alle risorse che mette a disposizione turno per turno che vengono utilizzate dal giocatore per pagare praticamente ogni azione:

- attivare carte per sfruttare i loro vantaggi (fondamentale a prescindere dalla strategia adottata)
- aggiudicarsi distretti nella città di Macao che fanno guadagnare merci da spedire nel vecchio continente e porteranno punti a fine

partita in ragione dell'area più estesa di distretti adiacenti - muovere navi nel mare verso le città europee dove consegnare le merci recuperate in Macao (punti immediati alla consegna) - muovere la pedina per l'ordine di turno in modo da garantirsi la scelta delle carte migliori. A rendere ancora più intrigante il meccanismo c'è il fatto che, mentre per spostare navi o segna-turni è possibile utilizzare qualsiasi cubetto, per aggiudicarsi distretti e carte i cubi da pagare devono essere di colori precisi e per alcune carte più potenti, i colori da spendere possono anche essere 4 tutti diversi, condizione che non è facile ottenere con il meccanismo dell'ettagono a meno di non pianificare con

cura ogni scelta di risorse in modo da "creare" un turno in cui la carta possa effettivamente essere attivata, i cubi infatti sono utilizzabili solo nel turno in cui entrano in gioco, quelli non spesi vengono semplicemente scartati. Il gioco è certamente interessante, la possibilità di creare combinazioni di carte vincenti lo rende però sconsigliato per partite occasionali perché conoscere le carte è importante per pianificare una strategia; comunque, considerando che le carte vengono pescate ed entrano in gioco in un ordine non prestabilito, la profondità del gioco è certamente limitata costringendo i giocatori ad adattarsi in funzione della pesca delle carte; lo stesso discorso vale per le risorse che entrano in

gioco grazie a tiri di dado, due elementi che potrebbero far sembrare il gioco un po' troppo caotico ma che in realtà sono perfetti per un gioco che Alea ha classificato come complessità 6 su una scala di 10.

L'ambientazione non è quasi per nulla legata alle meccaniche di gioco, se questo è un problema che spesso rovina un po' il gioco, Macao non risente affatto restando comunque un gioco brillante e divertente, che per la necessità di pianificazione a lungo termine può certamente essere apprezzato dai giocatori più impegnati. Se personalmente adoro la semplice eleganza di Im Jahr des Drachen, credo che Macao sia uno dei migliori giochi che Feld abbia mai pubblicato.



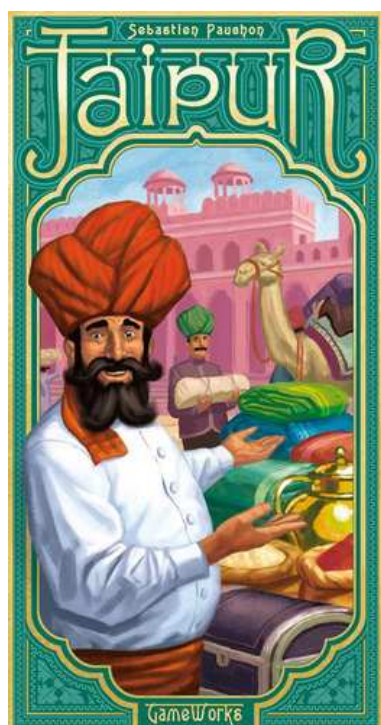
di Fortunato "Tinuz" Cappelleri e Paola "Paoletta" Mogliotti



Jaipur

Autore: Sébastien Pauchon

Editore: GameWorks SàRL



E' nell'esotica India, terra ricca di materie prime quanto di merci pregiate, il luogo in cui ci ritroviamo a commerciare in concorrenza con il nostro avversario per emergere quale migliore mercante. La mission? Approfittare della buona sorte e della disponibilità delle merci sul mercato ed essere pronti a colpire in modo mirato vendendo al momento opportuno per capitalizzare al meglio il frutto del nostro lavoro. Il tutto ovviamente per arricchirci come ogni buon venditore ama fare ma soprattutto per convincere il Maharaja ad eleggerci quale nuovo competente Ministro del Commercio!

Immersi in questa, per noi occidentali, affascinante ambientazione eccoci di fronte, fondamen-

talmente, ad un gioco di carte le cui meccaniche sono semplici ma non banali, ben impostate ma non complesse, insomma un mix ideale per rendere questo gioco gradevole in ogni contesto e per ogni palato.

