

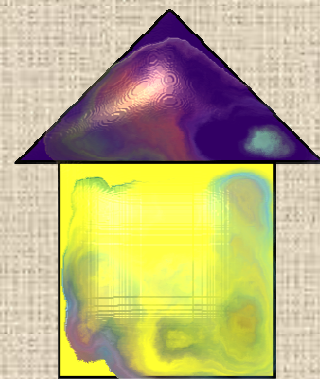
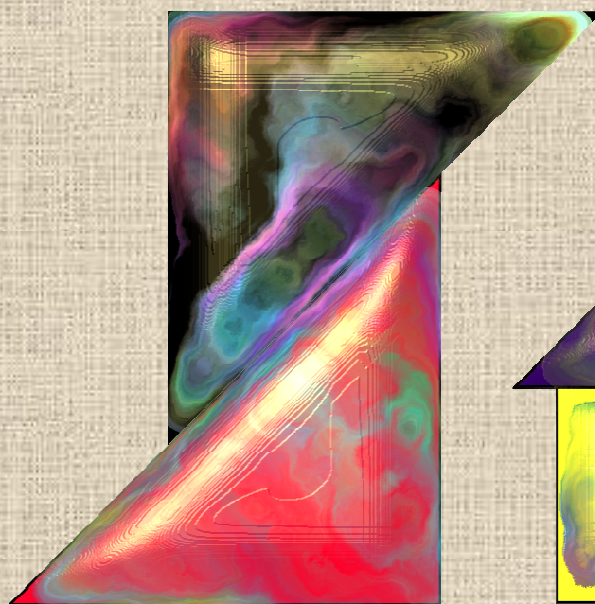
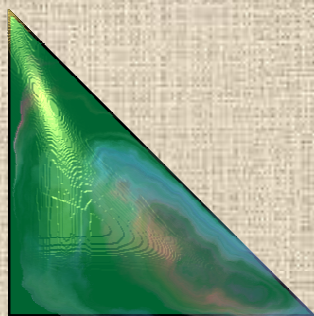
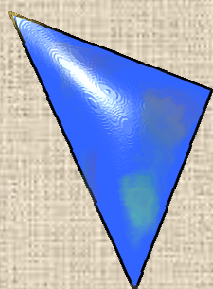
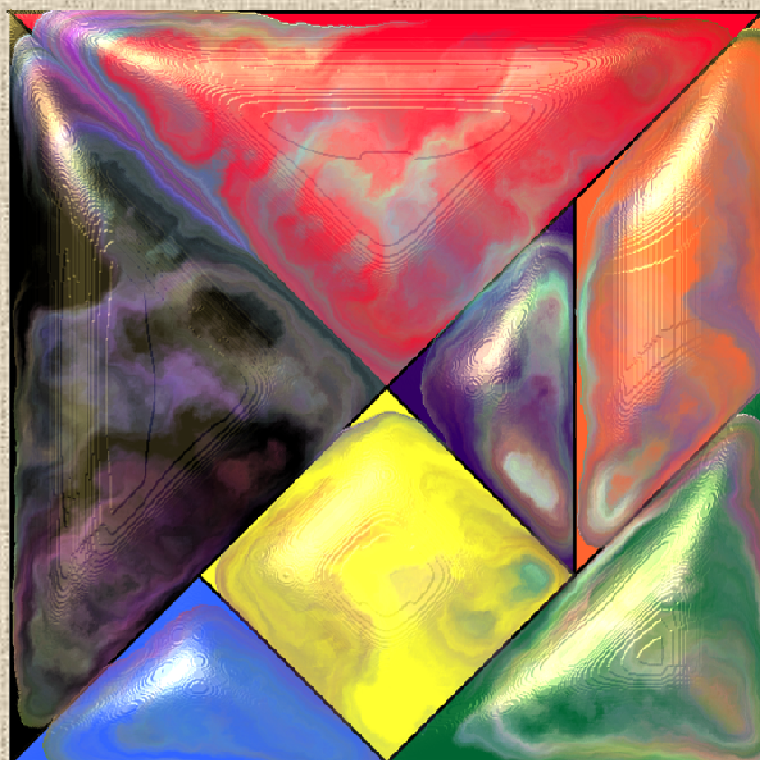


ilsa

10

Informazione ludica a scatola aperta

Essen
2010



www.ilsa-magazine.net



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

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

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

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

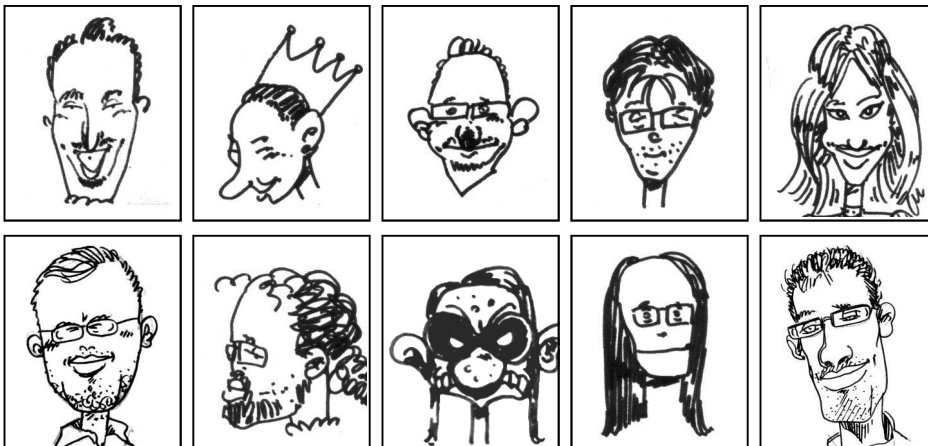
La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della redazione.

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

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

www.ilsa-magazine.net

redazione@ilsa-magazine.net



Hanno collaborato: Riccardo Busetto, Giuseppe "Peppe74" Ammendola, Francesco "Prometeo" Pessina e Lucio Pierobon

Redattori

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

Grafica e immagini

Jacopo "Jac" Ziliotto

Impaginazione

Fabio "fab!o" Cambiaghi

SOMMARIO

anteprime da Essen

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



20th Century	5	High Frontier	24
51st State	6	Inca Empire	26
7 Wonders	7	K2	28
Age of Industry	9	Magnum Sal	29
Antics!	11	Kaigan	30
Antwerpen	12	London	31
Bangkok Klongs	13	Loch Ness	32
Bugs	14	Merkator	33
Constantinopolis	15	Navegador	34
Dakota	16	Olympus	35
Escape from the Aliens in Outer Space	19	Rallyman	36
First Train to Nureberg	20	Sun, Sea & Sand	37
GOSU	21	Target Earth	38
Grand Cru	22	The Boss	40
Habemus Papam 1655	23	The Resistance	41
		Troyes	42
		Vinhos	43

le rubriche di ILSA

in fila per uno

Fairplay



45



Long Tail

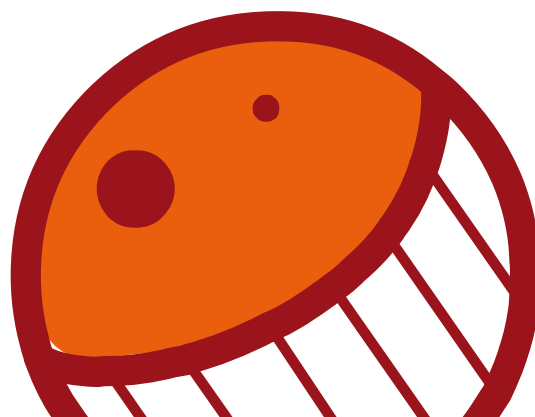
La notizia che l'ormai più che noto sito di informazione ludica *board game news*, a partire da quest'anno, chiude i battenti confluendo in quell'enorme database che è l'altresì noto *board game geek* ha già raggiunto tutti i giocatori suscitando in alcuni casi pareri controversi.

Se da un lato infatti l'accorpamento di servizi rende più facile l'accesso alle informazioni, dall'altro c'è il dubbio che così facendo si metta in pericolo la pluralità dell'informazione impedendo una reale *scelta informata* da parte dei giocatori, capace di rispecchiare i loro gusti e le loro esigenze ludiche e costringendo i giocatori stessi a districarsi tra le centinaia di commenti di altri alla ricerca di affinità perché, tante volte lo abbiamo ripetuto, di gusti sempre si tratta a prescindere dalla oggettiva validità di un gioco.

La questione dell'informazione ed in particolare dell'informazione "dal basso" è sempre delicata, ed in Italia se possibile lo è ancora di più perché agli Italiani piace muoversi compatti ed in rete l'informazione individuale ha il vizio di trasformarsi in breve tempo in informazione aggregata o addirittura sociale, sfruttando declinazioni giornalistiche di social network e comunità che sono strumenti perfetti per esprimere giudizi di massa senza il bisogno di giustificarli, trasformando sovente l'informazione critica in un ammasso frammentario di sentenze.

Non resta che continuare a credere nel concetto *long tail*, quella fascia della curva statistica descritta da Chris Anderson nella quale sopravvivono le pluralità delle informazioni, dove convivono centinaia di scrittori di nicchia ciascuno con un lettore, certi che sia il modello corretto per assicurare un miglioramento del livello culturale della società ludica perché è l'unico capace di soddisfare i gusti delle minoranze, garantendo ai giocatori maggiori possibilità di scelta dell'informazione.

Il re è morto, viva il re! Almeno questo è quello che personalmente vorrei sentire, augurandomi che questo progressivo abbandono dei servizi dedicati all'informazione ludica fatta in modo critico a favore dell'informazione *presunta*, veicolata tra le righe dei forum, non sia una tendenza ma solo un transitorio. E spero che fino a quando ci sarà un tavolo su cui giocare ci sarà qualcuno che non avrà paura a stare nella *long tail* ma avrà anzi il coraggio e la volontà di esprimere i suoi giudizi e le sue critiche a scatola aperta, non per profitto ma per la passione irrazionale, per il distinguersi facendo la differenza, per piacere di dare l'esempio anziché seguirlo, per il gusto di fare qualcosa che ci faccia stare bene e ci renda felici, almeno nel mondo del gioco da tavolo.





20th Century

Autore: Vladimír Suchý

Editori: Czech Games Edition, IELLO, Rio Grande Games

20th Century è il nuovo gioco della CGE, che già ci ha deliziato con titoli di valore assoluto come Through the Ages, Galaxy Trucker, Dungeon Lords, Space Alert (tutti peraltro opera di Vlaada Chvatil).

Dopo il a dire il vero non entusiasmante League of Six, la CGE pubblica un altro gioco "grande" di un autore diverso da quel genietto di Vlaada.

Il gioco ha un'ambientazione sicuramente poco sfruttata ed interessante: lo sviluppo di un'area urbana nel secolo scorso (fa effetto scrivere di "secolo scorso" pensando al periodo della propria infanzia, ma tant'è...).

Nella pratica, si tratta di un gestionale dai semplici principi (produci quanti più soldi e ricerca possibili per vincere le aste, punti sanità da convertire in punti vittoria immediati e soprattutto bilancia al meglio crescita e gestione dell'inquinamento in vista della conclusione della partita).

Il gioco è incentrato su due aste che si ripetono nei cinque turni

(più un sesto "monco", senza aste) che ne determinano la durata, e scorre via senza problemi in circa 75 minuti. La micro gestione della propria area urbana è importante, ma davvero fondamentale risulta la fase delle due aste, con un twist interessante nella prima dove chiamarsi fuori dall'asta al momento giusto è la chiave per aggiudicarsi le tessere "tecnologia" o le tessere "sviluppo". Le prime danno bonus immediati o spendibili di

turno in turno, le seconde tendenzialmente incrementano le rendite delle città adiacenti.

Sembra avere qualche problema di bilanciamento (le tessere "sviluppo" sono molto meno forti delle tecnologie), e se siete allergici alle aste vi conviene evitare decisamente questo titolo. Invece se siete alla ricerca di un gestionale "light" dalla durata contenuta e con un tema poco sfruttato, il gioco potrebbe essere quello che fa per voi.



www.improntadigitale.org

FREQUENZA LUDICA



51st State

Autore: Ignacy Trzewiczek

Editori: IELLO, Portal

51st State è un gioco di carte ambientato nel mondo post apocalittico delineato in Neuroshima Hex, e rientra nel già ricco filone comprendente Race for the Galaxy, San Juan, Glory to Rome ed Erosion.

Il gioco si sviluppa in turni, giocati in fasi successive. Nella prima fase i giocatori si procurano nuove carte, alcune scelte fra un gruppo di carte scoperte, altre pescate dal mazzo. Quindi vengono generate le risorse utilizzabili nel turno. Si entra poi nella parte centrale del turno, dove i giocatori eseguono la fase delle azioni. Concludono la fase di aggiornamento dei punteggi e quella di clean-up, in cui tutti i materiali non utilizzati vengono scartati.

La fase delle azioni mette a disposizione dei giocatori un'ampia scelta, ma l'aspetto centrale consiste nel mettere in gioco le carte precedentemente ottenute, con lo scopo di

accumulare punti vittoria, generare risorse (di cinque tipi diversi) e garantirsi abilità speciali.

Il gioco si conclude alla fine del turno in cui un giocatore raggiunge o supera i trenta punti vittoria.

La particolarità di 51st State consiste nel fatto che ciascuna carta può essere giocata in tre modi diversi: "conquistandola", ottenendo così a poco prezzo un beneficio consistente ma una sola volta; "costruendola", procurandosi effetti a lungo termine con costi generalmente elevati, oppure stabilendo delle "relazioni commerciali", che consistono in un compromesso fra i due casi precedenti.

Altro tratto caratterizzante del gioco è il fatto che ogni giocatore interpreta una fazione, e fazioni diverse hanno capacità e costi differenti per le tre modalità di gioco, il che obbliga i giocatori ad un approccio asimmetrico.

L'interazione avviene prevalentemente in fase di draft delle carte e durante la fase di azioni del turno, dove è possibile sfruttare alcune delle carte costruite dagli avversari. Il gioco garantisce anche la possibilità di cambiare le proprie carte, in quanto se ne possono scartare due per pescarne una nuova.

In linea con gli altri giochi del genere, le carte pullulano di icone ad altre informazioni, che possono confondere i giocatori alla prima partita. Per evitare l'eccessivo sfruttamento di combinazioni forti, ogni carta può essere utilizzata per generare punti vittoria solo tre volte; dopo, diventa inerte, ma può essere successivamente ristrutturata (ovvero sostituita con una carta ad essa affine), conservando i punti vittoria accumulati ma rinnovando la capacità di generarli.

I materiali sono in media di qualità sufficiente: le carte sono ben fatte, ma gli altri componenti no: i segnalini di cartone sono piccoli e tali da confondersi con la grafica delle carte. Anche la loro quantità è scarsa, mentre alcuni segnalini sono proprio assenti, tanto che l'editore si è preso l'impegno di inviarli a chiunque abbia acquistato una scatola del gioco.

Nonostante questo aspetto negativo, 51st State è un gioco fluido e interessante. Difficile capire con poche partite se il gioco è ben bilanciato e può competere con giochi del rango di Race for the Galaxy, ma le prime impressioni sono sicuramente positive.





7 Wonders

Autore: Antoine Bauza

Editori: Asmodée, Lautapelit.fi, REBEL.pl, Repos Production

Tutti gli anni ad Essen salta fuori un gioco che scuote il mondo dei giocatori gettandoli in una sorta di spasmodica attesa, scatenando fenomeni curiosi di fanatismo pre-fiera: preordini spropositati, file per accaparrarsi l'ultima copia, preview che acclamano "Questo è il nuovo Puerto Rico". Spesso tutto si traduce in un fuoco di paglia come è stato per Duck Dealer o Kronos., titoli presto dimenticati

me un capolavoro assoluto ma nella fascia in cui si colloca è senz'altro uno dei migliori. Ma quale è la fascia in cui si colloca 7 Wonders ? Leggendo il regolamento, il tema e l'ambientazione ci si trova davanti ad un gioco di sviluppo di civiltà e tutti sappiamo come questi giochi raramente abbiano tempi di gioco ragionevoli. Al contrario 7 Wonders si gioca in 30-45 minuti al massimo (tra

delle sette meraviglie, ognuna con un piccolo potere particolare. In ogni era i giocatori ricevono 7 carte. Il turno di gioco è rapido e consiste in pratica solo nella scelta, simultanea, della carta da giocare. Dopo avere giocato la carta le restanti vengono passate al giocatore alla propria sinistra (I e III era) o alla propria destra (II era).

Il gioco prosegue fintanto che non sono state giocate 6 carte. La settima carta di ogni era viene scartata. A fine era c'è una fase di score legata alle guerre e poi si passa all'era successiva. A fine partita si contano i punti. Il gioco secondo me eccelle per due cose: rapidità di gioco e meccaniche legate alla "vicinanza". La rapidità, ovviamente, risulta dal meccanismo della scelta simultanea. Ogni giocatore sceglie una carta che può giocare in 3 modi diversi: per il suo effettivo valore (caratteristiche riportate sulla carta), scartarla per ricevere 3 monete d'oro o usarla per costruire uno dei tre step della propria meraviglia. 7 Wonders è un gioco fortemente influenzato dalla posizione al tavolo di gioco: quello che di solito viene vissuto come un difetto della meccanica viene qui esaltato come caratteristica importante del gioco.

La vicinanza è realizzata in 3 diversi aspetti: il passaggio delle carte, l'utilizzo delle risorse e la guerra. Ovviamente il fatto di passare e ricevere carte ogni turno obbliga a considerare e valutare anche le strategie di gioco dei propri vicini: "Che carte posso dare a Nand ?", "Che carte servono a Mauro che di sicuro



o che veleggiano nel grande gruppo di giochi validi ma non eccezionali. Altre volte invece ci si trova di fronte a titoli di assoluta originalità e robustezza come è stato per Dominion o Agricola.

Quest'anno la "follia collettiva" si è scatenata attorno a 7 Wonders. Le 777 copie in edizione speciale sono andate tutte esaurite in preordine.

Personalmente lo trovo molto interessante, originale e con una meccanica particolare, dalle tante sfaccettature. Non è per

giocatori esperti si va davvero veloci) anche in 6-7 giocatori. Di fatto è dunque un "filler" di classe e in questa fascia secondo me davvero eccelle. Nelle oltre 15 partite che ho giocato fin'ora (con 3,4,5 e 6 giocatori) non ho mai avuto la sensazione di noia o di ripetitività e spesso a fine partita in tanti hanno detto "ne giochiamo un'altra ?".

I giocatori sono impegnati a costruire una civiltà che si sviluppa attraverso 3 ere. Ogni civiltà è rappresentata da una

non mi passerà?". Ancora più interessante è il meccanismo delle risorse: per costruire edifici, sviluppi o tecnologie spesso servono risorse. Ogni giocatore possiede una risorsa iniziale e quelle delle carte risorsa giocate ma può utilizzare (pagando) anche le risorse dei propri vicini: se il giocatore alla mia destra possiede il legno, posso anche fare a meno di sprecare un turno ed una carta per avere anche io il legno, se ho di meglio da fare. Le guerre in 7 Wonders si risolvono alla fine di ogni era: i giocatori confrontano il proprio valore militare con quello dei vicini e ottengono (o perdono) punti vittoria se sono più forti (più deboli).

