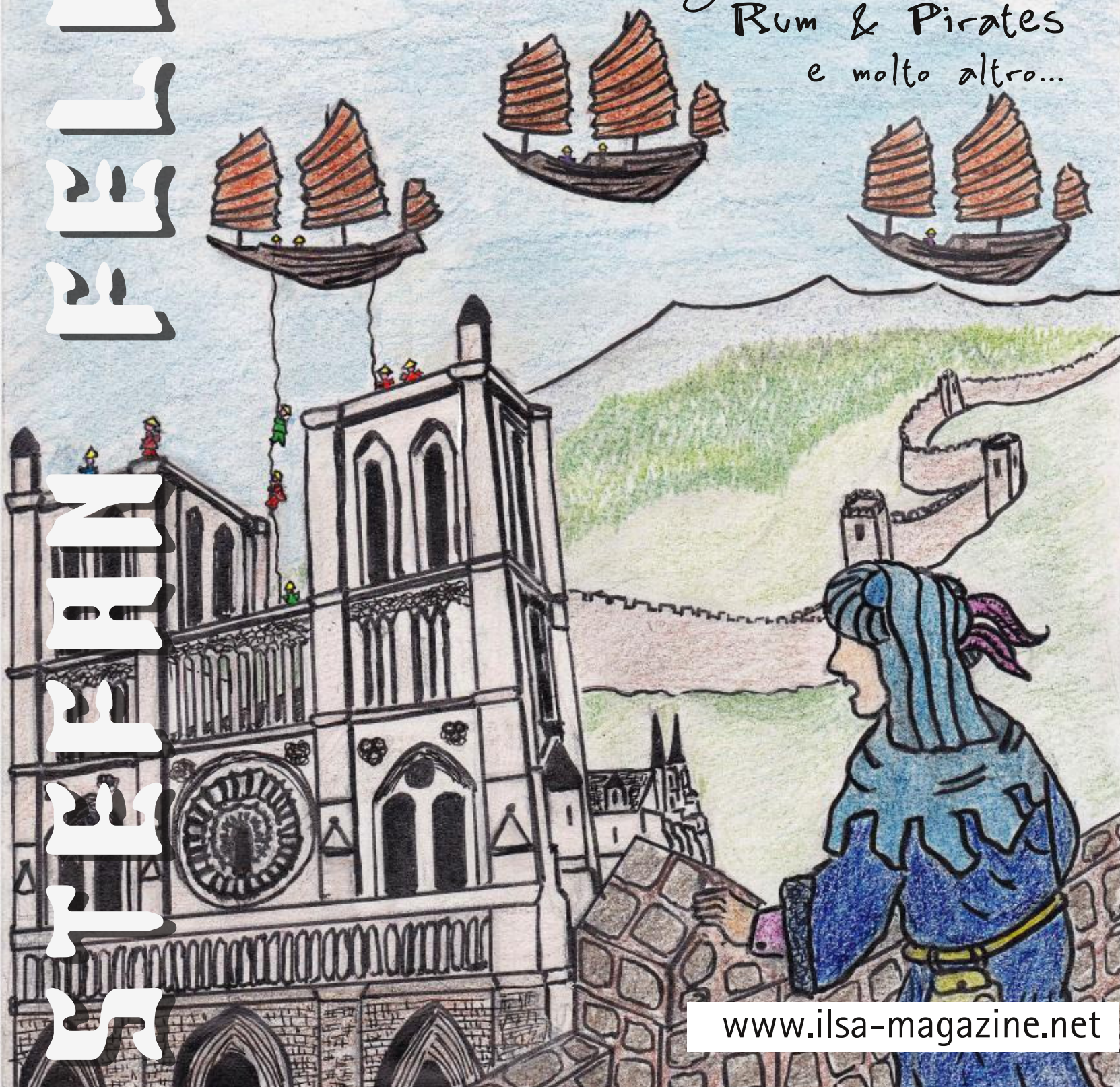


informazione ludica a scatola aperta

Die Burgen von Burgund
In the Year of the Dragon
Macao The Speicherstadt
Strasbourg Notre Dame
Rum & Pirates
e molto altro...

ILSA



informazione ludica a scatola aperta

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

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

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

Tutti i diritti sono riservati. I copy-right di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori. La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della redazione.

Se 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

redazione@ilsa-magazine.net



REDATTORI

Fabrizio "Linx" Aspesi
Fabio "fab!o" Cambiagli
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

COPERTINA

Nicoletta "Innai" Marini

IMPAGINAZIONE

Mauro "MDM" Di Marco

Hanno collaborato: Fausto "Faustoxx" Berutti, Riccardo Busetto, Pietro "Obelix" Cremona, Maurizio "Raistlin" Favoni, Francesco "Talitrus" Frittelli e Francesco "Prometeo" Pessina

ILSA offre nelle sue recensioni informazioni sulla valutazione personale data al gioco dal recensore e dai redattori che lo hanno provato. Le valutazioni del recensore e 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

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.

SOMMARIO

Rum & Pirates	5
Die Burgen von Burgund	8



Dialoghi di gioco

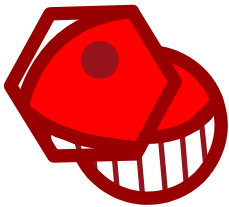
Notre Dame vs In the Year of the Dragon	14
---	----

Giochi a confronto



Roma e Arena: Roma II	19
It Happens..	22
The Name of the Rose	24
Luna	26
The Speicherstadt	29
Strasbourg	31

Sotto la lente



Approcciarsi a Macao	33
----------------------	----

Momenti di gioco



A Few Acres of Snow	35
Principato	36
Heroica	37
Alien Frontiers	38
Firenze	39
Pantheon	40
Lancaster	41
King of Tokyo	42
Haggis	43
Yggdrasil	44
Mr. Jack Pocket	45
KWAK!	46
Last Call: the Bartender Game	47

Prime impressioni



Intervista a Stefan Feld	48
--------------------------	----

Oltre i confini



Ticket to Ride per iPad	52
Catan per Android	53

Giochi da tavoletta



Il Giornalismo Ludico in Italia	54
---------------------------------	----

L'altro editoriale



I giochi di Stefan Feld	55
-------------------------	----

In fila per uno





Fedeltà e Rinnovamento

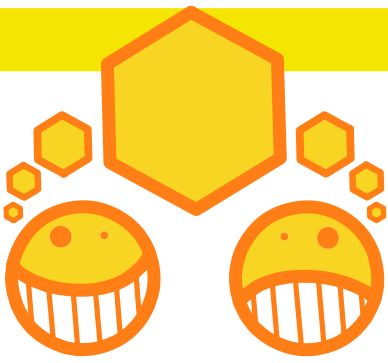
Esattamente a un anno di distanza dall'ultimo numero monografico, incentrato sul genio creativo di Martin Wallace, la redazione di ILSA dedica un intero numero ad un altro autore, le cui caratteristiche sono molto differenti dal precedente protagonista: Stefan Feld è infatti un autore "giovane", ma *fedele* a una tecnica di progetto di giochi tipicamente "German", che parte dallo sviluppo di una meccanica arguta, funzionante e ben testata, attorno alla quale viene costruito un gioco e poi, solo in un secondo momento, ne viene sviluppata una ambientazione plausibile.

Se questo approccio è ancora diffuso fra un certo numero di autori, lo è molto meno la *fedeltà* ad un solo editore, aspetto veramente caratterizzante della prima parte della carriera di Feld, legata a doppio filo a Stefan Brück e all'Alea, di cui ha risollevato le sorti, dopo i parziali insuccessi dovuti a Eiszeit/Mammoth Hunters e Fifth Avenue. Pur essendo comune in altri rami dell'editoria (musicale, letteraria, cinematografica), il legame editore autore è invece solitamente molto blando nell'industria del gioco da tavolo.

L'altro tratto caratteristico del lavoro di Feld è invece il rinnovamento, ovvero la continua rielaborazione, nello sviluppo dei suoi giochi, di meccaniche e/o strumenti che spesso sono ritenute non adatte al gioco German, come ad esempio le aste "cieche", le aste "olandesi" o, addirittura, l'uso della fonte di numeri casuali che divide in due il mondo degli appassionati del gioco: il temibilissimo *dado*!

Come potete immaginarvi, c'è da divertirsi. Completano l'offerta, come sempre, una buona dose di prime impressioni raccolte dalla redazione su svariati giochi, un'intervista (forzatamente trilingue!) a Stefan Feld e alcune riflessioni di Liga nel controeditoriale. *Fedeli* all'idea (e ideale) di *rinnovamento*, vi proponiamo da questo numero una nuova rubrica (giochi da tavoletta), dedicata ad un nuovo travestimento del gioco da tavolo: la sua trasposizione sui nuovi dispositivi "smart", telefoni e tablet, nelle due incarnazioni dei sistemi operativi Android e iOS. Sempre in termini di novità, diamo il benvenuto a Nicoletta "lennai" Marini, che affiancherà Jacopo nella realizzazione delle copertine, mentre, con un po' di tristezza, salutiamo Tinuz e Sy, che non collaboreranno più con noi.

Spero che anche questo numero sia di vostro gradimento, e vi auguro come sempre una buona lettura!



Rum & Pirates

di Stefan Feld; Alea, Rio Grande Games, 2006

[2-5 giocatori; durata 60-75 min]

Dove tutto è incominciato...

[MDM] Anno 2006: dopo un'invidiabile collezione di successi, culminata nel 2002 con la pubblicazione di Puerto Rico, lo smalto dell'Alea, ramo della Ravensburger dedicato ai giochi per "giocatori", sembra essersi definitivamente appannato: Mammoth Hunters (2003), della premiata coppia Moon-Weissblum, è un gioco di maggioranze caratterizzato da una forte componente di attacco diretto ed arbitrario (spesso diretto contro colui che si trova momentaneamente in testa) che non può incontrare il favore dei "giocatori". Fifth Avenue (2004) di Wilko Manz, è un gioco di aste e maggioranze, affetto da una elevata fragilità che lo porta ad essere snobbato anche più di quanto si meriti davvero.

In questa situazione non proprio invidiabile, Stefan Brück decide nel 2006 di pubblicare, come decimo titolo, Rum Et Pirates (R&P), di un "giovane" autore

pressoché esordiente: Stefan Feld. Si tratta di una vera e propria rivoluzione, sotto molti punti di vista. Cominciamo ad aprire la scatola...

Un dado in un gioco dell'Alea?

Beh, le sorprese abbondano già guardando dentro il contenitore: per prima cosa in R&P manca il classico inserto "standard" in plastica nera tipico dell'Alea, sostituito da un funzionale scrigno di plastica blu con coperchio trasparente, appositamente progettato per contenere e mantenere separate le quasi duecento tessere del gioco. Altra novità: la classica plancia è assente, sostituita (per la prima volta in un gioco Alea), da una plancia modulare. Monete e segnalini dei giocatori sono di plastica: il legno sarebbe completamente assente dalla scatola, se non fosse per la presenza di un dado. Sì, un classico dado a sei facce, orrida sorgente di valori alaetori, irrispettoso di ogni capacità strategica dei giocatori, finito in una



scatola dell'editore famoso proprio per la profondità strategica dei suoi giochi...

Anche da un punto di vista tematico, il gioco si allontana dalle ambientazioni classiche del gioco German, proponendo un'ambientazione che è un cavallo di battaglia del gioco American: i pirati, addirittura rivisitati in chiave semidemenziale, in quanto il gioco ruota attorno alle attività che impegnano tali filibustieri quando sono in "vacanza", ovvero quando non attaccano e razziano altre navi.

I materiali sono, in generale, buoni: le tessere sono piccoline e di cartone





sottile, ma ben illustrate, le miniature di plastica ben fatte, e le illustrazioni della plancia ricordano la piccola città di Mêlée su Mêlée Island, dove è ambientata la celeberrima avventura grafica della Lucasfilm "The Secret of Monkey Island". Ma veniamo al gioco vero e proprio...

[Ciaci] ... che in realtà potrebbero essere due visto che il turno di gioco si divide in due fasi molto diverse tra loro. Andiamo con ordine: la partita si svolge in 5 turni che a loro volta sono formati da una fase di azione e una fase di rissa (!). La fase azione si svolge sulla plancia modulare che, come già descritto da MdM, rappresenta il covo dei pirati con vicoli suddivisi in segmenti e caselle agli incroci con dei simboli dai diversi effetti. Scopo del gioco è raggranellare quanti più punti onore possibile che sono rappresentati da tessere che nella maggioranza dei casi si conquistano portando il capitano su una casella del villaggio. Al proprio turno possiamo scegliere una delle tre azioni

possibili: muovere il capitano, riposare o salire a bordo.

La movimentata vita del pirata a terra...

Per muovere il capitano da una casella all'altra ed attivarne il relativo effetto è sufficiente piazzare su ogni segmento di un vicolo, un pirata tra quelli in dotazione (all'inizio sono 10) e quindi spostare il capitano sulla casella alla fine del vicolo completato. Le caselle rappresentano luoghi del villaggio e solitamente permettono di acquisire delle tessere. Abbiamo così caselle che danno tessere "mappe del tesoro", oppure "articoli da pirata" o gli immancabili "forzieri del tesoro" con relativi pericoli sotto forma di tessere malus "scorpione" e non possono mancare nemmeno gli "incontri galanti", le risse con le "guardie della città", le visite alle "birrerie" e i "barili di Rum".

La maggior parte delle tessere a disposizione viene estratta all'inizio del turno ed è visibile a tutti. Tutte queste tessere portano un numero variabile di punti onore eccetto i barili che permettono di rilanciare una o due volte il dado quando il risultato non soddisfacesse appieno.

Altre caselle forniscono pirati aggiuntivi o monete, utili nel gioco per poter percorrere più vicoli nel proprio turno o per poter uscire e rientrare nella

mappa da punti diversi o per altre azioni sempre legate alla conquista di tessere. Una menzione speciale per la tessera di partenza del capitano, il "quartier generale" che permette una volta raggiunta di riprendere in mano tutti i pirati utilizzati in un vicolo, cosa alquanto vantaggiosa sia per percorrere nuovi vicoli sia in ottica rissa, come vedremo poi ..

Anche riposarsi (una delle azioni possibili) costa una moneta e consiste proprio nel ... non fare niente.

L'ultima azione "Salire a bordo" pone fine (per il giocatore che la sceglie) al girovagare nei vicoli e permette di posizionare tutti i pirati rimasti in mano in riga sulla nave. Quando tutti i giocatori hanno scelto questa azione o quando non restano più pirati da posizionare si dà il via alla seconda fase: la rissa per un posto comodo dove dormire!!



La movimentata vita del pirata a bordo...

[MDM] E qui inizia la parte "caciaroni" del gioco, dove si abbandona ogni scelta strategica, e ci si affida ad una serie di lanci di dadi. Ma andiamo in ordine. La rissa ha lo scopo di assegnare tre tessere punti vittoria estratte pubblicamente all'inizio del turno. Tutte le volte che un giocatore decide di "Salire a bordo" dispone i suoi pirati in riga, nelle prossimità dell'albero della nave, nel posto libero più lontano



da essa. Quando tutti i giocatori sono saliti a bordo con i loro pirati, inizia la rissa, che si svolge solitamente su più round. In ogni round di rissa i pirati saliti a bordo si sfidano per colonne. Se su una colonna è presente un solo pirata, questo passa immediatamente al round successivo. Se invece sono presenti due o più pirati, avviene uno scontro. Ogni giocatore (a partire dalla riga più lontana dalla nave) tira un dado. Chi lancia il valore più alto vince e passa al round successivo, eliminando tutti gli altri pirati della colonna; in caso di parità vince chi ha lanciato per ultimo il dado. Ovviamente è possibile utilizzare barilotti di rum per provare a migliorare il proprio lancio. Gli ultimi tre pirati rimasti, se appartengono a giocatori diversi, combattono per determinare l'assegnazione dei "posti letto", che determina anche la fine del turno. Tutti i giocatori recuperano i loro pirati, e il capitano riparte a muoversi dall'incrocio in cui era stato lasciato alla fine del turno precedente. Alla fine del quinto turno avviene l'attribuzione finale dei punti vittoria che determina il vincitore.

La movimentata vita del recensore di giochi...

[Ciaci] .. e questo è tutto. R&P non spicca certo per la profondità delle meccaniche e delle scelte da effettuare e la fase della rissa può far storcere il naso a chi è allergico al dado. Feld ci ha abituato nei suoi successivi titoli ad un uso più "ragionato" del mezzo aleatorio, ma tutto sommato il gioco risulta piacevole e sicuramente divertente, naturalmente è consigliato ad un pubblico di giocatori che non amano i ragionamenti complessi e prediligono il divertimento spensierato e la compagnia ... il tema d'altronde si presta a serate "agitate" ed è adatto anche al gioco in famiglia. Resto perplesso comunque della sua collocazione nella collezione Alea, ma visto che ci sono anche titoli come Adel Verpflichtet e Eiszeit (per me la collezione Alea è rigorosamente in tedesco!) me ne farò una ragione!

Un appunto negativo invece sulla



durata: 5 turni di gioco paiono un po' troppi per la profondità di questo gioco e potrebbero renderlo noioso a lungo andare.

[MDM] Effettivamente il punto più debole di Rum & Pirates è proprio la sua collocazione, o meglio la sua scarsa collocabilità. Il tema e la pervasività delle componenti aleatorie lo renderebbero in prima approssimazione ideale per un target familiare, o in genere composto da gruppi eterogenei per età - adulti e ragazzi - ma la lunghezza e la convoluzione di alcune delle regole possono essere un deterrente. Se invece lo consideriamo come gioco "leggero" per "giocatori", la sua durata non trascurabile - sicuramente eccessivi i cinque turni se giocato in più di tre giocatori - lo rende poco attraente. Sì, ci sono alcune scelte interessanti in termine di efficienza, ottimizzazione e di compromesso, ma comunque la sostanza non giustifica l'ora e mezzo che richiederebbe una partita. Ciò che resta è un gioco con una buona integrazione fra meccaniche e tema (benché non ci sia un solo arrembaggio in tutta la partita, è a mio avviso uno dei giochi più riusciti sui pirati) che fa un utilizzo interessante del dado (migliore del più famoso Pirate's Cove). Il meccanismo di

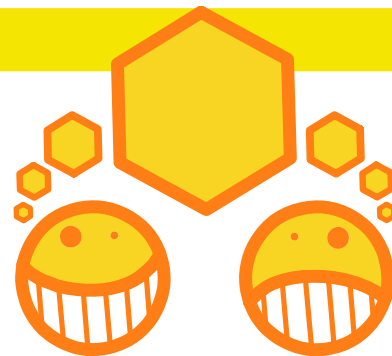
acquisizione di tessere che permettono di rilanciare il dado è stato infatti sfruttato abbondantemente in giochi successivi, sia da Feld Stesso (It Happens..) che da altri autori (ad esempio da Jaffrey Allers e Bernd Eisenstein in Alea lacta Est, sempre edito da Alea). Peccato che, messo lì in decima posizione della serie Alea, appaia quasi fuori posto.

FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
MDM	
Ciaci	



Die Burgen von Burgund

di Stefan Feld; Alea, Rio Grande Games, 2011
[2-4 giocatori; durata 90 min]



[fab!o] Era il 2006 quando per la prima volta mi capitò per le mani una scatola di Stefan Feld, un autore per me del tutto sconosciuto; il suo Roma dell'anno precedente (edito da Queen) era passato del tutto inosservato, almeno ai miei occhi. Um Ru(h)m und Ehre invece lo avevo acquistato per placare l'ossessione da collezionista che sembrava avermi legato a doppio filo con i numeri sui dorsi delle scatole della serie "big box" della Alea-Ravensburger... siate comprensivi, era il numero 10 e se non ricordo male si vociferava in rete che sarebbe stato l'ultimo numerato, ora siamo al 14!

Ad ogni modo Um Ru(h)m und Ehre mi aveva così poco impressionato nella sua banalità da confermarmi la pessima china imboccata dalla casa editrice, causata anche dall'aspettativa alimentata da alcuni incredibili successi tra i suoi primi giochi, e da farmi persino dubitare della bontà dell'autore.

Sono felice, a distanza di soli cinque anni, di potermi addirittura contraddire

affermando che Feld si è guadagnato senza dubbio un posto nell'olimpo dei miei autori preferiti (e probabilmente non solo il mio) e il suo ultimo edito da Alea, die Burgen von Burgund, è in qualche modo una nuova e piacevole conferma, almeno per me che amo i giochi che il circuito dell'informazione ludica ci ha abituati a chiamare euro-game: giochi con componenti di qualità, grafica di buon livello e regole solide anche se spesso decontestualizzate.

Riguardo all'ambientazione, lo dico subito, gli sforzi fatti per sorprendere con un pizzico di originalità sono stati davvero tenui; benché il gioco fosse sufficientemente "astratto" da consentire numerose possibili ambientazioni, quella che è stata scelta è un classico storico piuttosto sfruttato: la Francia, la valle della Loira per essere precisi, in un secolo di collegamento tra il medioevo e il rinascimento, il quindicesimo. In questo scenario i giocatori, nei panni di potenti principi, costruiscono il proprio

regno per renderlo più bello e florido di quello degli avversari.

Apro virtualmente la scatola insieme a Paoletta che sarà la controparte in questo dialogo e a cui dovrei passare subito la parola ma non posso farlo senza prima aver svelato una piccola ma piacevole sorpresa, il gioco è in edizione multilingua; è la prima volta che capita per un big box di Alea e, per quanto il gioco ne sia del tutto indipendente (dalla lingua intendo), poter leggere subito il regolamento in un idioma a me più familiare del tedesco è certamente un bel vantaggio (non aspettatevi di trovare l'italiano ovviamente, l'edizione contiene il regolamento in francese e inglese oltre alla madrelingua ludica).

[Paoletta] Può capitare che uno sguardo al contenuto della scatola possa già dare buoni indizi per capire quali sono i cardini sui quali un gioco è imperniato, die Burgen von Burgund è il caso tipico con le sue 164 tessere esagonali che rappresentano tutto ciò che può essere collocato durante il gioco nel proprio regno. Le tessere sono di diversi tipi naturalmente e ciascuna entra in gioco con una particolare caratteristica. A distinguerle c'è il colore di fondo diverso per i 6 gruppi di tessere: navi, castelli, miniere, animali, palazzi e tecnologie; le loro caratteristiche le analizzeremo più avanti per spiegare meglio il funzionamento del gioco.

Le tessere entrano in gioco ad ogni turno e vengono piazzate in depositi comuni dai quali possono essere prese dai giocatori per essere "costruite". Oltre alle tessere esagonali delle costruzioni sono presenti anche le tessere merci; anche queste entrano in gioco poco per





volta, anche queste sono di sei tipi diversi, identificati da sei colori diversi e anche queste possono essere recuperate dai giocatori per essere stipate in appositi magazzini in attesa di essere vendute. A differenza delle altre tessere, queste sono quadrate.

[fab!o] Credo che un altro cardine del gioco siano le plance di ciascun giocatore che richiamano un'idea ben sfruttata in Puerto Rico e che è stata poi ripresa in molti altri giochi. Le plance, oltre a mettere a disposizione un chiaro riassunto delle possibili azioni eseguibili durante la partita ed offrire uno spazio ordinato e ragionato per tutti i componenti che entrano in gioco, rappresentano principalmente la proprietà terriera sulla quale ciascun giocatore potrà edificare e sviluppare il proprio regno.