La Game Works di Sebastian Pouchon dopo Jamaica e Anima-lia sforna un altro gioco estremamente accattivante per velocità, grafica e funzionamento che sicuramente invoglia i giocatori a rigiocare più partite una dopo l'altra. Infatti la corsa per la vittoria è ben amalgamata in poche regole fondamentali e la possibilità di venire a capo della sfida in soli 15 minuti è un punto fondamentale per invogliare la maggior parte degli utenti ... soprattutto quelli di cui si sarà già atti-

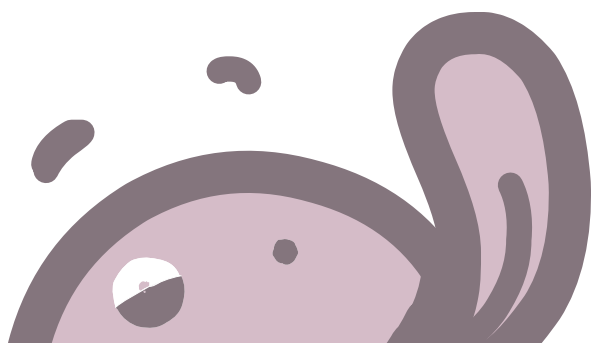
rato l'occhio con una grafica molto colorata e piacevole.

Per quanto riguarda le meccaniche basti sapere che ci si scontra al meglio dei 3 round e vince chi fa più punti vittoria vendendo una maggiore quantità/qualità di merci. Scelta semplice (ma non sempre scontata) visto che nel proprio turno o si acquisiscono le risorse dal mercato o si vende le stesse che si ha in mano, ricevendone punti vittoria. Il limite delle carte in mano è fissato a 7, si parte con 5 ed i cammelli possono essere usati come jolly nella fase di acquisto dal mercato di 5 carte posto in mezzo al tavolo. Se si acquista una sola carta, questa è gratuita e viene ripristinata sul tavolo dal mazzo coperto delle risorse ancora disponibili. Se se ne vuole

acquisire più di una, bisogna effettuare un baratto, senza ripristinare dal mazzo ma dando indietro dalla propria mano tante carte quante se ne sta prendendo (o in alternativa cammelli, che vengono tenuti impilati di fronte ai giocatori). Ultima alternativa nella fase di acquisto è prendere i cammelli, tutti quelli presenti nel mercato, il rovescio della medaglia è che di fatto acquisendo tante carte jolly si liberano tanti spazi liberi per nuove carte a favore dell'eventuale acquisto del nostro antagonista. In fase di vendita ci si libera dei set di carte uguali accumulate, questo permette di prendere gettoni della stessa materia che riportano, in base alla differente merce, quantità diverse di preziosi punti vittoria. In aggiunta è

possibile conquistare gettoni bonus con punti aggiuntivi in base alla quantità di carte vendute, più si è scelto di accumulare carte uguali più sarà alto il bonus. Ma è bene aspettare o affrettarsi visto che i punti vittoria dei primi gettoni a disposizione sono molto più golosi degli ultimi? A voi la scelta!

Il round termina quando almeno 3 merci hanno esaurito i gettoni con i punti vittoria o quando si esaurisce il mazzo coperto del mercato. Un ulteriore bonus di 5 punti vittoria viene assegnato a chi ha avanzato più cammelli inutilizzati nel proprio serraglio. Il primo a vincere due dei 3 round potrà alzarsi compiaciuto, infilarsi un vistoso turbante sulla testa e recarsi dal Mahrajà per i complimenti!



Ready Play?