Ci sono risorse grezze (marrone), materiali lavorati (grigio), strutture scientifiche (verdi), civili (blu), commerciali (gialle) e militari (rosse) ed infine le gilde (viola). Le risorse grezze e i materiali lavorati sono prevalenti nella prima era e presenti nella seconda; le gilde sono presenti solo nella terza era. Le strutture militari, commerciali e civili conferiscono abilità man mano più grandi nel procedere delle ere.

Andiamo a vedere in dettaglio come si sviluppa la partita. 7 wonders è un gioco di carte e a parte la plancia (con la propria meraviglia), le monete d'oro e i segnalini vittoria/sconfitta (per le guerre) tutto il resto è fatto con le carte edificio.

Un giocatore nel corso della partita giocherà 18 carte (6 per era) e deve sfruttarle al meglio: all'inizio è utile/importante giocare carte risorsa che serviranno per calare le strutture e le gilde, ma senza esagerare e tenendo sempre in mente che le risorse possono essere acquistate dai vicini. Molte carte per essere giocate necessitano risorse: il giocatore deve averle tra le proprie o acquistarle dai vicini. Le risorse non vengono mai spese (nel senso che le carte risorsa non vengono scartate) e

nello stesso turno la stessa carta risorsa può essere usata una volta sola dal suo proprietario e da ognuno dei suoi vicini. Le strutture commerciali spesso danno dei benefici economici (soldi) o permettono di ottenere risorse dai vicini a prezzo ridotto. Gli edifici civili conferiscono punti vittoria a fine partita e quelli militari servono solo per determinare la supremazia bellica a fine era. Vincere la guerra con un vicino conferisce 1, 3 o 5 punti vittoria rispettivamente nella I, II e III era. Vincere quindi tutte le guerre (2 per ogni era) porta al massimo 18 punti vittoria: non certo sufficienti a vincere la partita in un gioco in cui si fanno spesso più di 40 punti. Alcune strutture sono "propedeutiche" alla costruzione di altre (una sorta di grafico di sviluppo tecnologico) che, in termini di gioco, si traduce nel potere calare la carta anche senza avere le risorse necessarie. Le tecnologie (carte verdi di tre tipi diverso) portano punti vittoria a fine partita in una maniera particolare: avere 1, 2, 3 o 4 carte della stessa tecnologia conferisce rispettivamente 1, 4, 9 o 16 punti vittoria e si ha un bonus di 7 punti vittoria per ogni terna di tecnologie diverse. E' evidente come in questo gioco ci sia davvero tanto in termini di

meccaniche e di piccoli accorgimenti: le risorse, l'interazione con i vicini, il grafico di sviluppo, la corsa militare. Davvero tanto per un gioco che si sviluppa e termina in 30-45 minuti.

Ogni meraviglia ha poi, nel gioco base, 3 gradini di sviluppo: il primo e il terzo sono uguali per tutti (3 punti vittoria e 7 punti vittoria) ma il secondo varia aggiungendo varietà. Ogni meraviglia ha abilità diverse sul retro che rendono il gioco un po' più complesso. Per me un ottimo gioco e una meccanica che spero venga implementata anche in altri titoli.





Age of Industry

Autore: Martin Wallace

Editore: Treefrog Games, Mayfair Games, Wargames Club Publishing

Age of industry non è tecnicamente una novità di Essen 2010, in quanto pubblicato dalla Treefrog nel Giugno 2010. Tuttavia, il fatto che sia stato insignito dell'International Gamers Award nella categoria strategici multigiocatore ha catalizzato l'interesse dei visitatori, tanto da catapultarlo al quarto posto della classifica ScoutAktion 2010 di FairPlay.

Come è dichiarato anche nel regolamento, Age of Industry nasce con l'intento di semplificare, rendere più lineare -ed espandibile! (caratteristica necessaria in un settore sempre più a corto di nuove idee e meno incline al rischio)- la struttura di Brass, mantenendo l'impianto di gioco economico ambientato nel diciannovesimo secolo, durante la rivoluzione industriale.

I materiali sono essenziali, come in molti giochi di Wallace: un tabellone double-face con due mappe diverse, la cui grafica ricorda da vicino quella di Brass, un mazzo di carte; segnalini di cartone e una sottile scheda di organizzazione per ciascun giocatore; le immancabili monete di plastica tipiche dei giochi Warfrog.

Il gioco si svolge a turni, in ciascuno dei quali i giocatori possono eseguire due azioni (fra sei possibili). Completano il turno altre due brevi fasi: una in cui viene determinato l'ordine di gioco per il turno seguente, l'altra in cui si pagano gli interessi dei prestiti scoperti. Infatti i giocatori iniziano il gioco senza alcuna risorsa, ma possono ottenere dei prestiti, con cui finanziare le spese per la

costruzione di industrie e reti ferroviarie. Tali prestiti possono essere cancellati in ogni momento (restituendo il loro valore nominale) in modo da evitare di pagare gli interessi, che ammontano al 10% della cifra richiesta, e che vengono corrisposti alla fine di ciascun turno.

Ogni giocatore ha un set di industrie e ferrovie che vengono piazzate sul tabellone durante il gioco. Il dove e il cosa può essere costruito dipende sia dal tabellone che dalle carte che ogni giocatore ha in mano: alcune carte permettono di costruire una industria qualsiasi in una città appartenente a una delle cinque regioni disponibili; altre permettono di costruire uno specifico tipo di industria ovunque sul tabellone, purché il sito sia raggiunto da una propria ferrovia.

Avere più carte garantisce maggiore scelta, e i giocatori possono procurarsene una nuova

coppia, pescandole dalla cima del mazzo e/o scegliendole da un insieme di carte scoperte, al costo di una azione. Inoltre, è possibile utilizzare entrambe le azioni disponibili nel turno per costruire una sola industria senza rispettare i vincoli imposti dalle carte possedute.

I giocatori ottengono punti vittoria costruendo le industrie, mentre ricevono denaro soltanto quando queste vengono attivate. Ci sono sei tipi di industrie (miniere di carbone, acciaierie, cotonifici, fabbriche manifatturiere, porti e navi), e industrie differenti hanno solitamente criteri diversi di attivazione: il consumo delle risorse poste sulla tessera per miniere e acciaierie; il collegamento con un porto non ancora attivato per cotonifici e fabbriche manifatturiere; per le navi, l'esaurimento delle risorse esterne e dei mercati lontani connessi. In genere, per attivare le industrie, così come per



espanderle sul territorio, è necessario sviluppare la propria ferroviaria (altra delle azioni disponibili).

Per rendere le cose più interessanti, ogni tipo di industria possiede tre livelli di tecnologia, che indicano anche l'ordine in cui industrie di quel tipo devono essere costruite. A livelli più alti corrispondono costi più elevati, ma anche maggiori rendite, maggiore flessibilità e più punti vittoria. Occorre notare che non è necessario costruire tutte le industrie che si possiedono in partenza: è possibile (spendendo una azione e scartando una carta) fare ricerca ed eliminare alcune tessere senza costruirle. La struttura a livelli rende possibile la riutilizzazione di spazi industrializzabili. Infatti è possibile "ristrutturare" le proprie tessere industria, purché le nuove siano di livello tecnologico superiore a quelle che vanno a sostituire.

Industrie di livello avanzato e ferrovie richiedono per la costruzione denaro e materie prime (carbone e acciaio) che devono essere prelevate, utilizzando un qualsiasi collegamento ferroviario, dalle industrie più vicine, indipendentemente da chi ne sia il costruttore/proprietario. Nel caso in cui tali risorse non siano disponibili, esiste un mercato che supplisce alla domanda, fornendo i suddetti materiali ad un costo maggiorato. Questo mercato interagisce con le successive costruzioni di miniere e acciaierie: i giocatori vedranno acquistarsi al valore di mercato tali risorse, ottenendo un utile netto e una più rapida attivazione di tali industrie.

Ultima opzione possibile: un giocatore può passare, scartando una carta dalla propria mano, e non fare niente.

Il gioco dura un numero intero di



turni. La condizione di fine gioco si concretizza quando un giocatore resta senza carte e il mazzo è svuotato.

Alla fine del gioco ogni giocatore riceve denaro in base ai collegamenti ferroviari che ha realizzato e, dopo aver ripagato i prestiti, riceve un punto vittoria ogni cinque monete avanzate. A questi punti vittoria si somma il livello tecnologico di ciascuna delle industrie che il giocatore ha sul tabellone. Se la liquidità finale non è sufficiente a ripagare i prestiti, ciascun prestito non restituito sottrae cinque punti.

La qualità di Age of Industry è innegabile: le regole sono più fluide di quelle del "predecessore", rispetto al quale sono state eliminate molte eccezioni, uniformando anche l'utilizzo delle risorse. Le modifiche apportate alle regole modificano sufficientemente il gioco da renderlo diverso da Brass.

L'introduzione delle carte regionali aumenta il contenuto strategico; inoltre, considerando che adesso una parte delle carte acquisibili è scoperta, risulta più semplice perseguire strategie a lungo termine, al costo di svelare i propri piani agli avversari.

Il nuovo sistema di prestiti e di guadagni cambia molti degli aspetti del gioco, in quanto entrambi posso non avere effetto per tutta la partita. Almeno con i valori riportati sul gioco base, a parità di livello tecnologico, le industrie di costo più basso (miniere ed acciaierie) sono più redditizie di quelle più costose (porti e cotonifici). Tuttavia le mappe hanno una sostanziale penuria di spazi edificabili: questo obbliga allo sviluppo tecnologico, rinunciando così agli alti profitti date dalle industrie di livello basso, oppure ad un uso consistente delle ristrutturazioni.

Dato che solo alcune azioni richiedono l'utilizzo delle carte, la durata del gioco non è predeterminata, dando ulteriore spazio a manovre strategiche.

Nonostante le semplificazioni, Age of Industry è un gioco profondo e interessante, che esalta la competizione fra i giocatori, diminuendo la sensazione di "rompicapo" che aveva il suo predecessore.



Antics!

Autore: Gordon Lamont, Fraser Lamont

Editore: Fragar Games

Formiche. Scelta originale per il nuovo gioco dei fratelli Lamont che confermano la loro passione per gli animali e per le ambientazioni sui generis.

Scopo primario ovviamente fare punti, realizzati raccogliendo durante la partita prede che vengono poi trasportate e messe al sicuro nel formicaio.

Le prede sono distribuite sul tabellone in spazi che sono collegati tra loro tramite una rete di sentieri che confluisce nella zona centrale del tabellone, il formicaio, dove si trasportano le prede.

Il gioco sul tabellone si riduce ad un semplice, forse troppo breve e anche piuttosto "lento" gioco di logistica. Una sorta di *pickup & delivery* con una sequenza di eventi dalla semplicità disarmante:

1. le formiche compaiono sul tabellone (scegliendo un colore)
2. Vengono piazzate su sentieri che collegano il formicaio con le prede (rispettando il colore)
3. Quando la tratta che collega il formicaio con la preda è completamente occupata la preda può essere trasportata nel formicaio

Un peccato che questa parte del gioco sia così poco intrigante perché al contrario il meccanismo di scelta delle azioni che ci sta dietro è incredibilmente ben congegnato, innovativo, intrigante... insomma quasi sprecato.

Le azioni possibili (cinque in tutto) sono riportate su tessere composte ciascuna da due esagoni uniti, ogni esagono rappresenta un'azione. Il giocatore parte con tutte le azioni disponibili (c'è una grossa tessera iniziale) e può eseguirne tre ad ogni turno.

Oltre alle azioni che permettono di interagire con il tabellone (piazzare nuove formiche, muovere le formiche sui sentieri, muovere le prede) altre due azioni permettono di pescare nuove tessere e piazzarle nel proprio formicaio. La pesca avviene da un pool di tessere scoperte quindi la scelta non è lasciata al caso e la costruzione può avvenire collegando la tessera adiacente a quelle già piazzate alla tessera oppure sopra di esse sviluppando quindi il formicaio in verticale. Le azioni attivate ad un livello più alto di questa costruzione sono più potenti, ad esempio l'azione che permette di inserire un formica nel tabellone se attivata al livello 2 consente di mettere in gioco due formiche e così via. Costruire a livelli più alti significa rinunciare ad azioni a livelli più bassi (che vengono coperte) inoltre, per via delle regole di costruzione, per raggiungere livelli molto alti è anche necessario ampliare la base del formicaio. Le azioni eseguite sono segnate

con una pedina piazzata sul simbolo corrispondente della costruzione che potrebbe, nello stesso turno, ostacolare la crescita del formicaio; senza contare poi che anche le prede recuperate devono essere piazzate sul proprio formicaio costringendo quindi a sacrificare delle azioni.

Insomma, questa parte di gioco è sicuramente la più strategica e costringe a dover prendere ad ogni turno decisioni difficili ed in alcuni casi decisive.

La grafica non è eccezionale, il tabellone poteva essere decisamente più leggibile, la grafica ha un aspetto piuttosto "amatoriale", non che questo sia un vero ostacolo alla giocabilità ma diciamocelo, anche l'occhio a volte vuole la sua parte. Riguardo ai materiali certamente è stata fatta qualche infelice scelta di colori — notevole lo sbaglio di utilizzare per le pedine dei giocatori due colori tanto simili come il bianco e il legno naturale; i componenti comunque sono di buona qualità.





Antwerpen

Autori: Hans van Tol

Editori: The Game Master BV, Asmodée

Logistica portuale, manovre di attracco, gestione dei carichi, movimentazione delle banchine: tutto questo in un gioco gradevole, semplice come struttura, veloce, dominato dall'imprevedibilità e in misura estremamente minore dalla fortuna. Stiamo parlando di Antwerpen, secondo prodotto della serie "Ports of Europe", collana di giochi inaugurata dalla olandese The Game Master nel 2007 con Rotterdam, che si ripropone quest'anno allo Spiel 2010 di Essen con un prodotto migliorato e ancor più convincente del precedente.

Dalla Germania all'Olanda

Antwerpen è un gioco di breve programmazione, caratterizzato da una struttura pensata per sottolineare la competizione e l'interazione diretta fra gli avversari, secondo una filosofia di base che è certamente "tedesca" per argomento, ma che dalle abitudini ludiche germaniche si allontana sensibilmente.

Il sistema di gioco è semplice: presso i cinque docks del grande porto sulla Schelda è possibile portare merci grezze e ottenere da questi prodotti più complessi. Coppie di questi prodotti formano uno specifico stock rappresentato da una carta di gioco. Completando tre carte stock il gioco termina. Il punteggio complessivo decreta il vincitore.

La navigazione lungo i canali dell'impianto portuale e lo scarico nei docks delle materie prime costituiscono il cuore del gioco. Ma il movimento non è privo di sorprese: muovendo infatti una delle proprie navi lungo una tratta colorata, si obbligano tutte le altre navi (sia del giocatore in fase sia quelle degli avversari) a

muoversi lungo i percorsi dello stesso colore.

Il movimento o le ipotesi di movimento innescano quindi il meccanismo sottile che sta alla base di Antwerpen: scambi di "favori" fra i giocatori, promesse più o meno mantenute, cambi di materiali di base, sostituzioni di carte scomode possono favorire (o sfavorire) la migliore rotta verso le destinazioni d'approdo, accelerando così la conclusione della partita.

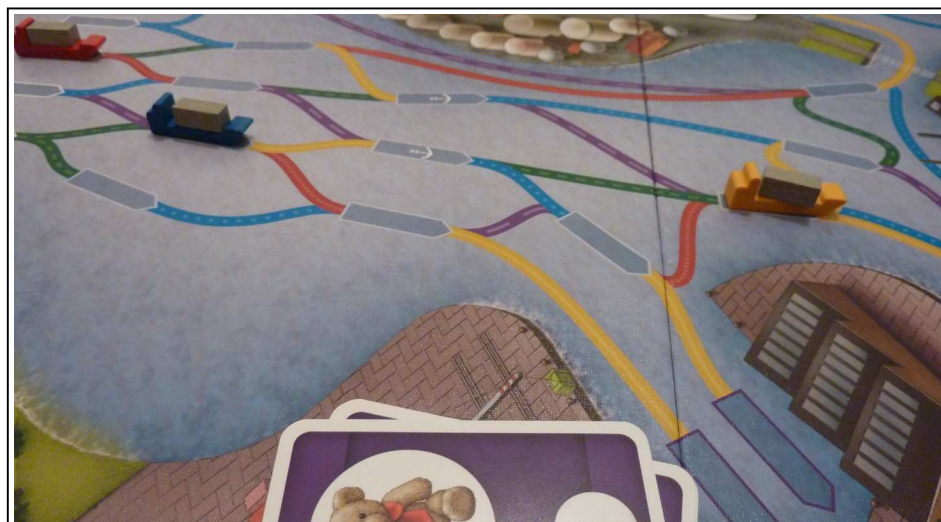
Dimenticavamo le carte speciali, da usare durante la propria fase o in risposta a un movimento avversario e che possono essere raccolte durante la progressione verso i docks. Si tratta di azioni speciali, come quello di retrocedere lungo il percorso o scambiare carichi con navi proprie o avversarie. Altre carte determinano poi la possibile apertura e/o chiusura di tre chiuse, rappresentate da altrettanti blocchetti di legno posti sulla mappa. Anche queste carte possono essere raccolte durante la navigazione fermandosi sugli spazi segnati da una piccola ancora.

Inciampi nella grafica

Tanto il gioco è curato e avvincente come meccanismo, tanto la grafica complessiva lascia a desiderare. L'immagine della scatola è identica a quella del fratello più anziano (Rotterdam): cambiano solo lo skyline del porto e il colore della scatola. La mappa non è nulla di particolare, anche se chiara e pulita nella sua essenzialità. Tutto ciò è un vero peccato, perché un gioco del genere si meriterebbe senz'altro di più.

Movimenti e commercio, quindi, per un gioco che ha la capacità di passare istantaneamente dalla collaborazione fra i giocatori alla cattiveria, dal successo apparente al fallimento incontrollabile.

Insomma Antwerpen è un grande prodotto per chi - come chi scrive - ami il contrasto di gioco, la facilità delle regole e la rapidità delle conclusioni. Aspettiamo ora un nuovo prodotto su Genova o su Napoli, giusto per provare l'ebbrezza di muovere navi e merci in ambienti a noi meno sconosciuti. Potrebbe essere questa l'occasione per migliorare graficamente un gioco ben riuscito e renderlo ancor più appetibile sugli scaffali dei negozi.