La proprietà di ciascun giocatore consiste in una mappa composta da 37 esagoni e suddivisa in regioni di diverso colore, colori che si abbinano a quelli delle tessere di cui parlavi prima. Ogni esagono, oltre al colore, è identificato da un numero da 1 a 6 utilizzato per la costruzione che sarà governata proprio da quel numero e che dovrà anche rispettare il colore, le tessere di color verde chiaro degli animali quindi dovranno essere piazzati sugli spazi verde chiaro della mappa, cioè i pascoli; le miniere grigie sulle montagne, grigie anch'esse e così via.

La dinamica centrale del gioco, fin troppo semplice da comprendere fa da contrappunto alle scelte strategiche e più spesso tattiche che ne sono il frutto e che sono tutt'altro che banali. Per

questo motivo è facile imparare a giocare aiutati anche dall'iconografia esaustiva su tessere e plance, ma è obbligatoria qualche partita per padroneggiare il gioco.

[Paoletta] A questo punto è giunto il momento di dare una panoramica generale delle regole del gioco, utile per addentrarci poi in un confronto sulle strategie.

Die Burgen von Burgund si gioca in un numero fisso di turni, cinque, ciascuno composto da altrettanti round. Ad ogni turno vengono messe a disposizione dei giocatori, distribuite in sei depositi numerati presenti sul tabellone, una quantità di tessere esagonali variabile in funzione del numero di giocatori. Altre tessere vengono messe in un settimo deposito non numerato.





Le azioni dei giocatori sono governate dai due dadi in dotazione, lanciati da ciascuno in ogni round. Il risultato determina l'esito delle due azioni principali del gioco, stabilendo il numero del deposito dal quale il giocatore potrà prelevare una tessera dal tabellone centrale per immagazzinarla sulla sua plancia di gioco o, in alternativa, il numero della casella sulla sua proprietà nella quale potrà essere costruita una delle tessere precedentemente prelevata dai depositi e immagazzinata. Naturalmente il giocatore è libero di combinare queste due azioni nel suo round come meglio crede, prelevando per esempio due tessere dai depositi, oppure costruendo in un round due tessere precedentemente recuperate o infine prelevando una tessera e costruendola nello stesso round. Unico ed intuitivo vincolo per la costruzione è che le tessere devono essere piazzate solo in spazi adatti, quindi dello stesso colore, rispettando la corrispondenza tra il numero tirato e quello stampato sulla

casella e garantendo almeno un'adiacenza con una delle tessere già giocate, motivo per cui tutti i giocatori iniziano la partita con una tessera, un castello per la precisione, già collocato nell'esagono centrale della proprietà.

[fab!o] Aggiungo solo due note. La prima. I dadi sono tirati contemporaneamente da tutti i giocatori, i risultati di ciascuno per il round in corso sono dunque palesi rendendo possibile qualche ragionamento in più riguardo al bilanciamento tra azioni fatte a proprio favore e azioni fatte per ostacolare gli altri, o meglio, azioni fatte massimizzando sia i profitti per sé che i fastidi per gli avversari. La seconda. Esiste anche un altro modo per recuperare tessere dal tabellone centrale, che prescinde dal lancio dei dadi; le tessere nel settimo deposito, quello "nero", possono essere acquistate, con una azione extra, spendendo "pepite" che sono in sostanza le monete di die Burgen von Burgund.

[Paoletta] Sulle pepite torneremo dopo, molto meglio ora dare uno

sguardo più approfondito ai tipi di tessera che è possibile costruire per potenziare il proprio regno.

Le navi vengono collocate sui fiumi, le aree blu, ogni plancia ne ha sei disponibili. L'utilità principale delle navi è quella di influenzare il turno di gioco. Ogni nave piazzata sulla proprietà permette di far avanzare il segnalino che stabilisce l'ordine di gioco (un'idea che ritorna spesso nei giochi di Feld, basta pensare a Macao o a im Jahr des Drachen). Inoltre posizionare una nave permette di recuperare da uno dei magazzini centrali le merci che entrano in gioco all'inizio di ogni round. Queste merci possono essere convertite, durante la partita, in punti e pepite.

I castelli, piazzati nelle caselle verde scuro (quattro in totale), consentono al giocatore di fare immediatamente una nuova azione come se fosse stato tirato un terzo dado, il cui risultato però è deciso dal giocatore stesso.

Le miniere, piazzate sugli spazi grigi (solo tre in tutta la proprietà),

consentono alla fine di ogni turno di recuperare pepite, preziose per l'acquisto di tessere dal settimo deposito.

Gli animali vengono piazzati nei campi, le zone verde chiaro (sei come quelle dei fiumi), e fanno guadagnare punti. La quantità di punti dipende dalla quantità di animali presenti sulla tessera appena piazzata a cui si somma la quantità di animali dello stesso tipo già presenti in tessere precedentemente giocate sulla proprietà.

Le aree più numerose nella proprietà (ben dodici caselle a disposizione) sono quelle beige, nelle quali vengono costruiti edifici. Ci sono nel gioco otto differenti tipi di edifici e ciascuno, quando viene piazzato, garantisce un preciso vantaggio. Inoltre in ciascuna serie di spazi beige (le dodici caselle infatti non sono tutte adiacenti ma divise in più gruppi) può essere costruito un solo edificio per tipo. Il dilemma su quale edificio costruire e dove lo si avverte durante buona parte della partita.

Costruendo un magazzino il giocatore può immediatamente vendere un tipo di merce a sua scelta senza sprecare azioni; il carpentiere permette di prelevare immediatamente dai depositi una tessera edificio; la chiesa permette di accaparrarsi a scelta una miniera, una nave o una tessera conoscenza; il mercato permette di prendere in più una nave o una tessera di animali; la banca regala 2 pepite; il municipio consente di costruire una tessera già presa in uno spazio qualsiasi (rispettando colore e adiacenza); la torre di guardia regala 4 punti vittoria ed infine la pensione permette di ottenere 4 lavoratori che consentono di modificare il risultato dei dadi.

Sulle aree gialle infine (sei in ogni proprietà) si costruiscono le tessere

"conoscenza". Queste tessere sono 26 e sono tutte diverse tra loro. Alcune garantiscono punti alla fine della partita in funzione di quante e quali altre tessere sono state costruite nella proprietà durante il gioco, altre sono invece dei benefit che si acquisiscono con la costruzione e rimangono attivi per il resto della partita; sono in sostanza piccole modifiche alle regole base che garantiscono a chi acquisisce (cioè piazza) quella particolare conoscenza, un vantaggio sugli altri giocatori in specifici momenti del gioco.

[fablo] Anche il sistema di punteggio merita una menzione. Principalmente i punti si realizzano costruendo le tessere nella proprietà. Ogni area di un tipo (colore) completamente edificata (quindi riempita di tessere) fa realizzare punti che dipendono da due fattori: la dimensione dell'area e il turno in cui viene completata.

In particolare, una tabella attribuisce il valore di ciascuna area in funzione della sua dimensione, rispettando questa formula:

$0,5A^2 + 0,5A$ dove "A" è la superficie dell'area completata

Un'altra tabella stabilisce il punteggio in funzione del turno in corso secondo questa formula

$12 - 2t$ dove "t" è il numero del turno
Il punteggio totale che si guadagna completando un'area è la somma dei due punteggi.

Riguardo alla prima formula, ad alcuni sarà velocemente balzato agli occhi che si tratta di una funzione quadratica che, rappresentata su un piano, risulterebbe in una parabola o meglio una parte di



essa considerando che "A", cioè la dimensione in caselle dell'area completata, può assumere solo valori da un minimo di 1 ad un massimo di 8; facile intuire a questo punto che completare un'unica area più grande garantisce più punti rispetto al completamento di più aree di dimensione inferiore ma con la stessa superficie totale.

Tanto per chiarirci con un esempio pratico: due aree da 3 portano ciascuna 6 punti (per un totale di 12), un'area da 6 ne porta 21 (si noti anche che sei aree da 1 portano solo 6 punti).

Il secondo apporto al punteggio è ancora più intuitivo: prima si chiude un'area più punti si fanno ed è altrettanto facile calcolare che due aree da 1 chiuse nel primo turno fruttano più punti di un'area da 5 chiusa nel terzo turno, 22 contro 21. Questo per dire che in questo gioco il tempismo è tutto ed è necessario approfittare dei momenti migliori per eseguire certe azioni.





Va aggiunto che, bene o male, lo scopo di tutti i giocatori è piazzare tessere nella rispettiva proprietà quindi questi punti, seppur con qualche differenza, sono distribuiti tra i giocatori in modo sufficientemente equo. Certo, puntando molto sugli edifici si può accelerare la costruzione (grazie ai benefici che portano) ma per rompere davvero l'equilibrio sui punteggi guadagnati con il completamento delle aree intervengono altri 3 fattori che influenzano il punteggio: la vendita delle merci, gli animali, le conoscenze, questi tre fattori sono decisivi per determinare il vincitore.

[Paoletta] Vero. Gli animali ad esempio possono far guadagnare molti punti. Prima lo abbiamo solo accennato ma va specificato che il punteggio degli animali è incrementale. I punti realizzati sono pari al numero di animali di una specie sulla tessera posata ai quali però vanno aggiunti tutti gli animali della stessa specie sullo stesso pascolo. Questo conferisce alle tessere verdi un potenziale di realizzazione di punteggio non indifferente, a patto di recuperare le tessere giuste al momento giusto. Quella degli animali è solitamente una disputa strana, nessuno dei giocatori vuole raccogliere tessere di un animale già sotto le mire di un avversario, ma ad un certo punto si è costretti a farlo per interrompere una sequenza di punteggio. Il rischio di trovarsi con i bastoni tra le ruote, puntando sugli animali è quindi alto, ma alto è anche il punteggio che si può guadagnare.

[fab!o] Riguardo alle merci i punti guadagnati sono modesti ma assumono

una certa importanza considerando che ogni vendita fa guadagnare anche una pepita, spendibile per acquistare dal deposito centrale, azione questa che è di fatto un'azione aggiuntiva nel turno (non dipende dai dadi) e quindi aiuta a velocizzare la costruzione.

Le conoscenze invece sono decisive. Un giocatore può davvero impostare la partita nel tentativo di accaparrarsi le conoscenze giuste che gli permettano di realizzare, a conclusione del gioco, una considerevole quantità di punti che potrebbe davvero fare la differenza sul risultato finale.

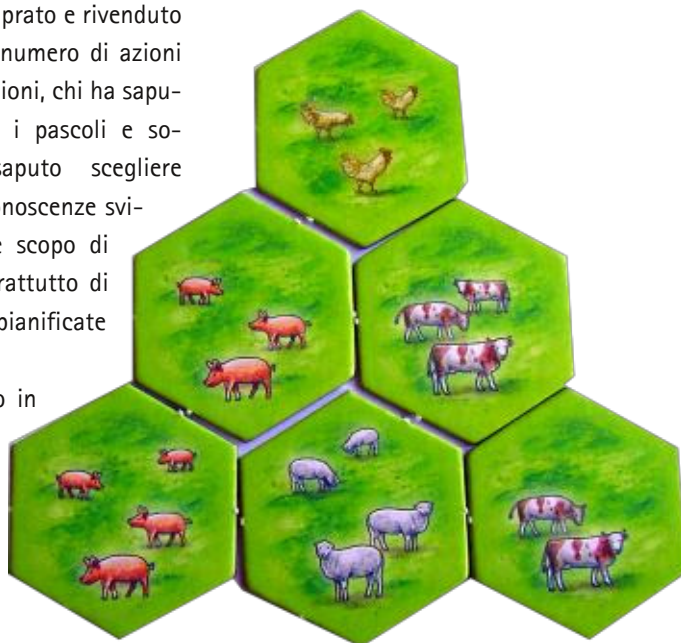
Mi sembra anche giusto sottolineare l'importanza, come abbiamo già accennato, di sfruttare il deposito "nero" per velocizzare la costruzione, questa è un'ottima osservazione strategica che evidenzia l'importanza del tempismo in questo gioco.

[Paoletta] Considerando quanto hai detto non andremo lontani dalla verità sostenendo che in una partita a die Burgen von Burgund non è solo importante realizzare punti propri; il gioco obbliga, per non incorrere rischi, a contrastare le strategie degli avversari perché, alla fine, chi si porterà a casa il miglior punteggio non sarà chi ha semplicemente riempito le sue aree ma chi ha saputo sfruttare al meglio i bonus degli edifici, chi ha comprato e rivenduto merci minimizzando il numero di azioni spese per queste operazioni, chi ha saputo sfruttare al meglio i pascoli e soprattutto chi ha saputo scegliere accuratamente quali conoscenze sviluppare, con il duplice scopo di ottenere punti ma soprattutto di contrastare strategie pianificate dagli avversari.

[fab!o] Vero, tenendo in considerazione però anche l'aspetto tattico, quello del tempismo, quello in cui le navi assumono un ruolo fondamentale legato

all'ordine di gioco. Chi prima arriva meglio alloggia sembrerebbe suggerirci un turno di die Burgen von Burgund, perché la pesca delle tessere non è affatto un elemento così aleatorio come potrebbe sembrare, in una partita a quattro giocatori tutte le tessere entrano in gioco, si tratta solo dell'essere preparati per approfittare del momento propizio. Questo nel gioco si può tradurre in molti modi, uno di questi è sicuramente il consiglio di non restare con tutti e tre i magazzini delle tessere esagonali occupati, situazione che costringerebbe a scartare una tessera presa precedentemente buttando così al vento un'azione preziosa (se ne fanno solo 50 in tutta la partita).

[Paoletta] In questo sono di grande aiuto anche i lavoratori, l'unico strumento per "aggiustare" a proprio vantaggio il tiro di dado nel momento più opportuno, anche questa è una questione di tempismo. Decidere quale sia la tessera giusta sulla quale investire qualche lavoratore non è mai una scelta banale, considerando anche che i lavoratori si recuperano principalmente rinunciando ad azioni quindi è opportuno non sprecarli e possibilmente evitare di rimanerne completamente sprovvisti (a quel punto sì, potremmo lamentarci del risultato del dado ben sapendo però che non è tutta colpa della sfortuna).



[fab!o] Il gioco è bello non ho dubbi, alcuni dicono il migliore di Feld, io personalmente continuo a preferire l'asciutta eleganza di im Jahr des Drachen, ciò non toglie che trovi die Burgen von Burgund un ottimo e solido gioco, con un grande pregio e solo un paio di pecche, almeno per i miei gusti. La lunghezza se giocato in 4 è la prima pecca; la partita si protrae per 2,5 ore o poco più e per me è decisamente troppo considerando il mio personale bilancio "tempo investito"/"appagamento". Di contro, la seconda pecca, giocato in 2 è ottimo ma con un calo strategico notevole, molte tessere infatti non vengono utilizzate e questo penalizza pesantemente le strategie a lungo termine basate sulle conoscenze, certe tessere infatti potrebbero non entrare mai in partita. Alcuni risolvono questo problema togliendo in anticipo le tessere conoscenza in eccesso e rendendole visibili ai giocatori prima di cominciare. Lascio a voi decidere cosa fare, di sicuro comunque merita di essere provato perché, e questo per me è un pregio, trovo interessante il modo con cui Feld abbia con successo realizzato una inversione di tendenza rispetto ai giochi più moderni in cui il ventaglio di azioni a disposizione dei giocatori è così ampio da focalizzare il dilemma sul "cosa fare". In die Burgen von Burgund le azioni sono sostanzialmente solo 2 eppure il "come fare" garantisce una notevole profondità, un po' come accadeva nei giochi della fine degli anni novanta.

[Paoletta] Premetto che apprezzo in modo particolare alcuni giochi di Feld,



un autore che mi ha colpito per la sua originalità e la capacità di garantire esperienze di gioco coinvolgenti, profonde e mai banali. Non ho un "debole", però, per il suo stile, per cui riesco più facilmente a valutare ogni suo nuovo titolo "a prescindere" dagli altri. Con die Burgen von Burgund anche questa volta Feld è riuscito comunque a sorprendere, sfoderando aspetti originali, per quanto nati dall'assemblaggio di cose già viste. Le regole semplici, poco articolate ne fanno un gioco dall'approccio agevole, ma si percepisce in fretta che giocare a un buon livello e con soddisfazione non è cosa immediata, serve qualche partita in più.

Nel complesso die Burgen von Burgund si conferma essere un valido e stuzzicante "gestionale", uno di quelli con cui ci si mette volentieri alla prova, per tentare di realizzare la strategia che si ha in mente, così come per testarne ogni volta una diversa, in una continua corsa contro il tempo, la scarsità di risorse e talvolta anche l'indecisione per le troppe opzioni tra cui scegliere. Anche l'idea di fornire mappe delle proprietà in

due varianti, la prima uguale per tutti i giocatori e l'altra per tutti diversa, garantisce più longevità e aumenta la sfida perché costringe ad adattarsi alla mappa ricevuta.

Personalmente ho qualche piccola riserva sulla grafica, fin troppo essenziale in alcuni casi, e per parte della componentistica, su cui pare abbiano un po' lesinato, ma sono dettagli evidentemente secondari rispetto alla validità di questo titolo sotto tutti gli altri aspetti.



FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
Paoletta	
fab!o	
NAND	
MDM	
Tanis	



Notre Dame

di Stefan Feld; Alea, Rio Grande Games, 2007

[2-5 giocatori; 75 minuti]

Notre Dame (ND) e In the Year of the Dragon (ItYotD), rispettivamente l'Alea Big Box #11 e #12, sono usciti a poca distanza l'uno dall'altro, e hanno determinato il rilancio della linea, infatti dopo Puerto Rico (#7) i tre titoli successivi non aveva raccolto un apprezzamento paragonabile al passato. A partire da ND qualcosa è però cambiato, non l'autore, che da Um Ru(h)m und Ehre (#10) si è confermato sempre Stefan Feld (per ben cinque titoli, a oggi). ND e ItYotD sono stati entrambi titoli raccomandati per lo Spiel des Jahres e ND si è classificato secondo al Deutscher Spiele Preis, raccogliendo consensi da più parti, sia da giocatori occasionali che da abituali. A prima vista si tratta di giochi molto differenti, per ambientazione (la Parigi medioevale per ND, la Cina imperiale per ItYotD), materiali (la plancia è modulare per ND, quasi superflua per ItYotD dato che di importante contiene solo due tracce segnapunti) e per le meccaniche di base (drafting per ND, scelta di azioni per ItYotD). In realtà i due giochi sono paragonabili,



andiamo a vedere fino a che punto.

La struttura di un turno a ND si può sintetizzare così:

Scelta di tre azioni (attraverso un meccanismo di "drafting" e casualità), esecuzione di due azioni, attivazione di un personaggio, gestione dell'epidemia ed eventuale attribuzione di punti vittoria per l'azione "Notre Dame".

Un turno a ItYotD si può schematizzare in questo modo: Scelta ed esecuzione di un'azione, arruolamento di un personaggio, gestione dell'evento del turno, calcolo dei punti vittoria.

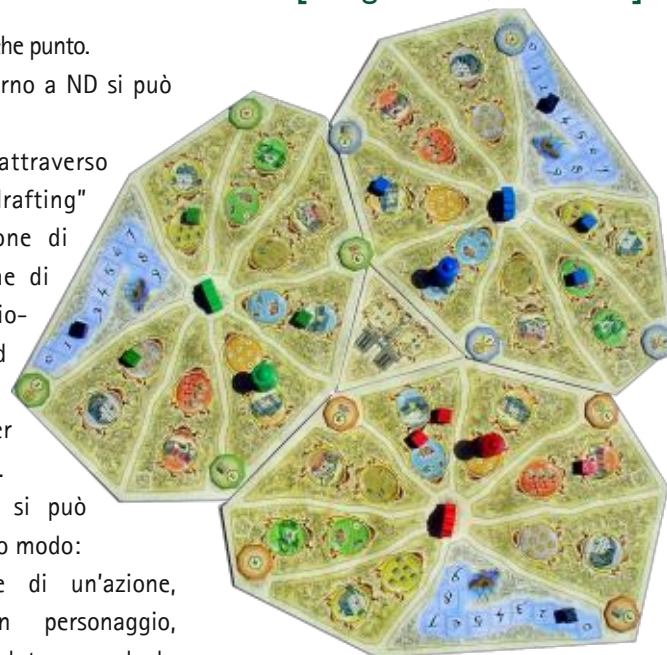
Come vedete le due strutture sono simili, anche se in realtà molti eurogame hanno strutture simili a queste. Ma i punti di contatto sono altri:

- stessa scalabilità (da 2 a 5 giocatori),
- assenza di elementi in lingua (oltre al regolamento),
- durata prefissata (9 turni ND, 12 ItYotD),
- durata contenuta (sull'ora e mezza per entrambi i titoli),
- interazione limitata tra i giocatori (ma comunque presente, anche se indiretta),
- possibilità di fare una pianificazione a lunga durata,
- molte azioni hanno un effetto proporzionale ad un determinato elemento,
- elementi estratti in ordine casuale (in ND le persone, in ItYotD gli eventi) ma comunque presenti in quantità prefissata,

In the Year of the Dragon

di Stefan Feld; Alea, Rio Grande Games, 2007

[2-5 giocatori; 75 minuti]



- è stata pubblicata una mini-espansione (nella Treasure Chest / Schatzkiste).

Ma l'elemento che hanno in comune di maggior impatto è il fatto ogni scelta che i giocatori fanno può essere calcolata in termini di punti vittoria; naturalmente non è obbligatorio e di sicuro incide sull'impegno che i giocatori devono mettere nel giocare questi due titoli, ma è indubbiamente ciò che determina l'esito di una partita: vince chi riesce meglio degli altri a calcolare il "valore" di ogni mossa e l'impatto che avrà nel resto della partita.

Azioni

Vediamo in dettaglio il meccanismo delle azioni:

In ND le azioni sono eseguite attraverso due meccanismi (carte azione e carte personaggio):

- ogni giocatore possiede nove carte azione, ad ogni round ne pesca a caso tre e ne sceglie una, le altre due vengono



passate al vicino di sinistra, delle due carte ricevute dal vicino di destra ne sceglie una ne passa l'ultima al vicino di sinistra. Dalle tre carte ricevute, ogni giocatore ne eseguirà due ("cestinando" la terza).

- ogni round vengono estratti due personaggi "marroni" da un mazzetto di sei (che verrà rimischiato ogni tre round per cui ogni personaggio comparirà tre volte nella partita) e un personaggio "grigio" da un mazzetto di nove (ogni personaggio di questo mazzetto sarà disponibile una volta per partita), i personaggi di questo mazzetto sono divisi in tre gruppi da tre (ogni gruppo verrà utilizzato in sequenza); alla fine di ogni round i giocatori possono scegliere di usare l'azione di uno dei tre personaggi visibili, pagando una moneta (risorsa).

Riepilogando, in un turno ogni giocatore esegue tre azioni:

- due azioni vengono scelte fra tre possibili, queste selezionate con un meccanismo di "drafting" fra nove possibili,
- una azione scelta fra tre, queste selezionate casualmente fra quindici possibili.

L'effetto delle carte azione si applica su un quartiere specifico ed corrisponde generalmente al guadagno di determinate risorse, il che avviene in modo progressivo a seconda della carta scelta e ai cubetti influenza già presenti nel quartiere interessato (al primo cubetto che si piazza si guadagna una risorsa, al secondo se ne guadagnano due, al terzo tre e così via, il guadagno è uguale al numero di cubetti presenti); le risorse guadagnate sono cubetti, monete, punti vittoria, livelli negativi di epidemia o messaggi (i quali corrispondono a loro volta sempre a combinazioni di risorse).

