



# ilsa

#11

informazione ludica a scatola aperta

Container

Toscana

Fürstenfeld

Norenberc

Hab & Gut

Greed, Inc.

e molto altro...



GIOCHI DI MERCATO

[www.ilsa-magazine.net](http://www.ilsa-magazine.net)

## Sommario

|                                            |    |                           |
|--------------------------------------------|----|---------------------------|
| Editoriale "Sopravvivere al mercato"       | 3  |                           |
|                                            |    | <i>Sotto la lente</i>     |
| Container                                  | 4  |                           |
| Black Friday                               | 8  |                           |
| Greed Incorporated                         | 10 |                           |
| Toscana                                    | 12 |                           |
| Planet Steam / Wealth of Nations           | 14 |                           |
| Norenberc                                  | 17 |                           |
| Fürstenfeld                                | 18 |                           |
| Master of Economy                          | 19 |                           |
| Homesteaders                               | 20 |                           |
| Hab & Gut                                  | 21 |                           |
| Glen More                                  | 22 |                           |
|                                            |    | <i>Anteprime</i>          |
| Airlines Europe                            | 23 |                           |
| Asara                                      | 24 |                           |
| Galaxy Trucker                             | 25 |                           |
| Dominion: Alchimia                         | 26 |                           |
| Dominion: Prosperità                       | 27 |                           |
| Bargain Hunter                             | 28 |                           |
|                                            |    | <i>Onda ludica</i>        |
| Pecore al pascolo                          | 29 |                           |
|                                            |    | <i>L'altro editoriale</i> |
| La necessità di illudersi che sia perfetto | 30 |                           |
|                                            |    | <i>In fila per uno</i>    |
| I giochi di mercato (secondo BGG)          | 31 |                           |

**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](http://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 ti piace ILSA 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](http://www.ilsa-magazine.net)

[redazione@ilsa-magazine.net](mailto:redazione@ilsa-magazine.net)

## REDATTORI



Hanno collaborato: Giuseppe "Peppe74" Ammendola, Fausto "Faustoxx" Berutti, David "Deiv" Malagoni e Lucio "Iago" Pierobon

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**

Silvia "Sy" Eramo

La rivista non rappresenta una testata giornalistica in quanto non viene aggiornata con cadenza periodica né è da considerarsi un mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62/2001.



# Sopravvivere al Mercato

In questo periodo di crisi diffusa, capita di sentire parlare di "squali" e di "dure leggi del mercato". Anche nel nostro piccolo universo fatto di giochi, molti non riescono a sopravvivere alle condizioni imposte dalle relazioni economiche e produttive. Tuttavia, se svincolato dal piano reale e riportato al nostro universo "perfetto", il concetto di mercato, ovvero di interazione economica dettata da leggi ben formalizzate (ma non necessariamente buone o buoniste), è il territorio ideale per sviluppare giochi, anche di varia complessità. Basta pensare che solo ad Essen 2010 sono stati presentati almeno quindici giochi che vedono come uno dei meccanismi fondamentali la presenza di un "mercato". Chiaramente, in un'offerta così variegata, anche il significato di mercato assume tantissime declinazioni. In alcuni casi è poco più di un deposito di merci, a cui i giocatori possono attingere per convertire risorse in altre risorse. Altre volte, è invece la realizzazione di un semplice mercato "rionale" dove portare le proprie merci per ricavare un po' di denaro. In giochi più complessi, assume invece i connotati di un vero e proprio sistema economico: legge di domanda e offerta, speculazione, crolli e impennate, così che risulta possibile provare l'emozione di rivivere il periodo del boom economico o l'azzardo del voler cavalcare le bolle speculative senza correre nessun rischio reale, oppure di interpretare manager spietati che, per il proprio interesse personale, sono pronti a sacrificare intere aziende e chi vi lavora (ricordate "Wall Street"?).

Tuttavia, se nel gioco troviamo divertente e piacevole azzardare senza rischiare, altrettanto non ci è concesso nella vita reale. Anche ILSA si trova in questo periodo ad affrontare notevoli cambiamenti, con i rischi connessi. Dopo 10 numeri (più uno) Fabio "fablo" Cambiaghi lascia la direzione di ILSA: perdiamo così le sue esperte e sicure mani che da sempre avevano tenuto le redini della pubblicazione, e contemporaneamente anche il nostro impaginatore. Le prime saranno sostituite dalle mie, inesperte ed insicure, ma sicuramente entusiaste, mentre all'impaginazione guadagneremo Silvia "Sy" Eramo, che ha accettato di raccogliere la pesante eredità. Contemporaneamente, in occasione di PLAY, ILSA esce, per la seconda volta, in doppio formato, cartaceo e online, grazie ad un esperimento di collaborazione con Red Glove, che ci permette di fare anche un piccolo regalo ai nostri lettori. A chi ci legge per la prima volta su questo numero di carta va il nostro invito a scoprire tutta la storia di ILSA, visitando il sito <http://www.ilsa-magazine.net/>, dove sono disponibili gli altri 11 numeri che rappresentano la summa di questo esperimento di esplorazione indipendente del mondo dei giochi da tavolo. Per tutti gli altri che già ci conoscono, speriamo che la copia cartacea che hanno ricevuto visitando il festival del gioco sia un modo piacevole di continuare a leggerci.

*ILSA offre nelle sue recensioni informazioni sulla valutazione personale data al gioco dal recensore e dai redattori che lo hanno provato. La valutazione del recensore compare in alto, sopra il titolo dell'articolo. Le opinioni degli altri redattori compaiono nel riquadro a fondo articolo. Sempre nel riquadro, sono riportati consigli per tre target di utenza: famiglie, giocatori occasionali e giocatori assidui.*

## VALUTAZIONE DEI REDATTORI



**GIOCO NON PIACIUTO**



**GIOCO MEDIO**



**GIOCO PIACIUTO**

## SUGGERIMENTI PER TARGET DI UTENZA



**GIOCO NON ADATTO**



**GIOCO ADATTO**



**GIOCO CONSIGLIATO**

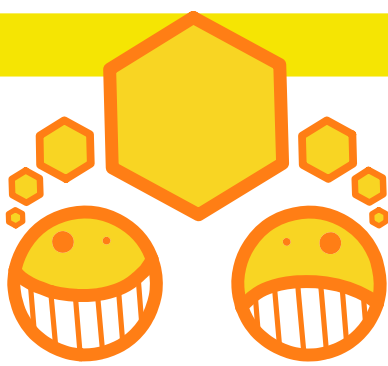


## Container

di Franz-Benno Delonge & Thomas Ewert, Valley Games, 2007

## Container : The Second Shipment

di Kevin Nesbitt, 2008



[Nand]

*Container* è il primo gioco della “Modern Line” della Valley Games, ideato da Thomas Ewert e dal compianto Franz-Benno Delonge (già autore, tra gli altri, di *Big City*, *Manila* e *TransAmerica*).

All'interno della scatola trovate:

- una plancia isola (da mettere al centro del tavolo, che rappresenta “il mare”),
- una plancia per ogni giocatore, con un'area per le proprie industrie e una per i propri magazzini,
- cinque navi in resina (una per ogni giocatore), ognuna può caricare cinque container,
- segnalini container e industrie di legno in cinque colori (diversi da quelli dei giocatori),
- segnalini magazzino in legno,
- cinque carte obiettivo,
- carte prestito,
- carte per tenere traccia del denaro (in vari tagli),
- il regolamento in ben sei lingue, tra le quali c'è anche l'italiano (!).

[Ciaci]

Già dai componenti si inizia ad intuire quella che sarà la “sensazione” che si avverte giocando a *Container* che è quella di un bel prodotto ma “fragile”: le navi in resina sono stupende ma si rompono con facilità e necessitano di un “ancoraggio” all'interno della scatola per non ritrovarsi un mucchio di rottami. I colori scelti per i container, le industrie e i giocatori sono alquanto insoliti e possono generare confusione e “disgusto estetico”... un po' quello che si riscontra in una partita: un

sistema di gioco interessante che rischia però di “rompersi” se i giocatori non riescono a far girare l'economia, generando un sentimento di fastidio verso il gioco. Ma andiamo con ordine e vediamo come si gioca.

[Nand] Le regole sono relativamente semplici, all'inizio ogni giocatore riceve una plancia, una nave, un'industria (estratta a caso tra i cinque colori possibili), una carta obiettivo e 20\$. A ogni turno può effettuare due tra le seguenti azioni.

1) Costruire: pagando il valore indicato nella prima casella libera, un giocatore può costruire un'azienda o un magazzino. Non si può comprare un'azienda se si possiede già quel colore.

2) Produzione: pagando 1\$ può prendere un container per ogni azienda posseduta, e immagazzinarlo nella propria zona industriale. Il limite di stoccaggio in questa zona è due container per ogni azienda (se si raggiunge il limite, non si può produrre altro). La casella in cui vengono posizionati i container stabilisce il prezzo che gli altri giocatori devono pagare se vogliono acquistarli (in questa fase si possono spostare anche i container già presenti nella zona industriale). Questa azione può essere effettuata solo una volta nel turno.

3) Acquistare dalle zone industriali degli altri giocatori: si possono acquistare i container da un altro giocatore (pagando l'importo

indicato nella casella dove si trovano i container) e posizionarli nella propria zona portuale. Il limite di stoccaggio in questa zona è un container per ogni magazzino (se si raggiunge il limite, non si può acquistare altro). La casella in cui vengono posizionati i container stabilisce il prezzo che gli altri giocatori devono pagare se vogliono caricarli sulle navi (in questa fase si possono spostare anche i container già presenti nella zona portuale).

4) Movimento della nave: il giocatore può spostare la nave dal mare aperto in un porto (o viceversa) o sull'isola (o viceversa). Se il movimento termina in un porto, il giocatore può acquistare un numero qualsiasi di container pagando il prezzo indicato dalla casella in cui si trovano, e caricarli sulla propria nave (fino alla capienza massima). Non si può mai entrare nel proprio porto. Se si termina il movimento sull'isola, verrà messo all'asta tra gli altri giocatori il carico completo; l'asta si fa puntando segretamente un certo numero di carte denaro, il giocatore che vende ha la possibilità di accettare la puntata (e ricevere altrettanto denaro dalla banca) oppure rifiutarla pagando la stessa cifra alla banca ma conservando i container; chi riceve i container li mette nella propria area sull'isola.

La partita termina quando si esauriscono i container di due differenti colori (il giocatore corrente completa il proprio turno). Per stabilire chi vince, si

controlla la carta obiettivo assegnata all'inizio della partita, dove sono indicati i punti per ogni colore di container posseduti sull'isola; uno dei colori riporta due punteggi differenti, il più alto viene considerato se si è riusciti a raccogliere container di tutti e cinque i colori. Prima di contare i punti però vanno scartati i container del colore presente in maggior numero (dando la precedenza, in caso di parità, al colore con il doppio punteggio). Oltre ai container presenti nell'isola, vanno conteggiati quelli nella zona portuale (2 punti ognuno) e quelli sulla propria nave (3 punti ognuno); infine va aggiunto un punto per ogni \$ rimasto. Chi totalizza il maggior numero di punti vince la partita.

La particolarità di questo gioco è che non è possibile acquistare i container da noi prodotti, per cui non esiste una "catena" di produzione – guadagni – miglioramento, ma ci si deve basare sui guadagni che si possono fare con la produzione altrui. Se durante la partita si rimane a corto di soldi si può richiedere un prestito: si riceveranno 10\$ e una carta prestito, ma ad ogni turno, prima di iniziare, si dovrà pagare 1\$ per ogni prestito richiesto. In qualunque momento si può restituire il debito pagando 10\$, ma se si termina la partita con uno o più debiti (il limite è comunque due) si perderanno 11 punti per ogni carta.

*Container* mi ha da subito colpito per la sua semplicità: poche regole per simulare un sistema di produzione e compravendita di merci in un sistema basato principalmente sul libero mercato. E dopo qualche partita mi ha colpito per un altro aspetto: è

tutto nelle mani dei giocatori, non ci sono "guide" o "paracadute" che salvano i giocatori.

[Ciaci]

Infatti la prima cosa che salta all'occhio del giocatore attento è proprio questo aspetto di libero mercato e che non esistono "bilanciatori" del sistema economico e questa è anche la croce del gioco. Infatti molto spesso "libero mercato" significa produrre la stessa merce degli avversari e offrirla a minor prezzo, con conseguente stagnazione dell'economia per mancanza di liquido circolante e senza denaro non si va da nessuna parte visto che non ci sono molte opportunità di avere iniezioni di contante dall'esterno.

[Nand]

Esatto, si tratta di un'economia quasi del tutto "chiusa", nelle regole base i soldi entrano nel sistema soltanto in due modi (un terzo viene introdotto con una regola opzionale "per principianti"):

1) vendendo un carico sull'isola a un altro giocatore, si ricevono "sovvenzioni statali" pari all'importo pagato dal giocatore;

2) attraverso i prestiti, si possono avere 10\$ per prestito (con interessi di 1\$ a turno), massimo due;

3) vendendo un container qualsiasi alla banca si ricevono 2\$.

In realtà solo il primo metodo è "a costo zero", gli altri due implicano un costo, evidente per i prestiti, mentre per la vendita si tratta di un rallentamento, dato che fa tornare container nella riserva.

Il denaro può "uscire" dal sistema in due modi (oltre al pagamento degli interessi o dei prestiti):

1) effettuando investimenti e quindi acquistando fabbriche e magazzini,

2) acquistando un proprio carico sull'isola.

Da questi due elementi arriva la causa principale delle "crisi economiche" che si possono vedere durante la partita: se i giocatori fanno troppi investimenti iniziali il capitale circolante si riduce subito e l'economia "crolla", ovvero i prezzi dei container calano al minimo (nessuno acquista a prezzi elevati e quindi questi vengono abbassati) e di conseguenza le offerte per i carichi sull'isola non superano i pochi \$, a questo punto chi vende preferisce acquistare per sé e toglie i pochi \$ ancora circolanti.



A questo punto si aprono due strade: o si vendono i container alla banca per cercare di far rientrare un po' di capitale (ma 2\$ sono molto pochi) o si fanno dei prestiti (ma l'interesse a 1\$ a turno è molto pesante da gestire). I 20\$ iniziali potrebbero sembrare dati apposta per acquistare due fabbriche e un magazzino (e quindi avere una produzione di tre container e una capacità di stoccaggio di quattro) ma questo costa due turni, 19\$ e costringe al prestito per riuscire ad ottenere liquidità.

Se invece si fa crescere produzione e stoccaggio in modo graduale, vendendo agli altri giocatori e facendo entrare capitale in circolo il sistema "cresce" permettendo di fare successivamente investimenti e aumentando sempre più i margini. Gli stessi soldi che si usano per comprare container dagli altri giocatori serviranno a loro per comprare i nostri (o meglio, comprare un nostro carico sull'isola).

L'idea che l'economia sia così fragile non è molto distante dalla realtà, ma il fatto di simularla in modo così realistico rende l'esperienza di gioco a sua volta "fragile"; è un prodotto che necessita di persone che "collaborano" tra loro per far crescere l'economia; non in senso stretto, certamente, ma se un giocatore acquista fabbriche, gli altri non devono seguirlo, ma diversificare: al secondo converrà costruire magazzini per comprare e stoccare questa maggiore produzione e al terzo converrà acquistare dal secondo per vendere sull'isola. Si tratta di una collaborazione che conviene a tutti e tre, ma la libertà data dal gioco non dà alcuna indicazione verso comportamenti di questo tipo.