Bangkok Klongs

Autore: Martin Schlegel

Editore: DLP Games

Trovarlo nella classifica di Fair-play insieme ad altri giochi come Olympus, 7 Wonders, Troyes o Vinhos mi ha un po' sorpreso (ha chiuso al 12° posto), per quanto gradevole, Bangkok Klongs si basa fortemente su meccaniche un po' desuete senza apportare nessuna significativa innovazione. In breve il tabellone a griglia è suddiviso in settori da quattro caselle ciascuno. In queste caselle i giocatori devono piazzare tessere rispettando due regole: 1. la tessera piazzata deve essere adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) ad una tessera già piazzata; 2. un settore di quattro caselle non può mai essere completamente occupato (la quarta casella di un settore deve rimanere libera). Le tessere contengono 4 informazioni fondamentali: 1. possono essere libere o neutrali, le neutrali a differenza delle libere non possono essere occupate con le pedine di un giocatore; 2. ciotole di riso (da 1 a tre) che determinano il valore in punti della tessera; 3. una risorsa trasportata tra sette presenti nel gioco; 4. la presenza o meno di un ombrellino parasole che scandisce i ritmi di gioco. In particolare le tessere neutrali, cioè quelle che non possono essere occupate, contengono anche il parasole e quando vengono giocate fanno avanzare un segnalino la cui posizione fa guadagnare punti e determina l'attivazione di tre fasi di punteggio, due centrali e una alla fine della partita.

Il turno di gioco consiste semplicemente nel piazzare una tessera ed eventualmente occuparla con un proprio segnalino; se la tessera è neutrale e ha un parasole viene fatto avanzare il segna turni ed eventualmente viene attivata una fase di punteggio.

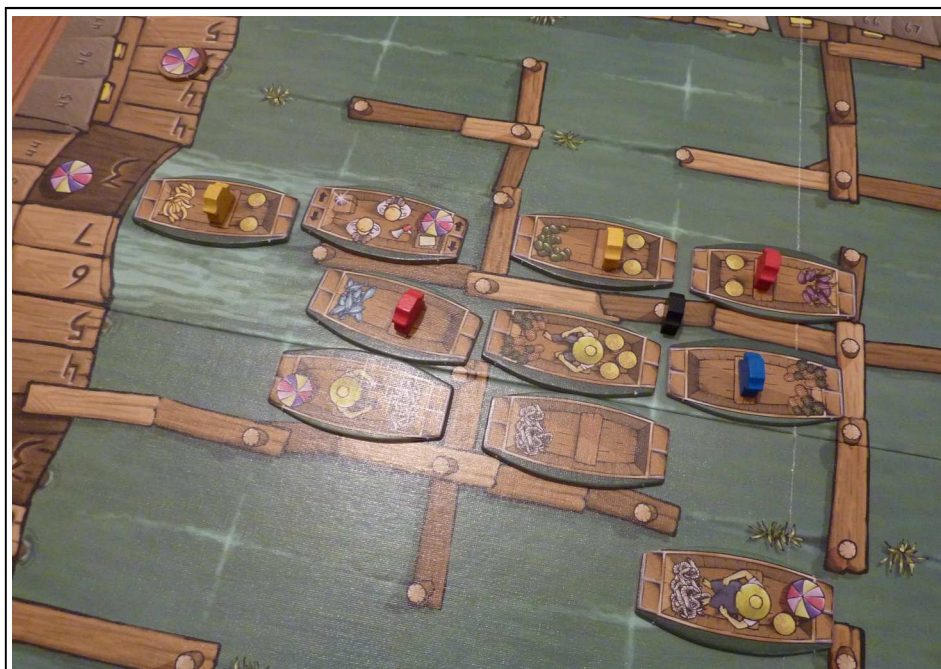
Durante il punteggio i giocatori individuano gruppi di quattro tessere e le conteggiano distribuendo a ciascuno dei giocatori che hanno pedine in almeno una delle tessere che formano il gruppo tanti punti quanto il totale delle ciotole di riso rappresentato sulle tessere. Una volta conteggiato un gruppo il giocatore preleva una propria tessera di quel gruppo; alla fine del gioco le risorse contenute nelle tessere raccolte daranno altri punti in quantità pari alla sommatoria da 1 a n dove n è il numero di tessere di una particolare risorsa (con tre tessere Punti=1+2+3). Nei punteggi centrali ogni giocatore conteggia due gruppi, in quello finale si conteggiano tutti i gruppi.

La partita è rapida. Nel regolamento sono proposte due modalità di gioco ma sconsiglio di giocare la versione base che è troppo influenzata dalla pesca casuale delle tessere, utilizzare la variante più strategica (che prevede di dividere le tessere in due mazzi, comuni e speciali, dando

al giocatore l'opportunità di reintegrare la mano pescando a scelta da uno dei due mazzi) è indispensabile per avere un minimo controllo sul gioco. La confezione comunque è ben fatta la grafica pulita e funzionale, i materiali di buona qualità (anche se le pedine sono piuttosto piccole).

Come tutti i giochi in cui c'è una compartecipazione di più giocatori per la realizzazione dei punti, anche in questo le decisioni prese durante il punteggio possono avvantaggiare o svantaggiare gli avversari creando situazioni in cui è facile influire in modo anche decisivo sulle sorti degli altri giocatori. Gioco comunque facile ma intrigante, con una discreta quantità di scelte da fare durante il proprio turno. Purtroppo giocato in due si risponde semplicemente alla mosse dell'avversario ed in quattro il proprio turno è troppo legato a quello dei giocatori precedenti.

Resta comunque una piacevole alternativa ad altri giochi simili per target e meccaniche di gioco.





Bugs

Autore: Keith Meyers

Editori: Valley Games, Inc.

Cosa succede se uno sciame di insetti cerca di invadere il vostro giardino? Al di là di prendere misure estreme quali il disinfestante forse la soluzione migliore è quella di mandare lo

gioco è riuscire per primi a rimanere senza carte in mano. Per certi versi Bugs ricorda The Great Dalmuti, a mio parere un ineguagliabile capolavoro (a nome Richard Gardfield ma in

dello stesso tipo. In senso orario, nel proprio turno di gioco ogni giocatore deve rispondere giocando una delle carte speciali o aggiungendo carte dello stesso tipo o una o più carte insetto di altro tipo la cui somma però superi quella già in tavola. Se non si vuole (o non si può) rispondere occorre prendere davanti a sé lo sciame intero ed iniziarne uno nuovo. Non è possibile iniziare con lo stesso insetto dello sciame appena preso. La mano finisce quando un giocatore non ha più carte e gli altri pagano un punto per ogni carta in mano. Quando un giocatore inizia il turno ha la possibilità di "eliminare" uno sciame di insetti se possiede in mano tutte le carte di quel tipo. Alla fine delle 6 mani vince il giocatore con meno punti.



sciame nel giardino del proprio vicino ... e se nel farlo si tira indietro qualche fastidioso animaletto che dimorava tra le vostre rose, tanto meglio! Questa è la suggestiva ambientazione di Bugs, uno dei nuovi titoli della Valley Games, ditta che stupì il mondo ludico qualche anno fa con la pubblicazione di Container (gioco secondo me alla fine, purtroppo, al di sotto delle aspettative) e con la presenza di Miss Canada al loro stand ad Essen.

Bugs è un gioco di carte decisamente leggero di Keith Meyers, forse più famoso per il suo sito, www.gamedesigncentral.com, che per i suoi giochi, almeno nel mondo dei gamers. Scopo del

realità la rivisitazione di un vecchio gioco tradizionale), senza però la stessa efficacia.

Il mazzo di carte è formato da 9 tipi di insetti, numerati da 1 a 9: 9 carte insetto da 1, 8 carte insetto da 2 e così via fino ad avere un'unica carta insetto da 9. Per essere corretti 8 sono insetti mentre i ragni saltellanti decisamente non lo sono, anche se il curatore della versione italiana delle regole ha preferito per semplicità tradurre bugs con insetti; ci sono infatti scarafaggi, forbicine, scarabeo tigre, formica mordilegno, formicaleone, vespa, ragni saltanti e la mantide religiosa. Ci sono poi carte speciali quali disinfestante, repellente e retino. Il giocatore di mano cala una o più carte insetto

Il gioco è semplice ed il target a cui si rivolge è quello delle famiglie e dei giocatori occasionali. A differenza di The Great Dalmuti il gioco non lascia spazio a grandi strategie e le scelte di gioco sono davvero minime. Le carte speciali ravvivano un po' il gioco. Il retino permette di passare il turno al giocatore successivo, il repellente inverte la direzione dello sciame (e di gioco) e il disinfestante elimina lo sciame. Nel complesso quindi un gioco di carte leggero con una bella grafica ma che a mio parere non spicca tra i giochi di quel genere, a differenza invece di Bargain Hunter, dello stesso editore, molto più interessante.



Constantinopolis

Autore: Giancarlo Fioretti

Editori: Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Homo Ludens, Stratelibri

Per gli amanti dei giochi gestionali, di quelli che prevedono accumulo di risorse e loro reinvestimento, Constantinopolis rappresenta una nuova valida alternativa per mettersi alla prova. Chiamati a rappresentare dei mercanti bizantini del VI secolo d.C., i giocatori si sfidano nella realizzazione della migliore attività commerciale della città. Ognuno potrà decidere se impostare la propria strategia privilegiando gli scambi "via terra" e quindi vendendo i propri beni al mercato e tramite gli esercizi commerciali all'interno delle città, piuttosto che "via mare" e cioè esportando le risorse tramite la flotta mercantile.

La partita ha una durata massima di 9 turni, ognuno dei quali si suddivide in 8 fasi. Ad una prima impressione il tutto può sembrare molto impegnativo ma in realtà la sfida si sviluppa in modo lineare in un arco di tempo che può aggirarsi intorno all'ora

di gioco, una volta che si è preso dimestichezza con ognuna delle azioni praticabili, in quanto alcune di queste si risolvono in davvero pochi secondi.

Inizialmente si svolge una fase d'asta in cui ci si contendono le 5 cariche pubbliche disponibili che, oltre a garantire bonus specifici, determinano anche l'ordine di gioco. Per il resto del turno, invece, si deve cercare di ottimizzare le proprie scelte, spendendo al meglio i propri risparmi e le risorse. E' possibile decidere di acquistare dei nuovi palazzi: alcuni consentono di produrre risorse, altri permettono di trasformare tali risorse in monete e PV, altri ancora regalano bonus su specifiche azioni. Ci sono poi anche gli Edifici Pubblici, che fruttano molti PV, accessibili però solo verso fine partita in quanto molto costosi, e le Mura che inizialmente regalano bonus mentre a fine partita si concretizzano in PV, in base al

numero totale di segmenti collezionati.

Altro aspetto importante riguarda le spedizioni navali, ulteriore fonte di contanti e PV. Si può scegliere di investire in questo ambito allargando la propria flotta, per aumentare le esportazioni realizzabili. Occorre inoltre recuperare il maggior numero di contratti, soddisfabili in base alle proprie capacità produttive, per poter riempire le proprie navi, decidendo inoltre se intraprendere viaggi lunghi (durano 2 turni ma valgono più PV) o brevi.

Per recuperare tipologie di risorse non prodotte tramite i propri edifici o per monetizzare scorte di beni di produzione che andrebbero perduti, si può sfruttare il mercato, le cui quotazioni per l'acquisto e la vendita di ogni bene variano a ogni turno, in modo da aumentare l'importanza strategica di tale azione. Per racimolare altri PV, invece, è possibile effettuare una donazione di risorse alla cittadinanza, in base a quanto richiesto per quel turno.

Constantinopolis si caratterizza quindi per essere uno di quei giochi in cui occorre ragionare ogni mossa ed effettuare ogni scelta alla luce di una preventiva pianificazione della propria strategia, il tutto però con il vantaggio di non richiedere un grosso sforzo di concentrazione in quanto le regole ben congegnate e lo svolgimento molto fluido sono di grande aiuto.





Dakota

Autore: Piero Cioni

Editore: Nexus, Devir, Heidelberger Spieleverlag, Hobby Japan

Le vicende del vecchio West e la lotta tra indiani e cowboy è un tema di grande fascino e di interminabile attualità, che può essere letto ed interpretato a vari livelli. La civiltà bianca che avanza e conquista le praterie, portando ricchezza e benessere, si scontra con la grande tradizione indiana di rispetto e comunione con la natura. Ci sono le lotte intestine tra le diverse tribù indiane fomentate anche dalle armi da fuoco e dall'alcool portato dai visi pallidi; ci sono le lotte interne di potere tra le varie nazioni europee e gli interessi economici dei ricchi investitori.

Si potrebbe discutere per ore ed

ore di queste cose andando fuori tema per una rivista che invece vuole parlare di giochi. Come tutto questo si innesti in un gioco come Dakota è invece interessante. Piero Cioni, l'autore, ha deciso di mettere il conflitto, ovvero la lotta tra le varie tribù indiane e le varie fazioni bianche al centro, creando un gioco dalle meccaniche tipicamente tedesche in cui però gli aspetti diplomatici, le discussioni, le liti ed i tradimenti sono uno degli elementi chiave.

Credo che con questo titolo, e con Magestorm, Piero Cioni abbia finalmente trovato la sua

dimensione: il sapere infatti mescolare con eleganza e fluidità aspetti tipici dei "german games" e tematiche e meccaniche indubbiamente "american style" non è cosa semplice ma chi meglio di un autore il cui gusto ludico spazia dal wargames complesso al "family game" leggero potrebbe farlo.

Ogni giocatore, ad inizio partita, sceglie segretamente se giocare con i cowboy o con gli indiani: sono permesse tutte le combinazioni tranne quelle estreme (tutti cowboy o tutti indiani). Il gioco funziona bene, ed ha dinamiche differenti, con tutte le combinazioni patendo un



**YOU ARE
INVITED**

2011 **january 15-16**
TURIN - ITALY

**Incontro Degli
Autori di Giochi**

**Italianische Treffen
der Spieleautoren**

**Italian Meeting
of Game Designers**

**Rencontre National
Italien des Auteurs
de Jeux**

OPEN 011

Casa della Mobilità Giovanile
e dell'Intercultura
Corso Venezia 11
10147 Torino ITALY



pochino solo nella disposizione più simmetrica (2 cowboy e 2 indiani alternati nel tavolo), specialmente se al tavolo ci sono giocatori molto tecnici.

La partita si svolge su una mappa formata da tanti territori: praterie, fiumi, pianure, foreste e montagne. Ogni territorio produce risorse diverse a seconda che sia civilizzato o ancora incontaminato. Nei fiumi, ad esempio, ben presto i pesci lasciano il posto ai cercatori d'oro mentre le montagne, ricche di cacciagione, diventano nel corso della partita sede delle miniere da cui l'uomo bianco trae il metallo per far crescere la sua civiltà. Le risorse che servono agli indiani e ai cowboy sono diverse: i primi hanno interesse a conservare i territori nel loro stato naturale mentre i secondi puntano a "civilizzarli", per far produrre oro, metallo e grano.

Ogni giocatore dispone di 3 lavoratori che dovrà andare a piazzare ogni turno in uno o più territori. Saranno poi disponibili un numero di lavoratori "neutrali", indiani e cowboy, di cui tutti potranno disporre e che andranno ad equilibrare la scelta iniziale: in una partita, ad esempio, con 3 giocatori indiani ed un cowboy ci sarà 1 tribù indiana neutrale e 3 insediamenti cowboy neutrali. Il numero di pedine neutrali per ogni fazione sarà 1 + 3 volte il numero di tribù/insediamenti.

Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato i propri lavoratori si procederà in ordine inverso a disporre i lavoratori neutrali, anche in questo caso 3 a testa. Si valuterà poi, territorio per territorio, la supremazia. Solo in questa fase i giocatori della stessa fazione collaborano tra di loro: ovvero tutti gli indiani presenti in un territorio lotteranno contro tutti i cowboy presenti nello stesso territorio. La fazione che prevale vincerà e potrà accedere alle risorse del territorio. La scelta verrà fatta in ordine di presenza e poi in ordine

di turno.

Credo sia evidente come questo meccanismo, secondo me davvero geniale, contribuisca a generare dispute, discussioni, alleanze e tradimenti. Ogni giocatore preleverà dal territorio

vittoria, lavoratori aggiuntivi e/o alcuni avanzamenti. I lavoratori aggiuntivi disponibili per ogni fazione sono 3 ma è raro che in una partita un giocatore ne compri più di uno, perché la lotta per la vittoria è spesso molto



una risorsa per ogni lavoratore, ma solo nel caso la sua fazione sia quella vincitrice. Se un territorio esaurisce tutte le sue risorse naturali diventerà civilizzato e dal turno successivo genererà risorse diverse. Se un territorio civilizzato termina le sue risorse non genererà più risorse nel corso della partita ma se ne esplorerà uno nuovo ("alla conquista del West") dello stesso tipo, se ancora possibile.

Con le risorse ottenute i giocatori possono acquistare edifici/miglioramenti che a fine partita varranno punti vittoria: per fare la banca, ad esempio, servono 3 risorse di legno e 1 di metallo, per fare il totem del cavallo serviranno 1 bisonte, 2 cavalli e 2 animali a scelta. Le risorse avanzate possono essere vendute al mercato: un bisonte per un indiano varrà 5 monete d'oro mentre per un bianco solo 2; viceversa l'oro vale 6 monete d'oro per i bianchi e solo 1 per gli indiani. Con le monete d'oro si possono comparare punti

serrata e un nuovo lavoratore costa tanto quanto un punto vittoria.

Alcuni avanzamenti permettono di trasformare un lavoratore in un cavaliere. Il cavaliere è un lavoratore a tutti gli effetti (in termini di posizionamento in mappa e risorse acquisite) ma vale come due lavoratori nel calcolo delle supremazie. In un gioco equilibrato come Dakota spesso può fare la differenza.

Pur andando in competizione tra di loro (c'è un solo vincitore alla fine) c'è un certo interesse nel collaborare con le altre fazioni schierate dalla propria parte: per gli indiani è vitale fare in modo che i territori non vengano civilizzati troppo presto mentre i cowboy necessitano di oro e metallo e devono puntare quindi a "civilizzare" in fretta montagne e fiumi.

A fine turno i territori che non sono stati visitati rigenerano una delle loro cinque risorse.

Come detto nella premessa, Dakota ha una meccanica

tedesca di fondo che però non può prescindere da una certa dose di diplomazia: la cosa può scoraggiare un certo tipo di pubblico ma a mio parere conferisce una grande ricchezza al gioco in termini di strategie e rigiocabilità.

Il punto di forza di questo gioco, che credo solo il tempo potrà confermare (o smentire), sta nell'avere saputo creare un gioco non simmetrico ma al tempo stesso equilibrato: per quel che

ho potuto vedere io nelle partita fin'ora giocate non c'è una fazione prevalente anche se certe combinazioni tendono a favorire l'una o l'altra ed in ogni caso, essendo il gioco per certi versi anche collaborativo, il sistema di regole tende in maniera naturale verso l'equilibrio

Altra cosa estremamente positiva di questo gioco è la durata che

raramente supera le 2 ore: spesso anzi si ha la sensazione che la partita volga al termine troppo presto anche se più turni di gioco necessiterebbero di un ripensamento di alcuni equilibri.

The logo for the PLAY festival, featuring the word "PLAY" in a stylized, bold, white font where the 'A' and 'Y' are connected. The letters are set against a dark red background.

festival del gioco

26.27.MARZO.2011.MODENAFIERE
METTETEVI IN GIOCO!