Lo Store che non c'era!

www.ready2play.eu



Rattus

Autori: Henrik Berg e Åse Berg
Editore: White Goblin Games

Rattus è il nuovo gioco di Åse e Henrik Berg presentato a Norimberga. L'ambientazione, non inedita (i primi "ratti" a sorprenderci furono quelli di Notre Dame e Pandemic ha sdoganato il delicato tema della malattia) è senz'altro alternativa. Si gioca nell'Europa del 1347, anno in cui un'epidemia di peste ridusse di quasi un terzo la popolazione del nostro continente. I giocatori gestiscono una popolazione (20 cubi) che cresce sul continente con la

- due lettere: M, il giocatore con la maggioranza di cubi ne perde uno; A, tutti i giocatori perdono un cubo

- una serie di simboli che rappresentano i personaggi, se i giocatori che posseggono i personaggi indicati dal gettone hanno cubi nella regione ne perdono uno per ogni simbolo

Si prosegue fino a quando tutti i gettoni sono stati valutati e scartati o fino a quando tutti i cubi della regione sono stati eliminati.

vole vantaggio un particolare momento del gioco. Va detto infatti che certi personaggi sono più utili nelle fasi iniziali della partita e altri nel finale, la lotta per farli propri nel momento opportuno è quindi serrata e va ponderata con la contropartita dell'aumento del rischio di rimanere più coinvolti in un'epidemia. Quando un giocatore si trova ad avere tutti i suoi cubi sul tabellone (raro) o quando viene messo in gioco l'ultimo gettone



speranza di sfuggire alla devastazione della pandemia. Il tabellone rappresenta l'Europa divisa in 12 aree e la gestione delle epidemie è affidata a gettoni "ratto", nel setup iniziale se ne piazza uno su ogni area del tabellone. Il turno si sviluppa in tre semplici fasi:

- 1) scelta di un personaggio (opzionale)
- 2) aggiunta di cubetti
La quantità di cubi che possono essere aggiunti ad una regione è pari al numero di gettoni "ratto" presenti.
- 3) movimento della pedina peste (una pedina piazzata casualmente sul tabellone nel setup iniziale)
Se nella regione di arrivo della peste ci sono uno o più ratti, nuovi ratti vengono aggiunti in regioni adiacenti; infine, se nella regione sono presenti anche cubetti popolazione si scatena l'epidemia.

Uno alla volta tutti i gettoni ratto presenti vengono valutati e risolti. Sui gettoni sono rappresentati:
- un numero che definisce la quantità minima di cubi sotto la quale l'epidemia non ha effetto e il gettone viene scartato

Nella scatola ci sono 6 personaggi (altri 12 sono previsti in un'espansione - Pied Piper - che uscirà anch'essa quest'anno), che portano insieme grandi vantaggi, come la possibilità di muovere cubi sul tabellone, la possibilità di aggiungere più cubi di quanti ne consentano le regole, la possibilità di vedere o spostare gettoni "ratto", ma aumentano anche il rischio di rimanere decimati dalle epidemie. Avere molti personaggi quindi fa aumentare in modo decisivo la probabilità di perdere popolazione a causa dei simboli presenti sui gettoni "ratto" valutati durante l'epidemia; inoltre una volta presi i personaggi non possono essere scartati ma solo rubati dagli avversari.

Si tratta di adattare la propria tattica in modo da approfittare della situazione del tabellone ottimizzando l'uso dei personaggi, togliendoli agli avversari quando la particolare caratteristica sta portando loro più vantaggi rispetto al rischio di esporsi maggiormente ad un'epidemia o semplicemente quando la loro abilità porterebbe un considere-

"ratto" (frequente), si passa ad una attivazione finale delle epidemie a valle della quale si determina il vincitore e cioè il giocatore con il maggior numero di cubi sul tabellone.

Il gioco è veloce, si gioca in meno di un'ora (in due anche in 20 minuti) ed è strategico ma solo a breve termine. La gestione dei personaggi è la meccanica certamente più innovativa e godibile e permette di perfezionare combinazioni di personaggi adatte ai propri scopi; l'interazione è molto alta soprattutto nelle partite a 4 giocatori ma anche in quelle a 2 e 3 dove la riduzione dell'area di gioco garantisce il divertimento. Il gioco è brillante, costringe a scelte semplici ma intriganti rientrando a pieno titolo nella fascia dei giochi "medium light" con una discreta influenza della fortuna a causa della pesca dei gettoni; ottimo per partite occasionali anche con principianti vista la semplicità delle regole e l'ottima simbologia che riassume le abilità dei personaggi sulle rispettive carte. Grafica ottima e materiali di alto livello.



Campaign Manager 2008

Autori: Christian Leonhard e Jason Matthews

Editore: Gen-X Games

Con Campaign Manager 2008, Leonard e Matthews (1960: The Making of the President) tornano sul luogo del delitto, riproponendo un gioco di influenza di ambientazione politica, condensandone però la durata. Questa volta, invece dello scontro fra Kennedy e Nixon, i giocatori rivivranno la recente battaglia fra Obama e McCain.