[Ciaci]

Vero, anche se un aspetto poco realistico delle regole è l'assoluta impossibilità di commerciare i nostri prodotti, ma la scelta è quasi obbligata per riuscire a generare quel giro di denaro necessario a far decollare l'economia e quindi la partita. La particolarità di questo sistema è che non è chiaro fin da subito che ogni mossa sbagliata può avere effetti devastanti sulla propria partita e sull'intera economia del gioco. È vero, i giocatori devono in qualche modo "fare cartello" e non è conveniente imbarcarsi in guerre sui prezzi al ribasso, con il rischio di bloccare la partita e generare uno stallo da cui è difficile, se non impossibile, uscire. Una grande importanza va data alla formazione del carico da vendere sull'isola e non bisogna cadere nell'errore di accumulare merci solo per il nostro tornaconto contando di auto-acquistare il carico, ma cercare di rendere appetibile la nostra nave per scatenare un'asta agguerrita e, di conseguenza, capitalizzare al massimo il nostro investimento.

[Nand]

Siamo quindi d'accordo che acquistare il proprio carico vada fatto solo in casi estremi (offerte molto al di sotto del valore attribuito ai container). Non sarei stupito se gli autori avessero pensato in una prima versione delle regole di vietarlo tout-court (come è avvenuto per le vendite dalla propria fabbrica al proprio magazzino). Eppure dovrebbero bastare le regole a scoraggiarne l'utilizzo:

acquistando il proprio carico si perde N, vendendolo si guadagna Nx2 (con N pari all'offerta più alta).

Le altre valutazioni che i giocatori sono chiamati a fare durante la partita riguardano:

- quale sia l'azione più vantaggiosa, sia in termini di costi che di tempi,
- a quali prezzi offrire le merci dalle fabbriche o dai magazzini,
- quali siano i margini che si ottengono acquistando una produzione dalla fabbrica o un carico dal magazzino,
- il prezzo da offrire per un carico sull'isola.

A tutto questo, dobbiamo inoltre aggiungere le particolarità del meccanismo di valutazione dei container sull'isola, che dobbiamo tenere presente per valutare correttamente i nostri investimenti, sia nell'ottica di acquistare quello che maggiormente ci rende, sia per offrire agli altri giocatori quello che maggiormente stanno valutando.

[Ciaci]

Anche il meccanismo di calcolo mi lascia perplesso, in quanto obbliga a "buttare" della merce (cosa che in una economia di scala è concepita, al limite, al solo scopo di mantenere alti i prezzi di vendita) il che mi porta a non dedicarmi assiduamente al recupero delle merci pregiate ma piuttosto all'ammasso di quelle per me meno redditizie.



La cosa di per sé non è un difetto perché ci impegna a bilanciare la quantità delle merci e ci obbliga a comprare un po' di tutto per raggranellare punti, ma proprio questo bilanciamento "livella" il valore delle merci e alla fine le parifica come importanza, indipendentemente dai punti che porteranno.

Insomma alla fin fine è un gioco che dipende in maniera molto forte dal tipo di giocatori al tavolo e da come impostano la partita, il rischio di stallo è alto e le partite rischiano di evolversi sempre alla stessa maniera minando seriamente la rigiocabilità di questo titolo.

Container lo reputo un'idea interessante, un esperimento coraggioso, ma ha un sistema molto fragile e va affrontato con la consapevolezza di questa particolarità per apprezzarlo appieno ed il mio consiglio è quello di provarlo un paio di volte prima di capire se è un gioco che sta nelle vostre corde.

[Nand]

E questo è anche il mio consiglio; in generale, è noto che la prima partita ad un gioco è un'esperienza molto diversa dalle partite successive, nel caso di *Container* la prima partita può essere un'esperienza molto frustrante (anche senza sbagli nell'interpretare il regolamento), che può stroncare sul nascere qualunque voglia di rigiocarlo.

Una nota in chiusura: l'espansione introduce quattro elementi che possono essere utilizzati indipendentemente uno dall'altro. A differenza di quanto si possa pensare, non ci sono elementi "correttivi" (in realtà non c'è molto da correggere) per cui se con un certo approccio il gioco non funziona, non funzionerà

nemmeno con l'espansione, a meno che non cambiate approccio.

Gli elementi introdotti con l'espansione sono:

1) Container di lusso: al setup iniziale vengono aggiunti i container color oro, nelle stesse proporzioni degli altri container, questi non vengono prodotti normalmente, ma si possono ottenere togliendo due container normali dalla propria area industriale o di stoccaggio (al massimo uno per zona) e vengono gestiti come normali container, tranne che alla fine della partita, quando valgono il doppio del loro numero in \$ (e non contano per il raggiungimento del doppio valore del container speciale). È un'opzione interessante, che aggiunge un elemento per diversificare il mix di merci senza complicare troppo le regole.

2) Carte limitazione industria e magazzino: ogni giocatore riceve un set di queste carte, le quali danno, a seconda del numero di industrie e magazzini, un limite al valore che il venditore stabilisce in quelle aree per i propri container. Solitamente si tratta del divieto di vendere ai prezzi più bassi quando si hanno poche industrie/magazzini. Serve per simulare l'economia di scala (le grandi industrie sono in grado di ridurre i costi in modo più efficiente rispetto a quelle piccole); ma questa opzione tende a limitare le possibilità del giocatore, per cui vengono favorite le strategie di sviluppo (che permettono di levare questi limiti) rispetto a quelle alternative (che li mantengono).

3) Finanziatore: si dà la possibilità ai giocatori di prestarsi soldi tra loro (e ricavarne gli interessi). È un'opzione interessante e

semplice da applicare, anche se è una possibilità che in partita non verrà utilizzata spesso.

4) Monopolio: è un'opzione a componenti zero, dato che può essere applicata anche al gioco base. Con questa opzione si possono costruire fabbriche uguali, ed è interessante dato che dà la possibilità di provare strategie basate sulla produzione di solo uno o due prodotti.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

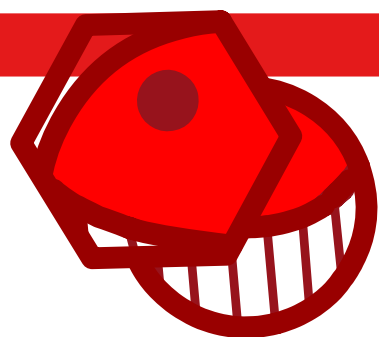


ASSIDUI



**[Liga]:** Gioco dalle grandi potenzialità ma di fatto non giocabile se i giocatori decidono altrimenti. Un giocatore può essere completamente escluso dal gioco per volontà degli altri senza nessuna reale ragione o modo per evitarlo. Più adatto quindi, secondo me, per giocatori meno esperti.

**[Linx]:** La seconda partita che feci a questo gioco fu anche l'ultima. Venne insulsa e trascinata in lunghezza fino allo sfinimento. Questo bastò per farci mettere una pietra sopra questo gioco, di cui avevamo incerte opinioni, relegandolo in fondo all'armadio, bollato con marchio di infamia. Troppi pochi filtri e non ben calibrato, nonostante alcune idee interessanti proposte. Lascio una speranza per i giocatori occasionali perché una partita occasionale potrebbe non mettere in luce questi problemi.



# Black Friday

di Friedemann Friese, Kosmos/Rio Grande Games, 2010

Friedemann Friese non è nuovo a giochi in cui è incluso un mercato, basti ricordare PowerGrid o Powergrid: Factory Manager, giochi in cui uno degli elementi centrali è l'acquisto di risorse o strumentazioni, da un mercato a capienza finita e prezzi variabili. Con Black Friday il "folletto verde" offre l'opportunità di provare l'ebbrezza della speculazione in borsa, con un gioco completamente incentrato sulla compravendita azionaria.

I materiali sono funzionali e buoni, anche se non strepitosi: un tabellone scarno, occupato quasi totalmente da una griglia utilizzata per tener conto delle fluttuazioni dei possibili valori delle azioni; i certificati azionari, segnalini di legno a forma di borsa, in cinque colori; i certificati di prestito, realizzati in cartone e le immancabili poco funzionali banconote di carta. Essendo un gioco di Friese, il tabellone è ovviamente dominato dal colore verde e dalle sue sfumature.

Il setup è abbastanza veloce, e comprende la formazione di un mercato, ovvero di un insieme di certificati azionari disponibili per l'acquisto. Il gioco si svolge a turni, caratterizzati da estrema semplicità: ogni giocatore svolge una di quattro possibili azioni. Opzionalmente, se non ha raggiunto il limite, può anche chiedere dei prestiti, per procurarsi la liquidità necessaria a sfruttare i capricci del mercato. Contemporaneamente, seguendo uno schema che ricorda quello dei giochi ferroviari della serie 18xx, la partita si sviluppa attraversando fasi diverse che alterano in maniera so-

stanziale la dinamica del gioco.

Le quattro azioni a disposizione dei giocatori sono:

1) acquisto di certificati azionari: il giocatore può acquistare una combinazione di certificati disponibili sul mercato, fino al massimo concesso (dipendente dalla fase del gioco), al prezzo corrente. Quindi aggiunge alla apposita tabella degli acquisti un'azione, di uno dei colori che ha comprato, prendendola dal mercato;  
2) vendita di certificati azionari: il giocatore può vendere una combinazione di certificati, fino al massimo concesso (dipendente dalla fase del gioco), al prezzo di mercato. Dopo, aggiunge al mercato un certificato di uno dei colori che ha venduto, prelevandolo dall'apposita tabella delle vendite. Inoltre, riduce il prezzo di mercato di uno dei colori che ha venduto;

3) acquisto del bene rifugio: data la sostanziale volatilità del valore delle azioni, tutti i giocatori devono cercare di ottenere la maggiore quantità possibile del bene rifugio, l'argento, il cui valore è destinato solo ad aumentare (partendo da venti "denari"). Ciò implica l'immobilizzazione del capitale: una volta comprato, l'argento non può più essere rivenduto. Scegliendo questa azione, il giocatore ha l'opportunità di acquistare un certo numero di lingotti (dipendente ancora una volta dalla fase del gioco), ovvero di "punti vittoria". Inoltre aggiunge, prelevandolo dal mercato, un certificato azionario, che viene posizionato sulla tabella degli acquisti dell'argento;

4) passare: il giocatore non fa niente, ma aggiunge, prelevandolo



dal mercato, un certificato azionario alla tabella degli acquisti dell'argento.

Il valore delle azioni viene aggiornato nelle seguenti occasioni:

a) se non ci sono più azioni di un determinato colore disponibili per l'acquisto il valore di quel colore aumenta;

b) se su una delle tabelle degli acquisti (azioni o argento) ci sono tre certificati di un colore, il valore di quel colore aumenta.

Inoltre, si ha un ulteriore aggiornamento (il più importante) tutte le volte che la stessa azione (acquisto azioni, vendita azioni, acquisto argento e passo) viene eseguita per la quinta volta. In tal caso il gioco si ferma e vengono eseguite le seguenti azioni:

- tutti i giocatori pagano gli interessi sui prestiti, e chi non ha soldi si impegna a pagarli durante il suo prossimo turno;
- estraendo dei segnalini azione da una borsa (che contiene anche delle azioni "nere", che possono causare una riduzione dei valori dei certificati), viene aggiornato il prezzo di tutte e cinque i colori delle azioni;
- Il prezzo dell'argento viene aggiornato, con corrispondente aumento del valore, in base a quanto argento è stato acquistato e alle azioni "nere" estratte;
- il sacchetto viene riempito con le azioni presenti sulla tabella relativa al tipo di azione che ha causato la valutazione, mentre le azioni estratte per alterare i prezzi sono aggiunte al mercato;
- si controlla se il gioco è passato ad una fase successiva.

All'avanzare delle fasi il gioco diventa sempre più dinamico (è possibile acquistare o vendere un numero sempre maggiore di oggetti durante una sola azione), ma aumenta anche il numero di azioni ne-

re presenti nel sacchetto, nonché il numero di azioni estratte per ciascuna valutazione, rendendo quindi il mercato sempre più "veloce" e innalzando il rischio di un crollo del mercato (il famigerato venerdì nero che dà il titolo al gioco).

Il gioco termina quando il prezzo dell'argento raggiunge il valore massimo di 100: a quel punto ogni giocatore vende tutte le sue azioni, prende tutti i prestiti di cui ha diritto e investe tutti i propri liquidi in argento. Il giocatore con più argento vince, in caso di parità conta il denaro avanzato.



Black Friday è un gioco interessante; le meccaniche ben si amalgamano con il tema, creando abilmente un buon modello degli andamenti di mercato: l'entusiasmo contagioso che porta all'acquisto di alcuni certificati azionari, il panico che porta a vendite affrettate.

L'evoluzione del mercato è capricciosa e non completamente prevedibile: attraverso le tabelle di acquisto e vendita è possibile provare ad influenzare i valori futuri dei certificati azionari, ma alla fine tutto è determinato da una estrazione secca, che spesso sfida le previsioni della statistica. In ogni caso, vuoi il tema, vuoi la durata tutto sommato contenuta del gioco (siamo sotto l'ora) questa casualità è tollerabile, anzi piacevole, perché aumenta l'emozione, la



tensione e il mordente del gioco. Ovviamente, il fattore principale nel gioco consiste nell'essere al momento giusto nel posto giusto (e un pizzico di fortuna non guasta!), al punto che spesso l'azione "passare" diventa determinante per avere successo.

Per concludere, una nota negativa: il regolamento nella prima edizione inglese delle Rio Grande Games contiene svariati errori, al punto da rendere il gioco virtualmente ingiocabile.

La versione ufficialmente corretta del regolamento è comunque disponibile online sul sito dell'editore.



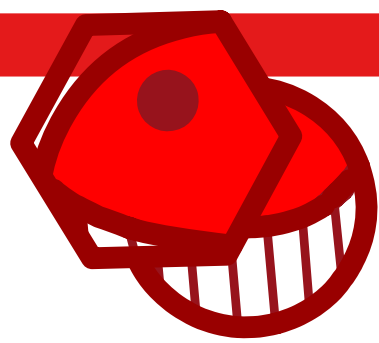
FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



*[Liga]: Gioco molto bello ed equilibrato: una delle migliori simulazioni di mercato vista negli ultimi anni. Alcune idee davvero speciali.*



# Greed, Incorporated

di Jeroen Doumen & Joris Wiersinga, Splotter Spellen, 2009



2009, anno della crisi mondiale, iniziano a spuntare i boardgame che hanno come sfondo la "finanza losca", ed è in questo scenario che si

colloca *Greed Incorporated* della Splotter Spellen, casa editrice che ha sempre proposto giochi profondi per i giocatori più esigenti (Indonesia, Roads&Boats).

In *Greed Inc.* i giocatori agiscono come manager che entrano nei consigli di amministrazione di società con il nobile scopo di uscirne al momento giusto per prendere una lauta buona uscita e investire i soldi prelevati in "status symbol"...

Il tabellone principale mostra la griglia dei prezzi sui quali dovranno confrontarsi le società. Siamo in un mercato globale, schematizzato da 11 differenti beni, ciascuno con un prezzo di partenza e un intervallo entro il quale il prezzo stesso può variare per effetto delle azioni dei partecipanti.