Torna anche quest'anno la **Convention Nazionale dei Giocatori**.
Organizzata da Modenafiere, con la Direzione Tecnica del Club TreEmme e il supporto de La Tana dei Goblin e decine di altre Associazioni Ludiche italiane. Tante aree ed iniziative ludiche: Giochi da tavolo, Giochi di Ruolo, Giochi di Carte Collezionabili, Giochi di Miniature, Giochi dal Vivo, Videogiochi, Modellismo Dinamico, Costumisti e Cosplay, oltre all'immane Ludoteca con centinaia di giochi da provare gratuitamente per tutti.

info@play-modena.it

www.play-modena.it

novità:

murder party,
laser game,
piste giant slot,
giochi di comitato,
console arena

allestiti oltre
15.000 mq
di spazi coperti

sabato sera
festa di PLAY
e cena
con delitto

percorsi
di gioco per tutti:
MINI, MAXI e KIDS
rivolti a diverse
fasce di età
e disponibilità
di tempo

nuovo sistema
di prenotazione
online con
abbonamenti
speciali per
due giorni

servizi
di ristorazione
ampliati e
migliorati

PLAY2011 >>>



Escape from the Aliens in Outer Space

Autori: Mario Porpora, Pietro Righi Riva, Luca Francesco Rossi, Nicolò Tedeschi
Editore: CranioCreations

Dopo "Horse Fever", la Cranio Creations ha presentato alla Fiera di Essen questo gioco, completamente differente dal loro titolo di esordio, sia come ambientazione che come meccaniche.

I giocatori sono astronauti che, dopo un grave incidente spaziale si ritrovano in un'astronave buia e senza energia, con l'obiettivo di cercare di arrivare alle scialuppe di salvataggio, in realtà la metà dell'equipaggio è stata infettata da un virus che li ha mutati, trasformandoli in alieni affamati (il cui obiettivo è rappresentato dall'altra metà dell'equipaggio).

La scatola base contiene diverse tipologie di carte, schede con gli schemi esagonati per tre differenti tipi di astronavi e otto matite, infatti i giocatori non si spostano su una plancia visibile a tutti ma dovranno segnare in segreto sulla propria scheda le mosse effettuate.

Inizialmente ogni giocatore riceve una carta personaggio che stabilisce il ruolo (tra umano e alieno) e quindi determina il suo obiettivo, dopodiché a turno ognuno effettua una mossa segnando la destinazione sulla scheda e, nel caso in cui sia un esagono "a rischio", pescherà una carta dal mazzo settore. A seconda della carta pescata ci potranno essere tre possibilità:

- silenzio: non accade nulla,
- rumore nel tuo settore: si deve dichiarare la casella in cui ci si trova,
- rumore in qualunque settore: si può dichiarare una casella qualsiasi.

Da queste dichiarazioni i giocatori alieni devono capire dove si

trovano i giocatori umani, dato che per poterli attaccare si devono trovare sulla loro stessa casella (se questa condizione si verifica, è sufficiente che il giocatore dichiari un attacco per eliminare l'umano), mentre gli umani potranno sfruttare queste informazioni (dopo aver capito chi sono gli alieni) per cercare di evitarli.

Il gioco base termina quando il primo umano raggiunge una scialuppa (ed è una vittoria per gli umani) o quando l'ultimo umano viene eliminato (ed è una vittoria per gli alieni) o al turno 39 (è sempre una vittoria per gli alieni).

Nella modalità completa vi sono regole che permettono ai giocatori di pescare oggetti che potranno essere utilizzate dagli umani a proprio vantaggio, e carte scialuppa che limitano le possibilità degli umani di fuggire.

Oltre alla versione standard (scatola nera) esiste anche un'edizione limitata (scatola bianca) che contiene otto personaggi differenti (per poter combinare due

scatole e giocare fino a sedici persone senza ritrovarsi con due giocatori con lo stesso nome), schede per due astronavi aggiuntive e due carte oggetto in più (oltre ad una stampa numerata e firmata dall'autrice della splendida grafica utilizzata nel gioco: Giulia Ghigini).

Se in Horse Fever durante una partita sembra di stare all'ippodromo, con i giocatori che incitano a gran voce i propri cavalli, a EFTAIOS accade l'esatto contrario, non si sente volare una mosca, a parte le laconiche sigle di caselle che vengono pronunciate in continuazione: il che potrebbe far sembrare questo gioco una battaglia navale di gruppo, ma che in realtà si rivela essere un buon mix tra Lupi Mannari e Scotland Yard, semplice da spiegare e rapido da giocare.

Unici difetti possono essere l'eliminazione dei giocatori e la possibilità di barare (ma il secondo problema si risolve attraverso il primo, ovvero: eliminate dal vostro gruppo di gioco chi bara).





First Train to

Autore: Martin Wallace

Editori: Argentum Verlag, Z-Man Games

Nureberg

First train to Nuremberg è un aggiornamento di Last Train to Wensleydale, gioco presentato dalla Treefrog ad Essen 2009. Il gioco è strutturato su pochi turni, divisi in molte fasi. I materiali sono migliorati rispetto alla versione della Treefrog: la scelta dei colori del tabellone (adesso composto di tre parti) è più felice rispetto all'originale.

I giocatori costituiscono piccole compagnie ferroviarie, prendono a noleggio vecchi treni per trasportare beni e passeggeri. Le merci possono essere trasportate ovunque, mentre i passeggeri hanno destinazioni prefissate.

Il gioco si basa sull'influenza che i giocatori riescono ad ottenere in quattro campi (governo, treni e due grandi compagnie ferroviarie) e che viene guadagnata attraverso un'asta tipo Amun-Re. L'influenza sul governo viene usata per stendere le proprie rotaie in quelle zone i cui residenti si oppongono al passaggio della ferrovia, e per determinare l'ordine di costruzione dei binari. L'influenza sui treni permette di noleggiare i treni e determina l'ordine della movimentazione, mentre l'influenza sulle compagnie ferroviarie è utilizzata per connettere i propri binari a quelli delle compagnie ferroviarie, e permette di vendere a quest'ultime le tratte non più redditizie.

La parte di costruzione dei binari è semplice: in un turno si può creare una sola linea ininterrotta di binari, senza biforcazioni. Tale linea deve partire da un binario della propria compagnia o, spendendo influenza, da una

città raggiunta da una delle due compagnie principali. Il costo della costruzione è pagato in cubi investimento (che vengono riforniti ad ogni turno) o in qualsiasi tipo di influenza.

Nella fase di movimento i giocatori prendono a nolo treni di varia capacità e con questi movimentano merci e passeggeri. Le merci possono essere trasportate ad una qualsiasi destinazione; i passeggeri verdi vogliono raggiungere una città servita dalla compagnia verde, meta dei passeggeri rossi sono le città servite dalla compagnia rossa.

I giocatori ottengono profitti da passeggeri e beni trasportati, ma subiscono perdite in base a quante tratte ferroviarie controllano. La differenza fra profitti e perdite viene registrata su un indicatore, che determina l'ordine del turno.

Come ultima azione, i giocatori

possono convincere le compagnie a comprare una propria tratta (in modo da ridurre le perdite causate dalla rete che si estende in zone sfruttate), spendendo la corrispondente influenza.

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

Rispetto al predecessore, il gioco offre due mappe (una nuova, più semplice dell'originale, su cui è possibile ottenere punti vittoria realizzando un collegamento fra due città, come in Steel Driver) e una scelta di treni più ampia, comprendente i treni di prima classe, più cari ma più redditizi: incentivi per acquistare il gioco se non lo si possiede, ma non abbastanza per sostituire l'originale in edizione limitata.





GOSU

Autore: Kim Satô

Editori: Asmodée, Moonster Games

GOSU è l'acronimo di GOblin SUPremacy, sigla che descrive molto bene tema e scopo del gioco: ogni giocatore deve costruire un esercito di scalmanati goblin da far scontrare per affermare la propria predominanza. Si tratta di un veloce e divertente gioco di carte che mescola dinamiche tipiche dei collezionabili con meccanismi tipici dei giochi di "costruzione" con le carte e con una bella grafica che sfrutta bene l'argomento fantasy

I giocatori condividono lo stesso mazzo di 100 carte dal quale devono attingere per costruire il proprio esercito. Ogni carta del mazzo rappresenta un guerriero goblin identificato dal clan di appartenenza, dal livello (tre diversi gradi: soldati, eroi e generali) e da un valore in combattimento che è semplicemente legato al livello. Ogni goblin ha poi la sua caratteristica proprietà, descritta dal testo sulla carta, che in alcuni casi ha effetti permanenti, in altri richiede un'attivazione da parte del giocatore.

La sequenza del gioco è molto semplice, al proprio turno di gioco si deve scegliere tra due opzioni: schierare una nuova carta oppure giocare gettoni di attivazione. Ogni giocatore ha a disposizione due gettoni che può utilizzare per pescare carte aggiuntive o per attivare le proprietà speciali delle carte.

Lo schieramento delle unità segue alcune semplici regole:

- le unità si dispongono in tre file, in ordine di livello e con massimo 5 unità per fila.

- Le unità di una riga non possono mai superare quelle del livello inferiore.

- Non si possono schierare unità di livello superiore se non si posseggono goblin dello stesso clan nelle file sottostanti.

In alcuni casi schierare unità richiede carte da scartare, in altri casi è possibile far "mutare" i goblin, ovvero trasformarli in un altro combattente.

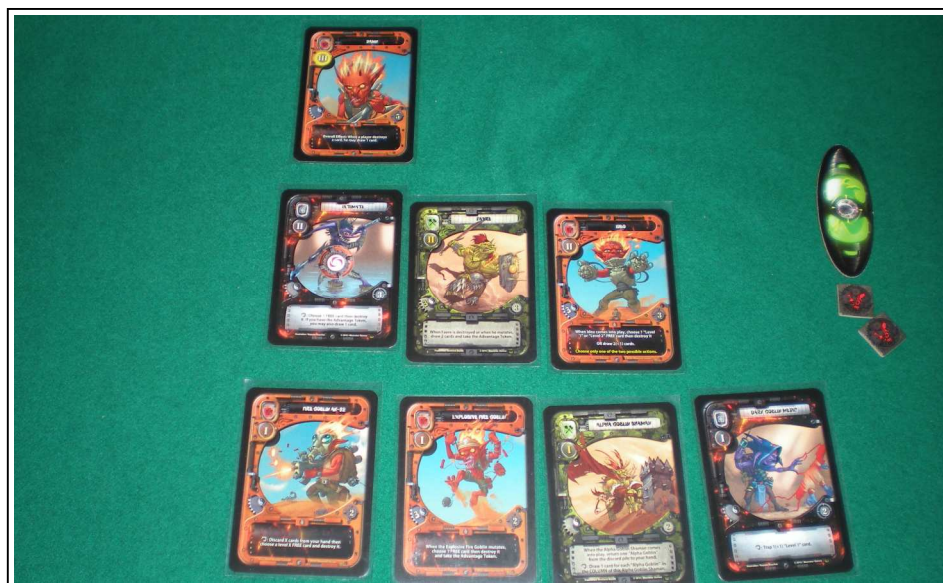
I giocatori si alternano nei turni di gioco e quando tutti hanno passato inizia la battaglia nella quale si confrontano, semplicemente, i valori degli eserciti schierati: chi predomina guadagna un punto vittoria. Il gioco termina, nella modalità standard, quando un giocatore vince 3 scontri. Ci sono poi dei "generali" che forniscono opzioni di vittoria alternative se si soddisfano le condizioni riportate sulla carta.

Le carte consentono le azioni più disparate: dal pescare carte aggiuntive all'attaccare gli

avversari facendo scartare carte o distruggendo le unità schierate. GOSU è il tipico gioco basato sulle "combo" da costruire, anche se il bilanciamento dei poteri non sembra perfetto e la pesca ha un peso a volte determinante.

Al momento ho provato GOSU prevalentemente in due e penso che sia il numero ottimale per il tipo di gioco basato sul confronto diretto. Interessante sembra anche la modalità di gioco a squadre, 2 contro 2, con un regolamento che è scaricabile dal sito della casa. La longevità è da valutare, ma a quello penseranno le espansioni, per le quali il prodotto si presta benissimo.

Probabilmente bilanciamento e scalabilità non sono ottimali, ma GOSU è piacevole da giocare ed i parziali difetti sono compensati dalla durata contenuta che consente anche di giocare più manche consecutive.





Grand Cru

Autore: Ulrich Blum

Editore: Eggertspiele

Grand Cru rientra nella corrente maggioritaria di Essen 2010: il tema è quello più abusato dell'anno (produzione di bevande, in particolare vino), e contiene una meccaniche tra le più diffuse (mercato a prezzi mobili).

A prima vista è un classico gioco di "motore economico": in questo caso una azienda vinicola, che i giocatori sviluppano e fanno funzionare nel modo più redditizio. La tipologia di gioco è non originale, ma Grand Cru si distingue dai suoi simili sotto molti aspetti.

proprio vigneto: mettere all'asta una tessera vitigno o migliona; rilanciare sull'offerta di un altro giocatore; comprare un bene per cui si sta facendo la migliore offerta o acquistare una tessera appena messa all'asta da altri, ad un pezzo rialzato. Altre azioni riguardano lo sviluppo del vitigno, l'utilizzo delle abilità speciali conferite dalle tessere migliona, la raccolta dell'uva. Altre ancora la variazione dei valori di mercato e la vendita del vino (che deve essere sufficientemente invecchiato, caratteristica che dipende dal tipo di vino).

variabile: il gioco finisce quando un giocatore riesce a cancellare tutti i prestiti. In tal caso vengono valutati i soldi avanzati, i vini immagazzinati in cantina e l'intera azienda vinicola per ottenere il punteggio finale, a cui viene sottratto il valore dei prestiti non ripagati.

Grand Cru risulta un gioco intrigante. Aver integrato le aste nelle azioni del turno rende il meccanismo molto interessante: aggiudicarsi una nuova tessera costa 2 azioni (a meno di pagarla molto), e può causare un ritardo rispetto agli avversari. Molte sono le scelte a cui un giocatore deve affrontare: quanti prestiti prendere, se specializzarsi nella produzione (garantendosi vendite ricche ma poco valore a fine gioco) o differenziarla (costruendo un motore lento, ma potenzialmente redditizio); se investire su vini che vengono immessi sul mercato giovani (rendendo presto e poco), o sui vini che vengono consumati maturi (alte rendite ritardate nel tempo). Il tutto sorvegliando le scelte degli avversari, dato che anche dalle loro scelte dipende l'effettiva durata dei turni e del gioco.



Innanzitutto il set-up per ciascun giocatore è variabile: ciascuno sceglie con quanto denaro (ottenuto attraverso prestiti di cui si devono pagare regolarmente gli interessi) partire. Un turno è composto da un numero variabile di round (almeno 4, ma dipendente delle scelte dei giocatori). Durante ogni round si può eseguire una fra molte azioni. Alcune riguardano l'espansione del

Conclusosi il turno, seguono una fase di azioni bonus (dipendenti dalla varietà e dalla quantità di vini venduti), una fase di pagamento degli interessi ed eventuale richiesta di nuovi prestiti o cancellazione di quelli precedentemente ottenuti. Segue infine la fase di invecchiamento dei vini e la preparazione per il turno successivo.

Anche la durata della partita è

Personalmente ho ricevuto un'ottima impressione dal gioco: semplice nelle regole, profondo e molto interattivo. Altra nota positiva: in questo mercato diretto verso prezzi piuttosto elevati, Grand Cru costa meno di 30 euro.



Habemus Papam 1655

Autore: Christoph Bauer
Editore: DDD Verlag GmbH

Il Papa è morto! Ogni giocatore, un Cardinale, potrebbe avere la possibilità di essere eletto come nuovo Papa ma per farlo avrà bisogno del voto degli altri Cardinali, dovrà avere un buon appoggio politico e dovrà spendere qualche quattrino per convincere i Cardinali indecisi... originale no? Questo è quello che vi aspetta se vi sedete ad un tavolo di Habemus Papam 1655, il gioco di Christoph Bauer edito da DDD Verlag GmbH.

Il gioco dura da un minimo di 15 ad un massimo di 18 turni e ogni turno è composto da 4 fasi.

1. si rivelano le carte in gioco per quel turno scoprendo la prima carta di ciascuno dei tre mazzi presenti: cardinali, politici, azioni
2. I giocatori se vogliono giocano in ordine di turno una carta azione, queste carte offrono generalmente dei vantaggi durante la fase dell'asta
3. Ogni giocatore punta da 0 a 3 gemme per aggiudicarsi la carta migliore presente sul tavolo, la puntata si esegue segretamente e si scopre contemporaneamente; la regola per risolvere l'asta è semplice: "quantità e poi qualità"; vince l'asta quindi che punta più gemme ed in caso di parità si verifica la quantità di gemme per ciascuno dei quattro tipi di gemme presenti nel gioco, i diamanti sono più preziosi dei rubini, vengono poi gli zaffiri e l'ambra.
4. In ordine di puntata, dalla più alta alla più bassa, i giocatori raccolgono una carta.

Le carte sono di tre tipi: i cardinali che porteranno ciascuna 1 voto a fine turno (e circa a metà

partita faranno guadagnare 5 monete); i politici che riportano un'azione da eseguire immediatamente oppure la possibilità di comprare voti alla fine del gioco con un rapporto monete/voti che dipende dalla quantità di carte di un certo tipo collezionate durante la partita; infine le carte azione danno vantaggi durante l'asta quando vengono giocate nella fase 2 del round (ad esempio una carta azione può far valere doppia una gemma giocata, quindi un giocatore può giocare 2 gemme ma saranno contate come tre). Infine è sempre disponibile per essere presa la carta del Camerlengo che fa guadagnare immediatamente nuove gemme e determina il primo giocatore del turno successivo.

A metà partita circa viene rivelata la carta "fumata nera" opportunamente piazzata all'incirca a metà del mazzo dei Cardinali ed i giocatori ricevono nuove monete d'oro per i Cardinali posseduti.

Verso la fine del mazzo la carta "fumata bianca" opportunamente mescolata insieme alle ultime tre carte del mazzo dei Cardinali de-

termina la fine del gioco e vengono conteggiati i voti collezionati da ciascun giocatore. Il giocatore che ha collezionato il maggior numero di voti è eletto Papa. Il gioco è semplice ma non banale, la durata assai contenuta ma il sistema di risoluzione delle puntate alla cieca ben congegnato. L'iterazione molto alta per via di alcune carte azione e, non da ultimo, l'ambientazione è originale e calzante.

Va detto che all'inizio della partita ogni giocatore riceve due carte "ordine", una delle quali, a scelta del giocatore, viene eliminata alla prima fumata nera. Le carte ordine rappresentano un mix di quattro simboli tra le quattro fazioni schierate nel conclave dell'anno 1655. Questa carta ordine è un originale twist perché varia l'interesse dei giocatori per i vari cardinali rendendo la fase d'asta ancora più interessante e tattica.