Il gioco si divide in due fasi consecutive:

- Nella prima i giocatori compongono il proprio mazzo di 15 carte (a partire dalle 45 che hanno a disposizione) con cui condurranno la campagna nei 20 stati dell'Unione che non hanno ancora deciso come votare. Il meccanismo è molto semplice: i giocatori pescano tre carte alla volta, ne tengono una e scartano le altre. Il primo a completare il mazzo è anche il primo giocatore.

- Nella seconda fase, i due candidati si affrontano per guadagnarsi il supporto dei grandi elettori in modo da raggiungere la maggioranza dei voti e assicurarsi la nomina a presidente. Lo scontro avviene su quattro stati alla volta. Ciascuno stato è caratterizzato dalle seguenti informazioni: il numero di grandi elettori nello stato; quale, fra economia e difesa, è l'argomento ritenuto fondamentale dalla popolazione; le intenzioni di voto (Obama, McCain, neutrale) della popolazione in corrispondenza a ciascuno degli argomenti chiave (in numerosità dipendente dal numero di grandi elettori); quale gruppo demografico (due in ogni stato, dieci in tutto) è dominante sugli indecisi.

Il gioco procede a turni: durante il proprio turno un giocatore può decidere se pescare una carta dal proprio mazzo o giocarne una. Le carte permettono di modificare una o più caratteristiche di uno stato (raramente in due o più stati): intenzioni di voto in un argomento, l'argomento chiave, il gruppo demografico o, in base a quest'ultimo, tutti i votanti indecisi.

Le carte si possono dividere in varie categorie: quelle che effettuano una sola modifica ma si rimpiazzano; quelle che modificano due caratteristiche diverse; quelle che modificano 2 o più intenzioni di voto, ma hanno costi aggiuntivi (sotto forma di carte scartate o di un bonus dato all'avversario e determinato casualmente dal lancio di un dado).

Infine vi sono delle carte speciali che permettono di manipolare il proprio mazzo, e delle carte permanenti che modificano alcune regole del gioco.

Non appena in uno stato le intenzioni di voto corrispondenti all'argomento chiave sono tutte a favore di un candidato, il giocatore guadagna tanti punti quanti sono i grandi elettori, e sceglie, fra gli stati rimanenti, quale diventerà nuovo territorio di scontro politico. Il nuovo stato viene accompagnato da un'evento mediatico, ovvero un evento casuale che favorisce la posizione di uno dei due giocatori.

Il gioco termina con la vittoria del giocatore che ha raggiunto la maggioranza dei voti.

CM2008 è un gioco rapido (30-45 minuti), che rielabora in maniera arguta (l'influenza su due argomenti di cui uno solo, quello chiave, conta ai fini dell'assegnazione) il meccanismo di influenza. La vera innovazione consiste nella fase di draft precedente a quella di influenza. Il numero ridotto di carte rende la scelta fluida e veloce; inoltre il mazzo viene rimescolato in media tre-sei volte per partita, rendendo cruciale la scelta di ciascuna delle 15 carte.

Se ritenete di vostro gusto il tema (che è certamente un po' alieno per noi Europei), vale sicuramente la pena provarlo.



Seeland

Autori: Wolfgang Kramer e Günter Burkhardt
Editore: Ravensburger

Olanda, diciassettesimo secolo i giocatori sono chiamati a bonificare terre allagate per piantare colza, tulipani e cavoli. Gli autori, Günter Burkhardt e Wolfgang Kramer sono più che conosciuti, Kramer addirittura un fuoriclasse del gioco da tavolo europeo, ciò nonostante Seeland non ha brillato.

Sul tabellone a mappa esagonale i giocatori piazzano mulini a vento che poi circondano con tessere che rappresentano coltivazioni di vari punteggi, quando un mulino è completamente circondato si realizzano punti pari alla somma delle coltivazioni circostanti con un bonus se tutti e tre i tipi di coltivazioni sono presenti. In caso di monocultura non si fanno punti.