Ogni azienda in gioco è rappresentata da una plancia dove è riportato l'organigramma societario, rappresentato dalle tre posizioni di vertice del CEO, CFO e COO, e dalle posizioni della direzione di medio livello. Ad inizio partita ciascun partecipante parte come CEO di una compagnia e ne controlla le operazioni. Sono poi presenti gli spazi riservati alle carte "asset". Queste rappresentano le attività produttive delle società, e possono es-

sere di due tipi: quelli di produzione primaria che producono semplicemente dei beni (per esempio una miniera di carbone consente di avere carbone ad ogni turno), e quelli di lavorazione - gli asset - che servono invece a trasformare beni di partenza in beni più preziosi (per esempio un costruttore edile trasforma terreno e sabbia in case).

La parte inferiore della plancia è riservata ai libri di contabilità della società, con tre slot destinati ai guadagni nell'anno precedente, ai gua-

Il gioco è strutturato in un numero fisso di turni in cui si ripete la stessa sequenza di fasi.

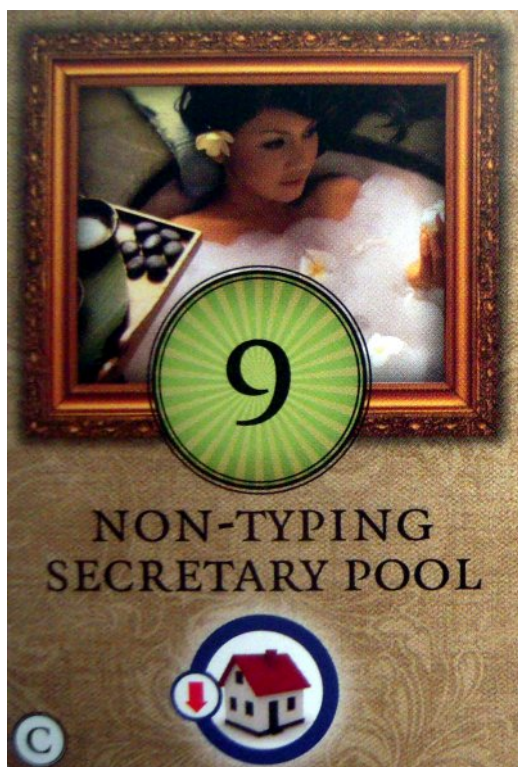
A inizio turno i partecipanti giocano una carta asset dalla propria mano, segue un'asta che le compagnie effettuano per accaparrarsi gli asset disponibili, si puntano i soldi in segreto e, in ordine di offerta, si scelgono le carte. Contropartita: il giocatore che ha giocato l'asset entra nella struttura della società, posizionando un suo segnalino nella posizione libera più bassa.



danni nell'anno in corso, e ai soldi disponibili come liquidità (sono gli unici soldi che la compagnia può utilizzare per le operazioni).

Le varie carte del gioco, i citati "asset", ma anche le carte che identificano le società e le carte "status symbol" che rappresentano i punti vittoria del gioco, oltre alla loro funzione primaria, riportano in basso dei correttivi da apportare al prezzo di uno dei beni: giocandole si determina il saliscendi del mercato.

Successivamente tutti gli asset primari producono i beni riportati sulla carta e parte la cruciale fase di contrattazione. Durante questa fase si possono utilizzare gli asset di trasformazione, se si hanno i beni primari richiesti, e si ha libera contrattazione tra le società per scambiarsi beni e/o soldi. Se per esempio una compagnia ha la carta del costruttore edile, ma gli manca il terreno per attivarlo, può sperare di recuperarlo da un'altra società; si possono fare tutti i tipi



di accordi, anche, ovviamente, quelli fraudolenti.

Alla fine della fase di contrattazione ogni società si ritrova con un certo numero di beni, che può rivendere a prezzo di mercato, o stoccare per i turni successivi.

A questo punto si chiude la contabilità: l'incasso dell'anno precedente diventa liquidità disponibile, mentre i guadagni appena realizzati si spostano nella slot "anno precedente", MA prima di effettuare l'operazione si controlla se i profitti della compagnia sono aumentati nel nuovo anno, se la condizione non si verifica allora il parere negativo degli analisti avrà "tremende" ripercussioni sulla società che dovrà trovare un capro espiatorio. Il CEO, il CFO e il COO delle società in crisi dovranno scegliere uno dei tre del comparto amministrativo da licenziare, basta un solo voto (che un amministratore può anche autoassegnarsi) per essere licenziati... ed uscire con il 40% dei soldi se si è il CEO, il 20% per gli altri amministratori. Il riassetto si conclude con la promozione dei

manager dal basso e con lo scarto di una carta asset.

Le ultime fasi del turno sono delle aste che consentono ai giocatori di investire il denaro depredata. In primo luogo si mettono in palio le carte status symbol, una carta di oro e una di argento. Entrambi hanno un quantitativo crescente di punti vittoria, l'argento in media ha la metà dei punti del corrispettivo d'oro. Poi si mette in palio una nuova società, chi se l'aggiudica diventa il CEO.

Le basi di asta sono abbastanza alte da obbligare a guadagnare un bel gruzzolo prima di parteciparvi, inoltre le carte status symbol aggiornano la base di asta di volta in volta, ovvero ad ogni turno si parte dal valore puntato nel turno precedente ed è tipico veder schizzare i prezzi per i punti finali.

*Greed Inc.* estremizza alcuni aspetti di gestione "sporca" delle aziende, in pratica i manager (giocatori) partono senza soldi e non ricevono benefici dall'amministrazione "ordinaria" dell'azienda, ma solo quando sono licenziati. Allo stesso tempo i licenziamenti consentono di scalare posizioni all'interno della società, con la possibilità che il controllo passi ad un altro giocatore.

I meccanismi base sono alquanto semplici, ma ci sono degli aspetti non intuitivi da gestire alle prime partite, *in primis* il metodo di assegnazione di punti vittoria, che è spietato e senza paracadute: per conquistare punti vittoria bisogna aggiudicarsi le aste, arrivare all'ultimo turno con una congrua somma di denaro e venire battuti all'asta comporta una sconfitta quasi automatica.

Cuore del gioco è ovviamente la fase di contrattazione tra le aziende, dove il gioco lascia palla li-

bera alla "creatività" dei dirigenti, rendendo possibili molti degli illeciti ai quali l'amministrazione finanziaria degli ultimi anni ci ha abituato. Ovviamente nel gestire questa fase è estremamente vantaggioso controllare più società, ma è anche importante saper gestire la diplomazia al tavolo. L'aspetto diplomatico, che differenzia *Greed* dagli altri prodotti della Splotter, rende il gioco alquanto dipendente dai partecipanti e può rivelarsi un limite, perché se non lo si interpreta correttamente si rischia di ridurre la fase di interazione tra le società ad un mero solitario.

Da sottolineare anche la cura, nonché il sarcasmo, prestata nel ricreare l'ambientazione. I nomi delle aziende, per esempio, fanno il verso a società realmente esistenti, ai giocatori italiani non passerà inosservata la Milkthelot, che anche nel logo ricorda una nota azienda parmense. Allo stesso modo le carte status symbol, sebbene fungano da semplici segnapunti, hanno nomi e illustrazioni che ironizzano su diffusi costumi, la carta "non typing secretary pool" può bastare a chiarire lo spirito.

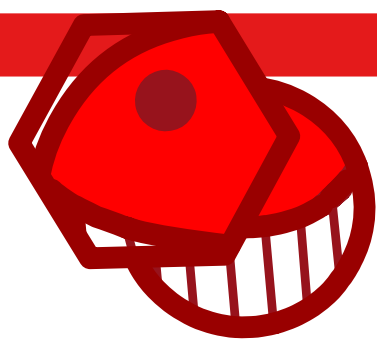


FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





# Toscana

di Paul Laane, Aqua Games, 2010

Devo dire che sarei rimasto davvero molto sorpreso ed incuriosito ad Essen nel vedere un titolo come *Toscana*, che parla di Italia e di Vini, edito da una casa editrice Finlandese, se non avessi conosciuto le vicende che hanno portato alla pubblicazione di questo gioco. Si potrebbe parlare tranquillamente di "anno del vino": *Toscana* infatti si affianca a *Vinhos* e *Grand Cru*, pubblicati rispettivamente da What's Your Games? e Eggert Spiele, formando un'interessante trittico a tema alcolico.

un tentativo "orientale" a tema "bazaar".

Tutta questa roboante premessa per dire che *Toscana* è in realtà un gioco in cui la meccanica conta più del tema ed in effetti giocandolo non si ha per niente la sensazione di essere imprenditori impegnati a far fruttare i propri vigneti in una delle regioni al mondo più ricche dal punto di vista enologico. Come del resto nella quasi totalità degli articoli di questo numero, ci troviamo davanti a un gioco che, in una certa

permetterà di eseguire particolari azioni o avere particolari benefici. In questo senso non c'è simmetria nelle produzioni.

Ma andiamo a vedere i dettagli.

Nel proprio turno di gioco si può eseguire, una volta sola, ognuna di queste azioni nell'ordine preferito: assoldare un lavoratore, produrre vino o operare sul mercato. Ogni giocatore esegue una azione e poi si passa al giocatore successivo. Tutti i giocatori quindi eseguono un'azione prima che il primo giocatore possa eseguire la sua seconda. E' evidente come l'ordine in cui le azioni vengono eseguite sia cruciale.

Per assoldare un lavoratore serve un cubo di vino rosso; il lavoratore viene posto in una vigna libera o occupata da un altro lavoratore dello stesso colore. Stessa cosa per gli esperti di vini che costano però vino bianco e possono essere assoldati solo dopo i lavoratori.

Con questa azione è possibile anche assoldare (al costo di un cubo verde - Champagne) una ragazza che permette di alterare l'andamento di due titoli del mercato, decidendo quale far salire e quale scendere a fine turno.

Infine si può assoldare Mr. Rosè (un cubo rosa - Rosato) che permette di modificare il prezzo di due vini e di comprare o vendere il cubo di un vino qualsiasi o acqua.

Produrre vino è molto semplice: per ogni cubo d'acqua speso si può produrre vino in quattro caselle tra loro adiacenti (in quadrato): ovvio che questo implica uno sviluppo territoriale e



Rispetto agli altri due titoli il legame con il tema in *Toscana* è davvero molto flebile: ma non c'è da stupirsi se si pensa che questo gioco era stato originariamente pensato da Paul Laane come la trasposizione da tavolo di niente meno che M.U.L.E., uno dei videogames che hanno fatto storia. Prima di approdare al risultato finale pare ci sia stato anche

sua maniera, ha un sistema di mercato al centro delle sue meccaniche.

I giocatori andranno a vendere e comprare vino in un mercato in continua evoluzione cercando di far fruttare al massimo le proprie produzioni. Potranno produrre acqua o vino in 4 varietà: ogni produzione oltre ad un valore di mercato

compatto dei propri vigneti per ottimizzare la cosa. Visto che i vigneti dello stesso tipo sono spesso raggruppati ne consegue una certa tendenza nel gioco alla specializzazione. I vigneti producono 1 cubo di vino per ogni lavoratore (max 2) o 2 cubi per ogni esperto di vini (max. 1). Ci sono anche vigneti "jolly" che producono solo se hanno 2 lavoratori ma permettono di produrre un vino a scelta.

La terza azione possibile è l'interazione con il mercato: nel proprio turno è possibile comprare 1 tipo di vino/acqua o vendere tutti i vini che si vuole.

Il costo o il ricavato è indicato dal valore del vino in quel momento: ogni vino/acqua ha un valore che varia da 0 a 7 in una scala a 6 livelli e tutte le vendite/acquisti vengono fatti a quel prezzo. Si può acquistare solo se ci sono cubi disponibili nel magazzino e la cosa diventa cruciale per il vino rosso e l'acqua che, soprattutto ad inizio partita, sono vitali.

A fine turno i valori di mercato vengono modificati nella seguente maniera: due dei 5 prodotti avranno una tessera con il segno +, e il loro valore salirà di 1 punto; 2 prodotti avranno una tessera con segno - e il loro valore decrescerà di 1 punto. Se un prodotto non ha più cubi disponibili (magazzino vuoto) il suo valore salirà di 1 mentre se c'è il magazzino pieno scenderà di 1 punto. Ogni giocatore dovrà poi scegliere segretamente una delle due tessere a sua disposizione: le tessere alzeranno/abbasseranno il valore di un prodotto.

Gli elementi per una buona simulazione di mercato ci sono tutti: effetti delle vendite (magazzino pieno il valore scende e magazzino vuoto sale), una certa previsione sull'andamento di mercato (due prodotti con il segno più saliranno e due col segno meno scenderanno)

ed una certa forma di imprevisto (le tessere). A questo si aggiunge la possibilità di influenzare il mercato in maniera diretta (Signorina dello Champagne e Mr. Rosè). Insomma, dovrei esprimere un giudizio positivo su questo gioco ma proprio non riesco. Il tema è davvero inadeguato e ha l'aria, come in effetti è stato, di essere stato

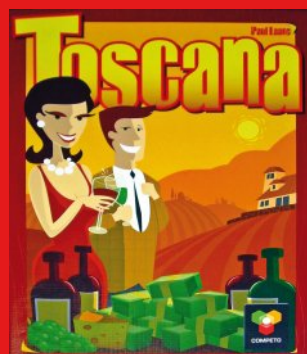
appiccicato lì più per caso che per altro. Inoltre i primi turni sono molto legnosi ed il rischio di trovarsi indietro per carenza di vino rosso o acqua è reale e poco controllabile. Il gioco però ha anche dei pregi che mostrano quanto sia stato lungo e meticoloso lo sviluppo: il mercato è totalmente simmetrico (i 5 prodotti hanno le stesse scale e le stesse tessere) ma non lo sono i prodotti stessi. Non sono simmetrici i giocatori nel senso che non sono identiche le tessere che i giocatori hanno a loro disposizione per modificare il mercato. La mappa usata nella prima partita (quella stampata sul tabellone) può essere modificata utilizzando 8 tessere quadrate componibili: cosa che senz'altro aumenta la longevità del titolo.

L'interazione tra i giocatori non è altissima ma sicuramente si può ostacolare l'avversario sia nell'occupazione dei territori/vigneti che agendo sul mercato, soprattutto esaurendo le scorte di vino rosso ed acqua e quindi bloccando la crescita degli avversari.

Nel complesso quindi un gioco potenzialmente interessante ma che non mi soddisfa al 100% pure essendo a mio parere un titolo merite-



vole. Non mi soddisfa come detto l'ambientazione, per me assolutamente non adeguata (mi avrebbe affascinato molto di più il gioco nella sua ambientazione originale in stile M.U.L.E.) e non mi soddisfa a pieno la meccanica, pur riconoscendone i pregi. Non sono neanche particolarmente colpito dalle illustrazioni del gioco, opera dell'autore stesso. Vedremo cosa saprà offrirci con *Terrarium*, il nuovo gioco previsto per il 2011.