Materiali e grafica ottimi, regolamento criptico in alcuni punti ma ricco di esempi.

Ottimo filler, facile ma non scontato.





High Frontier

Autore: Phil Eklund

Editore: Sierra Madre Games

High Frontier è un gioco sull'esplorazione e la "colonizzazione" del Sistema Solare, nel quale ogni giocatore controlla una entità tra NASA, ESA, Nazioni Unite, Cinesi e Giapponesi.

La scatola contiene una plancia, un mazzo di carte tecnologia, segnalini vari, plance per i giocatori e il regolamento. Partendo da quest'ultimo, è composto di "sole" 24 pagine: 7 per le regole base, 4 per quelle avanzate e 13 di background e informazioni scientifiche (queste da sole valgono il gioco, non c'è tecnologia che non venga accompagnata da spiegazioni e

incomprensibile. Ma basta qualche partita di prova per afferrare almeno i concetti base; giocare bene è un'altra storia, questo gioco punisce gli errori, e li punisce severamente.

Nota. Il regolamento è in continua evoluzione: è possibile scaricare l'ultima versione iscrivendosi al Gruppo Yahoo dal nome HighFrontier.

Una partita ad High Frontier è suddivisa in turni, uno per ogni giocatore, che svolge il proprio eseguendo il movimento del proprio razzo (dopo aver ricalcolato la sua massa e quindi la sua accelerazione) e del proprio cargo spaziale (se sono

da uno dei tre mazzi delle tecnologie (vettori, moduli e raffinerie) e la mette all'asta (la valuta sono i WT), chi offre di più la ottiene e la può utilizzare (vale il lato bianco).

- vendere una tecnologia: il giocatore può vendere una tecnologia posseduta per 3 WT.

- lanciare un razzo: il giocatore assembla un razzo con una o più carte e piazza il suo segnalino nell'orbita terrestre (LEO = Low Earth Orbit); questa operazione ha un costo in carburante (WT) determinato dalla massa delle carte. In più si può caricare carburante sul razzo. La plancia del giocatore ha una tabella che indica l'autonomia del razzo, che dipende dalla sua massa e dal carburante caricato.

- effettuare un rifornimento: se il razzo raggiunge una destinazione adeguata e ha la necessaria tecnologia, può rifornirsi in loco di carburante.

- effettuare una prospezione mineraria: se il razzo raggiunge una destinazione adeguata e ha la necessaria tecnologia, può rivendicare lo sfruttamento minerario (c'è un tiro di dado da fare, in caso fallisca il sito non è più sfruttabile). Si piazza un disco del colore del giocatore sul sito.

- effettuare un'industrializzazione: se il razzo è su un sito rivendicato, ed ha un modulo e una raffineria, può spenderli per costruire una struttura produttiva (il giocatore sceglie il prodotto utilizzando una delle carte, vale il lato nero). Si piazza un cubo del colore del giocatore sul disco.

- produrre: la struttura produttiva crea il prodotto ad essa associato. In questo modo



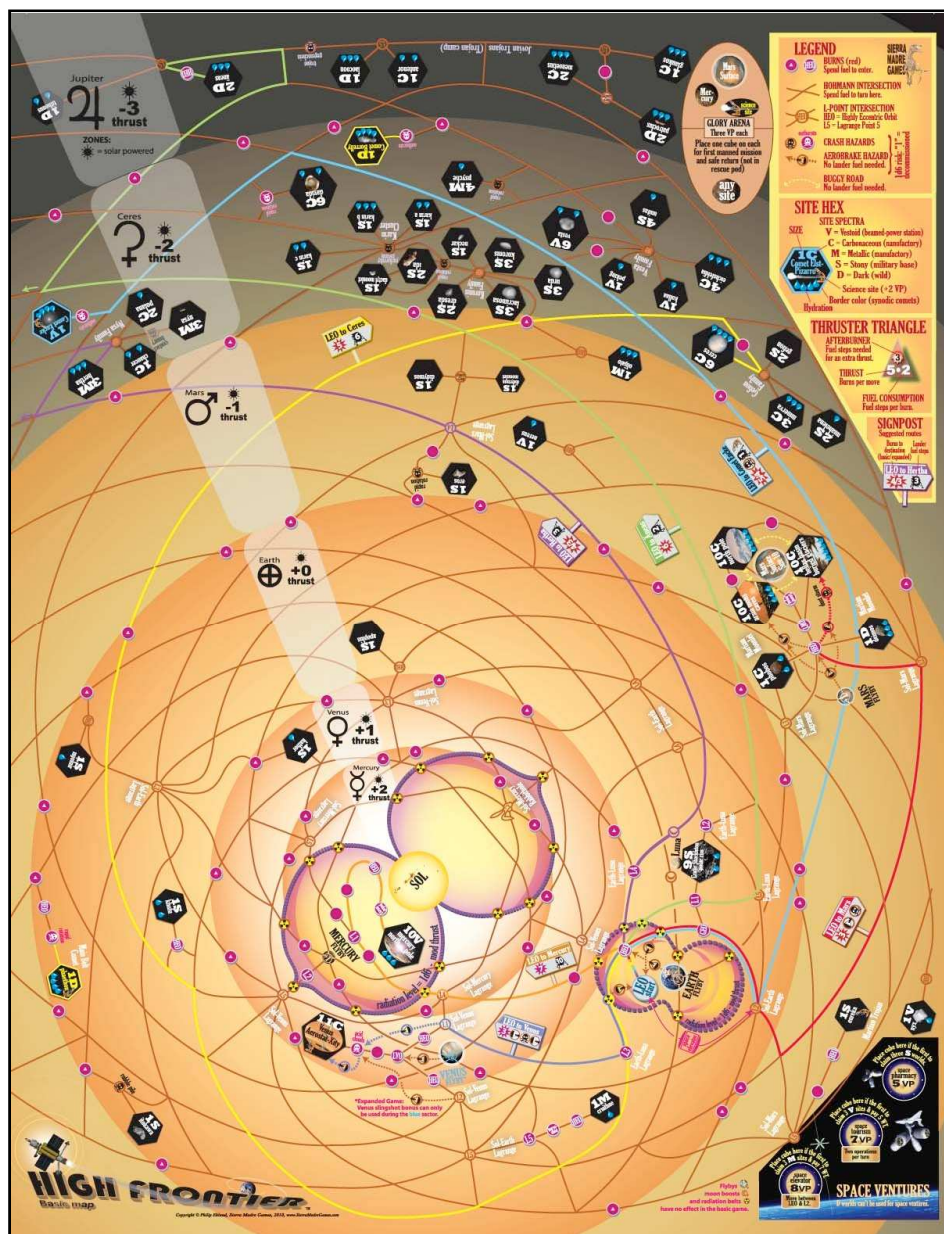
valori dettagliati, fino a citare l'efficienza energetica o l'inquinamento radioattivo).

Sette pagine potrebbero sembrare il regolamento di un gioco semplice, ma in realtà ogni singolo paragrafo contiene tanti di quei concetti che andrebbe accompagnato da un esempio; ovvero: alla prima lettura risulta

presenti sulla plancia), e poi eseguendo una tra queste possibili azioni:

- guadagnare 1 WT (Water Tank, in questo gioco è sia la valuta che il combustibile utilizzato per gli spostamenti), all'inizio i giocatori ne hanno 4 a testa.

- effettuare una ricerca: il giocatore sceglie la carta visibile



si possono costruire razzi, colonie o cargo.

Il gioco termina quando si costruisce un certo numero di strutture (dipende dal numero dei giocatori), i punti vittoria sono determinati dalle strutture, colonie e rivendicazioni costruite (con un bonus se il sito ha importanza scientifica), oltre che da altri fattori quali il ritorno di un equipaggio sulla terra da Marte, Mercurio o da uno dei siti scientifici; o la creazione di imprese quali l'ascensore orbitale o il turismo spaziale.

Il movimento nello spazio rappresenta la parte più complessa del gioco, e la mappa mostra tutte le possibili rotte che i razzi possono seguire per

raggiungere le destinazioni designate, con l'indicazione per ognuna di esse del consumo di carburante e i rischi che si corrono percorrendole. Vi sono molteplici vie che si possono percorrere a seconda del tempo e delle risorse che i giocatori hanno a disposizione (oltre ai normali mezzi a propellente, c'è anche la possibilità di utilizzare "vele solari" che non usano combustibile ma sfruttano il vento solare per il movimento). E sono contemplati tutti gli elementi del volo spaziale, da concetti semplici come la gravità a più complessi come i punti di Lagrange o i trasferimenti alla Hohmann.

Le gioco avanzato utilizza le regole per le fasce di radiazioni, l'effetto "fionda", l'attività solare, la politica e il combattimento; in più ci sono tre scenari (una corsa spaziale, un'invasione aliena e il dirottamento di un asteroide, quest'ultimo in solitario) ma è consigliabile affrontarlo solo dopo un buon numero di partite al gioco base.

Volare fino alla fascia di asteroidi per impiantarvi una raffineria potrebbe sembrare fantascienza, in realtà l'autore si è basato su tecnologia realmente esistente: il regolamento infatti cita continuamente riferimenti a testi e siti web: è evidente la mole di informazioni che l'autore ha consultato per questo prodotto, e infatti ci sono voluti trent'anni per completarlo (spero per lui che non siano stati di lavoro continuato); un lavoro encomiabile a dir poco.

Nota: questo gioco è stato prodotto dividendo il prodotto originale in due parti: base ed espansione (che contiene una mappa e un mazzo di carte), infatti la mappa presente nell'espansione completa quella presente nel gioco base (vengono collegate le rotte dal Sistema Solare interno verso le orbite di Giove e Saturno) e per giocare con tutte le regole avanzate sono necessarie le carte dell'espansione.



Inca Empire

Autore: Alan D. Ernststein

Editore: White Goblin Games, Z-Man Games

Inca Empire è la riedizione (ad opera della Z-Man Games), di un gioco pubblicato nel 2004 dal nome (quasi impronunciabile) di Tahuantinsuyu. I giocatori sono chiamati a rivestire il ruolo di governatori delle quattro regioni che costituiscono l'Impero Inca, per farlo crescere e prosperare attraverso la conquista e la costruzione di una rete stradale che colleghi città, guarnigioni, templi e terrazzamenti. In sostanza un "train game" senza veri e propri treni.

Il gioco è quasi indipendente dalla lingua, solo poche carte hanno del testo, e in ogni caso per interpretarne i simboli bisogna fare riferimento al regolamento. I materiali sono buoni e ben illustrati, anche se i colori scelti non sempre risultano distinguibili (come le aree sulla plancia). Il cambiamento più sostanziale che è stato fatto dalla prima edizione (oltre alla grafica professionale) è il fatto che non è più necessario disegnare le strade sulla plancia quando si costruiscono (e quindi doverle poi cancellare o usare fotocopie) ma si utilizzano pedine di legno, sicuramente un metodo molto più pratico.

Il gioco è pensato per tre / quattro giocatori (a seconda del numero si utilizza uno dei due lati della plancia) ed è strutturato su quattro "ere", ognuna delle quali composta da un numero variabile di round e di fasi (che i giocatori completano in sequenza), lo schema da seguire è indicato in modo molto chiaro sulla plancia, e le fasi sono di quattro differenti tipologie:

- Fase dell'Inca: i giocatori ricevono un numero variabile di pedine rappresentanti la forza lavoro a disposizione, in pratica

la "moneta" che dovrà essere spesa per effettuare le varie azioni nella fase di costruzione. Questo numero dipende dall'era in cui ci si trova, dal numero di regioni conquistate e dai terrazzamenti costruiti.

- Fase del Sole: i giocatori utilizzano delle carte dalla propria mano per modificare temporaneamente le regole del gioco (fino alla fase di conteggio dei punti); ogni carta va giocata su una plancia separata, e va ad influenzare contemporaneamente due giocatori; queste carte possono essere positive o negative, ma hanno effetto solo per i giocatori sui quali vengono applicate.

- Fase del Popolo: questa fase di costruzione è separata in due parti, nella prima parte possono essere piazzati gratuitamente due tratti di strada (con le limitazioni che non possono essere colonizzate province non ancora conquistate e che ogni giocatore deve collegarsi sempre alla propria rete viaria), dopodiché si può effettuare una e una sola di queste azioni: conquista di una provincia, costruzione di una città (sui siti azzurri), di una guarnigione (sui siti arancio), un tempio (sulle città), un terrazzamento (sulle province conquistate) o una strada. Ognuna di

queste azioni ha un costo (in mano d'opera) e fa guadagnare immediatamente un certo numero di punti (a parte le strade).

- Fase dell'Imperatore: ogni giocatore riceve punti per le città, le guarnigioni e i templi collegati alla propria rete stradale (indipendentemente da chi li ha effettivamente costruiti) e per i propri terrazzamenti.



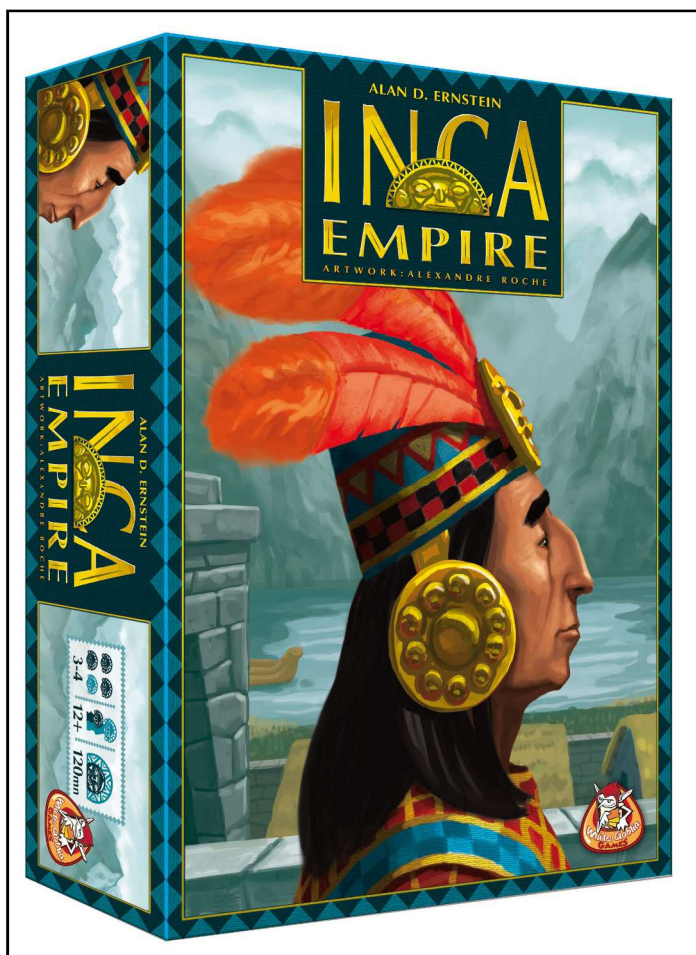
La struttura dei turni è tale per cui man mano che procede nella partita si hanno sempre più fasi di eventi e di costruzione, a fronte di un'unica fase dove si acquisisce la forza lavoro e un'unica fase finale di punteggio. A differenza di altri titoli ferroviari, questo gioco premia la collaborazione: in pratica vengono penalizzati quei giocatori che si ritagliano uno spazio e lo gestiscono da soli; mentre ad Age of Steam (per fare un esempio) questo comportamento dà un vantaggio sicuro, in Inca Empire un giocatore che non può sfruttare le azioni degli altri giocatori rischia di essere penalizzato nel punteggio finale, dato che dovrà compiere tutte le azioni da solo, ovvero dovrà impiegare più turni per colonizzare, costruire le strade e quindi le città, le fortezze e i templi. Mentre due giocatori potranno alternarsi in queste azioni compiendole in

metà tempo (e beneficiandone entrambi nelle fasi di punteggio). Per questo fattore ritengo che Inca Empire sia più bilanciato se giocato in quattro persone (che possono dividersi in due coppie e svilupparsi a nord e a sud) piuttosto che in tre.

L'incidenza della fortuna è limitata, dato che l'unico elemento casuale presente sono le carte evento che vengono pescate (comunque ogni giocatore ne ha sempre a disposizione tre da cui scegliere), e sono presenti meccanismi di bilanciamento (ad esempio l'ordine di gioco nelle fasi è determinato dal punteggio, chi ha meno punti ha il vantaggio di giocare per primo le carte ed eseguire per primo le proprie azioni). E anche possibile calcolare con precisione il valore in punti delle proprie mosse, per scegliere quella migliore (tutti gli elementi che contribuiscono al punteggio una volta piazzati non

vengono più rimossi), per cui la chiave per la vittoria è riuscire a pianificare al meglio le proprie mosse, riuscendo a modificare all'occorrenza la propria strategia per seguire le variazioni apportate dalle carte evento.

Inca Empire non è un gioco breve, dato che una partita si gioca in due/tre ore, ma la varietà delle situazioni lo rende molto scorrevole e non ripetitivo; mentre la rigiocabilità è garantita dalle carte evento, le cui combinazioni influiscono molto sull'evoluzione che segue la partita. È sicuramente un titolo adatto a giocatori esperti che amano pianificare a lungo termine e prendere decisioni basate su elementi concreti; e che riescono a gestire un regolamento sintetico che presenta tutte le informazioni, ma che non dedica loro più spazio del minimo indispensabile.





K2

Autore: Adam Kałuża

Editore: REBEL.pl

Il gioco è una simulazione della scalata verso la vetta del K2; ogni giocatore ha a disposizione due scalatori e lo scopo è di farli avvicinare il più possibile alla vetta riuscendo a tenerli in vita fino alla fine della partita, non vince infatti il primo ad arrivare in vetta ma colui i cui scalatori sono arrivati più in alto e sono sopravvissuti.

Il movimento si svolge attraverso il gioco delle carte del proprio mazzo (uguale per ogni giocatore); delle 6 carte in mano 3 vengono scelte segretamente e giocate simultaneamente ad ogni turno e poi ripescate fino al completo uso del mazzo stesso che viene in seguito rimescolato.

Ogni giocatore ha una scheda su cui tiene traccia della salute dei suoi scalatori che può essere migliorata attraverso alcune delle carte o costruendo una tenda e rifugiandocisi dentro. Ciascuno dei 18 turni di ascesa è caratterizzato da condizioni meteorologiche casuali che normalmente colpiscono solo una parte delle quattro zone altimetriche in cui è suddivisa la montagna. Più ci si avvicina alla vetta più le condizioni diventano difficili, la salute degli scalatori è messa a dura prova e aumenta il rischio di rimanere bloccati a causa della mancanza di spazio per scalare (ogni casella ha un limite di scalatori che può contenere).

I punti chiave del gioco sono la scelta dei percorsi di scalata (diversi, con differenti insidie) e del momento in cui effettuare l'attacco alla vetta per evitare l'affollamento. A completare l'immersione nel tema ci sono carte che permettono movimenti differenziati in salita e in discesa (le corde) e punti rischio che penalizzano chi, in ogni turno, gioca

più punti movimento degli altri.