Le carte personaggio permettono di ricevere risorse, spostare cubetti tra le zone del proprio quartiere (attivandoli o meno), annullare l'entità dell'epidemia, ricevere punti vittoria in base a determinati requisiti (il numero di cubetti presenti nei quartieri, il livello dell'epidemia o il numero di messaggi posseduti).

Alla fine del turno viene eseguita un'azione particolare, ovvero viene aggiunto il livello dell'epidemia ad ogni traccia epidemia dei giocatori (il livello è indicato dal numero di topi sulle tre carte personaggio, da zero a tre per ogni carta), decrementato per il numero di cubetti presente nell'ospedale. Se si supera la nona casella, si perdono due punti vittoria e un cubetto dal quartiere dove ce ne sono di più.

Alla fine del terzo, sesto e nono turno c'è un'ulteriore azione particolare, ovvero l'assegnazione di punti vittoria in base ai cubetti presenti sulla casella "Notre Dame" (c'è un valore fisso, che dipende dal numero di giocatori, che viene diviso per il numero di cubetti), i cubetti vengono successivamente tolti e vanno nella riserva comune (dovranno essere riutilizzati).

In ItYotD il meccanismo è più semplice e lineare: all'inizio di ogni turno le sette azioni sono divise in tanti gruppi quanti sono i giocatori, e a turno ognuno ne sceglie una. Se viene scelta un'azione che si trova in un gruppo già scelto da un altro giocatore, si

dovranno pagare tre monete (risorsa). Ogni azione ha un effetto in termini di guadagno risorse (tra cui anche i punti vittoria) e di posizionamento sulla traccia delle persone: questa è importante dato che determina l'ordine del turno (in ND c'è un ordine del turno standard, con passaggio al giocatore di sinistra e primo giocatore che cambia ad ogni turno); in generale ogni persona che viene acquisita fa avanzare la traccia dell'ordine del turno del proprio valore (le persone "giovani" hanno un avanzamento maggiore ma un effetto minore sulle azioni, viceversa per le persone "anziane"). Le azioni sono collegate alle persone ed sono proporzionali al numero di persone presenti.

In ND abbiamo quindi una vasto spettro di possibilità (nove carte azione + quindici carte personaggio) che si riducono attraverso scelte volontarie a casuali a due azioni + un personaggio; anzi, tecnicamente la possibilità di assortimento delle carte azione dei giocatori è addirittura ventisette (ovvero nove azioni moltiplicati tre giocatori: voi stessi e i vostri due vicini di destra) dato che è teoricamente possibile avere in una mano tre copie della stessa azione. I meccanismi di selezione casuali sono comunque piuttosto guidati, per cui è lecito tentare una pianificazione basandosi sulle carte (azione e personaggio) che dovranno uscire in seguito (ed è quindi obbligatorio conoscerle); in ItYotD la distribuzione casuale delle azioni è meno determinante, dato che in sintesi si riduce a stabilire se è necessario



pagare tre monete per eseguire un'azione (nel caso in cui il gruppo in cui si trova sia già stato scelto da almeno un altro giocatore).

In entrambi i giochi gli effetti delle azioni sono proporzionali all'impiego di risorse (cubetti per ND, persone per ItYotD), ed in entrambi i giochi non c'è un vantaggio nell'iper-specializzazione, ovvero nel puntare ad avere valori elevati in poche aree, può essere utile in certi momenti, ma conviene saper distribuire le proprie risorse per "colpire" di volta in volta l'aspetto più utile nel momento preciso. In realtà in ItYotD c'è un limite nella scelta delle persone, ovvero se ne può scegliere solo una di ogni tipo, più due jolly, più due persone differenti iniziali: comunque si può arrivare fino a quattro persone di una singola tipologia; anche se a loro volta le persone totali sono disponibili in numero limitato.

Nel dettaglio, queste sono le nove azioni in ND:

- Convento: fa guadagnare cubetti influenza, è essenziale almeno all'inizio, dato che conviene avere in gioco il massimo numero possibile di cubetti (tra l'altro, questi sono in numero limitato per ogni giocatore), meno utile nel proseguo della partita,
- Banca: fa guadagnare monete, è essenziale avere la moneta necessaria per attivare la persona ogni turno, quelle in più permettono di guadagnare punti vittoria aggiuntivi con l'azione "Notre Dame",
- Residenza: fa guadagnare punti vittoria,
- Stalliere: fa muovere la carrozza (sempre in modo progressivo), e serve per acquisire i messaggi; questo è uno

dei due elementi topologici del gioco, infatti la carrozza si muove attraverso le strade che separano i vari quartieri, ed in più c'è l'obbligo di non poter prendere un altro messaggio in un colore se non se ne è presi altrettanti di tutti gli altri,

- Locanda: è un'azione jolly, infatti si può scegliere se prendere un cubetto, una moneta o un livello negativo di epidemia; non funziona in modo direttamente proporzionale, infatti c'è l'unica differenza che con quattro o più cubetti si possono effettuare due scelte,

- - Fiduciario: si piazza il segnalino omonimo in una zona qualsiasi e si attiva la zona come se si fosse giocato un cubetto influenza. Il fiduciario stesso vale come un cubetto jolly, non nel senso della mobilità ma nel fatto che la carta che lo attiva la si può utilizzare per attivare l'area più necessaria in un determinato momento.

- Parco: ha due effetti, ovvero attribuisce un livello negativo di epidemia, e fa aumentare di uno i punti vittoria guadagnati con le altre azioni per ogni due cubetti presenti (questo effetto è solitamente molto efficiente in termini di punti vittoria),

- Ospedale: anche questo ha due effetti, ovvero attribuisce un livello negativo di epidemia, e fa diminuire l'entità dell'epidemia a fine turno del numero di cubetti presenti.

- Notre Dame: questa azione va eseguita non nel proprio quartiere ma nella zona centrale della plancia, e permette di guadagnare subito punti vittoria (in base alle monete spese), e farà guadagnare punti vittoria alla fine



del turno (in base ai cubetti presenti con un meccanismo proporzionale).

Ogni messaggio fa guadagnare una di queste combinazioni di risorse:

- una moneta e un punto vittoria,
- un cubetto influenza e due punti vittoria,
- un livello negativo di epidemia e tre punti vittoria,
- quattro punti vittoria.

Come vedete l'efficienza dei messaggi in termini di punti vittoria è in generale superiore a quello di una semplice azione, ma dipende molto dalla disponibilità di tali messaggi ovvero dalle azioni degli altri giocatori. Esiste una persona "grigia" che permette di ottenere punti vittoria in base ai messaggi raccolti (se si usa molto la carrozza, conviene sfruttarla).

Le sette azioni in ItYotD sono le seguenti:

- Tasse: si guadagnano due monete più tre per ogni personaggio esattore (le monete andranno spese per l'evento tributo per evitare di perdere persone e per usare un'azione di un gruppo già scelto); qui sono più importanti delle monete in ND (soprattutto per la possibilità di svolgere l'azione),
- Costruzione: si riceve un piano del palazzo più uno per ogni personaggio artigiano (i piani servono per ospitare le persone, senza spazio vanno rimosse), in questo gioco le persone arrivano automaticamente (a differenza di ND dove i cubetti devono essere "prodotti") ma è essenziale avere lo





spazio per alloggiarle per cui un'azione di questo tipo è comunque necessaria,

- Raccolto: si riceve un riso più uno per ogni contadino giovane e due per ogni contadino anziano (il riso si utilizza per l'evento carestia, per evitare di perdere persone),
- Fuochi d'artificio: si riceve un fuoco d'artificio più uno per ogni artificiere giovane e due per ogni artificiere anziano (vengono utilizzati per ottenere punti vittoria),
- Parata: il giocatore fa avanzare il segnalino sulla traccia persona di uno più uno per ogni guerriero giovane e due per ogni guerriero anziano (chi ne ha di meno subirà una penalità nell'evento corrispondente),
- Ricerca: il giocatore guadagna un punto vittoria più uno per ogni studioso giovane e due per ogni studioso anziano,
- Privilegio: il giocatore paga due monete per avere un piccolo privilegio o sei per averne uno grande (alla fine del turno si ottiene un punto vittoria per ogni privilegio piccolo e due per ogni grande); questa azione si è attirata qualche critica da parte dei giocatori per la sua efficacia, infatti se eseguita fin dall'inizio (ottenendo il grande privilegio pagando le sei monete iniziali) può garantire ben 24 punti vittoria, ma comunque se si segue questa strategia si deve cercare di recuperare la penalizzazione che implica (una azione utilizzata e sei monete spese), per cui dipende molto dalla sequenza degli eventi.

Risorse

La quantità di differenti risorse nel gioco determina solitamente la complessità del meccanismo, ovvero, ogni risorsa ha un ciclo vitale (acquisizione e consumo) che combinandosi con quello di ogni altra risorsa genera una complessità proporzionale al numero delle risorse presenti.

In ND abbiamo quattro risorse: i cubetti influenza, le monete d'oro, i messaggi, il livello epidemia, e i punti vittoria (qui chiamati punti prestigio). Nel dettaglio:

- i cubetti influenza possono essere prodotti con un'azione e stabiliscono l'efficacia di tutte le azioni, e vengono consumati con una determinata azione ("Notre Dame") per ottenere punti vittoria,
- le monete possono essere prodotte con un'azione e servono per utilizzare le azioni delle persone e ottenere punti vittoria (sempre con l'azione "Notre Dame"),
- i messaggi.

In ItYotD abbiamo sette risorse: le persone, le monete, i piani dei palazzi (per ospitare le persone), il riso, i fuochi d'artificio, i privilegi e i punti vittoria. Per ogni risorsa c'è un'azione che la può produrre (anche le persone hanno la loro azione prefissata di "produzione") e c'è un evento che le consuma (a parte i privilegi).

Gli eventi

In ND c'è un unico evento che i giocatori dovranno gestire: la peste. Se si supera il nono spazio sul livello dell'epidemia si perdono due punti vittoria e un cubetto influenza, può non sembrare molto, ma in realtà ogni cubetto è importante e quindi bisogna cercare in ogni caso di non prendere tali penalità, attraverso l'uso del parco, dell'ospedale e dei personaggi.

In ItYotD i giocatori dovranno gestire cinque tipi di eventi (ognuno in duplice copia, più la pace che non ha alcun effetto, anch'essa in duplice copia, per un totale di dodici, uno per ogni mese):

- Tributo: si devono pagare quattro monete, e si perde una persona per ogni moneta non pagata,
- Siccità: si deve pagare un riso per ogni palazzo abitato, e si perde una persona per ogni palazzo non pagato,
- Malattia: si devono perdere tre persone, meno una per ogni guaritore giovane, meno due per ogni guaritore anziano,
- Invasione: ogni giocatore fa avanzare il segnalino sulla traccia persona di uno spazio per ogni guerriero giovane e di due per ogni guerriero anziano; chi lo ha fatto avanzare di meno deve perdere una persona.
- Festival: chi ha più fuochi d'artificio riceve sei punti vittoria, il secondo ne riceve tre, entrambi scartano metà dei fuochi (questo è l'unico evento che non si risolve in una penalità da applicare).



In ItYotD il cuore del gioco sono appunto gli eventi, e i giocatori devono cercare di fronteggiarli con il minimo dispendio di risorse, decidendo qual è il bilanciamento ottimale tra la spesa di risorse per soddisfarli e la spesa di risorse per le penalità. Il tutto si riduce ad un calcolo, ma l'ineluttabilità della sequenza degli eventi ha fatto sì che a questo gioco si attribuisse tutta una serie di appellativi per descrivere la sua "implacabilità".

Espansioni

Per ND l'espansione è estremamente "compatta", ovvero consiste di nove carte personaggio "grigie": tra queste e quelle base andranno estratte casualmente le nove che verranno utilizzate in una partita (sempre distinguendo fra i tre gruppi di tre) per cui con l'espansione non ci saranno nove personaggi fissi ma potranno variare tra una partita e l'altra. In ogni caso la possibilità di pianificazione rimane, dato che i nove personaggi dovranno essere mostrati all'inizio della partita per dare ai giocatori un elemento con il quale valutare le loro opzioni.

Le azioni dei personaggi dell'espansione sono più differenziate che nel gioco base: si possono raddoppiare i punti vittoria (è naturalmente un personaggio del primo set di carte), eseguire la terza carta azione (quella scartata), scartare cubetti in cambio di punti vittoria, prendere punti vittoria in base ai cubetti non ancora acquisiti o guardare le prossime carte personaggio grigie (senza cambiare l'ordine).

È un'espansione consigliata dato che introduce possibilità molto differenziate per ottenere punti vittoria e quindi premia i giocatori che riescono a "vedere" un percorso ottimale per le loro azioni in un "tracciato" molto più vario di quello che può offrire il gioco base.

Per ItYotD ci sono due espansioni: i "super-eventi" e la grande muraglia. I "super-eventi" sono dieci segnalini tra i quali se ne sceglie solo uno e lo si posiziona nel settimo round: si attiverà dopo l'evento normale del mese di luglio. Gli effetti possono essere sia positivi che negativi, tra quelli positivi abbiamo una

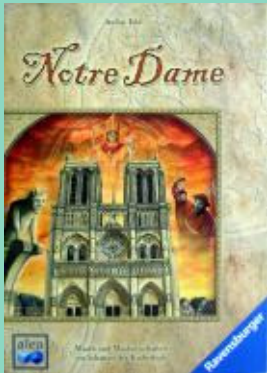
fase di punteggio come quella finale (due punti per ogni persona) o la possibilità di attivare un gruppo qualsiasi di persone, tra quelle negative abbiamo l'eliminazione di due piani dei palazzi oppure la metà delle monete, riso e fuochi d'artificio. In ogni caso l'effetto è noto fin dall'inizio della partita, quindi è un elemento che può essere gestito. In sostanza non cambia molto nella partita, è solo un elemento che differenzia una partita dall'altra.

Molto più interessante invece è la grande muraglia: ogni giocatore riceve sei sezioni della muraglia nel proprio colore, e viene aggiunta una nuova azione (così diventano otto). Scegliendo la nuova azione il giocatore posiziona una delle sue sezioni nello spazio vuoto più a sinistra, sotto le tessere evento, ricevendo le risorse indicate dalla sezione (un riso, un fuoco d'artificio, un palazzo, due monete o tre spazi sul tracciato delle persone). In più, dopo il normale evento "Invasione" viene eseguito un controllo sulla lunghezza della muraglia:

- se la muraglia arriva fino alla tessera evento "Invasione", ogni giocatore riceve un punto vittoria per ogni sezione che ha costruito,
- se la muraglia non arriva fino alla tessera evento "Invasione", il giocatore (o i giocatori) che hanno contribuito di meno alla muraglia perdono una persona.

Alla fine della partita c'è un terzo controllo, con le stesse modalità ma conseguendo il bonus solo se la muraglia è stata completamente costruita (e ricevendo il malus in caso contrario).

La muraglia è un'espansione molto consigliata, soprattutto perché aggiunge un livello strategico al gioco; facendo un discorso generale, personalmente apprezzo molto i giochi che presentano vari livelli di meccaniche, soprattutto quando questi si collegano l'un l'altro in molteplici modalità, e se ItYotD è già un gioco di questo tipo a livello base, la muraglia lo completa in un ulteriore aspetto.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

CIACI

NAND

LIGA

TANIS

LINX

MDM





FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

CIACI

NAND

LIGA

TANIS

LINX

MDM





Roma / Arena: Roma II

di Stefan Feld; Queen Games, 2005/2009

[2 giocatori; 40 minuti]

I giochi per 2 giocatori sono una categoria a parte, tra i board games. Al punto che alcuni editori dedicano linee apposite a questo tipo di titoli. In effetti, le logiche e le dinamiche che regolano i giochi per due giocatori sono differenti. Non sto parlando di giochi "da 2 a 6 giocatori", ma di quelli proprio espressamente pensati e progettati per essere giocati solo in due. Nessuno spazio per la diplomazia, niente "king-making", abitualmente vedono nel confronto diretto la loro caratteristica peculiare. In questo, possiamo considerare i classici giochi da tavolo – dagli scacchi al backgammon, al go, ecc... come gli esemplari più alti, e da un certo punto di vista perfetti, di questo genere di giochi.

Mentre i giochi da tavolo con più di due giocatori sono infatti un'invenzione tutto sommato recente per la storia dell'umanità, le radici dei giochi per 2 giocatori affondano nelle nebbie della storia.

Ecco perché è così difficile crearne di degni di nota (e talvolta, quando capita, succede di creare cosucce da poco come un certo Magic: l'Adunanza).

Tutto questo spiegone iniziale ha uno scopo: dirvi che secondo me il poliedrico Stefan Feld è riuscito nel compito di creare un gioco per 2 giocatori degno di nota – non dico un giocone immortale, ma quantomeno uno che possa non finire nel dimenticatoio dopo un paio di partite al massimo.

E questo gioco è Roma. Vi tralascio la fuffa dell'ambientazione (i due giocatori sono membri di gens rivali nell'antica Roma imperiale che lottano tra di loro per il potere, controllando vari personaggi ed edifici), per arrivare al "nocciolo della questione": i due giocatori iniziano la partita con 10 punti vittoria ciascuno, e raggiungono la vittoria qualora l'avversario rimanga con 0 punti vittoria oppure quando, esaurito il pool dei punti vittoria disponibili, un giocatore si trovi ad avere più punti dell'altro.

Già in questa duplice possibilità di arrivare alla vittoria troviamo una delle idee brillanti di Roma: un gioco che può premiare sia il giocatore aggressivo che punta a drenare i PV dell'avversario, sia il giocatore più abile nella fase di costruzione del gioco. Un po' come il tennis, che può essere vinto sia dai grandi attaccanti che giocano serve and volley sia dai regolaristi da fondocampo.

Venendo al gioco, vi chiederete quali siano le meccaniche.

Anzitutto, si parte con un "minidraft" molto semplice ed efficace. Ogni giocatore riceve 4 carte casuali, e deve sceglierne 2 da trattenere e 2 da passare al proprio avversario. Tutto facile se si ottiene una mano con 2 carte "forti" e 2 carte meno performanti, oppure se si trovano 2 carte che si combinano bene tra loro e 2 spaiate. Ma nel caso, frequente, in cui le carte "sopra il par" in mano sono più di due, ecco che iniziano le scelte dolorose.





Due parole sulle carte: come ho già accennato, ne esistono di due tipi: "personaggi" ed "edifici". Sono simili in tutto e per tutto, tranne che nel fatto che alcuni effetti possono coinvolgere i primi ed altri effetti i secondi (e, d'accordo, i personaggi hanno illustrazioni che rappresentano figure umane, a differenza dei secondi che solitamente vedono raffigurati oggetti inanimati e costruzioni di vario genere). Ogni carta è caratterizzata da:

- a) Un costo in soldi (sesterzii, monete, dobloni, quel che vi pare)
- b) Un "valore di difesa" (un numero dentro uno scudo): il numero che l'avversario dovrà uguagliare o superare con un lancio di dado per distruggere la carta in questione se e quando avrà l'opportunità di attaccarla con una delle sue carte
- c) Un effetto di attivazione (qui aspettatevi gli effetti più variegati, come scontato in questo genere di giochi).

Proprio come in un gioco di carte collezionabile, la "bontà" o meno delle carte è determinata dal rapporto tra questi tre fattori, oltre che da quanto gli effetti di attivazione possano o meno supportarsi a vicenda.

Scelte le proprie due carte, è il momento di schierarle a faccia in giù nel "campo di battaglia", che è composto da sei "postazioni" numerate da 1 a 6, come le facce dei dadi (presto capirete come mai).

Le carte vengono scoperte contemporaneamente, ed è il turno del primo giocatore ad iniziare.

Il turno di un giocatore è composto da 3 fasi (facciamo 2 in verità): come prima cosa deve restituire alla riserva tanti PV quante sono le postazioni vuote davanti a sé. Pertanto, al primo turno, il primo giocatore dovrà restituire 2 PV.

Dopo di che, il giocatore lancia 3d6 e deve decidere dove allocare ciascun singolo dado. Le possibilità sono:

- a) Allocare un dado per ottenere un numero di soldi pari al valore del dado
- b) Allocare un dado per guardare un numero di carte dalla cima del mazzo pari al valore del dado e trattenerne una, scartando le altre
- c) Attivare l'effetto di una carta che occupi la "postazione" corrispondente al valore del dado.

Mentre alle prime due scelte può essere allocato un singolo dado, più di un dado può essere utilizzato per attivare una carta (alcune carte particolari, in effetti richiedono l'allocazione di due dadi per potere essere attivate).

E' anche vietato sommare il punteggio di due dadi, quindi non posso usare un 4 ed un 2 per attivare la carta nella postazione numero sei.

Quindi, se ottengo ad esempio 5, 2 e 4 con i miei dadi posso scegliere di ottenere 5 soldi, guardare le prime 2 carte del mazzo tenendone una in mano e scartando l'altra ed attivare l'effetto di una carta nella postazione numero quattro.

Oltre a questo, durante il proprio turno un giocatore può giocare dalla propria mano quante carte desidera, pagandone il costo in soldi stampato sulla carta stessa e posizionandola in una postazione vacante. Infatti ciascuna postazione può ospitare solo una carta per ciascun giocatore.

Da un meccanismo così semplice (se per caso vi ricorda in qualcosa un mio gioco che inizia per K e finisce per "burg", ebbene Roma è l'unico gioco a cui riconosco un – parziale – credito di ispirazione) ne conseguono scelte niente affatto scontate. Roma richiede una costante osservazione delle carte giocate dall'avversario e delle loro abilità, un computo delle probabilità statistiche di portare a segno o meno un attacco alle carte "nemiche", la necessità di conciliare mosse tattiche immediate, come la rimozione di una carta dell'avversario che rappresenta una minaccia per le proprie, con la pianificazione a medio-lungo termine necessaria per portare a casa una vittoria.





Il gioco, naturalmente, non è esente da limiti e difetti. Il primo del quale, i miei quattro lettori avranno sicuramente individuato: il gioco non è certo esente dal fattore aleatorio. Anche la strategia più brillante può essere messa in discussione e vanificata da un pool di dadi che rotoli in direzione ostinatamente contraria, così pure (evento più raro, a dire il vero e calmierabile dalle meccaniche di gioco stesse) da una pesca davvero sfortunata di carte.

Ma il fatto che una pallina possa colpire il nastro della rete e cadere dall'una come dall'altra parte non ha certo impedito al tennis di essere giudicato uno tra gli sport più gradevoli da praticare.

Piuttosto, Roma condivide con il tennis un altro "handicap": il giocatore iniziale ha un leggero margine di vantaggio nella partita, non diversamente dal giocatore al servizio nel tennis. Nelle sfide con i miei amici appassionati di Roma abbiamo ormai stabilito che un giocatore si considera veramente vittorioso solo al termine di una serie di partite di cui ne abbia vinte due in più dell'avversario (e "strappare il servizio" è davvero una bella soddisfazione!).

La recensione non sarebbe completa se non vi parlassi di Arena: Roma II.

Roma II, inaugurando una tradizione che avrebbe più avanti trovato un epigono in Dominion ed in altri giochi di carte, è sia un'espansione che un gioco a sé stante.