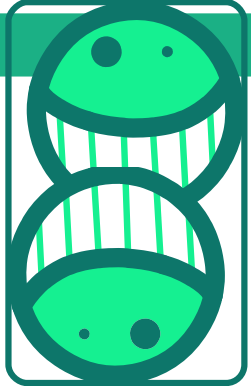


FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





## Planet Steam

di Heinz-Georg Thiemann, Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag / LudoArt, 2008

## Wealth of Nations

di Nico Carroll, TableStar Games, 2008

Il mondo del gioco da tavolo è lastricato di incredibili coincidenze: nello stesso anno possono uscire cinque giochi che hanno un tema particolare e - almeno teoricamente - assolutamente originale (come la produzione di bevande alcoliche), oppure una nuova meccanica viene sviluppata indipendentemente in due giochi che escono poi lo stesso anno (come nel caso di *Jenseits von Theben* e *Neuland*). I due giochi oggetto di questo articolo sono anch'essi "vittime" di una coincidenza: usciti entrambi nel 2008, *Planet Steam* (PS) e *Wealth of Nations* (WoN) sono due libere reimplementazioni del videogioco M.U.L.E.

### LE ORIGINI

M.U.L.E. è un videogioco strategico a turni, esercizio di economia della domanda e offerta. Fondamentale nel gioco è l'acquisizione e l'utilizzo dei M.U.L.E. (Multiple Use Labor Element) per estrarre risorse dai propri terreni. A seconda di come è equipaggiato, un M.U.L.E. può essere configurato per la raccolta di energia, alimentari, Smithore (la materia di cui i M.U.L.E. sono costruiti), e Crystite (un minerale prezioso). I giocatori devono equilibrare l'offerta e la domanda di ognuno di questi elementi, comprando ciò di cui hanno bisogno, e vendendo ciò di cui non hanno bisogno.

### TEMA E MATERIALI

Pur traendo entrambi ispirazione da M.U.L.E., PS e WoN si differenziano notevolmente per tema e materiali. Il primo è più fedele al videogioco, mantenendo il tema "spaziale", che però viene traslata in una ambientazione steampunk. Molto più legato al

mondo reale WoN, dove i giocatori sono superpotenze che competono per il possesso e lo sfruttamento di un numero limitato di territori.

Mentre i due giochi sono analoghi per durata (due ore e mezzo, abbondanti) e numero di giocatori (2-5 per PS, 3-6 per WoN), si differenziano notevolmente nella scelta dei materiali: PS è caratterizzato da una grafica carica e colorata, una scatola di dimensioni ciclopiche per un gioco german (è il formato Twilight Imperium III), un tabellone prevalentemente occupato dalla griglia rettangolare della zona di estrazione e dal mercato. I materiali sono ricchi, con carte oversized e pezzi in legno sagomato o resina per rappresentare i "pozzi di estrazione" e i quattro tipi di risorse. WoN è invece realizzato in maniera più spartana, con un tabellone componibile (anzi giustapponibile) costituito dalla zona di costruzione, i cinque mercati e la banca, realizzati con grafica blanda ma funzionale, abbondanza di cartone, tranne per i classici cubi di legno per rappresentare le risorse.

In entrambi i giochi sono incluse poco funzionali banconote di carta.

### STRUTTURA DEL TURNO

I due giochi si sviluppano in turni: in quantità predefinita (dipendente dal numero di giocatori) nel caso di PS; fino al verificarsi delle condizioni di fine gioco, nel caso di WoN.

In PS, ogni turno è fatto di quattro fasi, ciascuna delle quali è svolta da

tutti i giocatori prima di passare alla successiva:

**1-Fase di Espansione:** inizialmente vengono messe all'asta tante carte ruolo quanti sono i giocatori. Queste determinano l'ordine di gioco nel turno e i poteri speciali a disposizione di ciascun giocatore. Segue un'asta per aggiudicarsi una delle piattaforme di estrazione, scelta dal giocatore che si è aggiudicato la carta Speculatore. Poi, ciascuno può costruire un'ulteriore piattaforma: questo può essere fatto senza rischio utilizzando una licenza di costruzione (acquistate da chi ha scelto il ruolo dell'Ingegnere), altrimenti è richiesto un lancio di dado; un fallimento obbliga a costruire la piattaforma in un posto diverso.

**2-Fase di Acquisto:** per partecipare a questa fase del turno, i giocatori devono pagare una risorsa acqua. Poi, in ordine di gioco, ognuno può comprare o costruire i serbatoi, equipaggiarli opportunamente per aumentare la capacità di estrazione e riorganizzarli sulle proprie piattaforme; è possibile anche migliorare i propri dispositivi di immagazzinamento.

**3-Fase di Produzione:** dopo aver alimentato i serbatoi, ciascuno produce i beni corrispondenti al proprio equipaggiamento; esiste un effetto sinergico, per cui serbatoi contigui dello stesso giocatore dedicati alla stessa risorsa producono materiali aggiuntivi. Bonus ulteriori sono dati dall'Accoppiatore Energetico, dispositivo la cui posizione è scelta nella fase precedente da chi ha





la carta Fochista. Ciascun giocatore non può accumulare più beni della capacità dei suoi magazzini.

Segue una fase di mercato in cui le quattro risorse possono essere acquistate o vendute da ciascuno dei giocatori. La fase si conclude con la compravendita di licenze di costruzione e/o di punti vittoria.

4-Fase di Fine Turno: si tratta di una breve fase di mantenimento e aggiornamento delle varie risorse.

Per WoN, bisogna osservare che esistono due versioni delle regole: quelle presenti nella scatola, e la versione 2, preferibile, presente nell'espansione WoN: War Clouds, o scaricabile dal sito [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com).

Anche in WoN il turno è composto di 4 fasi consecutive, ciascuna giocata da tutti i giocatori:

1- Mantenimento: tutti i giocatori pagano gli interessi sui prestiti che hanno contratto (una moneta per certificato).

2- Fase di commercio: finché tutti i giocatori non passano consecutivamente, in senso orario ognuno esegue una delle seguenti azioni:

- a) comprare dal mercato da una a tre risorse,
- b) vendere al mercato da una a tre risorse,
- c) Commerciare qualsiasi numero di risorse/denaro con un altro giocatore,
- d) Passare.

Inoltre, in questa fase è possibile prendere e/o ripagare prestiti. Ciascun prestito rende una quantità di denaro pari a venti meno il numero di prestiti già presi; ripagare un prestito costa venticinque monete.

3- Fase di sviluppo: anche qui, proseguendo in senso orario finché tutti i giocatori passano consecutivamente, ognuno

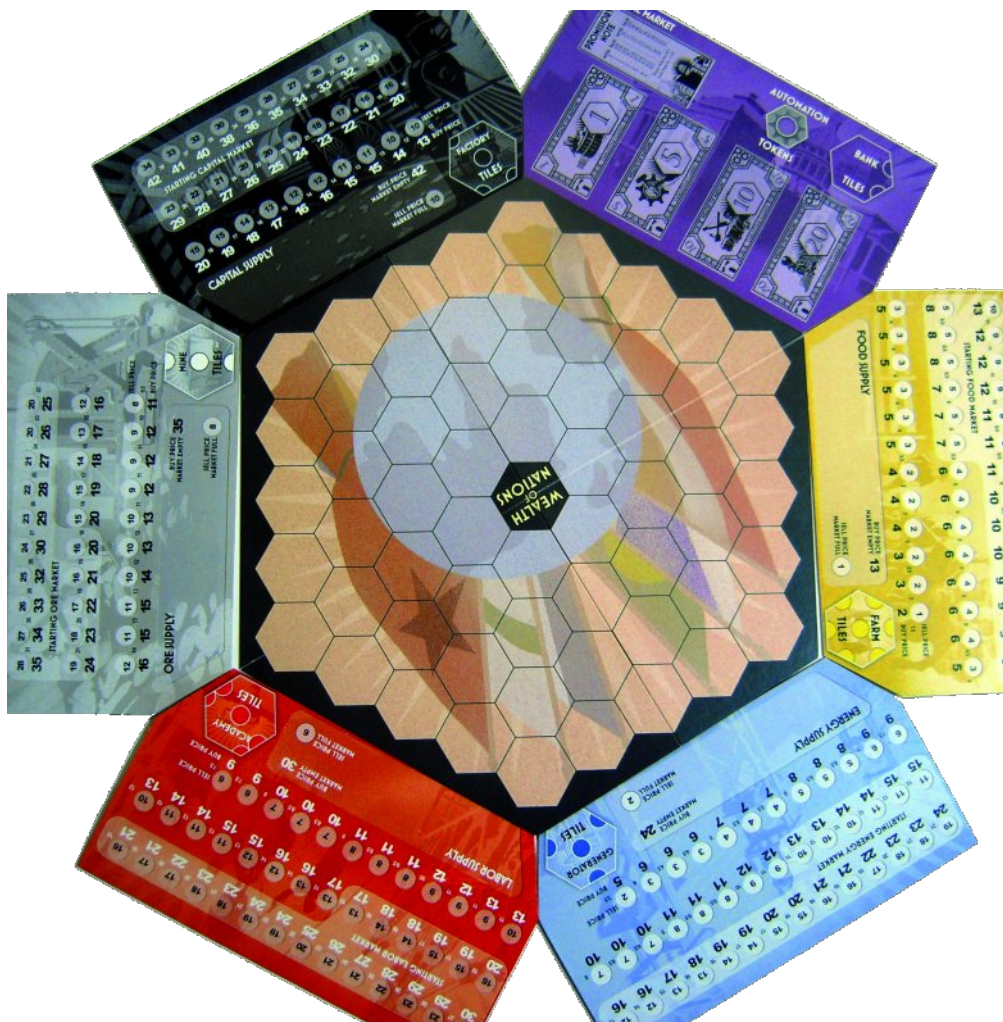
esegue una delle possibili azioni fra: prendere il controllo di territori liberi, costruire tessere industria, spostare fino a tre tessere industria, automatizzare un blocco di industria.

4- Fase di produzione: dopo aver alimentato opportunamente le proprie industrie (a seconda del tipo di risorsa prodotta e della loro possibile automazione), i giocatori ricevono le rispettive risorse. Anche in WoN è presente un effetto sinergico, variabile a seconda del tipo di industria; in più, tutti i beni prodotti possono essere immagazzinati e serbati per i turni successivi.

## FINE DEL GIOCO

In PS, la fine del gioco avviene dopo un numero prefissato di turni. Contribuiscono ai fini del calcolo dei punti vittoria le risorse presenti nei propri magazzini, le piattaforme possedute, i propri serbatoi e i loro equipaggiamenti, i soldi avanzati e i punti vittoria comprati nella Fase 3.

In WoN, l'ultima Fase di Sviluppo si ha quando un giocatore ha finito i propri segnalini di controllo del territorio, oppure tutti i territori sono stati occupati, o se sono state costruite tutte le industrie di almeno cinque tipi. Dopo un'ultima produzione, e una ulteriore fase di mantenimento e una di commercio, si valutano i punti vittoria. Contribuiscono al punteggio finale le proprie industrie sul tabellone e i soldi posseduti. Prestiti non restituiti ne comportano invece una riduzione.





## I DUE MERCATI

Pur funzionando in modo sostanzialmente analogo (se escludiamo ruoli e durata finita da una parte, possibilità di contrarre debiti e condizioni di fine gioco dall'altra), PS e WoN si differenziano notevolmente proprio nell'aspetto analizzato in questo numero di ILSA, ovvero la realizzazione del mercato.

In WoN i prezzi dipendono direttamente dalla quantità di risorse: se nessuno compra o vende, il prezzo di una risorsa resta costante, anche se c'è penuria o abbondanza della stessa. Se tutti comprano la risorsa, il prezzo varia rapidamente (specie nelle nuove regole dove è possibile acquistare tre beni alla volta). Il mercato risultante può risultare statico, e forse anche per questo l'autore ha aggiunto la possibilità di "contrattare" e commerciare direttamente fra giocatori, evitando di utilizzare il mercato stesso.

Al contrario, in PS, sono le variazioni dei prezzi che avvengono in base alla quantità di risorse disponibili: se c'è penuria il prezzo aumenta, anche se non viene fatta nessuna transazione riguardante quel mate-

riale. Si ha quindi un effetto "integrale" sui costi, accentuato dal fatto che il prezzo del bene viene aggiornato tante volte durante la fase di mercato quanti sono i giocatori. Il risultato è un mercato molto dinamico, e con un particolare effetto "memoria" per cui a volte si può avere anche situazioni paradossali tipo abbondanza di materiali e prezzi alti o viceversa.

## QUALE DEI DUE?

A questo punto le differenze fra i due giochi dovrebbero essere chiare. Materiali molto belli e scatola molto ingombrante per PS, scatola di dimensioni standard e qualità media dei materiali per WoN. Mercato estremamente dinamico e a volte "bizzarro" in PS, più lento e talvolta ingessato in WoN (ma la situazione è migliorata parecchio con la seconda versione delle regole).

Entrambi i giochi sono reinterpretazioni del videogioco M.U.L.E., di cui sono stati sfruttati elementi diversi. Da notare che WoN è completamente deterministico, mentre in PS c'è una fonte di aleatorietà (teoricamente evitabile, di fatto irrinunciabile) nella fase dell'apertura di nuove piattaforme. In entrambi i ca-

si abbiamo un buon gioco di gestione e speculazione, con fasi di produzione e di mercato di uguale importanza.

Entrambi i giochi richiedono capacità di adattarsi, per cui non esiste una strategia vincente ma, come nella realtà, ottiene i maggiori vantaggi chi produce beni molto richiesti, magari trasformando beni di facile reperibilità (e, idealmente, in condizioni di monopolio!).

Sul fronte espansioni, PS ha solo delle nuove carte ruolo e nuovi mezzi di stoccaggio risorse, mentre WoN ha delle tessere industria multifunzionali e, come già accennata, l'espansione WoN: War Clouds, che riaggiorna le regole e introduce anche la possibilità di conflitti fra i giocatori.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





## Norenberc

di Andreas Steding, Huch & Friends / White Goblin Games / Z-Man, 2010



*Norenberc* è un gioco economico, basato su meccanismi di scelta simultanea e sfruttamento di un mercato le cui

fluttuazioni sono perfettamente note dall'inizio della partita.

Il tema è posticcio: teoricamente i giocatori sono commercianti che esercitano la loro influenza su un certo numero di gilde, con lo scopo di ottenere prestigio e riconoscimenti. In pratica, i giocatori vendono e acquistano risorse da altrettanti mercati, con il fine di raccogliere gruppi di tessere che diventeranno punti vittoria.

I materiali sono di ottima qualità: grandi tabelle, tessere di buona qualità, illustrazioni in stile fumetto, risorse di legno sagomate (i famigerati *resourcemeeples*), belle monete di cartone: tutto questo giustifica un prezzo non trascurabile.

Il gioco si svolge su 4 round, divisi in un numero imprecisato di turni. All'inizio di ogni turno i giocatori decidono segretamente e simultaneamente in quali e quante gilde inviare i propri agenti. Ogni agente permette di fare una delle seguenti azioni:

- 1) comprare fino a tre beni presenti nel magazzino della gilda, al prezzo indicato dall'attuale capogilda;
- 2) vendere beni del tipo prodotto dalla gilda (!);
- 3) reclutare uno degli ospiti della gilda, pagando una combinazione di risorse dipendente dal suo rango

dell'ospite. Questi può essere un artigiano delle gilde, oppure un cittadino che garantisce abilità speciali (da usare subito, alla fine di ogni turno o alla fine del gioco). Alcuni ospiti permettono anche di aumentare il numero di agenti a disposizione.