Il tabellone e lo stile grafico realistico sono belli e funzionali, i materiali, sia in legno che in cartone sono di buona fattura mentre le carte sono un po' scadenti ma non troppo lontane dalla qualità media attuale, dato l'uso continuo potrebbe essere il caso di usare le buste protettive.

La durata riportata dalla scatola (60 minuti) è abbastanza realistica, una volta che tutti i giocatori hanno chiare le meccaniche, in due o in solitario basta sicuramente molto meno.

Il gioco è divertente e richiede pianificazione e strategia pur essendo basato sulla casualità delle carte; tutte le meccaniche sono studiate per escludere completamente la casualità a posteriori spesso tipica delle simulazioni sportive, sono coerenti col tema e lo rendono presente nel gioco anche giocato al livello del mare. Il tabellone double face con percorsi diversi e due set di previsioni del tempo (estiva e inver-

nale) garantiscono variabilità al gioco e diversi livelli di difficoltà. Giocato in solitario è un puzzle a informazione completa che diventa sempre meno chiaro e più intricato con l'aumentare del numero di giocatori.

L'unico vero problema sperimentato è che 4 giocatori la situazione oltre gli 8000 metri diventa affollata e il primo di turno sembra avere un vantaggio notevole potendo bloccare i movimenti agli avversari.





Magnum Sal

Autori: Marcin Krupiński, Filip Miłtuński
Editore: Gry Leonardo

Gry Leonardo porta a Essen la creazione di due autori quasi in erba: Marcin Krupiński alla sua prima esperienza come autore e Filip Miłtuński, già conosciuto per la sua uscita dello scorso anno "Mali Powstańcy: Warszawa 1944".

Magnum Sal è ambientato nella Polonia del 1368, in particolare nella città di Wieliczka, famosa perché nel suo sottosuolo sorge una delle più antiche miniere di sale del mondo.

I giocatori, neanche a dirlo, gestiscono minatori con il faticoso compito di estrarre sale dalla miniera e portarlo alla corte

tre livelli che rappresentano le camere della miniera. Ogni giocatore ha in dotazione 4 minatori all'inizio del gioco.

Nella città sono presenti oltre al palazzo dove vengono scoperte le ordinazioni reali, un'officina che permette di acquistare strumenti di lavoro per facilitare l'estrazione, una locanda dove assoldare nuovi minatori, un mercato dove vendere e comprare i tre tipi di sale in gioco e una stazione di pompaggio per estrarre l'acqua dalla miniera. L'acqua infatti rappresenta un grande ostacolo per l'estrazione ma per capire il funzionamento è

della miniera, la camera è rivelata e vengono piazzati cubi sale e acqua come indicato dalla tessera. La quantità di cubi sale che possono essere estratti da ciascuna camera è pari al numero di minatori propri presenti nella camera meno il numero di cubi acqua presenti. Il sale estratto deve essere anche trasportato fino all'esterno della miniera, è trasportato gratuitamente dai propri minatori ma deve essere pagato il trasporto se si sfruttano per esso minatori avversari.

Una volta effettuata un'estrazione i minatori inoltre non potranno effettuare un'altra estrazione senza essersi riposati. Il gioco si svolge in tre fasi ed ogni fase termina al completamento di un certo numero di ordinazioni. Ad ogni turno i giocatori possono eseguire due azioni scegliendo tra visitare un edificio della città e sfruttare le sue caratteristiche, piazzare minatori in miniera o estrarre sale.

In definitiva è un gioco di *worker placement* con una interazione tra i giocatori piuttosto alta, semplice ma che costringe a prendere delicate decisioni ad ogni turno. Qualche piccola particolarità come la coda per soddisfare le ordinazioni del re o la possibilità di sfruttare doppiamente i propri minatori (per l'estrazione e per il trasporto altrui) lo rendono abbastanza originale. Il gioco è veloce per il suo genere, è solido, essenziale ma equilibrato. I materiali sono di buona qualità e la grafica è funzionale. Merita sicuramente qualche partita.



del Re per soddisfare le sue ordinazioni. Il giocatore che avrà accumulato più soldi alla fine della partita, quello cioè che avrà estratto sale in modo più efficiente, sarà dichiarato vincitore.

Il tabellone è diviso in due parti, la zona della città e quella della miniera composta da un pozzo centrale e da tessere disposte su

necessario spiegare cosa avviene nella miniera.

Partendo dalla prima casella del pozzo i giocatori possono piazzare minatori (pedine) all'interno della miniera in modo da formare sempre una catena non interrotta tra l'ultimo omino piazzato e l'uscita del pozzo. Ogni volta che una pedina è piazzata in una nuova camera



Kaigan

Autore: Kenichi Tanabe

Editore: Ascora Games, Takamagahara

Kaigan è il gioco di debutto della Ascora Games di Scott Tepper (chi è Scott??? Rileggete ILSA n. 5!). Non è una novità di quest'anno, ma una riedizione di "Inotaizu", una piccola produzione giapponese dello scorso anno che sicuramente non ha avuto la meritata visibilità.

Il gioco trae ispirazione del lungo viaggio di Tadataka Ino e dei suoi collaboratori, che tra il 1800 e il 1821 crearono mappe dell'intera costa giapponese usando metodologie e tecniche moderne, con un errore inferiore al millesimo di grado. Le sue mappe sono state considerate un capolavoro per l'epoca e sono state le mappe ufficiali del Giappone per oltre un secolo, fino al 1924.

Ogni giocatore gestisce un gruppo di cartografi che devono muoversi in varie regioni per esplorare e creare le mappe di varie zone. Non esiste un tabellone geografico sul quale muoversi, ma semplicemente delle tessere che rappresentano zone da cartografare, caratterizzate da un numero che rappresenta la quantità di lavoro da impiegare per completare la mappa e da eventuali bonus che quel territorio può concedere.

Il gioco si articola in 5 turni: in ogni turno c'è una fase di pianificazione delle azioni con un meccanismo alquanto originale e molto strategico, successivamente lo svolgimento delle azioni scelte, e infine una fase di rendita.

Il principale punto di forza del gioco è proprio la fase di pianificazione: ogni giocatore possiede 6 carte che rappresentano le azioni che si possono compiere. A turno ognuno gioca una di queste carte su una casella disponibile su una matrice di 5 righe e 4 co-

lonne. Dopo aver giocato può decidere se reclamare una riga: significa che lui e solamente lui, compierà tutte le azioni disponibili su quella riga, indipendentemente da chi le abbia giocate, e in quel medesimo ordine; rinuncia però a poter giocare ulteriori carte per quel turno, o a fare qualsiasi altra azione non presente sulla propria riga. Chiaramente nessun giocatore potrà giocare più carte su una linea reclamata. Le azioni permettono di spostare i propri lavoratori sulle varie tessere della mappa, di svolgere il lavoro di cartografia, o di migliorare uno dei propri tracciati. Inoltre, se nella propria riga è presente un'azione poco utile un giocatore può sempre decidere di usarla "di dorso", facendo un'azione sicuramente meno efficace delle altre ma comunque utile.

Un'altra meccanica interessante è presente nella fase delle rendite, infatti, per determinare l'incasso di ogni turno, si può decidere di investire su due linee: la prima, rappresentante l'abilità artistica del gruppo, renderà lentamente ma per l'intera durata del gioco, la seconda, rappresentante invece l'appoggio politico locale, garantirà introiti maggiori ma verrà azzerata con il cambio della zona da cartografare, praticamente alla fine del 2 e del 4

turno. Infine si deve decidere anche quanto investire su un tracciato "viaggio" che fornirà, esclusivamente a fine partita, un bonus consistente.

La grafica è molto particolare, sicuramente richiama molto nei tratti lo stile giapponese "classico" e piacerà sicuramente agli appassionati di questa cultura, ma ad alcuni potrebbe apparire scarna o eccessivamente stilizzata. Oltre al classico tabellone cartonato, nel gioco è presente un poster che funge da base per le tessere delle zone geografiche e principalmente contiene il riepilogo delle varie fasi: purtroppo non fa una gran bella figura e sarebbe potuto essere sostituito da un secondo tabellone cartonato con un effetto più gradevole o da più comode schede riassuntive per i giocatori.

La partita, pur contenuta nella durata (circa 90 minuti), riesce a essere molto intensa, mettendo i giocatori, principalmente nella fase della pianificazione delle azioni, davanti a scelte decisamente complicate. In definitiva quindi un gioco sicuramente molto interessante, con una buona ambientazione, alta interazione tra i giocatori, e una profondità fuori dal comune, almeno considerando giochi della stessa fascia.





London

Autore: Martin Wallace

Editori: Czech Games Edition, IELLO, Rio Grande Games

Un gioco di Wallace dal regolamento comprensibile e dalla durata inferiore ai 90 minuti? It must be mine, come esclamerebbe Igor di Dork Tower!

In effetti, ultimamente Wallace, pur continuando la produzione di megagiochi complessi e dalla durata superiore alle due ore, sembra aver deciso di andare incontro alle tendenze di un mercato meno di nicchia che chiede giochi dalle meccaniche lineari ed una durata non superiore all'ora e mezza.

London, gioco in cui... beh a dire il vero non è chiarissimo in che panni siete: sindaci di quartiere? Speculatori? Amministratori pubblici? Diciamo semplicemente che contribuite allo sviluppo della Londra del diciannovesimo secolo, in piena rivoluzione industriale. Costruite fabbriche, aprite scuole ed ospedali, vi curate dell'illuminazione notturna, potete erigere monumenti e costruire stazioni della metropolitana, ecc... Il vostro principale problema sarà evitare di accumulare troppa "povertà", in quanto un alto numero di indigenti nella vostra "zona" vi costerà punti vittoria a fine partita. A tal scopo, potrete gestire i poveri in vari modi: istruendoli per migliorarne la condizione sociale, ma anche facendoli emigrare e persino mettendoli in prigione costruendo le apposite carceri e grazie alla polizia.

Come meccaniche London può in parte ricordare Saint Petersburg, ma con una gestione decisamente migliore della "pesca" delle carte, che porta i

giocatori a rimettere continuamente le loro carte a disposizione degli altri (in pratica, per giocare una carta, bisogna rimetterne sempre una della stessa tipologia al centro del tabellone, rendendola disponibile agli altri giocatori). Questo comporta svariate scelte interessanti nel corso dello stesso turno di gioco.

Interessante anche il meccanismo con cui le carte "producono" soldi e punti

rappresentando un gioco qualitativamente migliore di molti altri della medesima categoria e durata, con interessanti tocchi innovativi in un genere che sembrava aver già detto tutto. I puristi di Wallace, innamorati dei gioconi complessi, potrebbero trovarlo un po' leggerino per i loro palati, invece.



vittoria, che non è automatico, ma il giocatore stesso dovrà decidere se "far correre" il proprio pezzo di Londra, producendo soldi e punti ma generando solitamente povertà addizionale, di cui come abbiamo detto non è sempre facile liberarsi anche se esistono svariati modi per farlo.

In definitiva, la prima impressione su questo titolo è estremamente positiva,



Loch Ness

Autore: Walter Obert

Editori: Red Glove, The Game Master BV, Granna

La Red Glove amplia la gamma dei giochi per bimbi e famiglie inaugurata con la collaborazione con la polacca Granna e la localizzazione di Super Farmer, Hooop e Kraby e lo fa affidandosi all'estro di Walter Obert che dimostra la sua capacità di svariare tra i diversi target di giocatori. In Loch Ness dobbiamo guidare il nostro gruppo di turisti curiosi attorno al noto lago scozzese nel tentativo di scattare le migliori fotografie di Nessie, il leggendario mostro. Ogni giocatore ha a disposizione due pedine turista (3 nel gioco a due) che disporrà nei punti di osservazione sulle rive del lago. Il mostro è formato da tre pezzi distinti, la testa, la schiena e la coda che si muovono sulla plancia con un simpatico effetto di emersione parziale dall'acqua. Un dado a 12 facce determina il movimento di Nessie.

Ogni casella del lago può essere "a tiro" di due o più punti di osservazione, e alla fine del movimento ogni turista che "vede" una parte di Nessie ha la possibilità di scattare una foto a seconda di quante caselle del suo punto di osservazione sono occupate dal mostro. Le foto sono rappresentate da tessere di valore da 1 a 5 che vengono pescate da un sacchetto di stoffa. Ovviamente avere più possibilità di pesca permette di pescare più volte aumentando la possibilità di ottenere una buona foto. In alternativa al tiro di dado il giocatore può scegliere di spostare un suo turista in un nuovo punto di osservazione.

Anche in questo caso la grafica del gioco è stata affidata a Piotr Socha come nei giochi della stessa linea e si presenta gradevole e in tema con il target a cui è indi-

rizzato il prodotto.

Le regole sono semplicissime, anche nelle varianti avanzate le meccaniche restano alla portata di tutti e la durata di una partita è limitata a circa 20 minuti. Il numero di giocatori supportato va da 2 a 5. Il gioco è sicuramente indicato per un pubblico di giovanissimi e ben si presta ad essere giocato in famiglia, con questi presupposti si può tranquillamente sorvolare sulla ripetitività delle mosse e sullo scarso impegno strategico necessario per affrontare la sfida e può essere sicuramente avvicinato fin dai 4 anni come indicato sulla scatola.

In conclusione, se rapportato agli altri titoli della linea, Loch Ness è sicuramente il gioco più semplice e facile e, pur non apportando nulla di nuovo sul panorama ludico, offre un'ottima alternativa alle linee dei giochi per bambini di case come Haba o Drei Magier Spiele grazie ai simpatici componenti ed alla grafica accattivante. Un unico appunto: nelle foto del

prototipo, reperibili in internet, il mostro sembra molto più grande di quello contenuto nella scatola e questo se devo essere sincero mi ha un po' deluso, se fosse stato di dimensioni più consistenti avrebbe avuto un altro effetto sul colpo d'occhio d'insieme.





Merkator

Autore: Uwe Rosenberg

Editore: Lookout Games

Essen 2010 segna il ritorno dell'accoppiata Uwe Rosenberg e Lookout, con Merkator. Si tratta da parte dell'autore di Agricola e LeHavre di una scelta estrema, minimale nel look e nella realizzazione.

Merkator è quasi un gioco logistico. Sullo scarno tabellone sono rappresentate otto zone principali, ciascuna delle quali produce cubi di un determinato colore, e quattro zone secondarie, che non hanno produzione.

I giocatori possiedono dei contratti che richiedono di consegnare alcuni tipi di beni in una delle zone. Benché le varie zone siano collegate, non c'è alcun tipo di movimento. Nel proprio turno il giocatore attivo posiziona il segnalino "Merkator" in una zona a sua scelta, si appropria di tutti i cubi che vi si sono accumulati e completa i contratti collegati a quella zona per cui possiede i relativi beni. Ciascuno dei cubi presi dalla zona rappresenta due beni diversi. Quando un giocatore prende i cubi, decide come suddividerli fra i due tipi di beni, purché ne allochi almeno uno per ciascuna delle due risorse. In più, se possiede carte Bonus relative alla zona, ottiene altre due beni specifici.

La produzione dei cubi viene attivata seguendo i collegamenti riportati sul tabellone: ogni zona principale collegata a quella in cui è stata posta la pedina Merkator riceve un cubo del proprio colore (le zone secondarie attivano la produzione in modo diverso).

Recarsi in una zona costa o rende dei segnalini tempo, presi da un tabellone comune, che regola-



no la durata del gioco (nonché il verificarsi alcuni semplici eventi aggiuntivi). Con i segnalini accumulati è possibile "partecipare" ai turni degli avversari: il pagamento di segnalini permette di ottenere le risorse bonus e completare i contratti connessi alla zona in cui è stato spostato il segnalino Merkator.

A cosa serve completare i contratti? Ci sono contratti di livello da 2 a 10, progressivamente più ricchi e di difficile realizzazione. Completarne uno permette di ottenerne uno di livello subito superiore e di mantenere quello appena completato. Comunque, non è possibile avere all'inizio del turno più di 5 contratti. Quelli in eccedenza vanno venduti, e i soldi ottenuti vengono investiti in carte Bonus (che danno risorse aggiuntive visitando alcune zone) o in edifici, che danno punti vittoria alla fine del gioco.

Il gioco finisce se viene preso l'ultimo segnalino tempo o se un

giocatore completa un contratto di valore 10. Ogni giocatore gioca un ultimo turno, poi calcolano i punti dati dai contratti posseduti e dagli edifici.

Merkator rappresenta la quintessenza del gioco "german" ad Essen 2010: praticamente astratto, complesso e profondo, incentrato su una sola elegante meccanica. Un gioco "spacca cervelli", apparentemente arido e monotematico, ma di un fascino innegabile nell'utilizzo dell'interazione indiretta. Nella scelta dei materiali e nel fornirli di molteplici varianti si legge una scelta coraggiosa di Lookout e Rosenberg, e una notevole fiducia nella qualità del prodotto. Merkator risulta un gioco di nicchia, che può non piacere per svariati motivi, ma non si può non ammirare.



Navegador

Autore: Mac Gerdts

Editore: PD-Verlag, Rio Grande Games

Essen 2010 segna il ritorno di una novità editoriale di Gerdts basata ancora una volta sull'inossidabile meccanica della rondella. Dopo la pausa segnata da Princes of Machu Picchu e la rielaborazione di Imperial (Imperial 2030), l'autore propone un titolo economico e di esplorazione che fonde abilmente tema e meccaniche.

I materiali sono abbondanti e buoni: un bel tabellone bilingue dall'aspetto "antico", segnalini di legno e fustelle funzionali e di buona qualità.

I giocatori interpretano ricche

Il gioco si svolge a turni, in cui i giocatori eseguono una delle sette azioni disponibili; come sempre la meccanica della rondella vincola la scelta delle possibili azioni che il giocatore può effettuare nel proprio turno, rendendone alcune estremamente antieconomiche.

Le azioni disponibili sono:

- Procurarsi nuovi lavoratori a Lisbona, il cui costo in denaro dipende dal numero di chiese possedute e dalla fase di gioco (sono tre, ed evolvono con la progressione dell'esplorazione);

possiedono navi nel mare corrispondente e sufficienti lavoratori);

- Edificare nuove costruzioni, scegliendo una combinazione di chiese, cantieri e fabbriche (purché si abbia forza lavoro e denaro sufficienti);

- Utilizzare il mercato, vendendo i beni prodotti dalle colonie (causandone un ribasso del prezzo) o lavorandoli con le fabbriche (innalzandone il valore);

- Ottenere privilegi, sotto forma di moltiplicatori di punti vittoria, rinunciando ad uno dei propri lavoratori a Lisbona (il numero di privilegi disponibile dipende dalla fase di gioco).



famiglie di commercianti che contribuiscono allo sviluppo dell'impero coloniale portoghese, navigando alla volta dell'estremo oriente. Esplorando mari sconosciuti, fondando nuove colonie (da cui ottengono materie prime) e costruendo industrie (per lavorarle), cercano di ottenere privilegi con cui influenzeranno il totale dei loro punti vittoria.