Rispetto al primo Roma, che percorreva la pericolosa strada del gioco "indipendente dalla lingua ma con

effetti di gioco complessi" (probabilmente a Race for the Galaxy stanno fischiando le orecchie) con il risultato di continui ed estenuanti riferimenti al regolamento per capire l'esatto funzionamento di ciascuna carta, Roma II abbandona l'indipendenza dalla lingua e fa sfoggio di lunghi testi in inglese sulle carte. L'altra differenza è data da un diverso bilanciamento nel set di carte e da effetti più vari.

Il problema, nel considerarlo un'espansione, sta nel fatto che i retri delle carte di Roma e di Roma II hanno un design differente, pertanto l'impressione visiva è di giocare una partita a scala quaranta, con un mazzo di carte composto in realtà da due mazzi dai dorsi uno rosso ed uno blu, e questo in parte inficia la fase di piazzamento iniziale (il problema può essere facilmente risolto introducendo uno schermo tra i giocatori durante il piazzamento, o con un minimo di fair play).

Come avrete capito, sono appassionato di questo gioco, ad anni di distanza dalla sua uscita.

Non posso certo consigliarvelo se non sopportate di dover far fronte all'aleatorietà dei tiri di dado, al calcolo delle percentuali di riuscita delle vostre azioni, all'imprecazione per non aver trovato tra le cinque carte che state guardando almeno una carta di costo pari o inferiore a quattro, eccetera, eccetera... in questo caso se siete in 2 giocatori, tornate a giocare a scacchi o a go, che fate tanto bene.

Ma se cercate varietà, ribaltamenti di fronte, la soddisfazione di uscire vincitori da situazioni apparentemente disperate, la costante necessità di effettuare scelte tattiche per nulla banali, la possibilità di arrivare alla vittoria per strade diverse, e nella vostra libreria di giochi da 2 giocatori siete rimasti con Battleground e Blue Moon ma ormai li conoscete a memoria, beh, allora Roma ve lo consiglio caldamente.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



TANIS



MDM

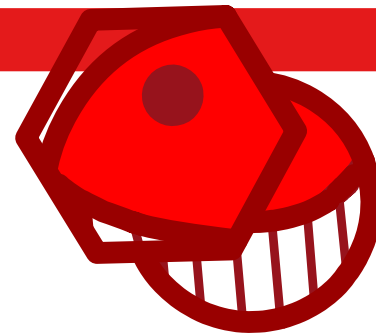




It Happens..

di Stefan Feld; Queen Games, 2010

[2-5 giocatori; durata 30 min]



Uno dei molti meriti di Stefan Feld è il suo continuo tentativo di introdurre l'uso dei dadi nei giochi di tipo German, utilizzandoli in maniera interessante come motore per elaborati giochi gestionali. It Happens.. non rientra in questa categoria; si tratta invece di un semplice gioco che mescola componenti di posizionamento, maggioranza e collezione, e che utilizza il lancio dei dadi per determinare la "forza" di ciascuno dei posizionamenti.

Il tema del gioco è assolutamente posticcio, più di quanto non lo sia nei giochi di Feld. Abbiamo il protagonista del gioco, un formichiere di nome Anton che esplora 12 termitai, alla ricerca di succulenti spuntini (i più pregiati dei quali sono la termite regina e il suo generale). Infilando la sua lunga lingua negli oscuri meandri delle tane, incontra inevitabilmente anche altri oggetti, raccolti e trasportati nei termitati, di cui diventerà, suo malgrado, un avido collezionista...

I materiali sono buoni, anche se non eccellenti. Dodici carte di grandi dimensioni rappresentano i dodici termitai che Anton visiterà nei quattro turni di gioco. Le illustrazioni di queste carte, realizzate da Michael Menzel, rappresentano l'instancabile formichiere che adotta improbabile tecniche di

caccia, con tragicomici risultati. Cinque gruppi di dadi colorati, di dimensioni leggermente inferiori a quelle standard e tutta una serie di tessere rappresentanti le regine, i generali, dei vermi e gli improbabili oggetti recuperati nei termitai completano i materiali di gioco.

Il gioco si sviluppa su quattro turni. All'inizio del turno vengono scoperte tre carte termitaio, che costituiranno la plancia di gioco. Ogni termitaio ha cinque colonne, ciascuna di altezza variabile (da uno a tre spazi). Su alcuni di questi spazi è rappresentato un oggetto (o un verme). A ciascun termitaio è assegnata una tessera regina e una generale, di valore indicato sulla scheda stessa.

Ogni turno è composto di più round, in cui ciascun giocatore lancia uno dei suoi dadi, e lo piazza in uno dei tre termitai seguendo alcune semplici regole:

- 1) può occupare al più una colonna in ciascun termitaio;
- 2) può piazzare un solo dado in ciascuno spazio;
- 3) se non ha ancora nessun dado su un termitaio, allora deve piazzare il suo dado nella colonna libera più a sinistra.

Se nella casella occupata è rappresentato un oggetto o un verme, il giocatore prende subito il segnalino corrispondente. Gli oggetti forniranno



punti vittoria alla fine del gioco, i vermi possono essere utilizzati per tre diversi scopi: durante il proprio turno è possibile spendere un verme per rilanciare un dado o saltare per intero il proprio turno (con la speranza di



accedere poi ad una colonna migliore del termitario); alla fine del gioco i vermi avanzati forniranno punti vittoria.

Il turno termina quando nessun giocatore è in grado di posizionare uno dei proprio dadi (perché li ha esauriti oppure perché non ci sono più spazi dove piazzarli). Vengono a questo punto assegnate le tessere regina e generale ai due giocatori con i due punteggi (somma dei valori dei propri dadi) più elevati: in caso di parità la tessera viene attribuita a chi occupa la colonna più a sinistra. Un premio di consolazione (un verme) viene assegnato a tutti i giocatori i cui valori dei dadi realizzano esattamente un totale indicato sulla scheda.

Alla fine del quarto turno, si valutano i punteggi nel modo seguente: oltre ai punti ottenuti catturando le regine e i generali, ogni giocatore riceve cinque punti per ogni tipo di oggetto di cui ha almeno due copie. Al giocatore che ha la maggiore varietà di oggetti (indipendentemente dalla loro numerosità) vanno 10



semplici e un albero delle decisioni notevolmente ridotto – in una delle versioni prototipiche, i giocatori lanciavano tutti i dadi a loro disposizione e ne sceglievano uno, ma in questo modo il gioco era stato giudicato troppo lento e poco scorrevole. Nonostante la semplicità, il gioco non è completamente affidato al caso: il bilanciamento delle singole schede, i vincoli sul posizionamento, e la (seppur blanda) possibilità di influenzare i lanci dei dadi permettono e impongono scelte, attese e bluff, semplici ma che ben si sposano con l'atmosfera leggera del gioco. La brevità dei turni, e la maggiore offerta in termini di scelte dove posizionarsi rendono il gioco più attraente e interattivo quando il numero di giocatori si avvicina all'estremo superiore (quattro o cinque) piuttosto che verso l'estremo inferiore.

Il problema principale si concentra nel fatto che un risultato alto nel lancio del dado è in pratica sempre preferibile ad un lancio basso (solo la cattura del verme "bonus" richiede un punteggio predeterminato, che può non essere elevato), e il meccanismo di correzione del lancio del dado è troppo debole (paragonandolo anche ad altre soluzioni adottate da Feld in altri giochi, come Rum & Pirates, dove l'opzione equivalente permette di fare due tentativi). Il risultato è un gioco medio, che si trova a competere in una fetta di mercato, quella dei giochi brevi basati

sui dadi, la cui quantità e qualità sono notevolmente cresciute negli ultimi anni. In effetti, i giocatori più esperti gli preferiranno quasi sicuramente giochi come Roll through the Ages o To Court a King; per i giocatori occasionali, dovrà combattere con Pickomino (adatto anche ad un pubblico familiare) o con il più brillante Sushizock im Gockelwok. Anche se molto diversi come meccaniche, Can't stop e Mosaix sono giochi basati sui dadi brevi e molto interessanti. Insomma, It Happens.. non è un gioco malvagio, ma non ha caratteristiche tali da farlo risaltare in un ambiente già troppo affollato.



punti vittoria. Ogni verme accumulato e non utilizzato vale un ulteriore punto. Numero di tessere regina (poi di generali e infine di vermi) accumulate permettono di decidere il vincitore in caso di pareggio.

It Happens.. è chiaramente mirato ad un pubblico "familiare", come è intuibile dalle illustrazioni divertenti, i materiali, le regole



FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
MDM	



The Name of the Rose

di Stefan Feld; Ravensburger, Rio Grande Games, 2008

[2-5 giocatori; durata 75 min]



In questo gioco Feld si cimenta in un ramo molto particolare del mondo ludico, quello dei giochi pseudo-investigativi e di deduzione, prendendo come ambientazione niente di meno che il romanzo di Umberto Eco.

Ci sono tutte le premesse per farne un gioco interessante, così come i rischi di rielaborare un ennesimo clone di Cluedo e, visto che sullo stesso filone mi sono già "scottato" con Il Mistero dell'Abbazia, confesso che ho affrontato con titubanza questo gioco quando mi è capitato tra le mani. Salvo ricredermi però quando ho iniziato a giocarci e a farci qualche partita. Ma andiamo con ordine: il gioco si presenta con una plancia che riproduce vari edifici del monastero, ogni edificio ha due spazi dove vengono posti dei segnalini "lavoro" che riportano un colore ed un numero su un lato e una meridiana sul retro. Una meridiana sulla plancia, invece, scandisce il tempo di gioco con un sistema che andremo a descrivere più avanti, due scale di punteggi raccolgono i livelli di "prova" e di "sospetto" dei 6



monaci che sposteremo di edificio in edificio durante il gioco, accompagnati anche dalle pedine di William e Adso, i monaci investigatori protagonisti del romanzo.

Completano la dotazione di materiale, un mazzo di carte azione, un set di segnalini di sei colori per ogni giocatore e delle tessere evento.

La meccanica è molto semplice: prima di iniziare si assegna segretamente ad ogni giocatore una identità, cioè un carta monaco di un colore a caso. Questo è il nostro personaggio su cui dovremmo cercare di non far cadere i sospetti e fare in modo che a fine partita sia il monaco con meno prove a suo carico.

Il gioco si svolge in sette turni/giorni, scanditi ognuno dal movimento di un cubetto lungo le 24 ore della meridiana sulla plancia. Durante ogni

turno giocheremo, da una mano di 3, una carta azione che può raffigurare o un monaco o un edificio. Se la carta rappresenta un monaco, allora la pedina corrispondente può essere piazzata in un edificio qualsiasi della plancia, se invece la carta giocata è un edificio potremmo posizionarci sopra un monaco qualsiasi.

Piazzare un monaco in un edificio comporta la scelta di un segnalino lavoro tra quelli presenti. Se il segnalino è dello stesso colore del monaco allora questi indietreggerà sulla scala dei sospetti di tanti punti quanto è il valore del segnalino, che rimarrà in possesso del giocatore che ha effettuato l'azione. Viceversa, se non ci sono segnalini del colore del monaco, questi avanzerà della somma dei segnalini presenti.

Da segnalare anche la carta speciale William/Adso: giocarla permette di spostare la pedina di William o di Adso





in un edificio qualsiasi. William ha l'effetto di spostare di ± 3 ogni monaco presente sulla scala delle prove mentre Adso modifica di ± 5 sulla scala dei sospetti.

Inoltre ogni carta azione ha un valore che indicherà quante ore sono trascorse nella giornata e farà spostare il segnalino tempo di conseguenza. E' anche possibile rallentare il tempo giocando un segnalino meridiana. Quando verrà raggiunta la ventiquattresima ora terminerà la giornata e quindi il turno e si procederà con l'assegnazione dei punti "prova".

Il monaco con più punti sospetto aggiungerà 5 punti prova sulla relativa scala di punteggio e così faranno gli altri monaci via via scalando di un punto in base alla posizione.

Inoltre, per movimentare le situazioni di gioco, ogni giorno è regolato da una tessera evento che ne modifica temporaneamente le regole, soprattutto nell'assegnazione dei punti sospetto e prova.

A cadenza regolare ci sono poi tre fasi "rivelazione" dove ogni giocatore dichiarerà un colore che non appartiene al suo monaco, dando così degli indizi che a fine partita serviranno per la fase di "accusa". Infatti alla fine del settimo giorno ogni giocatore tenterà di indovinare il colore degli avversari, ogni colore azzeccato farà avanzare il segnalino sulla scala delle prove di un numero di caselle variabile in base al

numero di giocatori. A quel punto il giocatore il cui monaco ha meno prove di tutti è il vincitore.

Un sistema molto simile a Heimlich & Co. (o Detective & Co. per chi si ricorda dell'edizione italiana di Ravensburger) con l'aggiunta del fattore tempo. Le possibilità di depistaggio si intrecciano con la necessità di raccogliere segnalini meridiana che sono molto utili per evitare di essere gli ultimi a chiudere il turno e prendere così la tessera evento che a fine partita vale un $+2$ sulla scala delle prove. Tatticamente interessante è la gestione del tempo, elemento da non sottovalutare su cui si possono giocare alcune finenze rallentandone o accelerandone lo scorrere. La rivelazione di un colore non di appartenenza durante la partita facilita in qualche modo l'ultima fase, soprattutto con giocatori esperti che arriveranno quasi sempre ad individuare i colori giusti. Forse è l'aspetto meno riuscito del gioco a cui però si possono applicare alcune varianti per renderlo più godibile.

In ogni caso il gioco risulta piacevole, l'atmosfera del romanzo a mio avviso è ben ricreata ed il gioco si presta, per durata e semplicità, ad essere affrontato da giocatori occasionali. C'è il rischio comunque che per sfortunate circostanze uno prenda il largo sulla scala delle prove e per quel giocatore sia arduo rimettere in carreggiata la partita senza farsi scoprire. Questo aspetto potrebbe infastidire il giocatore esperto

che solitamente non ama le situazioni incontrollabili. Resto perplesso, infine, sulla scalabilità e considero che il gioco dia il meglio di sé in 4 o 5 se non addirittura solo in 5.

Insomma direi che il gioco è riuscito nel suo intento e non è caduto nella trappola dei cloni di Cluedo rappresentando un'ottima alternativa nel panorama dei giochi deduttivi e dimostrando che Feld è un autore dalle molteplici risorse e molto eclettico che sa spaziare tra diverse tipologie mantenendo sempre una certa originalità che lo contraddistingue in ogni suo titolo.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

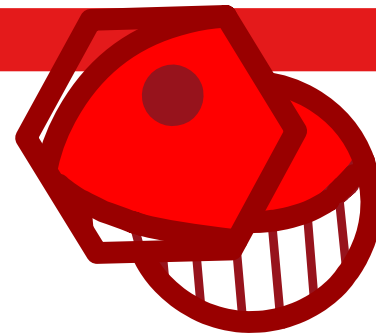


CIACI



TANIS





Luna

di Stefan Feld; H@ll Games, Z-Man Games, 2010

[1-4 giocatori; durata 60-100 min]

[Nand]: Se avete già letto sulle pagine di questo numero l'intervista a Stefan Feld, saprete quali sono le caratteristiche che lui ritiene comuni nei suoi giochi: in realtà questo "Luna" non rispetta uno dei parametri da lui fissato, ovvero una limitazione al numero delle mosse che un giocatore ha a disposizione. Ed è quello che solitamente spiazza i giocatori alla prima partita: la quantità delle "cose da fare", in realtà basta una partita per "mettere ordine" e riuscire a classificare queste azioni, e quindi arrivare al succo del gioco, ovvero la possibilità di pianificare e valutare ogni singola azione in termini di punti vittoria (altra caratteristica dei giochi di Feld che stavolta troviamo sicuramente anche in Luna).

[Stephanus]: *Eretico! Come osi giudicare le nostre azioni e denigrarle fino a volerle valutare in termini così materialistici come "punti vittoria"?*

[Nand]: Ehm, ci deve essere un'interferenza... dunque, tutto il flusso del gioco può essere valutato in termini di efficienza, ma fino a un certo punto, dato che le nostre azioni prima o poi entrano in conflitto con quelle degli altri giocatori, ovvero per quanto riguarda le azioni nel tempio e il conteggio di maggioranza nell'isola in cui si trova la Sacerdotessa. Quindi abbiamo un "worker placement", con diverse modalità da seguire per ottenere punti, limitata interazione e casualità assente (a parte la disposizione iniziale delle isole): un gioco già visto? Sì e no, Luna è un ottimo esempio di come si possono prendere ingredienti standard e ottenere un risultato sopra la media, infatti Luna è tanto lineare nello svolgimento di una partita quanto profondo nelle decisioni che si devono prendere. Ma vediamo meglio le azioni che i giocatori possono svolgere.

Azioni sulle isole

Tutte le azioni sull'isola si basano sulla presenza di due novizi (oppure di un novizio e di un altare, oppure di un novizio e spendendo un favore "novizio"), attivandoli e quindi posizionandoli fuori dall'isola si può:

- ottenere un favore corrispondente all'isola (se il giocatore non ne possiede già uno),
- costruire un altare, spendendo un favore "altare" (ma solo se sull'isola è presente il Mastro Costruttore),
- reclutare un novizio, prendendolo dalla riserva e posizionandolo accanto all'isola (assieme a quelli utilizzati ora); notare che non si può sostituire l'altare ad un novizio.
- posizionare un novizio su una tessera tempio, avente lo stesso simbolo presente sull'isola e che si trova prima del Guardiano, oppure che si trova nella zona successiva al Guardiano, spendendo un favore "corruzione"; notare che non si può sostituire un novizio con un favore "novizio" e uno dei novizi utilizzati andrà posizionato sulla tessera tempio e quindi non sarà più utilizzabile nelle isole.
- spostare l'Apostata, utilizzando un numero qualsiasi di novizi lo si può spostare dello stesso numero di isole in

senso orario. Può essere utile per evitare di perdere punti, ma è utile solo se è importante mantenere i novizi su una determinata isola, dato che se non è necessaria la loro presenza conviene comunque spostarli.

Oltre a queste azioni, un giocatore può riattivare uno o due novizi spendendo un favore "erbe". L'azione più importante è quella di costruzione dell'altare, dato che permette di eseguire azioni sull'isola con solo un novizio, e dà ben quattro punti vittoria alla fine della partita; è la più complessa da eseguire dato che deve essere presente il Mastro Costruttore, ma può essere pianificata dato che il suo movimento è prevedibile ed è in pratica prefissato per tutta la partita.

[Stephanus]: *Blasfemo! Come osi affermare che facciamo uso di sostanze proibite per aumentare le nostre capacità!? Sicuramente la tua povera mente è stata travolta dalle parole proibite dell'Apostata!*

[Nand]: Signor tecnico, possiamo fare qualcosa per questa voce? Mi distrae... ma tornando a noi, un novizio quindi può effettuare diverse azioni su un'isola, ma come fa a spostarsi?



Movimenti

Normalmente si muovono i novizi per poterli utilizzare in un'isola differente (il prossimo turno o nello stesso, riattivandoli con il favore "erbe"), per cercare la maggioranza nell'isola della Sacerdotessa o per sfuggire all'apostata. Ci sono tre tipi diversi di movimento:

- da attivi a non attivi, si può fare senza limitazioni, da qualunque numero di isole e verso un qualunque numero di isole, e con un numero qualsiasi di novizi.
- da qualunque stato a non attivi, si può fare senza limitazioni, come nel caso precedente, ma va speso un favore "marea".
- da attivi a attivi, si può fare limitatamente a uno o due novizi, e tra un'isola di partenza e un'isola di arrivo, spendendo un favore "barca".

Naturalmente la situazione ottimale sarebbe di non dover utilizzare movimenti, ovvero di avere sempre i novizi nell'isola in cui servono, ma non è una situazione reale, per cui risulta utile avere sempre a disposizione una "marea" o meglio una "barca". Senza uno di questi due segnalini il novizio deve usare la sua azione del turno solo per lo spostamento, mentre con un favore si può:

- farlo agire nell'isola in cui si trova, e poi spostarlo con la "marea", oppure,
- spostarlo con la "barca", e poi farlo agire nell'isola in cui si è spostato.

Infine la "barca" o la "marea" sono indispensabili per recuperare novizi dal molo (quando vengono rimossi dal tempio), ricordandosi che con la barca se ne spostano al massimo due (ma se vi rimuovono dal tempio più di due novizi, significa che non avete pianificato bene la loro entrata nel tempio).

[Stephanus]: Miscredente! Come puoi pensare che si possa pianificare l'atto più importante che un novizio può compiere?! Nelle tue parole non solo vedo l'ombra dell'Apostata, ma scorgo la sua nera essenza nella sua intera completezza!

[Nand]: Come dice signor tecnico? Devo tracciare un pentacolo per isolare

certe frequenze? Hum, non sono molto convinto. Beh, abbiamo quindi le azioni che riguardano l'isola centrale, ovvero il tempio:

Azioni nel tempio

Nell'isola centrale si possono effettuare queste azioni:

- si può posizionare una tessera tempio che abbia sopra un novizio nell'area interna del tempio, nello spazio corrispondente al numero della tessera; questo ha due effetti, fa guadagnare il numero di punti indicato dalla tessera su cui si trova il Guardiano, e se le tessere adiacenti con un numero inferiore contengono novizi non protetti dal libro, questi novizi vengono espulsi dal tempio (facendo guadagnare un punto vittoria) e messi sul molo. Nota: se la tessera tempio si trova oltre il Guardiano, bisogna spendere un favore "corruzione".
- utilizzando un favore "libro" si può spostare un libro da un novizio ad uno dei propri, proteggendolo dal piazzamento di tessere tempio vicino alla sua posizione e guadagnando immediatamente un punto vittoria.
- si può spostare avanti il segnalino sul concilio del numero di novizi utilizzati in una qualunque isola. Notare che questa traccia non indica l'ordine del turno (che è invece segue la normale rotazione oraria con primo giocatore che cambia a ogni turno), mentre invece serve per dirimere i pareggi per il controllo della maggioranza nell'isola della Sacerdotessa.
- si può meditare, facendo passare il tempo e quindi girando una tessera candela; se viene girata l'ultima tessera, la fase finisce e il giocatore corrente guadagna un punto vittoria.

[Stephanus]: Sacrilego! Come puoi dubitare della santità del Guardiano pensando che la sua mano possa accettare del vile denaro per violare quelle leggi che tutti noi rispettiamo?! La parola dell'Apostata è ben radicata nella tua misera mente, tu sei un discepolo dell'Apostata!

[Nand]: Lo dicevo che il pentacolo non serviva, non è mica la recensione de "L'Esorcista"! Proviamo a finirlo lo stesso... parte importante del gioco sono i favori, ovvero i token che possono essere ottenuti con le azioni sulle isole che permettono di avere vari vantaggi.

Favori

Ci sono sette tipi di favore nel gioco, uno per ogni isola. Barca e Marea hanno un effetto simile (ma non identico); lo stesso si può dire di Erbe e Novizio. L'Altare è fondamentale, mentre l'utilità di Libro e Corruzione è molto variabile e dipende dall'andamento della partita.

- Barca: essenziale per poter eseguire azioni su un'isola con i novizi di un'altra isola, ovvero, normalmente in questi casi ci vogliono due turni per eseguire l'azione, con la barca ne basta uno. E può essere utilizzata per recuperare i novizi dal molo del tempio, ma la Marea è più efficiente.
- Marea: essenziale per programmare la prossima mossa, ovvero, dà il meglio quando la si usa per spostare i novizi dalle isole in cui sono stati utilizzati alle isole che corrispondono alle azioni che servono per il prossimo turno. E nello stesso momento può recuperare i novizi dal molo del Tempio.