4) passare.

Un round finisce quando nessuno ha più agenti da inviare; allora, per ogni gilda, vengono attribuiti il capogilda e lo stemma al giocatore che possiede più beni prodotti dalla gilda. Un nuovo artigiano diventa capogilda, e nuovi

Le regole di attribuzione dei capigilda premiano l'efficienza e la differenziazione dagli altri giocatori; tuttavia, come in tutti i giochi di maggioranza, la tattica attendistica è premiante, per cui l'acquisizione di nuovi agenti è fondamentale. L'attribuzione del punteggio finale, estremamente convoluto, rende il gioco opaco. L'impressione è che ci sia uno sbilanciamento, per cui alcuni obiettivi molto difficili da realizzare sono premiati poco rispetto a obiettivi semplici: le prime vittorie sono così dovute

a una comprensione di questo strano bilanciamento.

Infine, possono capitare dei setup in cui le variazioni di prezzo sono irrilevanti, e

questo può compromettere la partita. Tutto sommato un gioco con meccaniche interessanti, ma probabilmente fatto uscire troppo in fretta per cavalcare il successo di *Hansa Teutonica*.



ospiti vanno a occupare le stanze lasciate vuote. Alla fine del gioco vengono attribuiti punti vittoria, con meccanismo di maggioranza, per gli artigiani assoldati di ciascuna gilda. Altri punti sono distribuiti per la differenziazione degli stemmi posseduti, per i soldi avanzati, per la specializzazione nelle gilde e la loro differenziazione. Inoltre, si considerano i bonus di fine gioco dei cittadini.

Non è facile formulare un giudizio su *Norenberc*: l'informazione completa sul mercato e sui beni posseduti dai giocatori lo rende pronò alla paralisi da analisi, allungandolo nella seconda parte. Il tema posticcio esalta la sensazione di aridità. Le dinamiche del mercato sono interessanti.

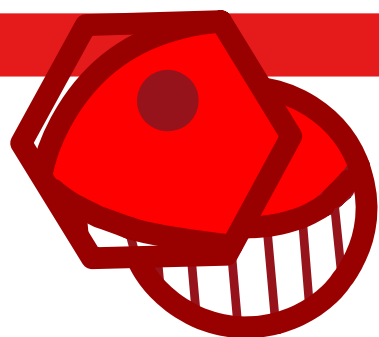


FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





# Fürstenfeld

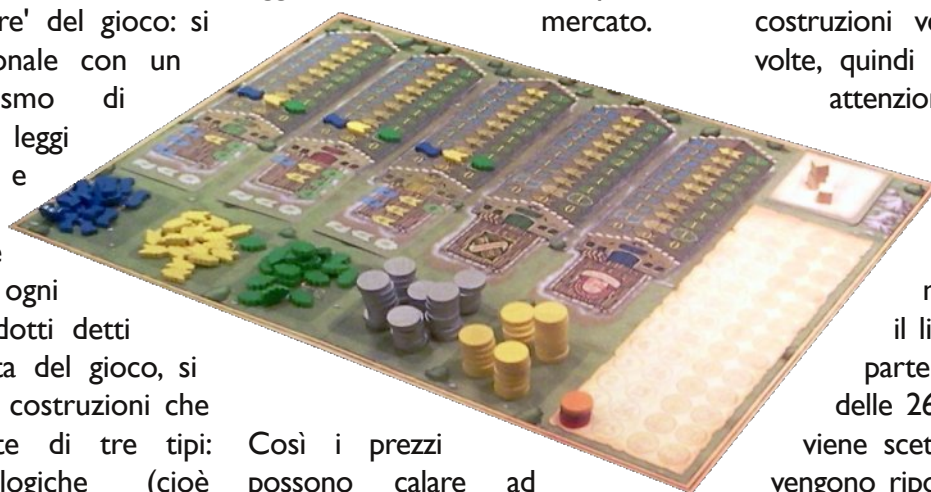
di Friedemann Friese, 2F-Spiele / Rio Grande Games, 2010

In *Fürstenfeld* i giocatori sono nobili proprietari terrieri decisi ad arricchirsi producendo luppolo, orzo ed acqua per alcuni birrifici della regione. Simbolo e gratifica del lavoro sarà la costruzione di un palazzo che esprima la loro opulenza. 'Big picture' del gioco: si tratta di un gestionale con un semplice meccanismo di mercato che, sulle leggi della domanda e dell'offerta dei tre tipi di materiali, ne altera il valore ad ogni turno di gioco. Tradotti detti materiali nella valuta del gioco, si acquisiscono alcune costruzioni che sono principalmente di tre tipi: produttive, teleologiche (cioè relative a far finire il gioco e determinare il vincitore – lo scopo della nostra strategia) e metatestuali (alterano di poco alcune regole).

Contenuto della scatola e preparazione: sono presenti tre tipi di merci (acqua, luppolo e orzo), 26 carte costruzioni per ogni giocatore, soldi e 7 birrifici. Si estraggono casualmente tanti birrifici quanto il numero di giocatori - ogni birrificio dà una misura di quanto può crescere il prezzo delle tre merci soprascritte – e quindi dal proprio mazzo ognuno pesca, dopo averlo mescolato, tre carte.

Svolgimento: a turno i giocatori pescano tre nuove carte, producono le merci dal proprio principato, le vendono al prezzo di mercato scegliendo un solo birrificio e aggiustando conseguentemente i prezzi sulla sua scala; giocano una o due carte dalla propria mano sugli

spazi disponibili (sono sei in totale, ma, escluse le tessere palazzo, è possibile coprire le vecchie costruzioni con le nuove), scartano tutte le carte tranne una. Infine, quando tutti hanno giocato, si fa un aggiustamento finale dei prezzi di mercato.



Così i prezzi possono calare ad ogni vendita, ma possono crescere solo dopo che tutti hanno venduto: di conseguenza il primo giocatore ha il vantaggio di vendere alle condizioni migliori, e l'autore ha previsto che l'ordine di gioco venga ristabilito ogni turno in senso inverso ai profitti del turno appena conclusosi. Come si vede, il gioco ha una formulazione molto semplice ed elegante. Si spiega e prepara in cinque minuti, si gioca in un'oretta.

Allo scorso Essen, *Fürstenfeld* è passato un po' in sordina e, anche successivamente, non ha avuto valutazioni molto generose, forse perchè arrivato in un momento dove la mancanza totale di elementi innovativi o originali viene vista come un difetto irreparabile. Personalmente vedo l'eleganza delle regole come una boccata d'aria fresca se paragonata ad altri giochi recenti, e anche *Fürstenfeld* propone a chi lo gioca

una sfida che non è affatto banale, anzi. La "sfida" in questione è quella di giocare sempre avanti alle variazioni di mercato e costruire un ordine di miglioramenti del principato che permetta di costruire per primi tutte e sei le sezioni del palazzo. Il mazzo di costruzioni verrà utilizzato diverse volte, quindi oltre a scegliere con attenzione cosa costruire, occorre stare attenti anche a cosa scartare ed in quale ordine. Il gioco completo migliora ulteriormente il livello di questa sfida: in partenza vengono prese 10 delle 26 carte costruzione, ne viene scelta una e le altre nove vengono riposte in fondo al mazzo nell'ordine desiderato. Essendo fisso il numero di carte, sapremo in che turno verranno poi ripescate.



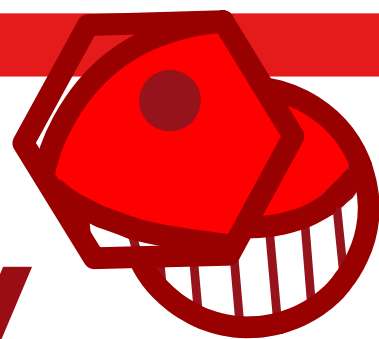
FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



*[MDM]: poche le scelte interessanti, interminabile il tempo morto fra i turni, troppi pezzettini da spostare continuamente.*



# Master of Economy

di Andrzej Kurek., SINOSIS, 2010

Si tratta di una simulazione economica con tre differenti livelli di gioco. Il primo comprende quattro società che producono, importano ed esportano risorse, energia, acciaio e navi; il secondo comprende la possibilità da parte di ciascuna società di comprare e vendere azioni delle altre; il terzo comprende i giocatori che, a loro volta, acquistano e vendono le azioni delle società.

Lo scopo del gioco è accumulare il maggior quantitativo di denaro possibile, considerando sia il proprio capitale, sia il valore delle azioni possedute, sia il prodotto dei dividendi pagati dalle quattro società durante e alla fine della partita.



Il gioco si sviluppa in 4 turni (anni), ciascuno dei quali è diviso in dieci; in ogni turno le società possono (nell'ordine) comprare o vendere fabbriche, allocare le materie prime per rendere le fabbriche attive, utilizzarle per produrre beni e comprare e vendere beni dalle altre società o dal mercato estero (così modificando anche il valore delle azioni della singola società; queste fasi si ripetono due volte, alternativamente intervallate dalle attività finanziarie delle società che possono prendere o saldare debiti, pagare gli interessi e acquistare o

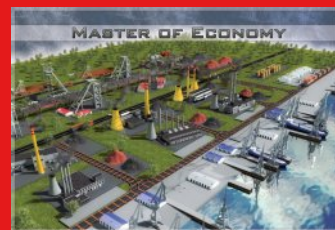


vendere azioni delle altre società e da una fase in cui i giocatori che controllano le compagnie possono distrarre fondi dalla compagnia e pagare i dividendi delle azioni, in cui viene eletto chi controlla ciascuna azienda e in cui i giocatori possono acquistare ulteriori azioni.

I materiali sono di buona qualità ma la grafica è un po' troppo infantile e dilettesca, senza alcuna sfumatura e con colori molto forti e finiture lucide che disturbano sia il senso estetico che il senso pratico (basta una luce al posto sbagliato e i tabelloni diventano illeggibili); c'è parecchio legno ma i cubi non sono ben verniciati e tagliati; la scatola, pure essendo scenicamente curiosa è sicuramente poco pratica e facile al danneggiamento; il regolamento è scritto in maniera un po' confusa e necessita qualche chiarimento.

Il giudizio, come il gioco, è a tre strati; la gestione interna delle società e del mercato è molto solida, interessante e, in parte, molto innovativa, comprende elementi simili a Container e Wealth of Nations ma senza averne la stessa staticità e dando un senso di minore aridità, in particolare il sistema di domanda e offerta del mercato è profondo e intrigante pur

mantenendo una discreta semplicità; la parte di gestione azionaria è interessante e non banale ma troppo convoluta soprattutto nella possibilità da parte delle società di possedere azioni l'una delle altre; la parte di gestione generale del gioco (ordine di turno, elezione del controllore delle società, minuto mantenimento del gioco) oscilla tra l'insensato e l'inutilmente caotico e rovina buona parte del piacere del gioco. Mescolando il tutto ne esce un gioco sicuramente interessante e profondo, con molte scelte da poter fare ma con molti particolari sviluppati male o in maniera dilettesca che ne offuscano in parte i meriti.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

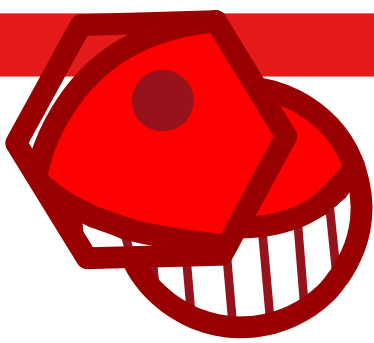
ASSIDUI





# Homesteaders

di Alex Rockwell, Tasty Minstrel, 2009



Homesteaders è una doppia opera prima: per l'autore Alex Rockwell, nome noto per i frequentatori di Boardgamegeek e per il neonato editore: Tasty Minstrel Games.

In Homesteaders i giocatori sono coloni del Vecchio West dove svilupperanno il territorio, partendo dai primi insediamenti fino a trasformarlo in una città.



Il gioco è suddiviso in 10 turni, ognuno composto di due fasi:

1) Fase di Reddito, in cui ogni giocatore distribuisce i lavoratori tra i propri edifici, incassa il reddito da essi prodotto e paga i lavoratori;

2) Fase di Asta, in cui i giocatori si contendono le preziose licenze edilizie per costruire nuovi edifici. Questa fase è congegnata in modo tale che in ogni turno almeno un giocatore non possa costruire; in cambio riceve un bonus che dipende da quante volte durante il gioco ha rinunciato a costruire.

Al termine dell'ultimo round, viene giocata una ulteriore fase di reddito, seguita dal calcolo dei punti vittoria, sommando quelli guadagnati durante la partita, quelli generati dagli edifici, quelli bonus dipendenti dalle possibili combinazioni di edifici, e sottraendo un ma-

lus dovuto ai debiti non ripagati. Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

Il regolamento è semplice ricco di esempi, illustrazioni e FAQ; tuttavia il gioco nasconde una profondità ed una intensità notevoli e inaspettate. Il segreto di tutto questo sta nella composizione delle 53 tessere edificio che sono il cuore del gioco: ci

sono edifici che generano reddito/produzione senza l'uso di lavoratori, altri ne hanno la necessità oppure generano redditi differenti a seconda che si usino o meno lavoratori.

Occorre precisare che i giocatori costruiscono la città in tre fasi: l'insediamento (turni 1-4), la cittadina (turni 5-8) e la città (turni 9 e 10). Durante ciascuna fase potranno essere costruiti solamente solo alcuni edifici, e quando si cambierà fase gli edifici non costruiti verranno rimossi e sostituiti con nuove tessere.

Inoltre le licenze assegnate durante la fase di asta sono valide solo per un determinato tipo di costruzione (residenziale, industriale, commerciale o speciale), che sono comunque presenti in quantità limitato, inferiore al numero di giocatori.

La gestione del debito è interessante: per ogni prestito di 2 dollari si riceve un gettone debito, che si può estinguere restituendo 5 dollari (o utilizzando opportuni edifici). Debiti non estinti implicano pesanti ripercussioni durante il conteggio finale.

Il commercio è gestito in modo originale, introducendo il gettone mercato che permette di effettuare

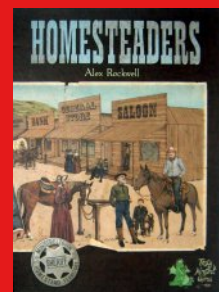
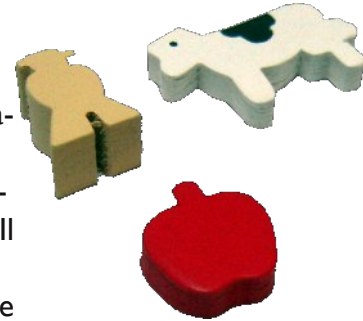
una transazione commerciale. Il

mercato

può essere utilizzato dai giocatori in qualsiasi momento, purché si abbiano sufficienti gettoni commercio da spendere.

Homesteaders offre molteplici scelte durante ogni turno e richiede una attenta pianificazione; l'esperienza personale evidenzia che non esiste una strategia vincente ed essere costretti a pagare cara una licenza edilizia può minare la più brillante delle strategie.