Il gioco prevede diversi gradi di difficoltà, al gioco base infatti possono essere aggiunte alcune regole che ne aumentano le variabili in gioco, principalmente aumentando bonus e malus sui conteggi delle coltivazioni. Differenza notevole tra le versioni è dovuta soprattutto al tabellone stampato su entrambi i lati: sul lato meno strategico sono indicate caselle sulle quali vengono piazzate casualmente e coperte alcune tessere che vengono scoperte quando un mulino è costruito vicino; sul lato più strategico le coltivazioni sono prestampate e il loro valore visibile fin dall'inizio della partita rendendo tutto meno casuale.

Il sistema per aggiudicarsi le tessere merita certamente una menzione. Un mercato circolare con spazio per 10 tessere è rappresentato in un angolo del tabellone e una pedina viene spostata sulle tessere determinando il costo delle stesse. Muovere di

un passo la pedina consente di aggiudicarsi la tessera di arrivo gratuitamente, se invece il movimento è più esteso si paga per ogni tessera saltata. Il budget dei giocatori è illimitato nel suo totale ma limitato rispetto alle spese sostenute degli altri giocatori; la differenza tra il giocatore che ha speso di più e quello che ha speso di meno infatti non può mai superare il valore 4. Un giocatore che spende tutte e 4 le monete disponibili dovrà quindi aspettare (e prendere tessere gratuite) fino a quando tutti gli avversari avranno sostenuto anch'essi una spesa di almeno una moneta.

Al mercato si comprano semi (per creare coltivazioni) o progetti (per piazzare mulini). Il turno è semplice:

- 1) acquisto al mercato
- 2) bonifica del terreno piazzando la tessera (mulino o coltivazione)
- 3) raccolto nel caso col piazzamento un mulino sia stato completamente circondato.

Il gioco procede fino all'esaurimento delle tessere mulino o delle tessere coltivazione, il giocato-

re con più punti è dichiarato vincitore.

In definitiva Seeland è un buon gioco per famiglie con un regolamento semplice e la possibilità di giocare a più livelli di complessità grazie al regolamento "modulare", anche la grafica è ben fatta. Purtroppo non contiene idee davvero originali che possano attirare l'attenzione di giocatori assidui che, giocandolo, avranno senza dubbio una sensazione di déjà vu; il gioco infatti non introduce elementi di particolare interesse ad un meccanismo, quello del piazzamento di tessere, già vecchio e sfruttato fino all'osso; anche il meccanismo della scelta delle tessere, l'elemento probabilmente più fresco del gioco, ricorda un po' troppo il design di Mac Gerdts. Giocarlo è comunque piacevole, il regolamento estremamente intuitivo e di rapida spiegazione unito alla durata limitata ne fanno un gioco ideale per giocatori occasionali, valida alternativa ai più classici Carcassonne o Ticket to Ride.





Stronghold

Autore Ignacy Trzewiczek
Editore: Portal

Stronghold era uno dei giochi più attesi ad Essen 2009, vuoi per la pubblicità che l'autore era riuscito a garantirgli nel pre-fiera, vuoi per il suggestivo ed insolito te-

turno inizia con l'arrivo di nuovi rinforzi per l'invasore, si gioca poi una prima parte preparatoria al combattimento con sei differenti fasi nelle quali l'attaccante

9 settori in cui è divisa la fortezza. Chi soccombe subisce perdite e rimuove cubetti; l'attaccante ha la facoltà di fare breccia, ponendo fine allo scontro.



ma. Stronghold racconta la storia di un assedio: nel gioco uno dei due contendenti guida l'attacco di un'orda di goblin, orchi e troll, l'altro giocatore controlla la fortezza difesa dagli umani. E' un gioco rivolto a giocatori esperti, e prevede anche una (meno interessante) variante multiplayer fino a 4 giocatori.

Stronghold si presenta come un mix di gioco ad obiettivo e a punti: l'attaccante deve riuscire ad invadere la fortezza entro dieci turni di gioco, se non riesce nell'intento la partita si chiude con l'automatica vittoria del difensore. Se riesce a fare breccia allora la partita si interrompe: si passa ad un conteggio di punti che tiene conto delle azioni "gloriose" compiute dalle due fazioni nel corso dell'assedio e di quanti turni il difensore è riuscito a resistere all'invasore.