- Altare: essenziale per ottenere gli altari, ovvero dimezzare la necessità di novizi per eseguire la maggior parte delle azioni, e per ottenere punti vittoria bonus alla fine della partita.
- Erbe: in pratica è una "batteria" che permette di immagazzinare un'azione per poterla effettuare in un turno successivo (o in una differente isola).
- Novizio: anche questo favore è una "batteria", a differenza delle Erbe, l'effetto è dimezzato (un novizio invece che due), ma diventa utile nel caso in cui non ci sia la coppia di novizi necessaria ad effettuare un'azione.
- Libro: è necessario se il piazzamento di novizi nel tempio viene fatto in modo molto competitivo; altrimenti non è molto utile (anche per questo il suo uso è "premiato" con un punto vittoria).
- Corruzione: è necessario solo se c'è molta competizione nel piazzamento di novizi sulla strada, altrimenti spesso conviene semplicemente aspettare che il guardiano si sposti nel turno successivo (la perdita di un punto vittoria spesso viene compensata con il risparmio delle azioni necessarie all'ottenimento di questo favore; anche perché sono necessarie due Corruzioni per completare l'azione di piazzamento nel Tempio in un solo turno).

Tutto tranquillo? Strano... In conclusione, come vengono assegnati i punti?

Punti alla fine di ogni turno

- nell'isola in cui si trova la Sacerdotessa vengono attribuiti punti in base alla

- maggioranza dei novizi attivi e degli altari, in caso di parità si considera la posizione del segnalino sul concilio (a parte nell'attribuzione dei punti finali, questo è l'unico effetto che ha il concilio nel gioco). Si tratta di un quantitativo interessante di punti, ma non si deve cedere alla tentazione del "rilancio", altrimenti si rischia di usare troppi novizi (il vantaggio è che se si vede che non può vincere, li si può sempre spostare o utilizzare, dato che sono ancora attivi).
- nell'isola in cui si trova l'Apostata vengono tolti punti in base ai novizi presenti (attivi e inattivi) più uno. Bisogna considerare attentamente se l'azione dell'isola vale la penalità che si ottiene lasciando i novizi inattivi (è un calcolo che è facile fare).
- viene dato un punto per ogni novizio presente nel tempio (e questa è una delle ragioni per cui conviene mandare i novizi nel tempio).

Punti alla fine della partita

- ogni altare fa guadagnare quattro punti (e quindi conviene cercare sempre di costruire altari).
- ogni favore rimasto fa guadagnare un punto (ma i favori conviene sfruttarli il più possibile).
- ai giocatori vengono attribuiti punti in base alla posizione del loro segnalino nel concilio (non ho mai visto vincere qualcuno che abbia puntato direttamente a questa strategia, e non come secondaria per ottenere il vantaggio nelle maggioranze).

In caso di parità si considera la posizione del concilio.

[Stephanus] Apostata! Non puoi essere che tu, per dire tutte queste falsità sul nostro sacro culto! Ti ho scoperto finalmente! Ma, ma, non posso farmi trovare sulla tua stessa isola! Verrebbero tolti alla nostra scuola ben due punti vittoria, devo andarmene subito. Scusi signor tecnico, c'è una barca da queste parti o devo aspettare la marea... no, non sto parlando di una macchina, cos'ha capito! Cosa dice? Ho la luna storta?! Come fa a dirlo, povero me... devo assolutamente fuggire da qui, anche a nuoto se necessario... splash!!!

[Nand] Bene, "Apostata" mi mancava proprio, come complimento. Ma non posso far mancare i miei di complimenti all'autore per aver assemblato una serie di meccaniche in modo così pulito e funzionale (e che si adattano molto bene all'ambientazione), che permettono di "perdersi" nell'analisi e nella pianificazione, ma tenete sempre una clessidra a portata di mano (naturalmente l'ideale sarebbe una candela, ma potrebbero volercene troppe!).



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



NAND

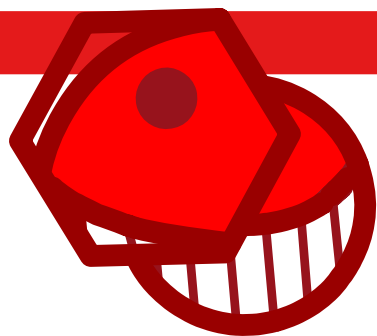


TANIS



MDM





The Speicherstadt

di Stefan Feld; Eggertspiele, Z-Man Games, 2010

[2-5 giocatori; 45 minuti]

I giochi di aste sono tra i più discussi tra i giocatori. Ci sono gamers che non sopportano nemmeno la parola, nello stesso tempo meccaniche di aste sono presenti in moltissimi giochi di grande successo, apprezzati da critica e pubblico (basti citare Power Grid, dove l'asta è solo una delle meccaniche, ma certo una delle più importanti, e non possiamo naturalmente trascurare la trilogia delle aste di Knizia: Ra, Modern Art e Medici, e ce ne sarebbero molti altri).

Questo per dire che the Speicherstadt è essenzialmente un gioco di aste. Volendo azzardare una definizione sintetica e semplicistica, lo si potrebbe chiamare "Un mix tra Cuba e St. Petersburg, ma con le aste".

La meccanica fondamentale del gioco è infatti quella attraverso cui si acquisiscono le carte. Ad ogni turno si estrae un numero di carte proporzionale al numero dei giocatori, dopo di che ciascun giocatore a turno piazza un meeple in corrispondenza di una carta. Se un giocatore desidera piazzare un meeple su una carta dove c'è già un meeple (evento inevitabile, dato che ci sono meno carte all'asta che meeple in mano ai giocatori – per essere precisi la media spazia dai 2 meeple a carta in una partita con 2 giocatori ai quasi 3 meeple

per ciascuna carta giocando in 5) lo piazza "in coda" ai meeple già presenti, formando un simpatico effetto "ufficio postale tedesco" (perché in uno italiano la coda avrebbe inevitabilmente la forma di un ventaglio e non di una linea retta).

Dopo che tutti i meeple sono stati posizionati, il giocatore che per primo ha piazzato il meeple su una carta può pagarla tante monete quanti sono i meeple in coda per quella carta. Se ne deduce che, se siete i primi ad aver piazzato il vostro meeple su una carta, non è affatto detto che riuscirete ad ottenerla, a meno che non siate disposti a pagarla molto oppure la carta non sia stata "ignorata" dagli altri giocatori.

Se il primo della fila rinuncia all'acquisto, tocca al secondo, che a questo punto ha l'opportunità di comprare la carta pagandola una moneta in meno (in quanto il primo meeple, rinunciando, si è tolto dalla fila).

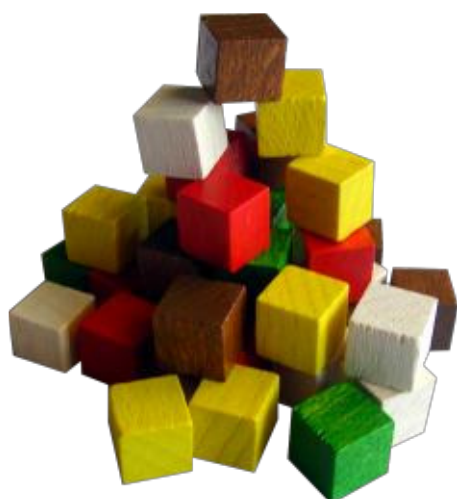
Questo crea un meccanismo interessante, perché spesso ad acquistare le carte non sono né il primo né l'ultimo meeple piazzato, ma magari il penultimo o il terzultimo, e fare i conti su quali carte

verranno comprate dagli altri giocatori ed in che ordine (l'ordine infatti è noto) non è semplice, ma un giocatore accorto potrà portare a casa veri affaroni giocando sulla disponibilità o meno degli avversari a spendere.

In questa fase l'interazione è massima, e capita spesso di piazzare meeple all'unico scopo di infastidire un avversario per costringerlo a pagare per una carta un numero eccessivo di monete.

Le carte possono essere di vario genere, quelle basilari sono le navi (che contengono merci estratte casualmente) ed i contratti (che richiedono merci). Altre daranno semplicemente punti, altre ancora trasformano merci nei soldi necessari per acquistare altre carte, ecc... ecc...

Altra idea interessante del gioco sono gli incendi e le carte pompieri. Nel gioco scoppieranno 4 incendi, e procurarsi le carte pompieri è utile al duplice scopo di fare punti (solo se siete il giocatore con più pompieri di tutti nel momento



dell'incendio) o quantomeno di evitare di perdere punti nel caso siate il giocatore con meno pompieri.

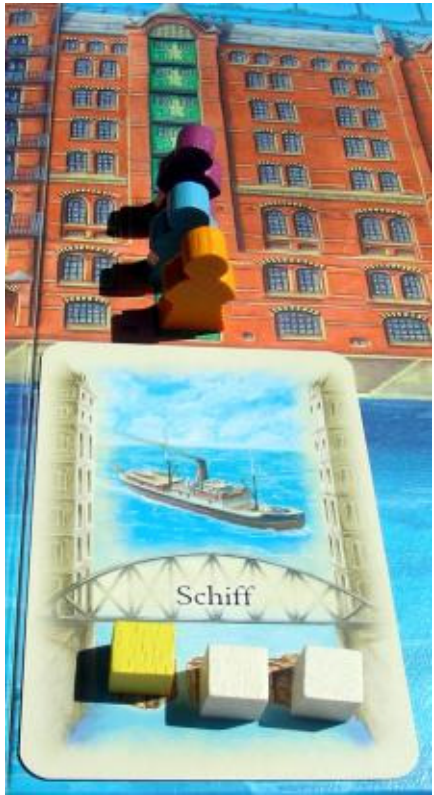
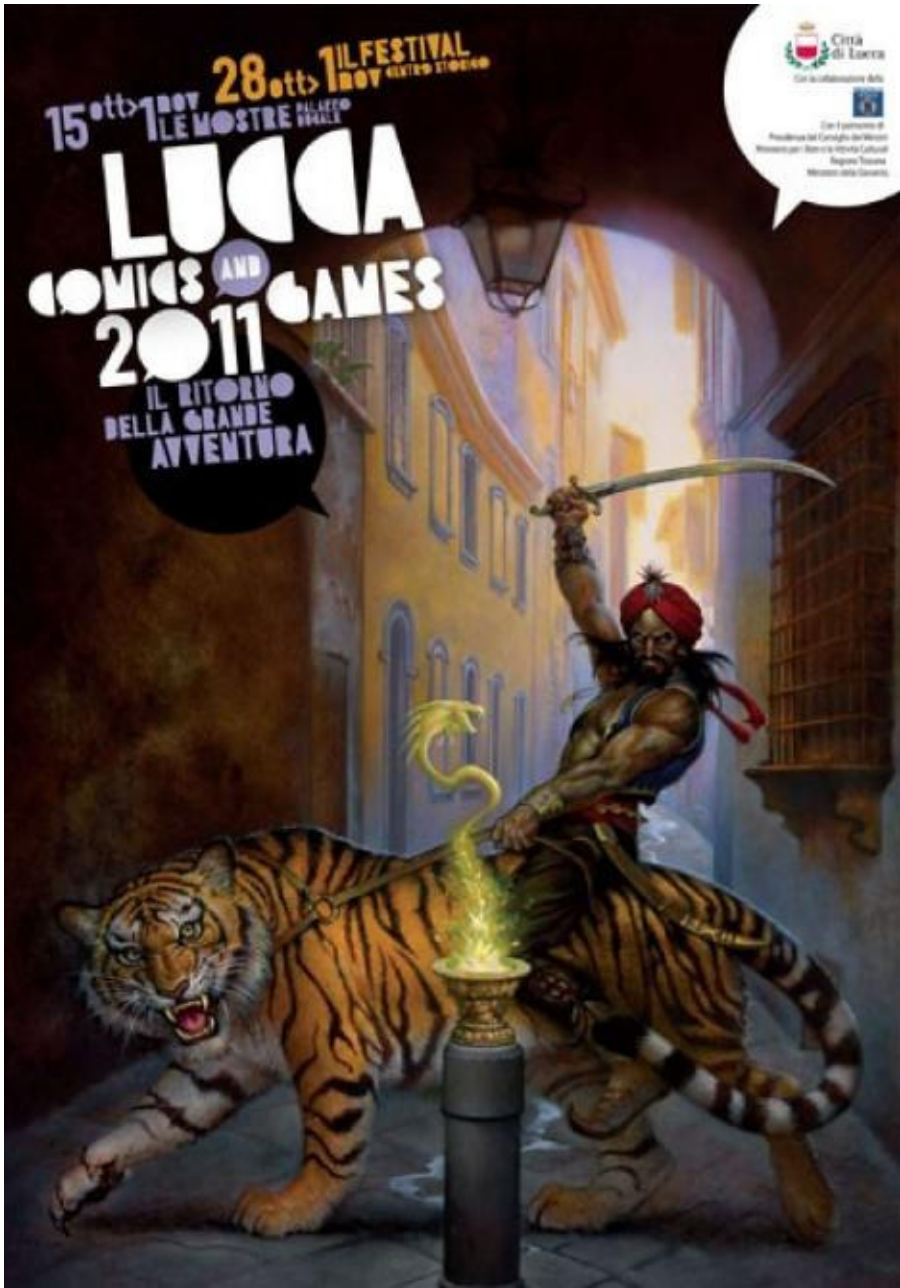
Come da aspettative, le altre carte possono essere bonus immediati, convertitori di merci in soldi, convertitori di soldi o merci in punti a fine partita, ecc... nella miglior tradizione di questo genere di giochi.

Inoltre, come è facile immaginare, in 2 giocatori il gioco assume aspetti più "scacchistici" e la partita è spesso giocata sul filo del rasoio, all'ultima moneta/merce/carta. In 5 giocatori prevedere il comportamento talora erratico di 4 avversari è un compito complesso, e la diplomazia (per non dire il kingmaking) si affacciano in

maniera abbastanza prepotente. Se volete il mio parere, il gioco dà il suo meglio in 3-4 giocatori, forse con 3 giocatori come numero ideale (in questo senso potrebbe meritare un posto nella vostra collezione in quanto non abbondano i giochi che funzionano perfettamente con 3 giocatori).

In conclusione, dovendo dare un voto a The Speicherstadt, penso sarebbe un 7 pieno. Per carità, nulla di livello tale da far gridare al capolavoro, ma per durata e complessità un gioco paragonabile al già citato St. Petersburg, solo un po' più "cattivello" a causa della maggior interazione legata alle aste. Materiali anch'essi sopra la sufficienza, grafica appena sufficiente ma comunque non brutta, costo e durata ragionevoli.

Forse a causa del suo nome impronunciabile per chi non conosce l'idioma tedesco il gioco è stato a mio parere un po' sottovalutato dai giocatori internazionali, mentre merita attenzione per il suo originale meccanismo di aste ed il buon bilanciamento tra le (peraltro poche) strategie possibili.



FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
TANIS	
MDM	



Strasbourg

di Stefan Feld; Pegasus Spiele, 2011

[3-5 giocatori; 75 minuti]



*'Strasburgo
nel quindicesimo
secolo: come per
molti altri nuclei urba-*

ni dello stesso periodo, le sorti della città sono fortemente influenzate dalle gilde degli artigiani che spesso arrivano addirittura ad occupare la maggioranza dei seggi nel consiglio cittadino. I giocatori interpretano una delle potenti famiglie della città, il cui scopo è quello di far entrare nelle gilde membri della propria famiglia. Utilizzando abilmente l'influenza di cui dispongono, riusciranno ad essere accettati come Apprendisti, Artigiani o addirittura Maestri di Gilda, purché dispongano di denaro a sufficienza. Il tutto senza trascurare il potere della nobiltà e della Chiesa, che prendono decisioni strategiche riguardo lo sviluppo edilizio della città!'

Aste e posizionamento

Beh, non c'è che dire: Strasbourg non brilla certo come originalità, almeno per quanto riguarda il tema; anzi, ricorda fin troppo da vicino molti giochi, fra cui il recente Norenberc. Vediamo come è organizzato il gioco che, in essenza, mescola meccaniche di asta e di piazzamento.

Il tabellone è diviso in tre zone: una che regola l'intero svolgimento del gioco, una che rappresenta il consiglio cittadino, e una terza che rappresenta in modo molto astratto l'abitato di Strasburgo (senza alcuna attinenza con la vera città), divisa in cinque quartieri, ognuno abbinato da una delle cinque gilde della città. In comune fra due o più quartieri vi sono sei siti di costruzione, destinati all'edificazione di sette edifici particolari, uno per turno di gioco.

Una partita si svolge su cinque turni, tutti strutturalmente identici ma ognuno diverso dall'altro per quanto riguarda quali gilde possono essere influenzate. Prima di iniziare il gioco vero e proprio c'è una fase di preparazione, durante la quale viene determinato casualmente l'ordine in cui verranno eseguiti i turni, nonché l'ordine in cui verranno costruiti i cinque edifici. Sempre nella fase preliminare ogni giocatore riceve cinque carte obiettivo segrete, di cui ne deve tenere almeno una (fino al massimo di tutte e cinque). Gli obiettivi, valutati a fine gioco, riguardano nella maggior parte dei casi il posizionamento dei propri segnalini in città; il loro valore è variabile in funzione della difficoltà dello stesso. Completano la dotazione personale di ogni giocatore 15 segnalini, 5 monete e un mazzo di 24 carte influenza (quattro carte per ciascuno dei valori da uno a sei), che viene mescolato e posto davanti al proprio schermo.

Ognuno dei cinque turni è suddiviso in tre fasi: pianificazione, azione e consiglio.

Nella fase di pianificazione, eseguita simultaneamente da tutti i giocatori, i giocatori pescano dal proprio mazzo, una alla volta, quante carte desiderano. Con quelle carte compongono poi dei mazzetti coperti, ognuno dei quali potrà essere utilizzato come offerta per una delle sette aste che compongono la fase delle azioni.

La fase delle azioni è la componente centrale del turno, ed è composta prevalentemente da sette aste, ognuna delle quali garantisce a uno o più giocatori la possibilità di eseguire alcune azioni. Tutte le aste sono strutturate nello stesso modo: a partire dal primo giocatore, ciascuno deve decidere se passare oppure scoprire uno dei mazzetti

di punti influenza. Chi ha fatto l'offerta maggiore diventa il primo giocatore; le offerte vengono ordinate in senso decrescente e, a seconda dell'asta uno, due o tre giocatori ottengono un beneficio. Agli altri è concesso riciclare (mettendola in fondo al mazzo delle carte influenza) una delle carte del mazzetto utilizzato. La prima asta del turno premia due giocatori: il primo occupa con un proprio segnalino il seggio del consiglio riservato alla nobiltà, il secondo quello riservato alla chiesa, sostituendosi ai precedenti occupatori.

Seguono quindi, alternandosi, tre aste che coinvolgono tre diverse gilde e tre aste che coinvolgono i mercanti. Nelle aste che riguardano le gilde vengono premiati tre giocatori. Il primo diventa Maestro di Gilda: occupa il rispettivo seggio nel consiglio cittadino, riceve uno dei segnalini "bene" della gilda e ha l'opzione di piazzare un segnalino in città, in un edificio vuoto situato nel quartiere della gilda, a patto che paghi un costo indicato sull'edificio stesso. Il secondo giocatore diventa Artigiano, e riceve sia il bene che l'opportunità di piazzare un proprio segnalino nel quartiere della gilda. Il terzo (Apprendista) deve scegliere se ricevere il bene oppure piazzare il proprio segnalino in città.

Nelle aste che coinvolgono i mercanti, invece, riceve un beneficio solo il primo giocatore, che può vendere beni in suo possesso per ottenere la cifra riportata sulle rispettive tessere. Nell'ultima delle tre aste dei mercanti il vincitore si aggiudica anche il corrispettivo seggio nel consiglio cittadino.

Termina la fase delle azioni l'edificazione di una cappella, da parte del giocatore che occupa il seggio della

Chiesa e di uno degli edifici speciali, ad opera del membro della nobiltà che siede nel consiglio. Cappelle ed edifici speciali alterano il valore in punti vittoria degli edifici confinanti.

Nella fase del consiglio i giocatori ricevono un punto vittoria per ogni segnalino che hanno nel consiglio cittadino, inoltre il giocatore che ha il maggior numero di membri nel consiglio riceve un segnalino privilegio che può essere utilizzato in un turno successivo per diventare l'ultimo a fare l'offerta in una delle aste.

Alla fine del quinto turno viene fatta la valutazione finale dei punti vittoria. Ogni proprio segnalino in città vale un punto vittoria, a cui viene aggiunto un punto per ogni cappella confinante e, se è il caso, il valore dell'edificio speciale confinante. Vengono quindi rivelati gli obiettivi segreti: ogni obiettivo raggiunto fornisce il numero di punti vittoria indicati, ogni obiettivo fallito causa la perdita di tre punti vittoria, indipendentemente dal suo valore. Infine, ogni segnalino privilegio non utilizzato fornisce un punto vittoria.

Adattamento di meccaniche

Una dei pregi di Feld come autore è il continuo sforzo di rielaborazione di meccaniche e strumenti normalmente ritenuti non adatti alla realizzazione di giochi di stile "tedesco". La maggior parte dei suoi sforzi in questo senso è rivolta all'introduzione dell'uso del dado. A tale proposito, basta ricordare Macao, Burgen von Burgund e, su un livello minore, Roma e Arena: Roma II. Nel caso di Strasbourg, invece, Feld effettua un esperimento sul meccanismo dell'asta cieca. Mentre i meccanismi di asta classica sono assai utilizzati nel gioco tedesco per la loro abilità di autobilanciare il costo delle risorse, l'asta cieca (quella ovvero in cui i giocatori scommettono simultaneamente una somma senza conoscere le offerte degli altri), per le sue caratteristiche di incertezza e influenzabilità del "pensiero di gruppo" è poco impiegata, se non in giochi brevi (Money di R. Knizia, O Zoo Le



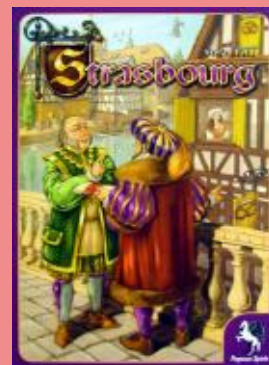
Mio di C. van Moorsel), come meccanica secondaria in giochi complessi (Cuba di M. Rieneck e S. Stadler) o fortemente vincolata nella sua esecuzione (YS e Aladdin's Dragons).

In Strasbourg Feld usa il trucco di raggruppare insieme più aste, con una pianificazione a medio termine e, contemporaneamente, una limitazione totale della valuta disponibile. Senza contare il paracadute del recupero di parte dell'offerte non fruttuose, che offre flessibilità e tenta di smorzare la iattura di non avere preparato una pila di valore sufficientemente alto da raggiungere un piazzamento in una delle aste.