Purtroppo la qualità dei materiali è scarsa; in particolare la plancia è decisamente leggera, mentre la stampa delle tessere edificio, in solido cartoncino, è molto delicata. Una futura ristampa, prevista per Maggio 2011, ovvierà a questi errori dettati dalla poca esperienza editoriale.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



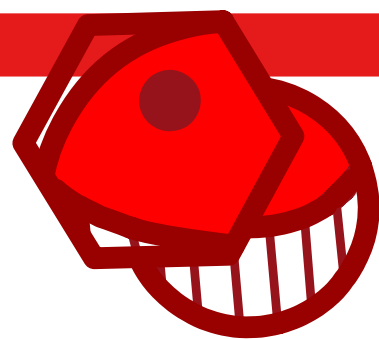
**[MDM]:** ottimo il sistema di gioco, pessimi i materiali.



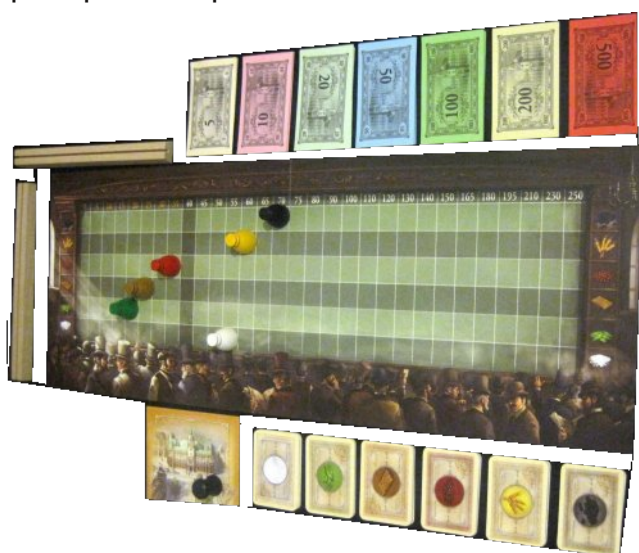
di Lucio "Iago" Pierobon

## Hab & Gut

di Carlo A. Rossi, Winning Moves, 2008



Il titolo del gioco si basa sul doppio senso tra il suo significato (che è di "Possedimenti") e il Gut che suggerisce la bontà. Si tratta di un gioco di speculazione azionaria con un sapore di rivoluzione industriale in cui i giocatori passano le giornate feriali a sfruttare i lavoratori per ottenere i profitti maggiori e quelle festive a elargire beneficenza per ripulirsi un po' la coscienza.



Scopo del gioco è, come quasi sempre, avere più soldi degli avversari ma con la clausola di non essere stato il meno generoso nelle donazioni in beneficenza, condizione che comporta l'esclusione dalla condizione di vittoria.

Il gioco è incentrato sul valore di mercato di sei merci e si sviluppa in due fasi di quattro turni ciascuna; in ogni turno i giocatori possono comprare o vendere (una sola delle due) fino a 3 azioni di una singola merce e donare una singola azione in beneficenza; fatto questo ciascun giocatore ha la possibilità di influenzare il prezzo delle merci attraverso un set di carte che ri-

porta, per ciascuna merce, modificatori positivi e negativi; a metà e a fine partita le azioni donate in beneficenza vengono convertite in denaro che resta bloccato per il resto della partita; alla fine della partita tutte le azioni ancora in mano ai giocatori vengono vendute e, dopo aver eliminato il meno generoso, si individua chi abbia il maggior gruzzolo in tasca.

I materiali sono di ottima qualità, carte solide e piccole (dunque meno suscettibili a pieghe e danneggiamenti vari), legno, grafica colorata ma sobria e non invadente, le regole sono abbastanza chiare anche se solo in tedesco (non ne esiste un'edizione inglese o internazionale).

Il gioco scorre molto velocemente e senza pesantezze pur non mancando di scelte importanti; l'incertezza legata all'eliminazione dello zio Paperone di turno offre discreta suspense, soprattutto per la necessità di non esagerare nelle donazioni a scapito degli incassi; molto interessante infine il meccanismo di variazione dei prezzi che merita un po' di approfondimento.

All'inizio di ogni fase vengono distribuite ad ogni giocatore 8 carte che riportano modificatori -6, -4, -2, +2, +4, +6 per ciascuna merce; queste carte vengono disposte su un leggio che viene messo a metà tra il giocatore che le ha ricevute e quello alla sua sinistra e saranno a disposizione di entrambi durante la

partita; ad ogni turno ogni giocatore deve giocare una carta presa dal leggio alla propria destra e una presa da quello alla propria sinistra, una a valore pieno e l'altra a valore dimezzato; questo permette a ciascun giocatore di avere un'idea del possibile andamento dei prezzi ma senza averne la completa certezza; per garantire lo sviluppo del gioco le carte con i modificatori positivi sono il doppio di quelle negative.

Si tratta di un bel gioco, furbo e per nulla banale con un regolamento di facilissimo apprendimento, dalle meccaniche interessanti e una durata comodamente al di sotto dell'ora anche alla prima partita.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

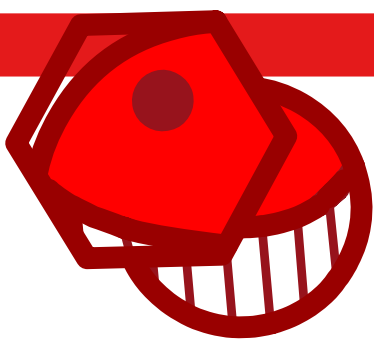


**[Ciaci]** Un gioco che stranamente è passato in sordina con un meccanismo di condivisione delle informazioni molto azzeccato ed un sistema di determinazione del vincitore molto "kniziano" (in senso positivo). Regole semplici, durata contenuta, non banale: consigliato per tutti i tipi di giocatori. Meritava maggiore visibilità.



# Glen More

di Matthias Cramer, Alea / Rio Grande Games, 2010



*Glen More* trasporta i giocatori nelle Highland Scozzesi dove, nel ruolo di capoclan, devono allargare i propri possedimenti, superando i clan vicini in termini di produzione di whisky, controllo di luoghi celebri e partecipazione di propri affiliati al Parlamento.



Partendo da una tessera villaggio iniziale, ogni giocatore espande il proprio territorio aggiungendo nuove tessere. Queste possono produrre risorse, elaborarle, oppure essere villaggi (che garantiscono altri membri al clan) o luoghi famosi (laghi o castelli) con annesse abilità speciali.

I terreni vengono acquisiti utilizzando un percorso circolare, su cui vengono disposte le tessere, che regola il fluire dei turni (un meccanismo simile a quello utilizzato in Shipyard): gioca chi si trova in ultima posizione; il suo segnalino viene fatto avanzare in senso orario sulla tessera che il giocatore vuole acqui-

sire. Dopo averne pagato il costo, la tessera viene piazzata ad espandere il territorio, rispettando una serie di vincoli (un po' come succede in *Alhambra* o *Darwinci*). Dopo aver eliminato le tessere che non possono essere più scelte da nessuno (perché "superate" da tutti i giocatori), il percorso viene rifornito di nuovi territori.

La seconda parte del turno consiste nell'attivazione della tessera appena collocate e delle tessere confinanti (fino ad un massimo di otto), nell'ordine desiderato. A seconda del tipo di tessera, queste produrranno nuove risorse, le trasformeranno in punti vittoria o in whisky, permetteranno di muovere i membri del proprio clan, consentendone anche la promozione in parlamento. Per rendere più semplice l'acquisto e l'attivazione di alcune tessere, è presente un mercato di capacità limitata, a cui i giocatori posso acquistare (se disponibili) o vendere (se richieste) le varie risorse.

Oltre ai punti vittoria guadagnati attraverso le attivazioni, ci sono tre round di valutazione. Nei primi due i punti vengono attribuiti solo in base numero di barili di whisky prodotti, i membri in parlamento e il controllo di luoghi famosi; il punteggio è calcolato in modo differenziale, ovvero calcolando le differenze fra il giocatore che ne ha meno e tutti gli altri. Nel terzo ed ultimo round di valutazione i giocatori ottengono anche un punto vittoria per ogni moneta inutilizzata, ma perdono due punti vittoria per



ogni tessera che

possiedono in più rispetto al giocatore che ne ha di meno nel proprio territorio.

*Glen More* è un gioco piuttosto semplice e sufficientemente rapido (durata di un'ora), anche se pronò alla Paralisi da Analisi, specialmente verso la fine. Come ogni tipico gioco "german" l'integrazione fra tema e meccaniche non è eccellente. Si tratta comunque di una proposta interessante, che ben amalgama idee già viste in altri giochi, caratterizzata da una buona dose di interazione indiretta (non solo nella scelta delle tessere, ma nel modo con cui vengono attribuiti i punti vittoria) e che certamente non sfigura accanto agli altri titoli della linea.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

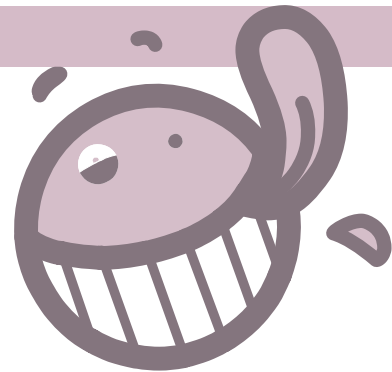




di Mauro "MDM" Di Marco

# Airlines Europe

di Alan Moon, Abacus Spiele / Rio Grande Games, 2011



All'inizio era Airlines (1990), poi - cambiando in parte il tema - era diventato Union Pacific (1999). Alan Moon torna, dopo venti anni, a rielaborare il suo gioco azionario e di collegamento, personale reinterpretazione del classico Acquire (1962) di Sid Sackson. In Airlines Europe i giocatori interpretano ricchi uomini d'affari che investono ingenti capitali nel mercato del trasporto aereo, acquistando azioni di compagnie aeree e cercando di influenzarne il valore a proprio vantaggio.

I materiali sono molto buoni: un tabellone che rappresenta l'Europa, con i suoi principali aeroporti e le possibili tratte che li connettono; segnalini "aereo" di plastica; carte da gioco come certificati azionari; vari segnalini di cartone e le "solite", poco funzionali banconote di carta.

Il gioco si svolge a turni, e in ogni turno i giocatori eseguono una fra le seguenti quattro azioni:

- Ampliare la rete di connessioni di una o due compagnie aeree, pagando denaro per comprare uno degli spazi aerei ancora disponibili su una tratta. Il valore azionario delle compagnie aumenta di una quantità pari all'importo pagato. Le compagnie più piccole usufruiscono di bonus se raggiungono determinate città.

Dopo aver effettuato l'espansione, il giocatore prende un certificato

azionario, scegliendolo fra quelli esposti o pescandolo dalla cima del mazzo.



- Arricchire il proprio portafoglio azionario, giocando dalla mano i certificati precedentemente ottenuti. Si possono giocare due certificati azionari di due compagnie diverse, oppure un qualsiasi numero di certificati di una sola compagnia. Il giocatore riceve due milioni di euro per ogni certificato giocato.

- Scambiare una (o tre) azioni dalla propria mano con una (o due) azioni della compagnia Air Abacus.

- Prendere otto milioni.

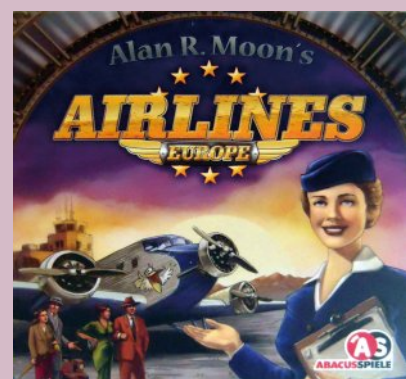
Nel mazzo sono presenti, ad intervalli quasi regolari, tre carte di valutazione. Quando una di queste carte viene pescata, l'espositore di certificati azionari viene rinnovato (ogni giocatore riceve un certificato a sua scelta). Si procede alla valutazione:

ogni compagnia fornisce punti vittoria, in base al suo valore azionario, ai possessori dei pacchetti di

maggioranza. A seconda del valore possono essere pagati i primi tre, quattro o anche tutti i giocatori. Le Azioni della Air Abacus hanno invece un rendimento fisso. Dopo il terzo round di valutazione vince chi ha il maggior numero di punti vittoria.

Rispetto ai predecessori, Airlines Europe introduce alcune modifiche interessanti. La più notevole è l'introduzione, per posizionarsi sulle tratte, del denaro al posto delle carte percorso pescate da un mazzo, eliminando un fattore di aleatorietà e la frustrazione dell'attesa della carta "giusta". L'introduzione della variabile denaro aumenta anche la profondità del gioco, in quanto adesso è richiesta la capacità di gestire il denaro e di scegliere come e quando procurarselo. In questa versione il numero massimo di giocatori è sceso da sei a cinque, forse nel tentativo di rendere il gioco meno caotico.

Airlines Europe rielabora un "grande classico", rendendolo più scorrevole, leggermente più rapido, con minor mordente e cattiveria. Niente di veramente nuovo, ma un buon titolo da esplorare, più profondo delle tante variazioni di Ticket to Ride che hanno reso famoso l'autore.






# Asara

di Michael Kiesling & Wolfgang Kramer, Ravensburger, 2010

Nella stessa linea di Diamonds Club e Seeland, Ravensburger propone anche ad Essen 2010 un gioco che, pur essendo dedicato alle famiglie, strizza l'occhio anche ai "giocatori" un po' più esperti. Gli autori del gioco sono l'inossidabile coppia Kramer-Kiesling, noti per tutta una serie di veri e propri classici come Tikal, Java, Mexica, Torres, Raja e Pueblo.

I materiali, come sempre accade con la Ravensburger, sono di ottima

"compratore".

Il gioco si svolge in quattro turni: all'inizio di ogni turno ogni giocatore riceve una somma di denaro prefissata e una mano di compratori, distribuiti casualmente da un mazzo, determinata dal numero di giocatori. La bella plancia ottagonale contiene nove zone (sette nella versione semplificata) in cui i compratori possono essere inviati. Ciascuna zona ha un numero limitato di posti, quindi l'azione ad essa associata può essere eseguita un numero finito di volte. Le azioni possibili sono l'acquisto di vari segmenti di torre (basi, finestre, tronconi e guglie, in cinque colori diversi) il recupero di ulteriore danaro, l'acquisizione di altri compratori, la possibilità di essere primo nel turno successivo e, infine, l'innalzamento e la costru-

zione di nuove torri (che devono essere composte da pezzi dello stesso colore, e avere sempre una base e una guglia). Durante il proprio round ogni giocatore può fare una delle suddette azioni, piazzando carte compratore in uno degli spazi vuoti corrispondenti. Se l'azione viene scelta per la prima volta nel round, il giocatore può mettere un compratore di un colore a sua scelta, che però diventa l'unico colore utilizzabile in quella zona per tutto il turno. Infatti ogni giocatore per eseguire quella azione dovrà giocare un compratore del colore fissato, oppure due compratori di uno stesso colore. Il

turno va avanti

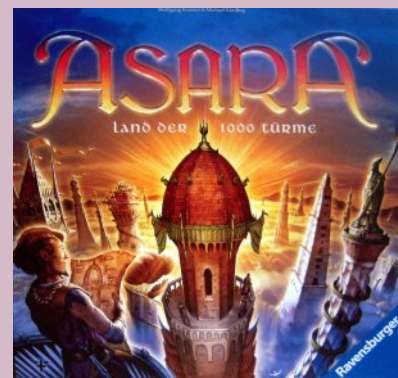
finché tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte. Si ha quindi una valutazione parziale, che attribuisce punti vittoria per il numero di torri costruite e il possesso di tessere particolari (le decorazioni) all'interno delle torri. Alla fine del quarto round si ha una valutazione finale, dove vengono attribuiti punti vittoria anche per i soldi avanzati, per il possesso della torre più alta e del maggior numero di torri, nonché per l'altezza delle torri separatamente per ciascuno dei cinque colori.