Le truppe di entrambi le fazioni sono rappresentate dai classici cubetti, i 3 differenti colori differenziano il valore in combattimento e specifici bonus per le razze fantasy dell'invasore. Ogni

può compiere determinate azioni impiegando unità (che non saranno disponibili per il combattimento) e tempo (conteggiato da segnalini clessidra). Le fasi prevedono la raccolta di risorse (I), la costruzione di macchine d'assedio (II), l'equipaggiamento delle truppe (III), l'addestramento delle unità (IV), il sacrificio di goblin per i rituali di magia (V). Nella VI fase le truppe non utilizzate possono muovere ed avanzare verso le mura nemiche. Il difensore risponde, in ogni fase, utilizzando gli stessi segnalini clessidra dell'attaccante: ha la facoltà di muovere le truppe lungo le mura o compiere azioni negli edifici della fortezza (costruire cannoni nella fucina oppure riparare le mura nell'officina, in tutto 19 differenti azioni a disposizione).

Si conclude il turno con l'assalto che prevede una prima fase di combattimento a distanza, dove entrano in gioco artiglieria ed arcieri delle due fazioni, ed una successiva fase di combattimento sotto le mura, che prevede un semplice confronto delle forze nei

Stronghold è un titolo originale, riesce ad amalgamare gli aspetti di un gioco di combattimento con elementi tipici di un eurogame, quali gestione risorse e piazzamento lavoratori, ed a mantenere una buona aderenza al tema del gioco. L'asimmetria è spiccata ed i due contendenti giocano una partita molto diversa: l'attaccante è obbligato ad impostare una partita strategica, programmando le azioni su più turni, il difensore gioca una partita più tattica.

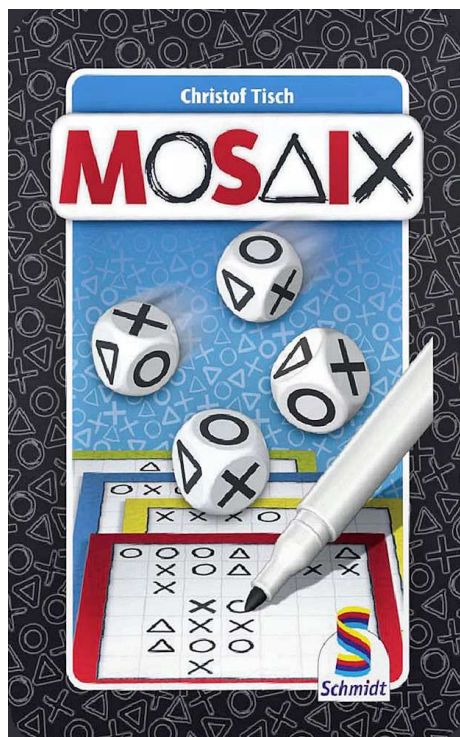
Per gli aspetti negativi va segnalato un regolamento non chiarissimo e lacunoso in alcuni punti ed un bilanciamento non ottimale delle parti che relega per l'attaccante il ruolo più difficile.

In sintesi Stronghold è un gioco sicuramente non per tutti, ma può essere una piacevole scoperta per il giusto target di giocatori. A me personalmente ha convinto: lo trovo uno dei prodotti più interessanti del 2009-2010, probabilmente il migliore per due giocatori.



Mosaix

Autore: John Ede
Editore: JKLM Games



In una fiera come Essen, dove avere lo stand appariscente, la scatola grande e colorata e tanto spazio a disposizione per le dimostrazioni sono ingredienti fondamentali per l'affermazione di un gioco, il destino di un prodotto come Mosaix (Christof Tisch, Schmidt Spiele, 2009) sembrava automaticamente segnato: piccola scatola di metallo, illustrazione "di copertina" rappresentante il mero contenuto della scatola

sembravano relegarlo ad un rapido oblio. Tuttavia, alla fiera il gioco è andato esaurito il Venerdì, ovvero due giorni prima della chiusura: merito probabilmente anche dell'incredibile rapporto qualità/prezzo.

Mosaix è un gioco che mescola meccaniche di Take it Easy! (Peter Burley, Ravensburger, 1983) e Hig Score-Wurfel Bingo (Heinz Wuppen, Ravensburger, 2007), con cui condivide l'utilizzo di lavagnette e pennarelli cancellabili.