Il gioco ha una curva di apprendimento piuttosto ripida: gli obiettivi segreti e la loro assegnazione casuale, il flusso non completamente prevedibile dei punti influenza, il valore differente di ciascuna gilda e il suo modificarsi in base alla costruzione degli edifici speciali ma anche all'ordine di asta (un Mastro di Gilda arriva a fornire anche tre punti vittoria se la gilda non viene coinvolta in aste nei due turni successivi) può far apparire il gioco incontrollabile durante la prima coppia di partite, e sicuramente lo renderà sgradito agli amanti dei giochi con casualità nulla. Tuttavia il gioco richiede molte abilità per essere giocato correttamente: capacità di gestire i punti influenza nell'arco della partita al variare delle gilde influenzabili nel turno, di organizzare il ciclo risorse-denaro-piazzamento-risorse e, perché no, di intuire quali sono le intenzioni e gli obiettivi degli avversari. Forse non tutti gli obiettivi sono perfettamente bilanciati nel

rapporto fra difficoltà a realizzarli e valore in punti vittoria.

Come la maggior parte dei giochi d'asta, Strasbourg rende al meglio se giocato in più giocatori (quattro o, preferibilmente, cinque). Da notare che, insieme a Lancaster e 7 Wonders, ha fatto parte della tripletta di candidati al neonato Kennerspiel des Jahres, che vuole suggerire giochi il cui spessore e difficoltà sono intermedi fra quelli destinati alle famiglie (identificabili dallo Spiel des Jahres) e i giochi da esperti.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

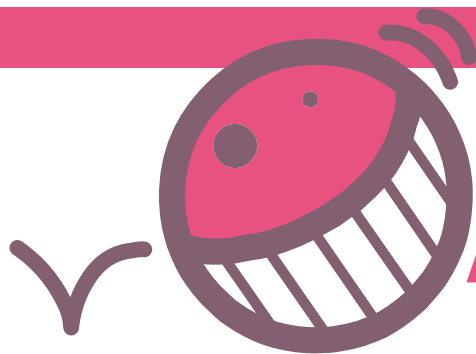


ASSIDUI



MDM





Approcciarsi a Macao

di Stefan Feld; Alea, Rio Grande Games, 2009

[2-4 giocatori; 90 minuti]

Piccola guida strategica adattarsi alle diversità di Macao fin dalle prime partite.

Macao è un gioco di gestione risorse.

Prendete risorse e con quelle costruite edifici e quartieri cittadini. A ciò si aggiungono le classiche merci da consegnare in porti che le richiedono, possibilmente prima degli avversari per ottenere un numero maggiore di punti. Un classico gioco, quindi, sembrerebbe.

Fin dall'uscita di Puerto Rico qualsiasi giocatore esperto è abituato a rapportarsi con giochi come questo che propongono una moltitudine di edifici dagli effetti diversi e a cercare le giuste combinazioni e i momenti adatti per farli rendere al meglio e assicurarsi la vittoria.

Prendendo in mano Macao, col suo centinaio di carte edificio/persone/ufficio, il giocatore tipo cerca quindi subito di sfruttare la sua esperienza cercando al più presto di prendere e calare carte interessanti che lo aiutino per la maggior frazione di partita possibile, permettendogli di superare in velocità i suoi avversari al tavolo.

E sbaglia, rovinandosi la partita.

Il particolare sistema di raccolta risorse, infatti, non permette una normale strategia di gioco impedendo quasi ogni programmazione.

In quel quasi è da ricercarsi il modo giusto di giocare Macao.

Quel quasi, per me, rende Macao particolare e degno di essere giocato al posto di decine di altri gestionali risorse usciti finora.

Risorse imprevedibili e urgenze pressanti

Le risorse di Macao arrivano dal lancio di un set di dadi colorati ad inizio turno. Ogni colore corrisponde ad una risorsa. Ogni numero ad una quantità... e un tempo di attesa per poter utilizzare lo stock di risorse.

Ogni giocatore ne sceglie due e ottiene le risorse corrispondenti da utilizzare nei turni seguenti.

Sembrerebbe un classico sistema che ti fa scegliere fra l'uovo subito o la gallina domani ma in realtà tale sistema impedisce anche la programmazione.

Infatti tutte le risorse vanno usate nel turno stesso in cui vengono prodotte. Non possono essere accumulate in attesa di altre risorse con cui combinarle. Nonostante nessuna di esse rappresenta risorse

deperibili, aggiungerei, per mettere in evidenza il livello di astrazione del gioco.

Le combinazioni di risorse quindi sono possibili solo se i lanci di dado permettono la coesistenza di queste nello stesso turno.

In pratica questo si traduce in una estrema difficoltà di costruzione di qualsiasi cosa non possa essere costruita con un solo tipo di risorsa.

A ciò si somma il dover avere tutti i turni almeno un cubo risorsa da spendere e il dover calare mediamente un edificio a turno per non pagare dei pesanti malus di 3 punti sanciti da altre 2 severe regole di gioco.

Strategie possibili

Una volta messo in chiaro cosa NON è possibile fare in Macao, cioè una accurata pianificazione per la calata delle carte, vediamo cosa invece potreste.

La prima cosa da fare, a parer mio, consiste nel riempire ogni round futuro di risorse il più presto possibile. Prima lo fate più risorse circoleranno. E le risorse sono utili di qualsiasi tipo siano. Ciò vi aiuterà a prendervela con più calma quando sarà chiaro con cosa dovete rapportarvi in termini di carte che avete dovuto pescare (e che dovrete calare entro la fine del gioco) e di qualità di risorse che avete accumulato in abbondanza nei turni futuri.

Mentre lo fate, nei primi turni, potete anche concentrarvi sulla parte cittadina del tabellone. All'inizio sono disponibili edifici costruibili con qualsiasi tipo di risorse voi vi ritroviate in mano. Nel fare delle scelte di colore dei dadi ad inizio turno potreste concentrarvi su quelli che vi permettono di costruire in posizioni più centrali (per avere più possibilità di connessione, visto che il gruppo più





esteso di quartieri vi porterà punti a fine gioco) e/o su quei quartieri che vi offrono merci vendibili in porti più facilmente raggiungibili.

Ovviamente se anche gli altri giocatori faranno caso a queste cose sarà utile guadagnare le prime posizioni nel turno di gioco. Probabilmente più i giocatori al tavolo acquisteranno esperienza più questo tracciato (il muro) diventerà importante.

Nei primi turni è anche importante non caricarsi di carte che si calano difficilmente, accontentandovi invece di carte dal costo monocolore (se possibile) che riuscirete sicuramente a mettere in

gioco, prima o poi, ottenendo i loro effetti, per quanto meno appetibili vi possano sembrare.

Una volta che il gioco è entrato nel vivo e avete risorse in arrivo in tutti i sei turni seguenti potete cominciare a notare le combinazioni possibili e ad azzardarvi a prendere in carico carte con costi più variegati ed effetti più interessanti. Soprattutto se avete messo da parte qualche tassello cittadino che dona risorse jolly.

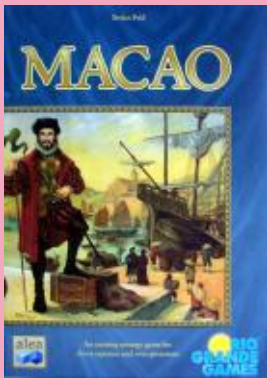
In questa parte centrale vi giocherete la partita attraverso criteri di scelta più tradizionali.

Nel finale del gioco invece è tutto molto più prevedibile: i risultati dei dadi

più alti vengono "virati" dal gioco in modo da dirottare le vostre risorse nell'ultimo turno, dove ottimizzerete con comodo le risorse per ottenerne il meglio, capitalizzando casomai la vostra posizione sul muro per conquistare gli ultimi quartieri interessanti e per arrivare prima alla consegna delle merci.

Il gioco contiene più di quanto ho citato in questo articolo ma sono sicuro che ogni altra valutazione verrà naturale al lettore medio di ILSA, che saprà gustare al meglio questo titolo.





FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
LINX	
NAND	
CIACI	
TANIS	
MDM	



A Few Acres of Snow

di Martin Wallace; Treefrog Games, 2011

[2 giocatori; 45-90 minuti]

Francia e Inghilterra, queste le due fazioni che si disputano la conquista del Canada, quei "pochi acri di neve" come un critico Voltaire li definiva, in questo gioco che sposa un contesto accurato storicamente, anche evidenziando il loro differente approccio alla colonizzazione, con una innovativa abbinata di meccaniche di "creazione del mazzo" e gioco su mappa.

Il tabellone rappresenta il Canada, sono evidenziate le località di maggior rilievo e i loro possibili collegamenti: fiumi, qualche sentiero indiano, e delle rarissime strade battute. Ogni fazione dispone di due tipologie di carte, disponibili in riserve separate: carte luogo, praticamente una per ogni località del gioco, e carte impero, carte non collegate a locazioni specifiche come ad esempio missionari, navi e truppe. I giocatori partono con un mazzo di carte contenente le località di partenza e, nel caso dei francesi, alcune carte impero. I turni si alternano con ogni giocatore che compie due azioni: si possono comprare carte impero, si possono lanciare imboscate contro unità avversarie, si può fare agire una colonia, per colonizzazione o assediare una locazione vicina, per svilupparla o semplicemente per commerciare: la scelta è in generale molto vasta, e principalmente integra brillantemente le due meccaniche del gioco. Esiste inoltre la possibilità di utilizzare una riserva per tenere alcune carte sempre disponibili, a patto di poter pagare per poi utilizzarle: questo aumenta notevolmente la profondità strategica e diminuisce l'impatto di mani sfortunate.

Le carte località sono strettamente legate ai territori colonizzati e vengono aggiunte al proprio mazzo appena si



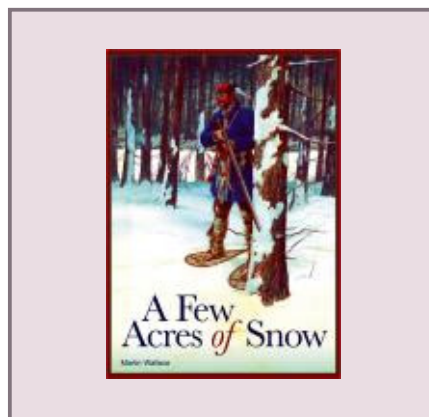
conquista la colonia relativa. Alcune località però non producono nulla e le loro carte sono un peso, di contro il gioco sul tabellone ne rende inevitabile la conquista: ma a tutto c'è un rimedio, con un buon governatore, reclutato dal nostro impero, potremmo disfarcene della gestione delle scomode colonie ed eliminarle dal mazzo.

Il gioco può terminare in vari modi, con una vittoria immediata nel caso cada la "capitale" nemica o con una vittoria ai punti, conteggiati quando sono stati distrutti un certo numero di colonie o città dell'avversario oppure quando si sono terminate quelle della propria riserva.

Le due fazioni sono molto diverse, sia come posizione sulla mappa che come carte disponibili, e vanno giocate in modo fondamentalmente diverso: il francese, con una maggior presenza iniziale sulla mappa tende a chiudere la partita rapidamente, tipicamente mirando a terminare le proprie colonie, mentre l'inglese, con una maggior capacità militare a regime, cerca di aggredire l'avversario limitandone l'espansione. Le opzioni strategiche comunque di entrambi sono molteplici ed ugualmente valide.

Per le differenti condizioni di fine partita, la durata del gioco può essere molto variabile, tra la mezza e le 2 ore, assestandosi comunque intorno all'ora man mano che i giocatori acquisiscono maggior esperienza. L'unico neo riscontrato è una certa difficoltà nelle prime partite nel pianificare la strategia: in particolare le connessioni via mare tra le locazioni non sono simmetriche per le due fazioni e, principalmente, non sono indicate sulla mappa ma solo sulle carte luogo in questione.

Tirando le somme Wallace ha colto nuovamente nel segno, con un gioco brillante e innovativo, integrando sapientemente la dinamicità dei giochi di creazione del mazzo con la profondità dei suoi giochi da tavolo.





di Fausto "Faustoxx" Berutti



Principato

di Touko Tahkokallio; Eggertspiele, Lautapelit.fi, Z-Man Games, 2011
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Principato, nuova proposta dell'autore finlandese Touko Tahkokallio, è un gioco ambientato nell'Italia Rinascimentale in cui ogni giocatore, nella veste di Principe, cerca di sviluppare il proprio dominio nell'arco di tre anni, ingrandendo la propria città con Palazzi e Banche, sviluppandone l'agricoltura, investendo in cultura e rafforzando il proprio esercito.

Ogni giocatore riceve due carte azione, due obiettivi segreti e una plancia suddivisa in vari settori: la città dove verranno costruiti i Palazzi e Banche, il Palazzo per accumulare le opere d'arte, la Chiesa per i Favori, le mura per alloggiare le unità militari e la campagna dove sorgeranno i campi e le fattorie.

attivare una carta – usare una delle due carte in mano per effettuare l'azione descritta;

cambiare una carta – sostituire una propria carta con una esposta;

prendere un favore – e depositarlo nella propria Chiesa.

Quindi il giocatore scarta la carta più lontana dal mazzo, sposta quelle rimaste sul tavolo e ne scopre una nuova ponendola vicina al mazzo. Quando questo si esaurisce, si fa una valutazione militare dove si calcola la forza degli eserciti, con dei malus per le unità non rifornite: il più forte guadagna punti vittoria. Entra quindi in gioco il mazzo numero 2 e si procede similmente.

con favori). L'interazione è limitata: consiste nel privare gli altri giocatori di alcune carte importanti come gli artisti e nelle fasi di valutazione militare.

I materiali sono di buona qualità, il gioco è indipendente dalla lingua, il regolamento è molto semplice e si spiega in dieci minuti. Il prezzo è interessante (circa 20 euro) e la durata di una partita con 4 giocatori richiede 75 minuti circa.

Purtroppo la tematica è un tantino inflazionata (Principi di Firenze, ecc.) e la meccanica delle carte azione da attivare, che è la più interessante del gioco, alla lunga tende ad essere ripetitiva, per il numero limitato di opzioni disponibili. Le strategie appaiono limitate e la generazione di punti vittoria tramite le opere d'arte sembra la più pagante, per cui l'obiettivo principale è l'ottimizzazione del proprio motore economico.

In conclusione non consiglieri Principato ad un gamer smaliziato ed esperto, perché c'è di meglio in circolazione; al contrario, vista la semplicità del regolamento ed il prezzo abbordabile, Principato potrebbe essere una scelta interessante per un giocatore con pochi giochi nel proprio "armadio" ludico.



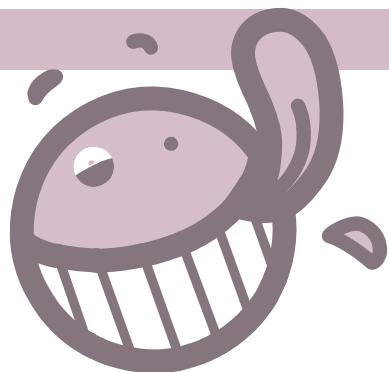
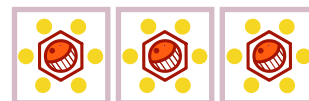
Motore del gioco sono tre mazzi di carte azione (con i dorsi contrassegnati dai numeri 1, 2 e 3). Queste carte, una volta attivate, permettono ai giocatori di espandere il proprio Principato, costruendo edifici, arruolando soldati o convocando artisti a cui commissionare opere d'arte. Il gioco inizia col primo, da cui vengono pescate e disposte scoperte alcune carte.

Il turno è semplice. Ogni giocatore esegue due tra queste azioni:

Quando anche il mazzo 3 è esaurito il gioco termina. La somma dei punti militari accumulati, del valore delle opere d'arte nel palazzo e del punteggio dato dagli obiettivi segreti determina il vincitore.

In Principato è importante sviluppare il proprio motore economico in maniera omogenea: i palazzi generano oro che può essere conservato solo nelle banche, i campi producono cibo da stoccare nelle fattorie, le unità militari richiedono cibo e/o denaro (sostituibili eventualmente





Heroica

di Nicolas Assenbrunner, Bastiaan Brederode, Cephas Howard,
Thomas Robert Van der Heiden; LEGO, 2011
[2-4 giocatori; 10-20 minuti]

Dopo un anno di successi su tutta la linea, con un gran numero di titoli prodotti e buoni risultati di mercato (i dati parlano addirittura di un 6% del peso complessivo dei LEGO Games nel totale del fatturato LEGO), i mattoncini colorati alzano il tiro e lo fanno un prodotto - meglio definibile come una famiglia di prodotti - che affronta una tematica cara ai giocatori di boardgames: il mondo del fantasy.

Sfruttando la tridimensionalità innata dei prodotti LEGO e applicando al mondo dei mattoni componibili elementi, strutture e soluzioni tipiche di quei prodotti Ameritrash inaugurati ormai quasi 25 fa da Heroquest, i tre autori - Nicolas Assenbrunner, Cephas Howard e Thomas R. Van der Heiden - presentano sul mercato un prodotto espandibile di forte impatto scenografico.

Si tratta di Heroica, una famiglia di giochi da tavolo con mappe componibili che prevede già in partenza quattro distinte avventure, giocabili autonomamente una dall'altra, oppure combinabili fra loro.

Fantasy alla danese

Gli elementi del fantasy ci sono tutti in Heroica: un gruppo di avventurieri esplora sotterranei, castelli e dimore abbandonate ricche di tesori e infestate di presenze negative: non mancano goblin, lupi mannari e ragni giganti; il fine è naturalmente quello di conquistare quanti più tesori possibili, uccidere quanti più nemici si presentino e - infine - avere la meglio sul cattivo di turno che si trova nell'ultima stanza o nello spazio più recondito della foresta maledetta.

Il bello è che - come in tutte le trasposizioni su bg dei giochi di ruolo - con l'acquisizione di ricchezze il

personaggio può acquistare armi e strumenti che gli permettano di diventare più temibile nelle avventure che seguiranno.

Il gioco è semplice, non così complesso da considerare linee di vista, ingombri nei passaggi stretti e carichi troppo pesanti. E tutto questo è senz'altro voluto, visto il target di riferimento e il livello d'età a cui il prodotto è destinato.

Il sistema di gioco prende il meglio degli Ameritrash più riusciti, il tutto creando una struttura ludica estremamente semplice da memorizzare anche da parte di bambini di prima età scolare.

Il sistema è naturalmente un classico cooperativo di derivazione fantasy: tutti i giocatori agiscono di base contro il sistema di gioco; nulla toglie però (e sono previste regole speciali) che uno dei giocatori agisca da "cattivo" creando un confronto che è molto interessante e dinamico.

Quattro mondi da esplorare

Ho già parlato delle quattro espansioni, ognuna che introduce nuovi personaggi, nuovi generi di "cattivi", nuove ambientazioni: dal castello di Fortaan alla baia di Draida, dalle foreste di Waldurk alle caverne di Nathuz, il gruppo di guerrieri è messo a dura prova in scenari sempre diversi fra loro, tutti naturalmente combinabili e/o giocabili autonomamente.

Certo, il sistema al minimo della semplificazione può annoiare, ma l'intento dei progettisti è - come ho già detto più volte - quello di consentire qualsiasi manipolazione, espansione o modifica del sistema.

Belle le storie, raccontate per immagini senza il peso del testo scritto. Un po' meno ben scritti i libretti delle regole (molto è dato per scontato e questo non è sempre una buona idea).

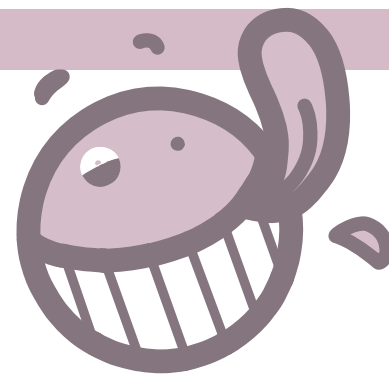
Chiarissime invece le istruzioni per la creazione degli scenari. Insomma ogni scatola è formata da una serie di elementi che concorrono a formare un prodotto ben riuscito, che vedrà sicuramente ulteriori espansioni nel futuro.

Heroica non è dunque un prodotto per giocatori d'esperienza, ma è senz'altro un articolo di grande attrattiva per piccoli giocatori che potrebbero essere i boardgamisti di domani.





di Andrea "Liga" Ligabue



Alien Frontiers

di Tory Niemann; Clever Mojo Games, LocWorks, Ystari Games, 2010
[2-4 giocatori; 60 minuti]



Dopo diversi anni in cui il dado era diventato il simbolo della casualità, del gioco di fortuna, il nemico d'eccellenza del gioco da tavolo moderno, fortunatamente qualche anno fa c'è stato un cambio di rotta e alcuni autori hanno saputo inventare meccanismi innovativi per inserire il dado nei giochi da tavolo senza per questo trasformarli in puri giochi di fortuna.

Mi piace pensare che, in questo senso, un grande contributo sia arrivato dai nostri Chiarvesio e Iennaco con il loro Kingsburg. Ma di questo filone non possiamo dimenticare Yspahan, Alla corte del Re, Alea lacta Est o il più recente (e successivo) Die Burgen von Burgund di cui si parla in questo numero della rivista.

Alien Frontiers di Tory Niemann, della Clever Mojo Games, sicuramente trae ispirazione da molti di questi titoli. Progetto tra l'altro molto interessante perché è il primo gioco da tavolo prodotto grazie a Kickstarter, un originale sistema di finanziamento per progetti (ludici e non) che fa capo al sito www.kickstarter.com

In Alien Frontiers ogni giocatore dispone di 3 astronavi, rappresentate nel gioco da dadi a 6 facce, con cui deve raccogliere le risorse necessarie (energia e minerali) per costruire le colonie con cui colonizzare il pianeta. La mappa di gioco rappresenta il pianeta, diviso nelle sue otto regioni, la luna e le postazioni orbitali.

Nel proprio turno di gioco il giocatore lancia le sue astronavi e, a seconda dei risultati ottenuti, le dispone sulla plancia di gioco. L'energia può essere raccolta dal convertitore solare (1 energia ogni due punti di valore del dado) mentre il minerale può essere ricavato dalla luna (1 minerale per ogni dado posizionato sulla miniera lunare). Energia e minerali possono essere utilizzati per comprare nuove astronavi (dadi) al Porto Spaziale o per costruire colonie, con un processo però dispendioso in termini di tempo, nel Centro di Costruzione Colonie. Si può sacrificare una astronave (a patto che abbia ottenuto il risultato 6), un'energia ed un minerale per Terraformare una zona del pianeta (colonizzarla in

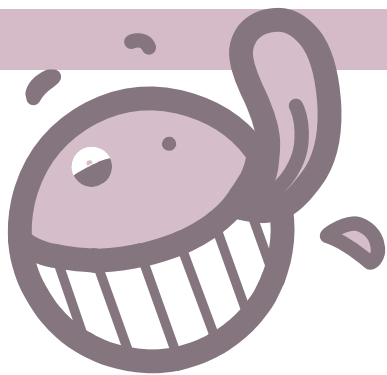
maniera rapida) o tre minerali (risorsa più preziosa dell'energia) per costruire subito una colonia. L'interazione con gli altri giocatori è evidente perché ogni postazione può accogliere solo un numero limitato di astronavi e quindi chi gioca prima nel turno occupa, con i suoi dadi, gli slot, di fatto imponendo scelte tattiche e strategiche diverse. La possibilità di acquistare manufatti alieni (carte che conferiscono poteri vari) e di rubare carte

e risorse agli avversari con l'uso dell'avamposto dei pirati spaziali rendono il gioco ancora più dinamico ed interattivo.