Asara è un gioco semplice, ma che offre decisioni interessanti. L'interazione è elevata, grazie al meccanismo che impone l'utilizzo di un particolare colore di compratori, e che quindi richiede di individuare correttamente le priorità da seguire. Data la sua semplicità e l'effettiva possibilità di giocarlo a più livelli, potrebbe essere uno dei candidati per lo Spiel des Jahres del 2011.



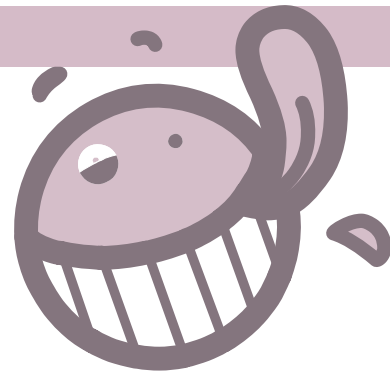
qualità, robusti e ben illustrati da Franz Vohwinkel, che ha lavorato con stile analogo su Blu Moon City. Il tema, come spesso accade nei giochi della coppia KK, è più che altro un pretesto: in Asara ogni giocatore è impegnato nel costruire torri per abbellire la città, cercando di superare gli avversari per numero, altezza e decorazioni di tali edifici.

Da un punto di vista di meccanica, Asara è sostanzialmente un gioco di worker placement, dove però ogni giocatore non ha a disposizione il proprio colore, bensì un assortimento di lavoratori di colore diverso, rappresentato da un gruppo di carte





Franco "Ciaci" Sarcinelli



# Galaxy Trucker

di Vlaada Chvátil, Red Glove / Rio Grande Games / Czech Games Edition / IELLO, 2007



Questo gioco si è imposto alla mia curiosità per il tema e per come è stato trattato: la fantascienza in stile demenziale. Se avete pensato alla "Guida Galattica per gli Autostoppisti" di Douglas Adams siete sulla strada giusta: nel gioco dovrete affrontare impegnativi viaggi interstellari con improbabili astronavi che vi auto-costruirete, al solo scopo di guadagnare quanti più crediti cosmici possibile.

Il gioco è semplice ed il regolamento chiaro, scritto in modo divertente ed inframmezzato da note di colore che aiutano a calarsi nell'ambientazione. Il turno è diviso in due fasi: una prima fase, in tempo reale, in cui i giocatori cercano di costruire un'astronave nel migliore modo possibile, pescando i componenti da un mucchio di tessere e una seconda fase in cui si esegue il viaggio vero e proprio e le astronavi dovranno dare prova della loro efficienza. Ci sono motori, cannoni laser, cabine per l'equipaggio e per gli alieni, scudi, batterie ed elementi di connessione.

I componenti devono essere posizionati su una plancia quadrettata, caratterizzata dalla sagoma dell'astronave, e devono essere

connessi tra loro correttamente. Una volta posizionato, un elemento non può essere rimosso. Durante questa fase è

anche possibile utilizzare del tempo per esaminare le carte che comporranno il mazzo di viaggio, per avere informazioni dettagliate sui pericoli che si incontreranno. Al termine della fase di costruzione, dopo un controllo del corretto posizionamento dei componenti, inizierà il viaggio vero e proprio. Questa sequenza: costruzione, controllo e viaggio, verrà ripetuta per tre volte; ogni volta con una plancia "astronave" di dimensioni maggiori e premi (denaro) a fine del viaggio crescenti.

L'astronave avrà caratteristiche basate sui componenti utilizzati per il suo assemblaggio. Un buon numero di motori consentirà lunghi balzi nell'iperspazio; molti cannoni laser permetteranno una buona difesa dai pirati o dagli sciami di meteoriti, così come gli scudi; le stive consentiranno di stipare le merci che si acquisiranno durante l'esplorazione dei pianeti incontrati. Importante: non dimenticate gli alloggi per l'equipaggio!

Il viaggio è scandito da carte evento che mostrano la minaccia da affrontare (come piogge di meteoriti o attacchi laser) o pianeti da esplorare per ottenere merci da convertire in denaro alla fine del viaggio.

Ad ogni danno subito (regolato da

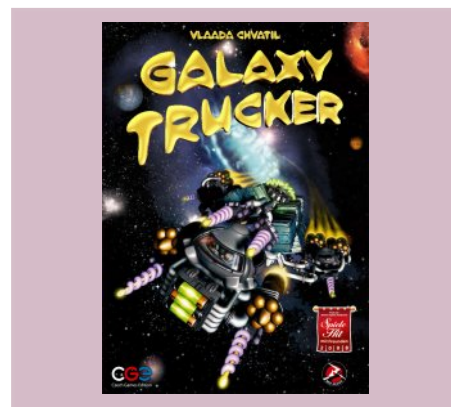
un tiro di dadi che danno le coordinate del pezzo da colpire) si rischia di vedere la propria astronave perdere importanti componenti fino a minarne completamente la stabilità.

Se la fase di costruzione si rivela concitata e frenetica per la simultanea ricerca dei pezzi migliori, il viaggio riserva esilaranti sorprese e colpi di scena nel vedere la propria creatura smantellarsi per uno scontro fortuito con un meteorite o a causa di un raggio laser vagante.

All'arrivo si riceve denaro per le merci portate alla base e per la posizione di arrivo: vince chi alla fine dei tre viaggi ha totalizzato più soldi.

Per concludere: Galaxy Trucker ha dalla sua un'ambientazione azzeccata, una meccanica fresca e snella ed una ilarità di fondo che l'accompagna per tutta la partita rendendo l'esperienza di gioco molto divertente. Finalmente è disponibile anche in italiano.

(Il presente articolo è una riduzione del dialogo di gioco presentato su ILSA n. 3).





# Dominion: Alchimia

di Donald X. Vaccarino, Giochi Uniti / Hans im Glück / Rio Grande Games, 2010

Dominion Alchimia è la seconda espansione per Dominion, ovvero la quarta serie di carte per questo gioco.

La prima novità introdotta, riscontrabile a confezione ancora sigillata, è la dimensione della scatola. Alchimia è in effetti una espansione piccola: contiene solo 13 nuovi set di carte, al posto dei 25 a cui ci avevano abituati Dominion, Intrigo e Seaside. Apparentemente, sembra che la Rio Grande abbia optato per alternare le uscite di espansioni grandi e piccole: Prosperità contiene infatti 25 carte regno, mentre la futura Cornucopia ne avrà nuovamente 13 (più qualche altra carta singola).



Vediamo adesso le novità all'interno della scatola. Dopo le carte multimodali e multitypo di

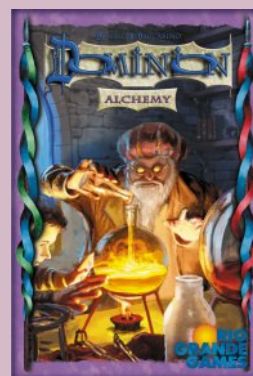
Intrigo, o quelle il cui effetto si prolunga su due turni, introdotte in Seaside, l'innovazione presente in Alchimia consiste nell'uso di un nuovo tipo di moneta: la Pozione. Questa è una carta tesoro che costa 4 e che permette di acquistare alcune carte, del cui costo fa parte una pozione. Data l'intrinseca scarsità di pozioni presenti nel mazzo di ciascun giocatore, le carte che si possono acquistare hanno mediamente effetti molto potenti. In effetti, con l'introduzione delle pozioni, ai giocatori viene offerta la possibilità di rinunciare alla consistenza del mazzo in favore del "colpo di fortuna", coerentemente all'ambientazione che prevede l'utilizzo di arti alchemiche (che notoriamente non appartengono alle scienze esatte). La scelta di percorrere questa via dipende chiaramente da quali carte sono incluse nel set iniziale.

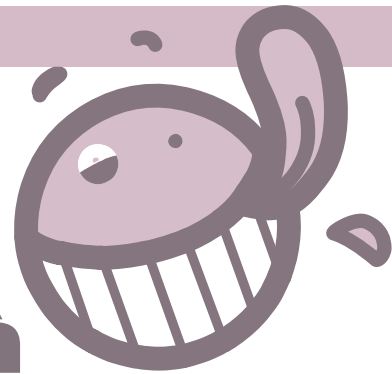
Da un punto di vista del funzionamento, alcune azioni sono molto interessanti ma tendono ad allungare notevolmente il gioco: è il caso della Pietra Filosofale, che richiede ad ogni suo utilizzo il conteggio di tutte le carte del proprio mazzo e dei propri scarti (cosa assai veloce se si gioca sul sito BrettSpielWelt, non altrettanto dal vivo), o il Golem, che permette di giocare le pri-



me due azioni a partire dalla cima del mazzo. Altre sono semplicemente strane, come la Possessione, che fa giocare un turno addizionale con le carte del giocatore alla propria sinistra. Ancora, ci sono carte che premiano mazzi composti da tante azioni, come la Vigna o la Divinazione. Non mancano interessanti carte di manipolazione, come il Farmacista.

Concludendo, si tratta di una espansione controversa ma interessante, che strizza un occhio alla implementazione elettronica del gioco.





# Dominion: Prosperità

di Donald X. Vaccarino, Giochi Uniti / Hans im Glück / Rio Grande Games, 2010



Dominion Prosperità è la terza espansione per Dominion e quindi la quinta uscita della serie. Si tratta di una espansione "grande", ovvero di 25 nuove carte regno, accompagnate da una serie di piccoli gadget: in questo caso alcune plance in cartone e dei segnalini (monete e scudetti rappresentanti punti vittoria) utilizzati con alcune delle nuove carte.



Dominion Prosperità è incentrata sull'abbondanza e sui tesori, estendo in modo "naturale" il gioco base. Due novità sostanziali sono un nuovo tesoro da 5 (il platino,

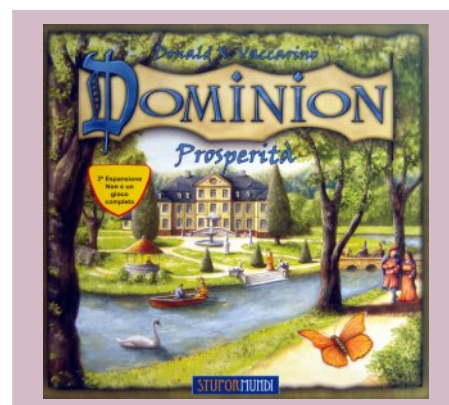
con costo 9) e una carta vittoria da 10 punti (la colonia, di costo 11). Inoltre, fra le carte regno, sono presenti altre 8 carte tesoro, ognuna delle quali è caratterizzata da un valore e da una abilità speciale, che può essere positiva o negativa, a seconda del rapporto costo/valore della carta. Ad esempio, il Sigillo Reale costa 5, vale 2 monete (come l'argento che costa 3), ma ogni carta acquisita quando il Sigillo Reale è in gioco può essere sistemata in cima al proprio mazzo anziché nella pila degli scarti. Il Contrabbando costa 5, vale 3 monete (come l'oro che costa 6), fornisce un acquisto aggiuntivo ma impedisce nella fase degli acquisti di comprare un tipo carta, scelto dal giocatore alla propria sinistra.

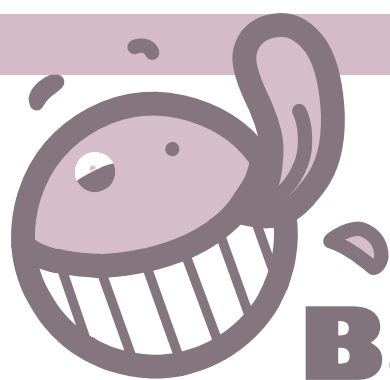
Alcune carte sono una semplice ma efficace estensione delle carte già presenti nel set base: ad esempio la Corte (costo 7), è funzionalmente analoga alla Sala del Trono (costo 4), ma triplica l'effetto della carta giocata anziché raddoppiarlo. La carta di manipolazione più potente è invece Incastonare, che permette di rimuovere un qualsiasi numero di carte dalla propria mano per acquisirne una il cui costo è esattamente la somma dei costi delle carte rimosse.



Esistono infine alcune carte (tra cui Vescovo, Monumento e Scagnozzi) che, quando vengono giocate, permettono di accumulare subito punti che si andranno a sommare alle carte vittoria presenti nel proprio mazzo alla fine del gioco: per tenerne traccia vengono utilizzati gli appositi segnalini.

Dominion Prosperità è una buona espansione di Dominion, che rinuncia all'introduzione di meccaniche o tipologie di carte particolari, estendendo in modo strutturato e coerente il gioco base; in tutte le partite si è sempre rivelata piacevole ed interessante.





# Bargain Hunter

di Uwe Rosenberg, Queen games/Valley Games, (1998, 2010)

Benché solitamente preferisca giocare giochi da tavolo più complessi, sono stato affascinato da Bargain Hunter per svariati motivi. Innanzitutto l'autore Uwe Rosenberg è uno fra i miei preferiti: Le Havre e Agricola sono dei veri capolavori, e anche Bohnanza mi piace molto. Inoltre, durante la mia infanzia, ho giocato molti giochi di carte tradizionali, come Scopa, Tresette o Briscola. Infine, trovo attraente anche il tema del gioco, dato che mio suocero è un appassionato di mercatini e la sua casa è stracolma di cianfrusaglie e paccottiglia.

Bargain Hunter è un gioco composto da 110 carte: 108 oggetti, ognuno dei quali ha un numero da 1 a 9 e compare due volte in ciascuno dei 6 colori, e due carte offerta irresistibile (una sorta di super briscola). Il gioco è giocato in round, in numero variabile col numero di giocatori. In ogni round ciascuno riceve otto carte. Durante il primo round ogni giocatore sceglie un oggetto e lo pone davanti a sé, nella Pila degli Affari: l'oggetto che sta in cima a questa pila è ciò che il giocatore tenta di collezionare. I giocatori giocano

una carta a turno: il primo giocatore sceglie un colore e tutti gli altri giocatori devono giocare quel colore, se possibile. Se un giocatore non ha carte di quel colore, deve giocare una di colore diverso, indicando subito se vuole che quel colore sia Briscola. La carta più alta del colore scelto dal primo giocatore o nel colore della Briscola (o, se presente, l'offerta irresistibile) vince la mano.

Delle carte ottenute, quelle che corrispondono con la prima carta sulla Pila degli Affari vengono aggiunte a quella pila; le altre finiscono nella Pila delle Cianfrusaglie. Alla fine del gioco ogni carta della Pila degli Affari vale un punto, per ogni carta nella Pila delle Cianfrusaglie i giocatori perdono un punto. Fin qui niente di nuovo, ma... arrivano le Pulizie di Primavera!