Il gioco è un vero e proprio "solitario multigiocatore" giocato su una griglia quadrata di sette caselle di lato. Durante il proprio turno, il giocatore lancia i 4 dadi (su cui compaiono tre simboli diversi: triangoli, croci e cerchi), e poi raggruppa i simboli ottenuti a formare uno dei sette possibili tetramini (le figure del Tetris). A questo punto tutti i giocatori devono riportare i simboli (con le relative posizioni) sulla loro tabella, seguendo due semplici regole: 1) i simboli aggiunti non si possono sovrapporre a simboli già disegnati; 2) è possibile riportare solo una parte dei simboli, "disegnando" il tetramino in modo che una parte fuoriesca dalla

griglia. Il gioco prosegue finché un giocatore non riempie completamente la griglia, oppure non può più aggiungere legalmente alcun simbolo. Si procede allora alla valutazione: ciascun giocatore divide la griglia in gruppi di simboli uguali adiacenti (verticalmente e/o orizzontalmente). Vengono cancellati tutti i gruppi di quattro o meno simboli. Per ogni tipo, si contano sia il numero di gruppi validi presenti, che il numero totale di simboli che compaiono: il prodotto fra queste due quantità indica il punteggio per il simbolo (ad esempio, 16 triangoli in tre gruppi forniscono 48 punti). La somma dei tre punteggi determina il vincitore.

Il gioco è molto piacevole e veloce (meno di 20 minuti, se non sono seduti al tavolo giocatori pronti alla paralisi da analisi). La confezione è funzionale, e include un regolamento in sei lingue fra cui, incredibile a dirsi, è incluso anche l'italico idioma. La variante che permette di giocarlo in solitario è altresì molto interessante. Se vi piacciono i puzzle game astratti e tollerate in un gioco da tavolo un'interazione pressoché nulla, è consigliabile senza alcuna esitazione.

www.improntadigitale.org

FREQUENZA LUDICA



BERCETO:

dove le personalità diventano persone.

Nel giro di un paio di mesi ho partecipato a due ritrovi ludici molto diversi fra loro: PLAY e Berceto, in entrambi i casi calato più nel ruolo di autore di giochi (non pubblicati) che di semplice giocatore.

Quando passi da giocatore ad autore ogni cosa che abbia attinenza col gioco cambia di significato. Sei dall'altra parte della barricata e, in un certo senso, devi dare le risposte invece che fare domande.

La maggior parte di PLAY l'ho passata nell'angolo "Giochi con l'autore" che, nonostante l'aspetto esteriormente spartano, dove ogni autore si accaparrava di un tavolo qui o là per mostrare il suo gioco dall'appeal estetico quasi nullo per il visitatore proveniente dagli altri settori della fiera, era fortemente organizzato e ben gestito dai Creatori di Divertimento e dal team di Terre Selvagge con un calendario di incontri ed appuntamenti impressionante. Se un giocatore avesse voluto veramente interfacciarsi col mondo degli autori quello era veramente il posto giusto. Purtroppo mi è sembrato che gli unici interessati a ciò fossero gli altri autori o aspiranti tali.

L'eccezione che conferma la regola sono quel paio di cacciatori di autografi che aspiravano ad una foto insieme al creatore del loro gioco preferito da mostrare agli amici che ho visto scroccare ad un imbarazzato Paolo Mori. Pochissimi comunque, che volessero veramente avvicinarsi alla realtà alternativa dove vivono gli autori di giochi. Meglio venerare con distacco.

Per merito di tale organizzazione ho avuto il piacere di un colloquio con un tale Andrea Chiarvesio, Piero Cioni, Angiolillo e Friese, da cui qualsiasi aspirante autore avrebbe potuto trarre immense perle di saggezza nei venti minuti concessi dall'organizzazione. Nel mio caso l'appuntamento (non richiesto ma che non mi sognavo certo di negare) faceva giusto scattare un sorriso. Scoprirete poi il perché.

Altra possibilità concessa agli aspiranti autori era quella di interfacciarsi direttamente con gli editori. Cosa che non mi sono fatto scappare aggiudicandomi un colloquio coi rappresentanti di Nexus, Red Glove e What's Your Game.

Dall'altra parte della fiera Tinuz e Paoletta intervistavano per il loro programma radio le stesse eminenti personalità del mondo ludico, cercando di estrarre da loro importanti informazioni normalmente coperte da segreto professionale.