Alien Frontiers è un gioco semplice ma in quattro giocatori una partita può durare molto perché, specialmente nel finale, le decisioni da prendere e le possibilità sono davvero tante e non è facile pensare la mossa migliore (e non si può pensare nel turno degli avversari perché le proprie possibilità sono determinate dal tiro dei dadi ad inizio turno).

Gioco però divertente con, a mio parere, una meccanica ed un tema che si combinano molto bene.





Firenze

di Andreas Steding; Pegasus Spiele, Z-Man Games, 2010
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Firenze, di Andreas Steding (Hansa Teutonica) è ambientato nel medioevo: i giocatori rappresentano costruttori che cercano di ottenere le committenze delle famiglie patrizie per la costruzione di case-torri. Sulla plancia sono disegnate sei torri di colori differenti e al di sotto di esse sei spazi per disporvi delle carte, col relativo costo. Ogni giocatore riceve un numero variabili di mattoni (che sono risorsa e valuta del gioco), dei sigilli committenza e una plancia personale che funge da sito di costruzione per le proprie torri.

Durante il turno ogni giocatore deve scegliere una carta dalla plancia e ne paga il costo in mattoni, distribuendoli sulle carte alla sinistra di quella scelta. Il giocatore prende la carta ed i mattoni presenti su di essa. Poi il giocatore può iniziare ad erigere nel suo cantiere una o più torri, tutte formate da mattoni dello stesso colore. Per costruire bisogna pagare un costo variabile da 0 a 10 mattoni, in funzione dei livelli costruiti, oltre ai mattoni necessari per la costruzione. Le torri presenti nel cantiere all'inizio del turno che non progrediscono vengono parzialmente demolite. Quindi è possibile giocare una o più torri per guadagnare committenze: se un giocatore ha una torre il cui numero di piani corrisponde ad uno spazio libero sulla plancia nella torre

dello stesso colore, può rimuoverla dal cantiere, mettere una propria committenza sul livello corrispondente della torre, incassando i punti vittoria indicati. Alla fine del proprio turno ogni giocatore non può avere più di 10 mattoni inutilizzati nel magazzino e più di 5 carte azione in mano.

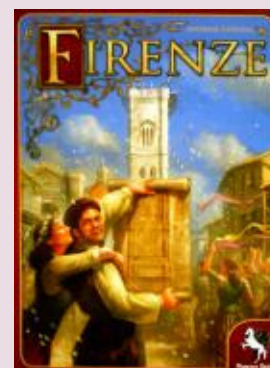
Il giocatore che finisce le proprie committenze riceve la tessera fine gioco (5 PV) e inizia l'ultimo turno. Alla fine del gioco, per ogni torre si determina la maggioranza (il giocatore che ha realizzato più committenze nella torre) e si assegna il bonus relativo, che sommato ai punti acquisiti e a quelli delle carte determinano il vincitore.

Firenze ha un regolamento lineare, ben scritto che non lascia spazio a dubbi interpretativi. La grafica del gioco è curata da Michael Menzel, e tutti i componenti sono all'altezza; ad esempio, la carte azione sono formato standard. Interessante il meccanismo di redistribuzione dei costi, e molteplici sono le combinazioni e le strategie che i vari tipi di carte offrono ai giocatori.

Molte sono le scelte interessanti (es. prendo quella carta negativa ma con quei mattoni che mi servirebbero tanto per costruire le mie torri oppure aspetto il prossimo turno sperando che non la prenda un altro?

oppure devo continuare a costruire e salire di livello per avere più punti vittoria nel prossimo turno o gioco d'anticipo costruendo prima che un avversario si prenda la committenza?). L'interattività nel gioco è presente a livello di committenze e di caccia alle risorse (i mattoni, che hanno distribuzioni diverse in base ai colori). La durata è contenuta, e il regolamento è sufficientemente semplice da essere assimilato anche da un neofita, anche se solo un giocatore assiduo può afferrare alcune delle sottigliezze.

L'originalità non è certo il piatto forte di Firenze, la sensazione di déjà vu si avverte nettamente: alcune meccaniche ricordano altri giochi e l'ambientazione è per lo meno inflazionata, ma il gioco riesce comunque ad emozionare e lascia la voglia di rigiocare un'altra partita.





di Mauro "MDM" Di Marco



Pantheon

di Michael Tummelhofer; Hans im Glück, Filosofia Editions, Rio Grande Games, 2011
[2-4 giocatori; 90 minuti]

Dopo St. Petersburg e Stone Age, l'editore Bernd Brunnhofer torna a fare l'autore: il risultato è Pantheon, gioco di collegamento e collezione di ambientazione storica. I materiali sono buoni, come è logico aspettarsi dalla Hans im Glück: belle le illustrazioni di carte e tessere, segnalini di legno a forma di colonna e di piede, funzionale il tabellone, che rappresenta i territori europei e il Mediterraneo.



Il gioco si svolge su sei turni (chiamati epoche, di durata variabile), in ognuno dei quali i giocatori contribuiscono allo sviluppo di una delle otto possibili civiltà che sono cresciute nei territori rappresentati dalla mappa. L'ambientazione è poco più che un pretesto, e non c'è nessuna attinenza storica.

Per ogni epoca vengono piazzate alcune tessere bonus sul tabellone (nelle aree circostanti la capitale dell'attuale civiltà) e vengono estratte delle divinità: l'esaurirsi di uno dei due gruppi decreta la fine dell'epoca.

I giocatori giocano a turno, scegliendo una fra le seguenti azioni:

- Pescare tre carte, scegliendo se prenderle da un espositore o dalla cima del mazzo. Il mazzo è composto da carte

movimento, carte denaro e carte offerta (di 4 tipi diversi).

- Effettuare un "movimento": in realtà si tratta di creare una rete di propri segnalini che, partendo dalla città nativa dello stato, raggiunga i segnalini bouns e/o gli esagoni monumento, dove è possibile costruire una colonna (uno dei modi per ottenere punti vittoria). L'azione movimento è molto efficiente in

termini di segnalini posizionati, ma richiede che tutti i segnalini (spostamento e colonna) siano presenti nella riserva del giocatore, ed inoltre permette anche agli avversari di effettuare una versione depotenziata della stessa azione.

- Acquistare: con questa azione si spendono carte denaro. Si possono aggiungere alla propria riserva ulteriori segnalini, posizionarli sul tabellone (come con l'azione movimento), acquistare o migliorare le proprie tessere offerta. Questa azione è molto flessibile, ma poco efficiente.

- Ottenere una tessera divinità: ogni tessera ha un costo variabile in varietà di tipi di offerta e in quantità di ciascun

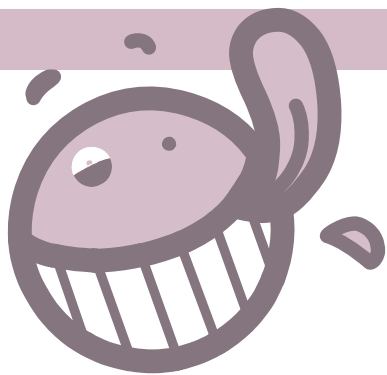
tipo. Il costo può essere pagato utilizzando carte (che vengono scartate) e tessere, che sono invece riutilizzabili. Ogni divinità fornisce subito un numero di punti vittoria pari all'epoca in cui viene presa, oltre a fornire un bonus particolare.

Il giocatore che causa la fine di un'epoca guadagna tre punti vittoria; tutti i segnalini e le tessere, tranne le colonne, vengono rimossi dal tabellone.

Alla fine della terza e della sesta epoca si hanno due valutazioni. I giocatori ottengono punti vittoria in base alle proprie colonne posizionate e alle tessere semidio possedute (sono un tipo di tessere bonus). Vince il giocatore col maggior numero di punti vittoria.

Pantheon scorre via piacevole: la temporizzazione delle scelte è fondamentale, dato che le epoche si concludono sempre più rapidamente. I primi tre turni servono per crearsi il motore da sfruttare al meglio nella seconda metà del gioco. Tuttavia, data la casualità con cui vengono rifornite le risorse, bisogna fare affidamento alla tattica e avere sempre pronto un "piano b". Sconsigliato agli amanti dei giochi strategici senza alea.





Lancaster

di Matthias Cramer; Queen Games, 2011

[2-4 giocatori; 75 minuti]

Lancaster è la seconda opera di Matthias Cramer, autore di Glen More. Si tratta di un worker placement per 2-5 giocatori, dove i giocatori utilizzano i propri cavalieri per ottenere gloria e fama. La plancia rappresenta l'Inghilterra del 1400, suddivisa in nove contee ed una zona dove avvengono le guerre contro la Francia. Una plancia aggiuntiva (del Parlamento) mostra le leggi in vigore e quelle da votare nel turno. Ogni giocatore ha una plancia col castello personale e uno schermo dove celare monete e scudieri.

Una partita a Lancaster dura 5 turni, suddivisi in fasi:

Piazzamento dei cavalieri: a turno i cavalieri vengono disposti in una delle aree di gioco (contee – castello – guerra contro la Francia).

Parlamento: vengono votate tre nuove leggi, in sostituzione di quelle in vigore. Ogni giocatore sceglie segretamente il proprio voto, il cui peso politico dipende dai nobili acquisiti nei turni precedenti.

Ricompensa: l'occupazione di una contea permette di ospitare un nobile della casata regnante, oppure di ricevere una ricompensa dipendente dalla contea. Pagando tre monete d'oro si possono ottenere entrambe le ricompense.

Un cavaliere posto nel castello ne migliora le funzionalità, generando bonus variabili in base alla sezione scelta. Infine, i nobili ospitati generano un voto ciascuno, da utilizzare nella fase Parlamento successiva.

Guerra con la Francia: i nobili recatisi in battaglia fanno guadagnare immediatamente un privilegio e possono far guadagnare punti vittoria se la battaglia è vinta. In caso di sconfitta, i cavalieri restano impegnati. Nel turno successivo verrà



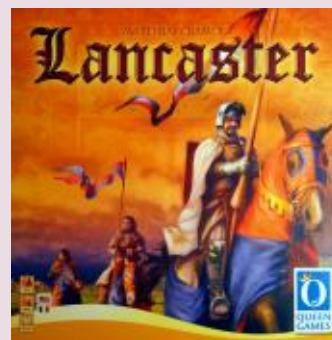
combattuta una battaglia decisiva in cui i partecipanti sconfitti dovranno essere riscattati a suon di monete d'oro.

Alla fine del quinto turno viene effettuata una valutazione dove sono considerati: la forza dei propri cavalieri, i miglioramenti apportati al castello ed i nobili presso la propria corte. Il giocatore con più prestigio viene proclamato vincitore.

Lancaster è un gioco in cui ci sono tante cose da fare e poco tempo per realizzarle. Migliorare il proprio castello, conquistare contee, andare in guerra sono tutte scelte che garantiscono bonus e poteri interessanti. Inoltre bisogna ingrandire il proprio esercito e far crescere il livello dei propri cavalieri; questo garantisce l'esistenza di varie strategie e sancisce l'importanza di controllare le mosse degli avversari. L'interazione in Lancaster è garantita dalla possibilità di occupare una contea controllata da un avversario con un cavaliere (magari aiutato da alcuni scudieri) di potenza maggiore; poiché le strade alla vittoria finale sono molte, mettere i bastoni tra le ruote agli avversari è sempre una buona regola. La durata di una partita dura mediamente

qualcosa più dei 60 minuti indicati sulla scatola. Per una partita con due giocatori sono necessarie delle regole aggiuntive.

I materiali sono di ottima qualità e ben curati: i cavalieri sono rappresentati da tasselli di legno di spessore proporzionale al livello degli stessi (da 1 a 4), le leggi e le tessere per la Guerra in Francia sono di solido cartoncino e sono presenti anche adesivi di riserva per sostituire quelli eventualmente persi. La qualità tuttavia ha un costo e quello per Lancaster è piuttosto elevato; unico neo di un gioco ben fatto e piacevole che conferma Matthias Cramer come uno tra i più promettenti autori della nuova generazione.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

King of Tokyo

di Richard Garfield; Heidelberger Spieleverlag, IELLO, uplay.it edizioni, 2010

[2-6 giocatori; 30 minuti]



King of Tokyo trasuda giocosa semplicità fin dall'apertura della scatola, con grosse pedine di cartone sagomate e relativa basetta per mantenerli verticali, rappresentanti gigantesche creature pronte ad invadere la nipponica capitale rievocando classici della cinematografia spettacolare come King Kong o Godzilla. Tokyo è rappresentata da una piccola plancia quadrata, anch'essa sovradiimensionata dato che il suo unico scopo è quello di accogliere il mostro invasore di turno.

Le meccaniche girano intorno ad un pool di sei dadi speciali da lanciare ad ogni turno e rilanciare, totalmente o parzialmente, fino ad altre due volte per ottenere astratte combinazioni di numeri che danno punti o molto più fisici attacchi o guarigioni. Si può infatti vincere il gioco o arrivando a 20 punti vittoria, che rappresentano la gloria delle azioni del mostro, o uccidendo tutti i mostri rivali.

Altro modo per ottenere punti consiste nell'entrare a Tokyo e rimanervi a lungo. I vostri avversari cercheranno di convincervi ad uscirne a suon di ceffoni e attacchi speciali, forti del fatto che chi permane a Tokyo non può usare l'icona del dado che permette di guarire una ferita.

L'ultimo simbolo sul dado è forse quello più importante, perché il gioco qui descritto sarebbe assolutamente banale se non fosse per la possibilità di acquistare poteri. Il simbolo energia vi permette di guadagnare dei graziosi cubetti di plastica trasparente verde da utilizzare come moneta per l'acquisto di... mutazioni per il vostro mostro.

Il gioco contiene un centinaio di carte rappresentanti quasi altrettanti poteri



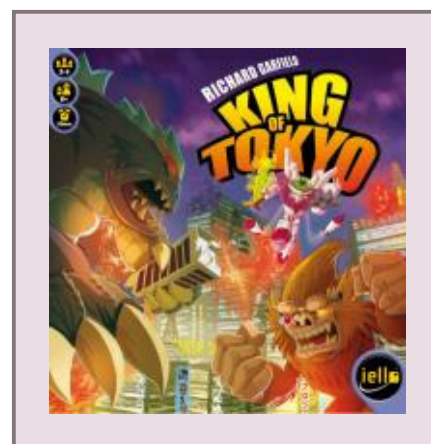
diversi. Durante il gioco 3 carte saranno sempre visibili al giocatore di turno che potrà acquistarne una pagando il costo in energia riportato e/o cambiarle con altre 3 se non sono di suo gradimento, investendo 2 cubetti energia.

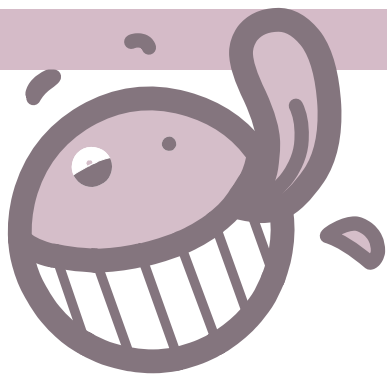
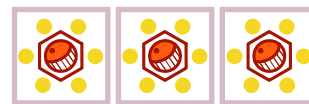
Gli effetti di queste carte sono dei più disparati. Le più banali vi fanno guadagnare salute o punti vittoria. Molte altre invece daranno al vostro mostro un potere che a volte è altamente caratterizzante e influenza profondamente lo svolgimento della partita: raggi rimpicciolenti, teste (e dadi) aggiuntive, congelamenti del tempo, trasformazione in energia dei colpi ricevuti, possibilità di evitare i colpi ricevuti, volando o mimetizzandosi con l'ambiente o ancora con una corazza, attacchi migliorati nei danni, numero di bersagli o che portano punti, sistemi di moltiplicazione o risparmio dell'energia, controllo dei risultati dei dadi propri o altrui tramite disparati poteri mentali e così via. Tutti questi poteri hanno costi e potenza molto differenti uno dall'altro e talvolta costo ed effettiva utilità non sono equilibrati. Questo però ha poca importanza perché i poteri sono lì a disposizione del primo che li compra, giustificando addirittura qualche potere

che ti permette di comprarli dalla cima del mazzo prima che escano o appena pescati, anche se non nel proprio turno.

Ne esce un gioco che si presenta estremamente diverso da partita a partita. Basta una serie fortunata di tris di 3 o un'estrema aggressività dei giocatori per produrre partite brevi dove l'accumulo di poteri arriva ad avere un peso irrisorio. Un insieme di giocatori pavidetti o per niente aggressivi produrrà invece partite inaspettatamente lunghe e più cervelotiche.

King of Tokyo si gioca in modo spensierato ma permette diversi stili di gioco adattandosi ai gusti di diverse tipologie di giocatore, anche se ovviamente la sua caoticità potrebbe scontentarne qualcuno fra i più seriosi.





Haggis

di Sean Ross; Indie Boards & Cards, 2010
[2-3 giocatori; 45 minuti]

Secondo gli standard "grafici" a cui ci hanno abituato in questi ultimi anni i produttori di giochi da tavolo potremmo classificare HAGGIS con un "bruttino". Non si capisce neppure il perché del nome per questo gioco di carte: l'HAGGIS è un tipico insaccato scozzese fatto con le interiora della pecora e nulla, nel gioco richiama questa caratteristica, e il dorso delle carte non è neppure decorato con un tipico "tessuto" scozzese. Naturalmente vale sempre il detto che "l'abito non fa il monaco" per cui vediamo se HAGGIS è comunque un gioco interessante.

La scatola comprende un mazzo di 45 carte in cinque serie 2-3-4-5-6-7-8-9-10 di colore diverso, tre mini-serie di jolly (Fante, Donna e Re) e tre schede riassuntive. Ogni giocatore riceverà 14 carte colorate, che terrà in mano, e tre jolly (F-D-R) che lascerà scoperti sul tavolo. Resteranno TRE carte a formare una specie di "premio": l'Haggis, appunto (per quanto definire "premio" un insaccato di interiora di pecora ... brrrr). Se si gioca solo in due si elimina un colore dal mazzo e l'Haggis sarà dunque formato da 8 carte. Alcune carte hanno un bonus in Punti Vittoria (PV) che serviranno ad aumentare il punteggio dei giocatori al termine di ogni manche: 3-5-7 e 9 valgono 1PV, i Fanti 2PV, le Donne 3PV ed i Re 5PV.

Prima di iniziare ogni giocatore può anche scommettere 15 o 30 PV che sarà il primo a liberarsi di tutte le carte (lo scopo del gioco). Fatte le scommesse il primo giocatore posa sul tavolo una combinazione di carte aventi lo stesso numero (e/o uno o più Jolly) per formare una FAMIGLIA, oppure una serie di carte

che formi una SEQUENZA. Con sequenza si intende un gruppo di tre o più carte in scala (con o senza jolly) oppure due famiglie accoppiate di valore consecutivo ma aventi gli stessi colori. (Qualche esempio s'impone: un 8-8-8-8 è una "famiglia" formata da quattro carte; un 6-7-8-9 grigio è una "sequenza" di quattro carte; un 8 rosso-8 grigio-8 arancio con un 9 rosso-9 grigio-9 arancio è una "sequenza" doppia formata da 3+3 carte).

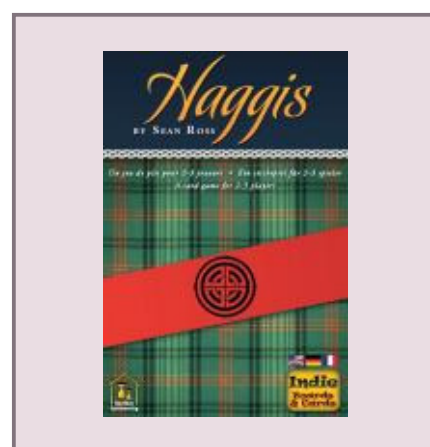
Gli altri giocatori devono rispondere con una serie di carte avente lo stesso numero di quella iniziale ma di valore superiore (nel nostro esempio il secondo giocatore potrebbe giocare un 9-9-9-9 oppure un 7-8-9-10, ecc.) oppure possono giocare una "bomba": la bomba è una combinazione che permette di vincere la mano (e quindi essere il primo nella mano successiva) dando però tutte le carte al giocatore perdente (se non ha giocato a sua volta una bomba). Le "bombe" sono, in ordine crescente : 3-5-7-9 in quattro colori diversi; F-D; F-R; D-R; F-D-R; 3-5-7-9 nello stesso colore.

Scopo del gioco è essere il primo a liberarsi di tutte le carte: in tal caso il giocatore incasserà un numero di PV pari alla somma dei PV delle carte incamerate, più 5PV per ogni carta rimasta in mano all'avversario, più gli eventuali PV della scommessa. I giocatori che non hanno chiuso guadagnano solo i PV delle carte incamerate e perdono eventualmente i PV delle loro scommesse. Si eseguono diverse manches e vince chi arriva prima a 250 PV.

Le prime partite ad Haggis non sono semplici da gestire perché con 14 carte in mano non è facile ragionare sulle

"combinazioni" possibili (soprattutto per le sequenze) e non si riesce a capire bene se e quando giocare i Jolly; fare le scommesse poi è un vero ... optional perché non è facile valutare se si ha una mano vincente, in particolare per chi non è primo di mano. Poi, dopo 3-4 partite, le cose appaiono meno complesse e si comincia ad affrontare la partita con la ... grinta giusta, sfruttando le "bombe" al momento giusto per prendere le redini del gioco e calare le proprie combinazioni vincenti. I Jolly sono molto preziosi, non solo perché in tre valgono 10 PV, ma soprattutto perché possono garantire la chiusura nelle ultime battute, quando gli altri hanno già utilizzato i loro e non possono controbattere la vostra mossa.

Tutto ciò detto ... Haggis non mi ha entusiasmato, nonostante gli abbia "concesso" diverse prove: i giocatori neofiti fanno veramente fatica a capire come formare le combinazioni vincenti ed i giocatori incalliti dopo un paio di partite preferiscono passare a qualcosa di meglio. Aggiungiamo al fatto che la presentazione grafica è davvero moscia e l'impressione ricevuta non può essere positiva.





di Maurizio "Raistlin" Favoni

Yggdrasil

di Cédric Lefebvre, Fabrice Rabellino; Ludonaute, Z-Man Games, 2011
[1-6 giocatori; 75 minuti]



Tra gli ultimi nati in casa Z-Man Games, Yggdrasil appartiene a quel genere che tanto sta avendo successo nell'ultimo periodo, ossia i cooperativi. Lo strano nome del gioco fa riferimento a quell'Albero della Vita che è il fulcro dell'affascinante mitologia norrena: già perchè in Yggdrasil i giocatori vestiranno i panni di alcune fra le divinità nordiche più famose, impegnate insieme in una eterna lotta.

Scopo del gioco sarà infatti quello di riuscire a far arretrare, sconfiggendoli ripetutamente, i nemici del Valhalla che, turno dopo turno, insidieranno la residenza di Odino ad Asgard avanzando lentamente ma inesorabilmente verso di essa. A disposizione dei giocatori, oltre alla specifica ed unica abilità del dio impersonato, i nove mondi raffigurati sul tabellone che consentiranno loro di compiere varie azioni quali potenziarsi acquisendo armi, servirsi di alleati, scambiarsi componenti, combattere e - soprattutto - governare il 'ciclo delle anime dei Vichinghi'. Come infatti l'epopea narra delle possenti Valchirie, guerriere che si aggirano sul campo di battaglia a raccogliere i corpi dei guerrieri necessari ad Odino per combattere, così il gioco ripropone il tutto nelle sue meccaniche attraverso l'utilizzo di quattro sacchetti colorati in cui si trovano i segnalini Vichingo appunto, vitali per vincere i combattimenti; la gestione dei quattro sacchetti e del loro contenuto variabile rappresenta infatti il vero ed originale cuore del gioco.