- Costruire nuove navi a Lisbona, il cui costo dipende dal numero di cantieri posseduti e dalla fase del gioco;

- Far navigare le navi, per raggiungere ed esplorare mari sconosciuti, alla scoperta di nuove ricchezze (ma al costo di una delle navi per tratta di mare inesplorato);

- Fondare colonie che producono uno dei tre beni del gioco (se si

L'ultimo turno inizia se viene costruito l'ultimo degli edifici oppure se viene raggiunta la regione di Nagasaki. Tutto ciò che è stato acquisito durante il gioco (soldi, colonie, navi, lavoratori, fabbriche, nuovi mari esplorati, cantieri e chiese) contribuisce al totale dei punti vittoria, con un fattore che dipende dai privilegi accumulati. Navegador è un gioco economico che premia l'efficienza e le giuste scelte di temporizzazione. Le vie percorribili per ottenere punti vittoria sono molteplici, e il loro valore relativo dipende dalle scelte degli avversari. La disposizione delle azioni sulla rondella è ben congegnata, impedendo sequenze di scelte stereotipate (come accadeva in Hamburgum).

Il gioco scorre fluido e si completa in circa 90 minuti. L'impressione dopo le prime partite è che sia il miglior titolo "veloce" di Gerdts basato sulla rondella.



Olympus

Autori: Andrea Chiarvesio, Luca Iennaco

Editori: Stratelibri, Fantasy Flight Games

Dopo il grande successo di Kingsburg, la Stratelibri torna sul mercato con un altro prodotto 100% made in Italy, ideato dalla stessa coppia di autori Chiarvesio-Iennaco; si tratta di un gioco gestionale, in pieno stile german game, ma in cui è stato eliminato il fattore fortuna legato al dado. Ogni giocatore ha il controllo di una delle più importanti città greche dell'epoca e deve cercare di farla espandere per prevalere sulle rivali, controllando così il Peloponneso. Per farlo ha inizialmente a disposizione una triade di sacerdoti che dovrà inviare a pregare in uno dei templi dei grandi Dei dell'Olimpo. La dedizione dei sacerdoti si concretizzerà in specifici vantaggi che consentiranno alla popolazione di progredire più facilmente in diversi ambiti come il cibo, la cultura, la popolazione e l'arte militare.

Il meccanismo di piazzamento riprende il classico "worker placement", con qualche minima innovazione che rende la sequenza di gioco meno scontata. Ad ogni turno il primo giocatore deve decidere quale delle divinità dovrà adorare uno dei suoi sacerdoti. Una volta effettuata la scelta, tutti gli altri giocatori potranno decidere se partecipare alla preghiera, impiegando un sacerdote della propria dotazione, oppure no, rinunciando per quel turno al favore della divinità prescelta. La capienza di ogni tempio è illimitata per cui è possibile ospitare un sacerdote per ogni giocatore, con l'unica differenza che il giocatore di turno, e cioè colui che ha selezionato per primo proprio quella divinità, avrà in cambio una ricompensa

molto più vantaggiosa di quella degli altri sacerdoti che lo hanno accompagnato nell'adorazione.

livello e, se si raggiunge il fondo di una delle sei scale prima degli avversari, si conquistano anche



Queste dinamiche di collocazione dei sacerdoti sono il fulcro del gioco perché consentono di recuperare le risorse necessarie per realizzare il maggior numero di edifici tra quelli a disposizione. Tali costruzioni sono raffigurate da carte, richiedono una determinata tipologia e quantità di risorse oltre che un livello minimo di cultura per poter essere realizzate e sono importanti sia perché rappresentano uno dei pochi mezzi per collezionare punti vittoria sia perché donano ulteriori bonus per lo sviluppo, temporanei o permanenti.

Altro espediente per accaparrarsi la vittoria è procedere il più possibile su ognuna delle sei scale progresso (cultura, cibo, ecc...), infatti a fine partita si riceve 1 PV ogni due step di avanzamento ottenuti su ciascun

altri 2 PV esclusivi rappresentati dalla carta Bonus Gloria. La partita ha termine quando sono stati assegnati 4 Bonus Gloria. Rispetto a Kingsburg, in Olympus scompare del tutto il fattore fortuna, non solo perché non vengono usati dadi, ma anche perché ogni giocatore si trova ad avere le stesse opportunità di scelte e piazzamento degli avversari. E' anche presente un buon elemento di interazione tra i giocatori: investendo sulla forza militare o scatenando la peste contro i nemici si può scombussolare un po' le sorti della contesa, rendendo le partite diverse tra loro.



Rallyman

Autore: Jean-Christophe Bouvier

Editore: Rallyman

Si tratta di una simulazione di competizioni rallystiche, non è un gioco nuovo visto che è stato prodotto in Francia un paio di anni fa ma solo ora portato ad un pubblico più ampio, soprattutto visto il successo avuto tra gli appassionati transalpini.

I giocatori utilizzano dei dadi per muovere le loro macchine lungo un percorso lineare e modulare formato da quattro diverse schede componibili contenenti percorsi con forme e caratteristiche differenti.

A differenza di tutti i predecessori nel genere però ogni dado permette il movimento di un solo spazio. Ogni dado ha uno o più simboli di pericolo e se neiappaiono tre il pilota perde il controllo dell'auto che può uscire di strada e subire danni. Ogni dado rappresenta una marcia e più alta è la marcia con cui si finisce il proprio turno minore è il tempo che viene accumulato.

Alla fine della tappa ogni giocatore somma tutte le carte tempo che ha acquisito e chi ha il totale minore vince è il vincitore.

Il gioco prevede la possibilità di giocare gare composte da più tappe (sommando i tempi di ciascuna), utilizzare gomme differenti a seconda dello stato della strada (ogni scheda esiste in due versioni: asfalto o neve), o di stabilire punti di assistenza tra una tappa e l'altra.

A rendere più profondo e meno aleatorio il gioco si aggiunge la possibilità di scegliere se tirare un dado alla volta (potendosi fermare in qualunque momento se il rischio è troppo grande) o tutti i dadi assieme correndo maggiori rischi ma guadagnando gettoni "secondo" che andranno sottratti dal tempo finale o che potranno essere spesi per evitare tiri di

dado futuri.

I materiali sono eccellenti ad eccezione delle carte che però non dovrebbero subire particolare usura, le macchine sono molto piccole (circa 1 cm) ma ben curate, il cartone è abbastanza solido e la grafica è accattivante; eccellente l'uso della gomma nei segnalini che entrano a contatto con il tabellone e le carte, l'attrito è tale da non farli spostare nemmeno in caso di urto.

Il regolamento è perfettamente coerente con il tema e fa di tutto per non limitare la casualità a posteriori e non voluta; lascia poi mille possibilità di sviluppo sia da parte del produttore sia da parte dei giocatori che tendono a farsi prendere la mano dalle house rules.

Si tratta di un gioco rivoluzionario rispetto a tutti i predecessori e come tale va preso, necessita di un po' di digestione per adattare il proprio modus operandi alle nuove condizioni ma, una volta che l'adattamento si è completato le sensazioni che si otten-

gono sono molto positive.

L'unica perplessità è nell'uso di un mazzo di carte per la gestione di alcune situazioni di rischio, conoscendone la composizione e vedendo i risultati ottenuti dagli altri giocatori può capitare di sapere già che il presunto rischio in realtà non lo è affatto; forse i dadi sarebbero stati più funzionali ma evidentemente al produttore servivano delle carte per completare un mazzo; nulla che non si possa risolvere con una house rule, comunque.





Sun, Sea & Sand

Autore: Corné van Moorsel

Editore: Cwali

Questa'anno Corné van Morsel e la Cwali abbandonano il tema sportivo caratteristico dell'ultimo biennio (Powerboats e BasketBoss) e sbarcano ad Essen 2010 con un gestionale ambientato su un'isola tropicale.

I giocatori interpretano il ruolo di una famiglia di isolani che decide di aprire una struttura alberghiera. Nel giro di otto turni (la durata in settimane della stagione delle vacanze), gli aspiranti albergatori dovranno edificare bungalow, allestire attrazioni per gli ospiti, andare a prelevare i turisti al porto per condurli presso la propria attività, gestire le loro prenotazioni per le settimane successive; il tutto nel tentativo di costruire il migliore e più attraente resort dell'isola.

A prima vista Sun, Sea & Sand sembra un classico gioco di worker placement: i giocatori possiedono un numero variabile di pedine che possono essere assegnate a svolgere i quattro possibili compiti:

- a) costruzione bungalow – ogni turista vuole un posto dove dormire, e non è possibile accogliere nuovi ospiti se non si hanno posti letto liberi;
- b) allestimento delle attrazioni necessarie affinché i turisti si trattengano presso il resort per più di una settimana;
- c) prelievo dei turisti in arrivo – di 4 colori diversi, ciascuno interessato ad un particolare tipo di attrazione, oppure accettazione di prenotazioni per le settimane successive;
- d) costruzione di cartelloni pubblicitari per attirare i turisti "indecisi".

La novità sostanziale è l'introdu-



zione del fattore tempo: ciascuna delle azioni impegna il lavoratore per un certo numero di turni, rendendo di fatto dinamico il numero di azioni disponibili. Il fattore tempo entra anche attraverso il meccanismo delle prenotazioni (che impegna il giocatore ad avere sufficienti bungalow liberi nei turni successivi, pena una perdita economica) e nella permanenza presso albergo dei turisti, collegata al numero di attrazioni (del tipo opportuno) allestite presso l'albergo. Alla fine del turno, i giocatori ricevono denaro proporzionalmente al numero di ospiti presenti nel resort.

Solo alla fine, dopo otto turni, viene fatta una valutazione del complesso alberghiero: i punti vittoria sono attribuiti in base al numero di turisti presenti l'ultima settimana, ai cartelloni pubblicitari costruiti, alle attrazioni e alla loro disposizione nell'albergo.

Sun Sea & Sand è una piacevole variante nell'affollato mondo del

worker placement. L'introduzione del fattore tempo lo rende sufficientemente diverso dai titoli disponibili. L'integrazione fra tema e meccaniche è mirabile, se escludiamo la valutazione finale, che appare leggermente forzata. Il gioco è totalmente privo di alea (tutti gli arrivi dei turisti sono noti fin dall'inizio della partita; la rigiocabilità è garantita dall'elevato numero di combinazioni possibili nelle distribuzione degli arrivi); il meccanismo dei turisti indecisi introduce una piccola componente difficilmente controllabile. La durata del gioco è breve (circa un'ora), tuttavia le scelte da affrontare sono interessanti. Piccola nota finale di colore: il segnalino del primo giocatore è una bella conchiglia!



Target Earth

Autore: Jacobo Cagigal

Editore: Gen-X Games

"Anno 2030. Centinaia di dischi volanti provenienti dallo Spazio Siderale circondano improvvisamente il nostro pianeta. L'invasione aliena è iniziata. Utilizzando la costrizione, l'intimidazione e il terrore, con il supporto di tecnologie avanzate, gli alieni ottengono un iniziale successo. Molti stati soccombono o si schierano con gli alieni, convinti della superiorità degli invasori. Gli alieni costruiscono basi in queste regioni, controllando il loro territorio e reprimendo ogni indizio di resistenza".

Queste sono le premesse di Target Earth, nuovo gioco semi-cooperativo edito dalla Gen-X Games, la casa spagnola che ha segnato il mondo dei giochi con 2 de Mayo e Luna Llena. Si tratta del primo gioco di Jacobo Cagigal e, secondo me, di un ottimo debutto in società.

Il tema di Target Earth non è troppo originale, almeno per i giocatori che conoscono la serie di videogiochi UFO. Gli eserciti convenzionali dei terrestri sono distrutti, e l'unica speranza per gli uomini consiste in un progetto segreto, conservato in basi segrete dalle quali inizierà l'organizzazione della resistenza. La tecnologia terrestre da sola non è sufficiente: per vincere i giocatori devono battere gli alieni, per recuperare manufatti e conoscere le tecnologie aliene.

I giocatori interpretano le fazioni alleate e le loro basi: ciascuno deve amministrare il denaro per costruire difese e sviluppare tec-

nologie prima che gli alieni conquistino la Terra. Target Earth può essere giocato in modo puramente cooperativo (tutti i giocatori contro gli alieni) o semicooperativo (tutti i giocatori contro gli alieni, ma un solo giocatore vince).

In metà del tabellone è rappresentata la Terra con le trenta nazioni più influenti (nel 2030!). L'altra metà è utilizzata per le missioni aliene e i combattimenti. All'inizio del gioco otto stati sono controllati dagli alieni, per un totale di 24 Punti Vittoria, e otto nazioni formano l'alleanza umana, per un totale di 24 PV e un reddito di 20. I rimanenti 12 stati sono neutrali. Ogni stato ha un valore in PV, reddito e valore diplomatico, che misura quanto la nazione è in grado di resistere ai tentativi di controllo da parte degli alieni e dell'alleanza.

Ogni giocatore ha una plancia personale che rappresenta la sua fazione e la sua base; quest'ultima ha un equipaggiamento iniziale di moduli ed unità e un numero di carte alleanza che dipendono dal numero di giocatori.

Inutile dire che organizzare le proprie basi in modo coordinato è importante: avere almeno due laboratori permette di iniziare a fare ricerca presto, mentre un numero opportuno di astronavi permette di bloccare gli alieni nello spazio per il primo turno.

Durante ogni round gli alieni attaccano la Terra e gli umani provano a fermarli scontrandosi sia nello spazio che in terra, al fine di evitare che le nazioni vengano invase. Nel frattempo, i giocatori sviluppano le basi e i sistemi di difesa, nonché nuove tecnologie. Alla fine del settimo round, gli umani vincono se hanno raggiunto il quarto livello di conoscenza



delle tecnologie aliene E hanno più PV degli alieni. Alien e umani possono vincere in qualunque momento, prima della fine del settimo round, se raggiungono o superano i 50 PV.

Ciascun turno è diviso in nove fasi. Innanzitutto gli umani ricevono le rendite dalle nazioni alleate e controllate, poi votano per decidere se sviluppare tecnologie militari, migliorando i valori di combattimento di astronavi, soldati o carri armati, o studiare le tecnologie aliene. Le prime sono più utili alla sopravvivenza, ma le ultime sono una condizione di vittoria, ed è possibile sviluppare una sola tecnologia a turno, a meno di utilizzare la carta scienziato.

Nella fase di produzione le rendite, divise in modo uguale fra i giocatori, vengono utilizzate per costruire moduli e unità aggiuntive per le basi. Tali moduli includono magazzini, hangar, garage, caserme, radar e laboratori. L'unico vincolo che deve essere rispettato consiste nel fatto che una base deve avere almeno tanti magazzini quanti sono i moduli che si intendono costruire. Hangar, caserme e garage servono per costruire le unità; i laboratori sono condizione necessaria per lo sviluppo delle tecnologie, i radar permettono di intercettare gli alieni nello spazio. Per vincere i giocatori si devono coordinare, avendo bisogno di laboratori per fare ricerca, di radar per intercettare gli alieni, ma anche di astronavi per combatterli nello spazio, nonché di soldati e carri armati per batterli sulla terra.

Nella fase diplomatica gli umani possono provare ad attrarre una nazione neutrale: la scelta è se tentare di raggiungere un'alleanza

difficile ma proficua o una semplice ma con pochi vantaggi.

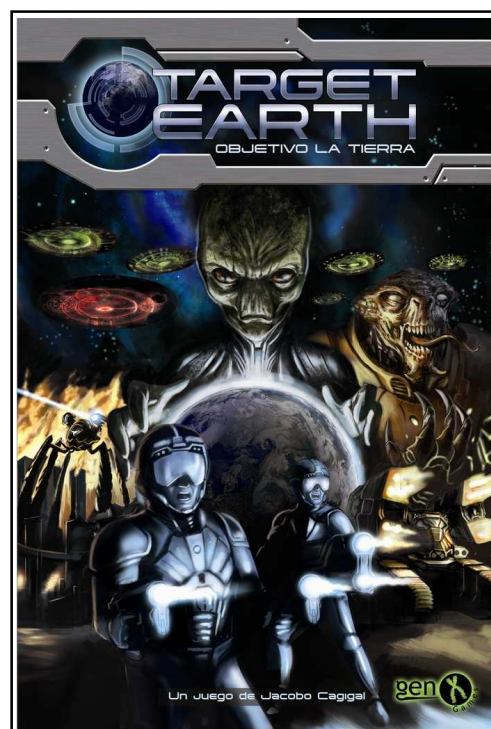
Nella quinta fase arrivano gli UFO, in numero variabile da quattro ad otto. Gli UFO sono pescati a caso, ma le loro dimensioni e numerosità dipendono dal turno. Essi attaccheranno una nazione o una base scelte a caso.

Nella fase sei gli umani possono intercettare un certo numero di alieni, limitato dal numero di radar installati in tutte le basi dei giocatori, inviando astronavi per fermarli nello spazio.

Le regole di combattimento sono semplici e immediate. Gli UFO sopravvissuti allo scontro atterrano. I giocatori possono inviare soldati e carri armati per contrastarli. Combattere gli alieni a terra è molto più difficile, ma è necessario per procurarsi i manufatti alieni necessari per approfondire le conoscenze sulle tecnologie aliene (e quindi vincere il gioco). Gli alieni sopravvissuti allo scontro attaccheranno la nazione cercando di conquistarla. Alcune resisteranno alle invasioni, altre verranno conquistate.

Il gioco fluisce elegantemente e la maggior parte delle decisioni riguarda cosa costruire e quali UFO cercare di sconfiggere, dal momento che è quasi impossibile bloccare tutte le ondate. Riuscire ad ottenere il controllo di una nazione ricca nel primo round può segnare una svolta per gli umani.

Il gioco è divertente e gira bene, ma per i giocatori esperti consiglio vivamente le regole semicooperative, secondo le quali i giocatori ottengono punti se partecipano a scontri vincenti e in situazioni particolari che dipendono



dalla fazione scelta. Se il gioco è vinto dagli umani, vince il giocatore con il maggior numero di PV, considerando anche una carta obiettivo segreta che viene pescata da ogni giocatore all'inizio del gioco. L'obiettivo segreto spesso vincola le scelte dei giocatori, dal momento che fornisce bonus/malus in base al numero e/o al tipo di nazioni che sono sotto il controllo degli umani/alien alla fine del gioco.

Secondo me è preferibile giocare nella modalità "difficile" (con più alieni meglio organizzati), dal momento che nella modalità "normale" è piuttosto facile battere gli alieni.

Target Earth è ben realizzato, ed è un buon gioco per gli appassionati dell'argomento. Un altro successo da parte della Gen-X e un buon debutto per Jacobo Cagigal.



The Boss

Autore: Alain Ollier

Editore: Blackrock Editions

Uno dei tanti titoli che hanno fatto giocare i visitatori dello Spiel (nonché ha avuto l'ardire di affacciarsi alla Top10 della classifica di FairPlay durante l'evento) è il gioco della Blackrock, casa editrice francese nota per aver precedentemente edito in collaborazione con la Ghenos Games, Leader One e Strada Romana.