Due mesi dopo ero a Berceto, con la mia famiglia. Per chi non lo sapesse è un appuntamento per autori di giochi che si svolge ogni anno in un paesino sugli appennini. Quest'anno era il 25 aprile e in paese festeggiavano il fatto che il paese era un importante centro di resistenza partigiana. Nonostante ciò il seminario, dove noi alloggiavamo e giocavamo, era pieno di

giochi alla tedesca.

A Berceto quest'anno c'era un'amalgama di partecipanti molto particolare. Fra gli altri c'erano le stesse personalità con cui ho avuto a che fare al PLAY: Tanis, Cioni, Mori, Michele "Favar" Mura, Roberto di Meglio (Nexus), Mariano Iannelli (WYG) oltre all'organizzatore stesso di "Giochi con l'autore" al PLAY: Marco "Iz" Valtriani. Molti più di questi, ovviamente. Questi sono stati citati solo perché erano anche al PLAY. Qui però il rapporto è diverso.

A Berceto si riesce ad essere persone, coscienti del fatto che tutti quelli che si hanno davanti appartengono alla stessa realtà parallela. Tutti autori, tutti alieni, tutte persone. Non personalità.

Così sento raccontare entusiasmanti commenti su un gioco scarabocchiato dopo la mezzanotte col pennarello da un Paolo Mori che si sentiva in colpa per non avere niente da far vedere per l'occasione.

Vedo un Roberto di Meglio che ritorna autore facendo provare un suo gioco di ambientazione vampiresca, un Favar che non si fa problemi a disegnare sul momento un tabellone improvvisato per provare coi miei figli (6 e 3 anni e mezzo) un abbozzo di giochi per bambini. Il culmine della disponibilità e dell'affiatamento è però uscito dopo la mezzanotte del sabato, dopo un'intensa giornata passata imparando e giocando regole di giochi sempre nuovi e magari incompleti. Paolo fa scattare l'idea di un cimento a presa rapida: un'ora per concepire un gioco con tanto di prototipo (più o meno) funzionante su un tema diverso per ogni partecipante estratto a caso fra quelli proposti.

Incredibilmente si raccolgono ben 12 iscrizioni!

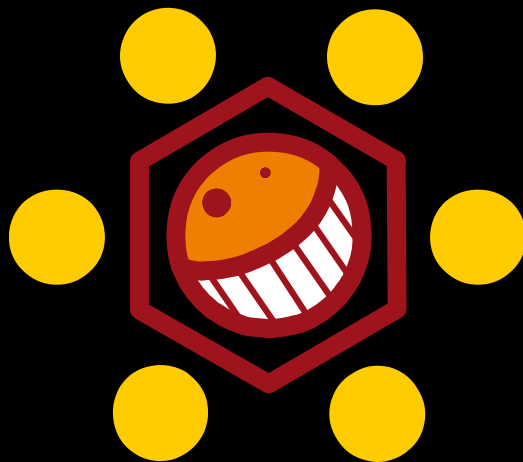
E dopo un'ora di quasi silenzio dove le penne sfrecciavano sui fogli di carta abbiamo passato 2 ore a ridere sull'esposizione di 12 idee una più assurda dell'altra fra cui trovo spicchino per la disponibilità dimostrata davanti all'assurdità del concorso da due persone che autori non sono quella sul tiro con l'arco di Tinuz (dove l'unica vera scelta era il tipo di arco da utilizzare) e la spiegazione del gioco sui "Cani Bagnati" realizzata da Mariano che mi accompagnerà ancora a lungo nella memoria.

Per la storia il prototipo trionfante era un gioco di Iz sulla fine del mondo dove bisognava portare i propri omini in cima ai palazzi mentre l'acqua li sommergeva per essere raccolti da elicotteri che avrebbero dovuto portarli chissà dove.



in questo numero abbiamo parlato di:

Tinnners' Trail
Steel Driver
Tempus
Automobile
Moongha Invaders
Rise of Empires
Struggle of Empire
Runebound
La Strada
Peloponnes
Mistery Express
Macao
Rattus
Mosaix
Seeland
Campaign Manager 2008
Jaipur



www.ilsa-magazine.net

numero 9