Alla fine del turno c'è la fase delle Pulizie di Primavera: questa meccanica rende Bargain Hunter interessante e diverso dagli innumerevoli cloni della Briscola. In questa fase i giocatori scelgono un oggetto dalla Pila delle Cianfrusaglie: ne scartano due copie (tre nel caso si giochi in tre) e mettono le rimanenti sulla propria Pila degli Affari: questo sarà il loro nuovo

oggetto da collezionare... un vero colpo di genio! Infatti è possibile pianificare una strategia a lungo termine, raccogliendo più copie di un oggetto non ricercato, in quanto

queste carte che si sposteranno dalle Cianfrusaglie agli Affari alla fine del round. In tre giocatori si giocano sei round; in quattro se ne giocano quattro. Inoltre, bisogna tenere conto che le carte oggetto hanno valori diversi: le lavatrici, che valgono nove, sono più facili da ottenere che non i rasoi (valore due) o le teiere (che valgono 1). Inoltre, ricordarsi cosa è stato giocato e collezionato dagli altri nei round precedenti dagli altri giocatori è altrettanto importante.

Secondo me Bargain Hunter è un'ottima scelta per giocatori che cercano un gioco semplice ispirato alla briscola ma animato da una fresca ventata di novità.





## Pecore al Pascolo

di Philippe des Pallières, Red Glove, Asmodee, Goldsieber, Granna, 2002

Pecore al Pascolo, edizione italiana di Woolly Bully, rientra tra i titoli che possono essere considerati per famiglie strizzando l'occhio anche ai giocatori assidui.

Il gioco si presenta come una sorta di Carcassonne "pecoreccio" con una serie di tessere che rappresentano ovini di 4 colori diversi, combinate con pezzi di villaggio, boschi e prati recintati.

combinazioni di tessere in gioco, ma che rende un po' difficoltoso tenerle in mano nascoste agli avversari, soprattutto nel corso della partita quando sarà possibile averne più di 4 in mano contemporaneamente.

Infatti si pescano tante tessere quanti sono i lati che combaciano con il piazzamento della nostra tessera, il che rende vantaggioso piazzare vicino a più tessere per avere una mano sempre più ampia da cui attingere. Alcune tessere "bosco" speciali rendono il gioco più vivace: il lupo serve a minacciare i recinti che vi confinano, che non potranno essere conteggiati per la vittoria, mentre il cacciatore ha lo scopo di neutralizzare il lupo o di rendere il bosco sicuro dalla sua minaccia. La particolarità di queste tessere è che possono essere giocate anche durante il turno degli avversari.

Altra particolarità del gioco è quella di poter rivelare in anticipo il proprio colore, dichiarandolo in qualsiasi momento e piazzando la propria tessera pastore, che raffigura anche 4 pecore utili ad ingrandire il gregge.

E' possibile anche dichiarare di non giocare più e terminare quindi prima degli altri la partita, rinunciando a posizionare ancora tessere in cambio di un bonus che rende 6 punti al primo che esce, 3 al secondo e 1 al terzo che andrà sommato al proprio punteggio finale.

Al termine della partita, quando tutti hanno completato il

piazzamento delle proprie tessere o dichiarato di uscire, il recinto che contiene più pecore di ogni colore viene confrontato e chi ha totalizzato il maggior numero di pecore (più eventuali bonus) vince.

Il gioco risulta simpatico, veloce e adatto ad un pubblico molto ampio. Si presta ad essere giocato in maniera leggera, dove tutti coltivano il proprio "orticello", o più competitiva con il continuo sabotaggio dei pascoli avversari. Soffre un po' dal punto di vista strategico per via della quantità di tessere diverse che non permettono una vera e propria pianificazione della mossa e a volte una mano fortunata può avvantaggiare troppo un giocatore ed avviarlo alla vittoria senza che gli altri possano contrastarlo. A parte questi piccoli difetti il gioco risulta gradevole, sicuramente adatto ad essere giocato in famiglia o per neofiti ma può dire la sua anche come filler tra giocatori assidui se giocato in estrema competizione.



Ogni giocatore parte con una mano iniziale di 4 tessere e un colore segreto che durante la partita potrà essere rivelato.

Per vincere bisogna avere, alla fine, il recinto chiuso con più pecore del proprio colore.

Le regole di piazzamento sono molto semplici e ricordano da vicino quelle di Carcassonne, si possono unire le tessere che hanno un lato che combacia perfettamente per tipologia di paesaggio, tenendo conto anche del colore delle pecore.

Le analogie con il pluriespanso gioco di piazzamento tessere però terminano qui. Innanzitutto bisogna notare che le tessere sono stampate su ambo i lati, una soluzione che di fatto raddoppia le



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





## **La necessità di illudersi che sia perfetto**

Una delle cose più fastidiose come autore di giochi non conosciuto è vedere dei giocatori che si avvicinano ad una tua creazione con diffidenza, consapevoli che quello che hanno davanti non è un prodotto “Approvato dall’Associazione Internazionale degli Editori di Giochi” ma un prototipo perfezionabile, quindi ai loro occhi sicuramente pieno di cose che non vanno. Così invece che indirizzare i loro sforzi nell’individuare una buona condotta strategica, cosa mai facile alla prima partita di qualsiasi gioco ne supporti almeno una, si accontentano di giochicchiare in qualche modo, nell’attesa di verificare cosa succederà. Se l’esito della partita non li appaga tendono quindi a ricercare la responsabilità dell’accaduto nella non perfezione del prodotto piuttosto che nella loro carente conoscenza delle meccaniche di gioco.

Le cose cambiano spesso quando il tutto è ben confezionato e stampato, indice che “il gioco è giusto così” e che sono i giocatori a dover cercare di sfruttare al meglio le regole stampate a colori con tanto di esempi illustrativi. Se una tattica sembra più forte delle altre è proprio perché è quella giusta che va ricercata con insistenza, non perché il gioco è sbilanciato e non permette altro.

Una volta che si ha a che fare con giocatori esperti le cose cambiano. Cambiano nel senso che loro sanno che il mercato è pieno zeppo di giochi imperfetti e che l’Associazione Internazionale degli Editori di Giochi non esiste, delegando i suoi compiti di selezione a persone che capita non abbiano le competenze adatte a farlo, in taluni casi addirittura gli stessi autori dei giochi (giudici perlomeno di parte), anche se quest’ultima possibilità tende paradossalmente anche a creare dei veri capolavori che difficilmente avrebbero trovato un editore altrimenti.

In effetti credo che, parlando di bilanciamento, non esista un gioco perfetto.

Quelli che si avvicinano alla perfezione sono matematicamente bilanciati, con le loro simmetriche posizioni di partenza, che trovo freddi e astratti, oltre che fallaci pure loro perché il semplice fatto di dover far partire un giocatore prima dell’altro manda a monte ogni dimostrazione di equivalenza di risorse di partenza.

Quello che invece può essere ricercato in un gioco è l’illusione della perfezione, cioè un livello di bilanciamento tale da non offrire evidenti crepe dove il grimaldello del dubbio può insinuarsi distruggendo la creazione ludica tramite il meccanismo illustrato ad inizio articolo.

Ovviamente sto parlando di giochi impegnativi, che richiedono sforzo mentale per perseguire la vittoria. Se volete passare un’oretta scarsa divertendovi potete farlo anche con un gioco che si fa beffe del bilanciamento, irridendolo anche con l’aggiunta di lanci di dado talvolta più pesanti sull’esito della partita della velocità a cui i vostri neuroni possono girare.

Se però devo passare più di un’ora a spremere le meningi per trovare la strategia ottimale per la situazione che mi si para mano a mano di fronte non posso covare dubbi sul fatto che il bilanciamento del gioco rasenti la perfezione: il mio sforzo dev’essere giustificato e devo poter essere battuto solo da chi è riuscito a ragionare meglio di me.

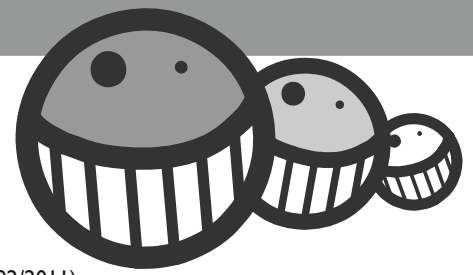
Come i migliori illusionisti fanno per nascondere la verità, sostituendola con l’illusione, è necessario distrarre gli spettatori con elementi secondari. I giochi ricchi di elementi e di connessioni possibili fra essi sono quelli che teoricamente meglio riescono a celare l’imperfezione insita in ogni gioco. Sono infatti notoriamente i preferiti fra i giocatori più esperti o che amano considerarsi tali, fra le cui file posso annoverarmi. Anche se non sono certo quelli che più si avvicinano alla perfezione.

E’ in effetti solo l’incapacità di poter ponderare a fondo ogni scelta ad affascinare me e, credo, molti altri.

La sensazione di aver giocato le mie carte al meglio è appagante, anche se dopo qualche altra partita scoprirò che era impossibile raggiungere la vittoria passando da quella strada. Un gioco di questo tipo, in effetti, non deve MAI essere perfettamente bilanciato: se qualsiasi scelta in fondo si equivale che senso ha cercare le migliori?

L’importante è che l’illusione della perfezione regga per le prime partite, cioè fin quando si arrivi a conoscere veramente a fondo il gioco, e a svelare i trucchi da illusionista usati dall’abile autore.

Più l’illusione è ardua da svelare, maggiore è la soddisfazione nel farlo... o nel tentare di farlo. Una volta capito il trucco... voi vi divertite ancora?



# I giochi di mercato

secondo Board Game Geek (aggiornati al 23/02/2011)

Questa classifica è stata realizzata scegliendo i giochi con le meccaniche di "Commodity Speculation" (giochi in cui si acquisiscono prodotti sperando che il loro valore salga, sia per rivenderli e quindi avere un vantaggio immediato, che per ottenere punti vittoria alla fine della partita) e "Stock Holding" (simile al precedente, invece di trattare quantitativi di merci i giocatori possono acquisire partecipazioni in aziende o intere nazioni, ottenendo benefici derivanti dal loro controllo).

|    |                                                                                                                                                            |                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1  | <b>Steam</b><br>di Martin Wallace, Mayfair Games, 2009<br>Giocatori: 3-6<br>Meccaniche: Commodity Speculation                                              | BGG rank: 13° (media 8,00 - 3010 voti)  |
| 2  | <b>Imperial</b><br>di Mac Gerdts, eggertspiele / PD-Verlag / Rio Grande Games, 2006<br>Giocatori: 2-6<br>Meccaniche: Commodity Speculation e Stock Holding | BGG rank: 31° (media 7,75 - 4181 voti)  |
| 3  | <b>Imperial 2030</b><br>di Mac Gerdts, PD-Verlag / Rio Grande Games, 2009<br>Giocatori: 2-6<br>Meccaniche: Commodity Speculation e Stock Holding           | BGG rank: 60° (media 8,05 - 914 voti)   |
| 4  | <b>Civilization</b><br>di Francis Tresham, Avalon Hill, 1980<br>Giocatori: 2-7<br>Meccaniche: Commodity Speculation                                        | BGG rank: 64° (media 7,58 - 3892 voti)  |
| 5  | <b>Acquire</b><br>di Sid Sackson, 3M / Avalon Hill, 1962<br>Giocatori: 3-6<br>Meccaniche: Commodity Speculation e Stock Holding                            | BGG rank: 74° (media 7,44 - 8230 voti)  |
| 6  | <b>Modern Art</b><br>di Reiner Knizia, Hans im Glück, 1992<br>Giocatori: 3-5<br>Meccaniche: Commodity Speculation                                          | BGG rank: 80° (media 7,42 - 7005 voti)  |
| 7  | <b>The Game of Railroads and Robber Barons</b><br>di Francis Tresham, Avalon Hill, 1986<br>Giocatori: 2-6<br>Meccaniche: Stock Holding                     | BGG rank: 83° (media 7,72 - 1503 voti)  |
| 8  | <b>Automobile</b><br>di Martin Wallace, Treefrog Games, 2009<br>Giocatori: 3-5<br>Meccaniche: Commodity Speculation                                        | BGG rank: 94° (media 7,59 - 1540 voti)  |
| 9  | <b>Chicago Express</b><br>di Harry Wu, Queen Games, 2008<br>Giocatori: 2-6<br>Meccaniche: Stock Holding                                                    | BGG rank: 99° (media 7,41 - 3099 voti)  |
| 10 | <b>Tinners' Trail</b><br>di Martin Wallace, Treefrog Games, 2008<br>Giocatori: 3-4<br>Meccaniche: Commodity Speculation                                    | BGG rank: 109° (media 7,52 - 1696 voti) |

Dopo anni di attesa

e ben 8 localizzazioni in vari stati,  
arriva finalmente in Italia Galaxy Trucker.

La EssePiA S.P.A. ha bisogno di te: assembli  
la tua astronave con parti precostruite,  
mettiti alla guida e affronta il viaggio.

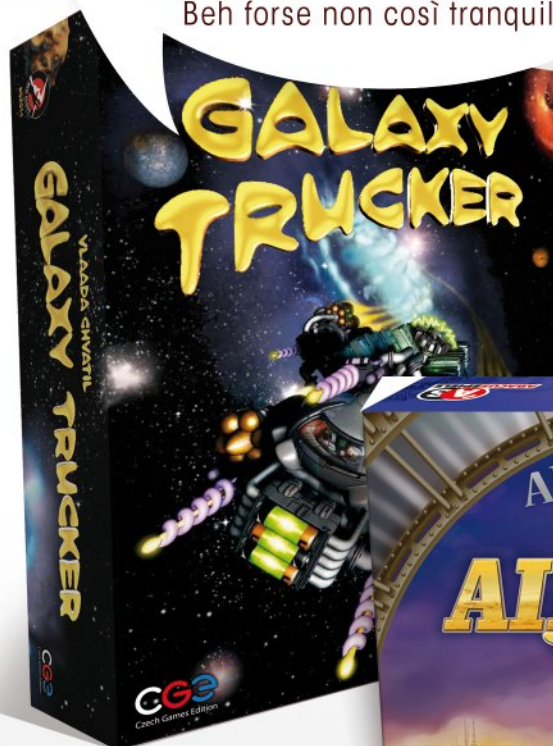
Alieni, meteoriti, pirati spaziali, scontri  
stellari: tutto ciò che hai sempre desiderato  
da un tranquillo viaggio stellare...

Beh forse non così tranquillo!

10+

2-4

90 min



Le Pecore sono  
sparpagiate per i campi intente  
a brucare l'erba. Prendi i panni di uno  
dei pastori e cerca di dividerle  
in recinti dello stesso colore.  
Ma attenzione! Solo un pastore avrà  
il recinto più grande alla fine della  
partita: sarai forse tu?

7+

2-4

30 min



Dalla mente brillante  
di Alan R. Moon (Ticket to Ride) arriva  
in Italia Airlines Europe. Mettiti in gioco  
comprando le azioni delle varie compagnie  
aeree europee ed espandile comprando  
le tratte aeree che collegano le città!  
Un appassionante volo ti aspetta: vieni  
a provarlo allo stand Red Glove.

10+

2-5

75 min



**VIENI A PROVARLI ALLO STAND  
RED GLOVE**

**IL 26.27 MARZO 2011 A MODENAFIERE**

[www.redglove.it](http://www.redglove.it)