The Boss, titolo molto esplicativo, senza mostrare troppa esuberanza nelle dimensioni della scatola, ha sicuramente le carte in regola per essere un prodotto degno d'interesse sia per la durata di una partita, sia per la semplicità delle proprie meccaniche, ben miscelate e basate bluff e maggioranza, che lo contraddistinguono come gioco intrigante e non affatto banale.

Alain Ollier, patron ed autore della Blackrock, da' in pasto ai giocatori carte e cubetti con una plancetta segnapunti fustellata per completare il kit con cui cimentarsi per il controllo delle città in gioco.

Il regolamento permette un setup variabile tra 2 e 4 giocatori che vede mettere in tavola diverse metropoli del panorama Americano sulle quali i giocatori devono cercare di acquisire la maggioranza per portare a casa un bottino di punti vittoria inizialmente segreto, bottino rappresentato da una carta coperta estratta prima della distribuzione delle rimanenti ai giocatori stessi che turno per turno le devono rivelare tutte. Il valore segreto del bottino diventa quindi più intuibile mano a mano che i turni passano ed

appare più evidente dove concentrarsi per avere la maggioranza, sempre che un bluff ben congeniato non faccia ottenere dei malus quali l'esclusione di un gangster dal gioco per uno o più turni verso chi ha scommesso male sui propri piazzamenti.

Su ogni carta città rimanente distribuita ai giocatori in modo casuale, compaiono diverse icone con valori positivi o effetti negativi che sono altresì rappresentati sulle carte città iniziali visibili a tutti. Non di meno sono sempre note a tutti quante sono le carte mancanti di ogni città ancora da giocare ed in mano ai giocatori.

Per quanto riguarda la sequenza di gioco, ogni giocatore al proprio turno pone una carta scoperta dalla propria mano sul tavolo sotto la città del colore corrispondente e, se vuole, piazza dei propri gangsters su una città qualsiasi dove voglia espandere la propria influenza

(ma non subito su Chicago, che è speciale).

Se ne ha che la presenza dei gangsters può essere rilanciata al rialzo su tutte le carte fino ad esaurimento. Una volta piazzate in gioco tutte le carte, si rivelano i bottini inizialmente nascosti e si assegnano i malus/bonus.

La partita ha una durata variabile tra 3 e 5 turni, grazie ad un'ulteriore estrazione di carte-counter. In 2 giocatori si ha una durata media di 15min che può arrivare ai 30min in 4 giocatori.

Il gioco che a prima vista può sembrare molto semplice, rivela una certa profondità durante la partita: dove piazzare prima o attendere; giocare una carta piuttosto che un'altra; diventano scelte fondamentali. La scatola è facilmente trasportabile ma per comodità totale basta un sacchetto da mettere nello zaino con carte e cubetti... o semplicemente fate come me, infilatelo nella fondina sotto l'ascella!





The Resistance

Autore: Don Eskridge

Editori: Homo Ludicus, Indie Boards and Cards

Siamo membri della Resistenza, disposti a tutto pur di compiere con successo le nostre missioni, ma il pericolo è sempre in agguato: tra di noi si nascondono vili sabotatori del regime!

Il gioco comincia con l'assegnazione di un ruolo segreto a ciascun giocatore, membro della resistenza o infiltrato. Scopo del gioco è far arrivare la propria fazione a 3 missioni completate con successo (per i membri della resistenza) o fallite (per i sabotatori). Dopo una breve fase nella quale gli infiltrati si riconoscono tra loro, il gioco comincia e si iniziano a pianificare le missioni.

Il leader, scelto a caso all'inizio della partita, propone un gruppo di un determinato numero di elementi, diverso a seconda della fase del gioco, per la missione. Quindi tutti i giocatori, con un voto pubblico a maggioranza, decidono se accettare o meno la missione proposta del leader. In caso di missione annullata il leader viene sfiduciato, e il ruolo passa al giocatore successivo senza che la missione venga svolta. In caso di missione approvata, invece, i membri della missione sono chiamati a dare il loro contributo e si effettua una seconda votazione, questa volta segreta. I membri della resistenza voteranno con un successo, mentre gli infiltrati possono decidere se effettuare un sabotaggio o meno. Le carte vengono scoperte e se risulta almeno un sabotaggio la missione è fallita! Indipendentemente dall'esito, al termine di una missione, il ruolo di leader passa al giocatore seguente. Ben presto la tensione e il sospetto crescono, membri che in missioni precedenti erano ritenuti fidati, con lo svolgersi degli eventi possono scoprirsi doppio-



giochisti, e non si può mai (o quasi) essere sicuri delle rispettive identità.

Le regole sono veramente semplici e consentono una spiegazione breve e agevole anche a giocatori occasionali; inoltre per i giocatori più smaliziati è possibile aggiungere abilità speciali che rendono il gioco più impegnativo e decisamente più imprevedibile. Aprendo la piccola scatola di questo nuovo party game, adatto dai 5 ai 10 giocatori, si è immediatamente colpiti dalla cura complessiva impiegata nella sua realizzazione: la scatola, di dimensioni tali da consentire un agevole trasporto ma studiata per contenere al meglio tutti i componenti; le carte, di eccellente qualità e molto ben disegnate, la plancetta conta-turni, tutto sommato di poca utilità, ma graficamente molto curata e di spesso cartone patinato; e infine i segnapunti di legno di generose dimensioni.

La meccanica richiama in maniera evidente un filone di giochi

decisamente molto sfruttato (Lupus in Tabula, Werewolf, Mafia) ma li migliora sotto diversi aspetti: innanzitutto non c'è eliminazione dei giocatori, tutti quantomeno contribuiscono ad accettare/respingere le missioni fino alla fine. Poi, salvo la breve fase iniziale, non c'è durante il gioco la necessità della fase "tutti a occhi chiusi..." che sicuramente è un po' forzata e spezza l'atmosfera; infine il doppio sistema di voto (accettare / respingere la missione e eseguirla / sabotarla) rende le discussioni decisamente più interessanti unendo elementi di logica a quelli di deduzione e di bluff.

Sicuramente un gioco che ha colpito nel segno, la sola domanda restante a questo punto è: chi vorrà più essere un contadino o un lupo mannaro se può essere un eroico membro della resistenza?



Troyes

Autore: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban

Editore: Pearl Games, Z-Man Games

Piacevole sorpresa Troyes, decisamente un colpo ben assestato per la neonata Pearl Games.

L'ambientazione, non posticcia ma nemmeno ricca, ci cala tra gli edifici una cittadina Francese della regione dello Champagne; i giocatori prendono le mosse di una importante famiglia del tempo che usa la sua influenza per reclutare e controllare la popolazione del luogo contribuendo alla costruzione della città e guadagnando così punti vittoria.

I 24 dadi contenuti nella scatola potrebbero spaventare i giocatori dai gusti più strategici; in realtà il loro utilizzo è regolamentato in modo così brillante in da aver portato Troyes a scalare in poco tempo le classifiche di tutto il mondo, raggiungendo e superando giochi classificabili nella stessa categoria come *Kingsburg*, *Yspahan*, *Macao*, *Alien Frontiers*, tanto per citare alcuni giochi che hanno la "gestione" di dadi come meccanica principale.

La popolazione di Troyes è organizzata in tre ceti sociali: civili, militari e religiosi. Ogni giocatore inizia la partita occupando spazi negli edifici di ciascuna di queste categorie determinando così una forza lavoro sotto il controllo del giocatore. Occupare gli edifici costa monete, versate dal giocatore ad ogni turno dopo aver incassato una rendita fissa.

La forza lavoro per il giocatore è tramutata in dadi in quantità e colore pari agli occupanti dei tre edifici (giallo per i civili, rosso per i militari e bianco per i religiosi) che ciascuno lancia e piazza nel proprio spazio sul tabellone.

Una sequenza di eventi negativi deve essere affrontata prima di iniziare le azioni vere e proprie, costringendo in alcuni casi i gio-

catori a sacrificare alcuni dei loro dadi.

Il cuore del gioco è l'utilizzo della forza lavoro che può essere impiegata per annullare eventi negativi, recuperare monete, costruire la cattedrale, occupare nuovi spazi negli edifici (per ottenere più dadi nel turno successivo) o per attivare le attività di sviluppo della città rappresentate da carte che entrano via via in gioco.

La maggior parte delle azioni si realizzano giocando un set di dadi (da 1 a 3) di uguale colore e attivando un'azione con una potenza definita dalla somma dei dadi divisa per un fattore caratteristico per ciascuna azione.

Costruire set con dadi propri è gratuito, costa invece acquistare dadi degli altri giocatori (che comunque non possono rifiutare la transazione). Più il gruppo è numeroso (e quindi potente) più alto sarà il costo dei dadi acquistati per formarlo.

Punti influenza, anch'essi guadagnati durante la partita permettono di reclutare nuova popola-

zione o modificare i risultati del lancio dei dadi, opportunità quest'ultima offerta anche da numerose carte attività e che contribuisce ad aumentare il controllo sui dadi rendendo il gioco piuttosto strategico.

Il gioco non è breve, in quattro può raggiungere le due ore ma senza significativi cali di ritmo. Il sistema di utilizzo dei dadi non è molto intuitivo ma lo si padroneggia in pochi turni. Nonostante i numerosi tiri di dado il gioco permette una buona impostazione strategica e i numerosi modi per realizzare punti tengono alta la tensione decisionale. La rigiocabilità è alta grazie alla varietà delle carte attività e alla sequenza degli eventi. Interazione tra i giocatori quasi mai diretta ma significativa. Tutto è ben bilanciato, godibile e fresco, l'assenza di una significativa ambientazione non toglie nulla alla partita che diventa una esperienza di puro gioco che non potrà certamente deludere gli amanti del gioco di stile Europeo.





Vinhos

Autore: Vital Lacerda

Editori: Huch & Friends, IELLO, Red Glove, What's Your Game?, Z-Man Games

La What's Your Game?, reduce dai recenti successi raccolti da Vasco da Gama, propone per Essen 2010 l'opera prima di un giovane autore portoghese, gioco del quale ho avuto il piacere di seguirne l'evoluzione come playtester.

In Vinhos i giocatori agiscono come viticoltori in terra portoghese e, calandosi perfettamente nell'ambientazione, devono coltivare le viti, vinificare, ottimizzare la produzione e promuovere i loro vini.

Da uno sguardo al tabellone si ha subito l'idea della complessità di Vinhos. Nella parte centrale spicca la griglia per la selezione delle azioni. La parte destra è invece dedicata all'importante capitolo della fiera. In alto a sinistra troviamo la mappa del Portogallo divisa in 8 regioni dalla quale i giocatori potranno selezionare i propri vigneti. Ogni regione ha la propria caratteristica e fornisce specifici vantaggi, riflettendo la varietà dei vini portoghesi.

Oltre al tabellone ogni giocatore ha una plancia su cui gestire le proprie tenute ed i propri magazzini di vini.

Il gioco si svolge in 6 ipotetici anni, in ognuno dei quali i giocatori hanno a disposizione 2 azioni. Alla fine di ogni anno si ha la produzione ed in base ai vigneti posseduti si producono vini. Il meccanismo è simile a molti giochi (Agricola), ma con interessanti novità: i vini hanno un valore determinato dai miglioramenti apportati alle differenti tenute ed all'annata che è invece comune a tutti (il valore dell'annata è stabilito da una tessera estratta ad inizio anno). Inoltre i vini, come è noto, invec-



chiano. I giocatori gestiscono l'invecchiamento dei vini sulle proprie plance: se non si posseggono cantine i vini dopo due anni (dopo due fasi produzione) sono da buttare. Se invece si posseggono cantine allora i vini potranno invecchiare fino a 4 anni e allo stesso tempo aumentare, come nella realtà, il loro valore.

Dopo la produzione del 3°, 5° e 6° anno si gioca la fase della fiera che è una sorta di gioco nel gioco nella quale si ha l'opportunità sia di fare punti, sia di allacciare i rapporti con i manager che permetteranno di sfruttare preziosi vantaggi nei turni di gioco successivi.

Le 9 azioni a disposizione sono riportate in una griglia 3x3, sulla quale si segna anche l'avanzare dei turni/anni, e che lo stesso autore definisce "quadrella", dato che può essere vista come una variante della "rondella" di Marc Gerdtz (Imperial, Navegador). I giocatori devono, ad ogni turno di gioco, spostare il proprio se-

gnalino e selezionare un'azione differente: si pagano degli extra-costi per l'azione scelta se si sceglie una casella non adiacente alla precedente, se il segnalino capita dove è posizionato l'indicatore di turno di gioco e se la casella è già occupata da avversari.

Le azioni consentono di:

- selezionare nuovi vigneti.
- migliorare le proprie tenute, con cottage ed enologi che consentono di produrre vini di qualità superiore.
- acquisire cantine che consentono di migliorare i vini mediante invecchiamento.
- gestire il proprio conto bancario.
- I vini che si hanno in magazzino possono essere venduti (per ottenere in cambio soldi) o esportati (azione che permette di avere punti vittoria). Queste azioni hanno spazi limitati a disposizione di tutti i partecipanti ed, ovviamente, si ottengono benefici maggiori se si utilizzano vini di valore superiore.

-Si possono inoltre acquistare tessere "esperti" che hanno una doppia possibilità di utilizzo durante la partita: o azioni extra a disposizione durante il turno di gioco o bonus da giocare nella fase fiera.

-L'ultima azione consente di selezionare il vino che parteciperà alla prossima fiera.

La fase della fiera è una gara che si gioca in base alla qualità del vino selezionato e alle tessere "esperto" ancora disponibili, ovvero non utilizzate nei turni di gioco per le azioni extra. Le tessere sono relative a quattro attributi (gusto, profumo, aspetto, gradazione alcolica) ai quali è associato un valore che aumenta progressivamente negli anni. Ciascun giocatore seleziona, al momento dell'annuncio, un'esclusiva coppia di attributi su cui potrà competere giocando le tessere.

Il tutto si traduce in un "punteggio fiera" che determina la classifica e l'attribuzione di punti vittoria in base al piazzamento.

Mandare un vino in fiera consente anche di prendere contatti con i tre manager raffigurati nella parte in alto a destra del tabellone. Ognuno dei tre ha richieste specifiche (tipo regione di provenienza, o valore del vino) che se soddisfatte consentono di posizionare un segnalino del giocatore sul manager in questione. Nei successivi turni di gioco si ha la facoltà, oltre all'azione ordinaria prevista, di scartare un vino per spostare l'indicatore nella riga del manager e selezionare o delle azioni extra, o dei moltiplicatori che daranno punti a fine partita (per esempio in base ai vigneti posseduti, ai soldi conservati, ecc.).

Vinhos consente strategie molto differenziate, sia per la scelta delle regioni e dei loro specifici bonus, sia per i differenti modi con cui si possono realizzare i



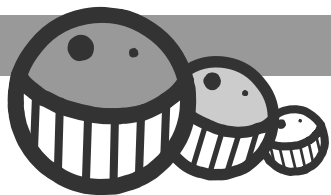
punti (differenti, ma non eccessivi). Il grosso dei punti vittoria si realizza con le esportazioni, con le fiere e con i moltiplicatori legati ai manager. Si possono esplorare percorsi diversificati che miscelano questi tre fattori in modalità differenti per giungere alla vittoria. L'interazione tra i partecipanti è assicurata dal meccanismo selezione azioni, dalla competizione per le vendite/esportazioni, nonché per la competizione sulla fiera.

Vinhos è un gestionale tirato in cui si gioca sempre con l'acqua alla gola. Sia i soldi che le azioni sembrano sempre "pochi". Gli elementi aleatori presenti sono gestibili e non portano mai a stravolgimenti.

L'accattivante ambientazione scelta gioca ovviamente il suo ruolo, data anche la "strana" coincidenza che ha visto ad Essen 2010 la contemporanea presenza di più titoli su tema enologico. Ovviamente capita spesso negli eurogame che il tema scelto sia solo un pretesto: nel caso di Vinhos è uno dei sicuri punti forti, a giocarlo sembra di sentire l'aroma di un buon Porto. Forse il titolo non brilla in originalità ed analizzandolo si sono viste molte meccaniche ispirate da altri giochi, ma come queste meccaniche

(ed i cambiamenti comunque interessanti) si integrano col tema porta ad un risultato molto gradevole. Contribuisce a questo anche la bella grafica del tabellone e la cura dei particolari come i segnalini a forma di botti o le note riportate nel manuale sulle regioni vinicole portoghesi.

Vinhos non è un gioco adatto al vasto pubblico. Giocatori occasionali non troveranno agevole gestire le molteplici opzioni a disposizione e la durata di gioco può anche raggiungere le 3 ore (in 4 giocatori). Ovviamente queste caratteristiche saranno viste con un'ottica totalmente diversa dai giocatori più navigati, che troveranno, probabilmente, in Vinhos uno dei prodotti più interessanti della stagione in corso.



FAIRPLAY SCOUTAKTION

1	7 WONDERS autore: Antoine Bauza editori: Asmodeée, Repos Production giocatori: 3-7	1,84 (126 VOTI)
2	TROYES autori: Alain Orban, Sébastien Dujardin & Xavier Georges editori: Pearl Games, Z-Man Games giocatori: 2-4	(1,98 - 64 VOTI)
3	NAVEGADOR autori: Mac Gerdts editori: PD-Verlag, Rio Grande Games giocatori: 2-5	(2,04 - 79 VOTI)
4	AGE OF INDUSTRY autore: Martin Wallace editori: Treefrog, Mayfair Games giocatori: 3-4	(2,05 - 39 VOTI)
5	OLYMPUS autore: Andrea Chiarvesio & Luca Iennaco editore: Stratelibri giocatori: 3-5	(2,11 - 47 VOTI)
6	FIRST TRAIN TO NUREMBERG autore: Martin Wallace editori: Argentum Verlag, Z-Man Games giocatori: 2-4	(2,12 - 34 VOTI)
7	KEY WEST autore: Martin Schlegel editore: Horst Rokitte - Ideen für Spiele giocatori: 3-5	(2,13 - 31 VOTI)
8	VINHOS autore: Vital Lacerda editore: What's Your Game? giocatori: 2-5	(2,18 - 40 VOTI)
9	FLORENZA autore: Stefano Groppi editore: Placentia Games giocatori: 2-5	(2,23 - 30 VOTI)
10	1655 - HABEMUS PAPAM autore: Christoph Bauer editore: DDD Verlag GmbH giocatori: 3-4	(2,26 - 61 VOTI)

in questo numero abbiamo parlato di:

20th Century
51st State
7 Wonders
Age of Industry
Antics!
Antwerpen
Bangkok Klongs
Bugs
Constantinopolis
Dakota
Escape from the
Aliens in Outer Space
First Train to
Nureberg
GOSU
Grand Cru
Habemus Papam 1655
High Frontier
Inca Empire
K2
Kaigan
London
Loch Ness
Magnum Sal
Merkator
Navegador
Olympus
Rallyman
Sun, Sea & Sand
Target Earth
The Boss
The Resistance
Troyes
Vinhos



www.ilsa-magazine.net

numero 10