In realtà dietro la suggestiva ambientazione nordica si cela un gioco sostanzialmente freddo e meccanico che

a primo impatto può ricordare titoli quali Ghost Stories o Pandemic. Tuttavia la meccanica è sicuramente riuscita e il tutto 'gira' bene, donando una certa soddisfazione man mano che il gruppo collabora e compie progressi riuscendo effettivamente a rallentare l'algoritmo matematico che si cela dietro all'avanzata dei nemici senza comunque riuscire mai a prendere su di esso il completo sopravvento. Un tocco di classe il dado multifunzione valori/colori.

Personalmente, pur non amando generalmente i giochi tedeschi o particolarmente meccanici, ho apprezzato molto Yggdrasil nonostante si sia rivelato ostico da battere, cosa che a mio avviso è comunque un pregio, dato che prolunga la rigiocabilità. In ogni caso il manuale avvisa che il gioco tende ad essere più difficile maggiore è il numero dei giocatori e, come se ciò non bastasse, in aggiunta alla dotazione sono presenti nella scatola alcune carte opzionali che se utilizzate aumentano ancor più la difficoltà del tutto. Inutile dire che dovrebbe veramente essercene abbastanza per mantenere elevato il livello di sfida offerta per un tempo sufficientemente lungo...!

Il regolamento è semplicissimo da apprendere e i componenti di gioco sono completamente esenti da testo (tutto è comprensibile attraverso un sistema di icone); la durata di una partita è contenuta ed è contemplata la possibilità di gioco in solitario.



Infine l'impatto grafico è sicuramente valido e colpisce tramite l'uso di colori molto vivi e per via del particolare stile di disegno; i componenti sono ottimi, anche se si limitano sostanzialmente al cartaceo ad eccezione del dado e dei quattro sacchetti in stoffa colorata.





Mr. Jack Pocket

di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc; Hurrican, 2010
[2 giocatori; 10-20 minuti]

Essendo un grande estimatore del Mr. Jack originale e della sua ... trasferta a New York (secondo opus della serie) appena ho avuto notizia della pubblicazione di una versione "pocket" mi sono precipitato ad acquistarlo. E, lo dico subito, è stato un acquisto indovinato.

Aperto la scatola (solo 11x11x3 cm) troviamo componenti robusti e di ottima fattura: 9 tessere "quartiere" 10x10 con cui formeremo il tabellone, 9 carte "sospetti" in cartone robusto ed una serie di dischetti di varie dimensioni (3 Detectives, 4 Azioni e 8 Tempo). Unica nota negativa ... istruzioni in 6 lingue ma non in italiano, almeno nella versione in mio possesso.

Prima di iniziare si mescolano e si posano in maniera casuale le 9 tessere quartiere a formare un quadrato che rappresenta il tabellone. Ogni quartiere ha due facce: sul davanti c'è l'immagine di uno dei 9 sospetti stampata su un incrocio di 3 strade (con il quarto lato chiuso da un muro), sul retro soltanto le strade ed i palazzi adiacenti. Ognuna delle tre strade di una tessera può proseguire su una strada della tessera adiacente o arrestarsi contro un muro.

I tre gettoni Detective sono piazzati di fianco ad un quartiere, davanti ad un

muro e Mr. Jack prende una delle carte "sospetto" (che indicherà la sua vera identità). Infine si posano i gettoni Tempo in ordine progressivo da 1 a 8: il loro colore indica chi inizia ad ogni turno. Vince la partita il Detective se scopre l'identità segreta di Mr. Jack, altrimenti la vittoria è del suo avversario.

Come nel gioco da tavolo originale nei turni dispari inizia il gioco il Detective, mentre in quelli pari tocca a Jack. In ogni turno vengono eseguite 4 azioni, due per giocatore, seguite da una verifica delle testimonianze (per ridurre il numero dei sospetti). Al suo turno il Detective lancia in aria i quattro gettoni Azione (che sono double face, con azioni diverse sul fronte e sul retro), poi ne sceglie uno ed esegue l'azione corrispondente: se sceglie un detective sposta il relativo segnalino di uno o due lati di quartiere, in senso orario; se sceglie il Jolly sposta un detective a sua scelta di uno spazio; se sceglie "rotazione" gira uno dei quartieri di 90 gradi; se sceglie "scambio" può scambiare due quartieri fra loro ed infine, se sceglie "alibi" può girare una carta "sospetto".

Tocca poi a Jack scegliere due azioni ed infine al Detective utilizzare l'ultimo gettone rimasto. Nel turno successivo (quando inizia Jack) i gettoni vengono semplicemente rovesciati sull'altro lato e si procede allo stesso modo. E' ovvio che se è Jack a scegliere "alibi" non mostrerà la carta all'avversario, mentre se sceglie il Jolly non è obbligato a muovere un detective. Al termine del turno Jack deve sempre dire al detective se il suo personaggio è visibile, cioè se uno dei detective lo

può vedere dall'esterno del tabellone attraverso un serie di strade libere (i muri ovviamente bloccano la visuale). Se Jack è visibile si rovesciano tutti i quartieri con un personaggio fuori vista dei tre detective (riducendo così il numero dei sospetti) ed il detective prende il gettone turno. Se invece non è visibile si girano tutti i quartieri con i personaggi in vista dei detective e Jack prende il gettone turno.

Si procede così fino alla vittoria di uno dei due giocatori: il detective vince se scopre Jack (cioè l'ultimo personaggio rimasto sul tabellone) mentre il suo avversario vince se riesce ad accumulare almeno 6 "clessidre" (ogni gettone turno assegna una clessidra, mentre i personaggi pescati con l'azione "alibi" possono assegnare da 0 a 2 clessidre).

Mr. Jack Pocket ha mantenuto intatto il pathos e la suspense del gioco originale, nonostante le semplificazioni richieste da una versione "tascabile": naturalmente non può sostituire il fratello maggiore dal punto di vista grafico o tattile e certe mosse (tombini, barriere o navi nella versione New York) sono scomparse. Il risultato è un tempo di gioco ridotto ma il piacere resta ad altissimo livello per chi ama questo genere. Veramente consigliato.





di Andrea "Liga" Ligabue



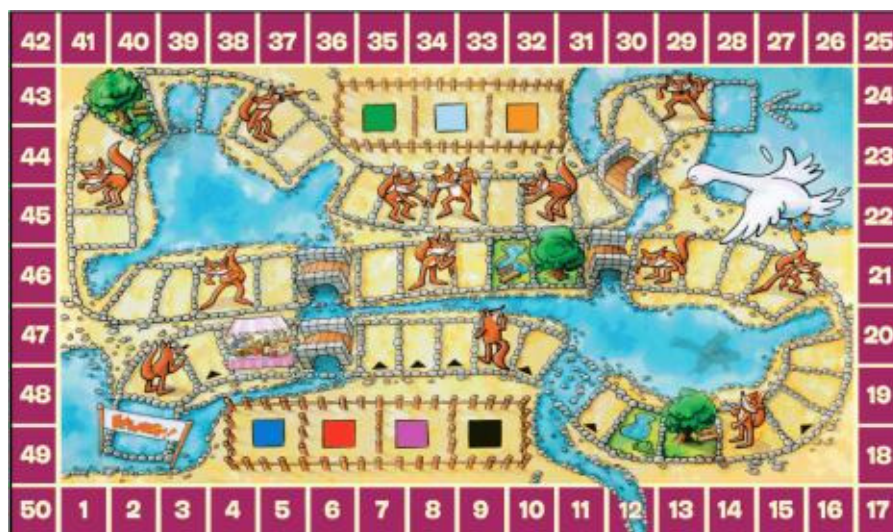
KWAK!

di Fabrica Ludens; IMAGOMMAGE, Oliphante, 2011
[2-4 giocatori; 45 minuti]

Non è cosa comune imbattersi in un gioco di un autore nuovo e di un editore nuovo, con una meccanica priva di elementi casuali, che non sia un astratto nel senso classico del termine e che funzioni bene. Se si vuole poi una grafica e dei materiali di buon livello le possibilità diventano davvero minime. Kwak! Di Fabrica Ludens, edito da IMAGOMMAGE e, per l'Italia, da Oliphante, è invece una di queste rare eccezioni.

In questo gioco per 2-4 veri volponi sarete impegnati in una improbabile e divertente corsa di oche, nel tentativo di fare arrivare la vostra protetta al traguardo sana e salva e nel frattempo catturare le oche avversarie utilizzando le trappole che ci sono lungo il percorso. Se la vostra oca raggiunge il traguardo vincerete la partita. Se nessun giocatore riesce a portare la propria oca al traguardo vincerà chi ha più punti. Se un giocatore ha catturato almeno due oche e supera i 50 punti vince la partita.

All'inizio della partita vi verrà assegnato un colore. Nel corso del gioco dovrete scoprire quale delle 7 oche è la vostra e quali sono le oche degli avversari. Anche le 7 gabbie disposte nel percorso hanno ognuna un colore segreto. Nel vostro turno di gioco potrete fare avanzare un'oca a vostra scelta di un massimo di 10 caselle. Se l'oca termina in una casella vuota o su una gabbia guadagna tanti punti quante sono le caselle percorse. Se l'oca termina il movimento su una casella volpe perdi invece tanti punti quante sono le caselle percorse ma puoi guardare il



colore dell'oca (senza farla vedere agli avversari) e guardare il colore di una gabbia e spostare la gabbia su una casella vuota.

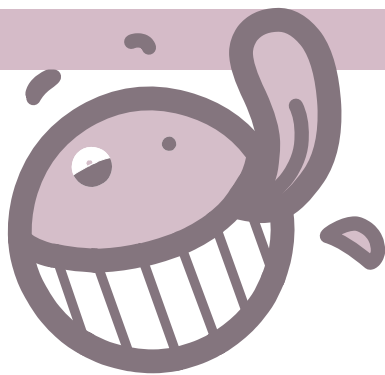
Quando muovi un'oca su una gabbia, se oca e gabbia sono dello stesso colore, avviene la cattura, altrimenti l'oca è salva e perdi tutti i tuoi punti tranne 1: eseguire una cattura è un'azione importante ma occorre essere cauti! Catturare le oche è fondamentale per impedire agli avversari di vincere e per potere ottenere la vittoria ai punti (solo dopo avere catturare due oche si può infatti superare i 50 punti e vincere ai punti!). Ci sono poi le caselle bosco in cui le oche si possono rifugiare e le caselle ponte ed acqua che permettono di raccogliere carte zuffa ed evento. Le carte zuffa ti permettono di tentare di "bloccare" un avversario ed impedirgli di eseguire una cattura (azione Gabbia o Bistrot) o di scoprire un'oca (azione Volpe).

Il gioco è divertente, vario ed avvincente, con una importante componente mnemonica e alcuni aspetti non marginali di bluff. Le sette oche sono leggermente diverse tra loro (collo a destra o a sinistra, ali aperte o chiuse) e quindi è possibile ricordare i colori delle oche già esaminate: ogni

partita sarà però diversa perché il colore di ogni oca viene determinato applicando segretamente una tessera magnetica sotto di essa ad inizio partita.

Risulta impossibile non fare un paragone con il grande Hare & Tortoise: rispetto al leggendario gioco di David Parlett Kwak è più dinamico e leggero, con un po' più di alea (ci sono le carte zuffa ed evento che sono non note e l'aspetto mnemonico che ad alcuni puristi può non piacere) ma senz'altro più adatto a chi cerca un'esperienza ludica meno impegnativa. Sicuramente un ottimo debutto per la Fabrica Ludence ed ancora una volta Oliphante dimostra di sapere scegliere e portare in Italia prodotti originali e divertenti.





Last Call: the Bartender Game

di Kris Gould; Wattsalpoag, Inc., 2010

[2-5 giocatori; 20 minuti]

Presentato alla Fiera di Essen 2010, Last Call: the Bartender Game è un semplice filler con argomento alcolico. Ogni giocatore è il padrone di un bar, e tutti usufruiscono di sei barman (comuni a tutti i giocatori) per realizzare dei cocktail prima e meglio degli altri.

Il meccanismo centrale del gioco è piuttosto semplice: ogni giocatore deve realizzare quattro diversi cocktail (di diversa complessità, le cui "ricette" sono fornite all'inizio del gioco), utilizzando uno dei sei barman. Per realizzare la ricetta, il barman deve avere sul suo banco almeno le bottiglie corrispondenti alla ricetta; ogni bottiglia addizionale, pur permettendo di completare la ricetta, ne altera il sapore e ne diminuisce il valore.

All'inizio del gioco ogni barman ha davanti a sé quattro bottiglie dello stesso superalcolico e non può realizzare nessuna ricetta. Per mettere i barman in condizioni di preparare i cocktail i giocatori devono spostare le bottiglie da un banco all'altro. Questo viene effettuato utilizzando un mazzo di carte, ciascuna delle quali ritrae uno dei barman. Un giocatore, che funge da mazziere, scopre una alla volta le carte che indicano quali barman possono passarsi uno degli ingredienti, mettendole davanti al rispettivo banco. Non appena uno degli altri giocatori ritiene di poter realizzare uno spostamento fruttifero, interrompe il mazziere. A questo punto, andando in ordine di priorità, uno solo dei giocatori tranne il mazziere, può spostare una sola bottiglia da un banco all'altro, purché entrambi i banchi abbiano davanti a sé almeno una carta; tali carte vengono scartate, poi ogni giocatore (in ordine di priorità) può realizzare uno o più



cocktails, utilizzando per ciascuno di essi uno dei sei banchi. Se il banco contiene soltanto gli ingredienti richiesti per il cocktail, questo viene realizzato "in purezza"; per ogni bottiglia aggiuntiva il giocatore riceve un "cubetto di ghiaccio", ovvero una penalità. Il giocatore che ha effettuato lo spostamento della bottiglia diventa ultimo nella scala di priorità, e assume il ruolo di mazziere. Il gioco prosegue finché un giocatore completa le quattro ricette. Inizia la fase finale del gioco: in ordine di priorità, gli altri giocatori devono realizzare le ricette rimaste, eventualmente effettuando gli spostamenti necessari: ogni spostamento costa una penalità (da aggiungere a quelle prese se il cocktail non è realizzato in purezza).

Vince il gioco chi completa le ricette col minor numero di penalità e, in caso di parità, chi le ha completate per primo.

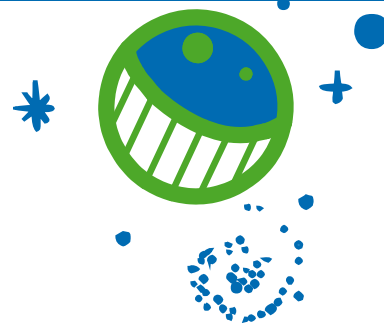
Il gioco si presenta con dei buoni materiali (ottimi i cubetti di ghiaccio di plastica, molto buone le bottiglie di superalcolici e i sottobicchieri, sufficienti le carte), regole semplici e ritmo sostenuto; pur essendo estremamente semplice, propone alcune scelte interessanti in termini di temporizzazione: meglio realizzare le ricette presto oppure in purezza?

Arguto il sistema di priorità, che ricorda quello di ZooSim/O Zoo Le Mio. L'argomento non lo colloca esattamente nei giochi per famiglie, spostandolo piuttosto verso il partygame.





di Andrea "Liga" Ligabue
traduzione di Andrea "Nand" Nini



Intervista a Stefan Feld

[Liga] Hi Stefan is really nice to have the possibility to interview you for ILSA. Like Emiliano Sciarra wrote in the book "L'Arte del Gioco" (The Art of Game), designing a game is a form of art not less than writing books or casting movies. The ambitious aim of this series of interviews is to point out the "style" of each designers, going through his production, trying to find a sort of personal "sign".

Ich glaube mein "Stil" besteht darin, dass in meinen Spielen die Spieler fast in jedem Zug echte Entscheidungen treffen müssen. Den zweiten Anspruch den ich an meine Spiele habe ist, dass es zumindest einen innovativen Mechanismus enthält. Außerdem gehe ich beim Entwickeln stets vom Mechanismus aus und das Thema kommt später. Und offensichtlich wird das in der Szene auch wahrgenommen.

[Liga] Yes, it has been noted. One of the aspect of the so called "German style" is set mechanic above theme. But we will go on your style later with more details.

You are still a "young" designer, since your carrier start in 2005, but you got fame designing 4 games for the prestigious Alea Series and really good titles for Queen too. Is there any game you are particularly proud of?

Es gibt an jedem Spiel etwas, hinter dem ich voll stehe bzw. was ich heute immer noch mag. So gesehen kann man von keinem „Lieblingsspiel“ reden

[Liga] OK, you like all your games equally? So, is there a game you got more from? In the Year of Dragon and Notre Dame are actually the two games best ranked on BGG (both in the top 100!) but Luna is doing really well too. Why do you think Notre Dame and In the Year of Dragon were much more appreciated than the other games?

Das hat verschiedene Gründe. Ich glaube, dass meine Spiele oft eine Zeit brauchen, bis die Spieler erkennen,

[Liga] Ciao Stefan, è molto bello avere la possibilità di intervistarti per ILSA. Come Emiliano Sciarra ha scritto nel libro "L'arte del Gioco", ideare un gioco è una forma d'arte non inferiore a scrivere libri o dirigere film. L'ambizioso obiettivo di questa serie di interviste è evidenziare lo "stile" di ogni inventore e cercare di trovare nella sua produzione una "firma" personale.

Penso che lo "stile" nei miei giochi sia il fatto che i giocatori devono prendere decisioni importanti ogni turno. E come secondo elemento, i miei giochi contengono sempre un meccanismo innovativo. Poi, io li creo prima pensando al meccanismo, l'ambientazione verrà in seguito. Penso che questo sia stato compreso dal pubblico.

[Liga] Sì, lo hanno notato. Uno degli aspetti del cosiddetto "Stile german" è la prevalenza della meccanica sull'ambientazione. Ma parleremo in dettaglio del tuo stile in seguito.

Tu sei ancora "giovane" come inventore, dato che la tua carriera è iniziata nel 2005, ma sei diventato famoso per aver creato 4 giochi per la prestigiosa Serie Alea e anche per titoli molto buoni per la Queen. C'è un gioco del quale sei particolarmente orgoglioso?

C'è qualcosa in ogni gioco, qualcosa in cui mi ritrovo o che mi piace ancora, per questo non posso parlare di un solo "Gioco preferito".

[Liga] OK, tutti i tuoi giochi ti piacciono allo stesso modo? Quindi c'è un gioco dal quale hai ottenuto di più? "In the Year of the Dragon" e "Notre Dame" sono attualmente i giochi più quotati su BGG (entrambi nella top 100!) ma anche "Luna" si sta comportando bene. Perché pensi che "Notre Dame" e "In the Year of the Dragon" siano più apprezzati degli altri giochi?

Ci sono svariate ragioni. Penso che i giocatori

welche Qualitäten es hat. Oft ist es so, dass die Bewertungen im Lauf der Zeit steigen. Zum anderen dauern „Notre Dame“ und „Im Jahr des Drachen“ nicht so lange. Heutzutage ist das scheinbar ein wichtiges Kriterium für den Erfolg eines Spieles.

[Liga] how you will create a game: where the ideas comes from and the designing process?

Zuerst habe ich eine grobe Idee für einen Mechanismus. Diesen versuche ich dann in eine passende Spielumgebung einzubetten. Dass passiert meist alles in Gedanken und mit ein paar wenigen Notizen. Dann setze ich mich an den Computer und designe einen Prototypen, den ich anschließend zusammenbastle. Daraufhin spiele ich für mich allein und übernehme die Rolle von mehreren Spielern. Dabei merkt man schon sehr schnell, ob die Idee grundsätzlich funktioniert oder nicht. Falls ja, wird das ganze verfeinert und ich gehe damit in die Testgruppen. Wenn es dort gut ankommt und ich weitere Eindrücke sammeln konnte, schicke ich es an einen Verlag.

[Liga] You talk about testing groups. Do you have a fixed group of friends/tester? Usually how long is the testing phase before sending the prototype to publishers?

Ja ich bin Mitglied bei den Offenburger-Spiele-Freunden. Das ist ein Spieleclub in meiner Region. Dort finden die meisten Tests statt. Manchmal lade ich aber auch Freunde zum Testen ein. Wie lange die Testphase dauert hängt natürlich von der Komplexität der Spiele ab. Bei den anspruchsvollen Spielen dauert die Entwicklung aber so 1-2 Jahre.

[Liga] something about team-working: if you like or not like and why

Prinzipiell würde ich gerne auch im Team Spiele entwickeln, was mit „Dribbelfieber“ ja auch schon einmal vorkam. Aber ich habe gemerkt, dass es für mich sehr schwer ist, das Ganze terminlich zu koordinieren. Ich habe ganz bestimmte Phasen im Jahr in denen ich sehr viel an Spielen arbeiten kann, und dann wieder Phasen in denen wochenlang gar nichts geht. Und das ist für eine Zusammenarbeit relativ schwierig.

[Liga] So you think team working is a nice things but not so easy to do. How much important are the theme and settings?

Wie schon oben beschrieben, kommt das Thema erst

impeghino tempo per scoprire le qualità dei miei giochi, per cui può accadere che i voti aumentino col tempo. Poi, „Notre Dame“ e „In the Year of the Dragon“ sono giochi non troppo lunghi. E questo attualmente è un fattore importante per il successo di un gioco.

[Liga] Come crei un gioco: da dove ti arrivano le idee e il processo creativo?

Inizio con un'idea approssimativa per un meccanismo, dopodiché cerco di inserirla in un ambiente appropriato. Questo normalmente avviene tutto nella mia testa e con poche note. Quindi mi siedo al computer e disegno un prototipo con il quale proseguo il lavoro. Lo gioco da solo, nei panni di tanti giocatori; è qui che capisco in breve tempo se l'idea funziona o no come principio. Se funziona, perfeziono il tutto e lo propongo ai gruppi di test; se viene valutato positivamente e riesco a raccogliere molte opinioni, lo mando ad un editore.

[Liga] Parli di gruppi di test. Hai un gruppo fisso di amici/tester? Normalmente quanto dura la fase di test prima di mandare il prototipo agli editori?

Sono un membro di un club ludico che si trova nella mia zona („Offenburger-Spiele-Freunden“). Qui faccio la maggior parte dei test. Qualche volta invito anche degli amici per i test. La durata dei test dipende dalla complessità dei giochi. I test di quelli più complessi hanno impiegato anche uno o due anni.

[Liga] Parlami del team-working: ti piace o non ti piace lavorare con altri inventori? Perché?

Di base mi piacerebbe sviluppare giochi in team con qualcuno, in passato ho creato „Dribbel-Fieber“ ed è stata una bella esperienza. Ma ho notato che è molto difficile per me rispettare le scadenze. Ci sono periodi in cui lavoro molto sui giochi, e periodi in cui non faccio nulla per settimane, e questo rende difficile lavorare con qualcuno.

[Liga] Così pensi che il team-working sia un'ottima cosa ma difficile da realizzare in concreto. Cosa ne pensi dell'importanza del soggetto e dell'ambientazione?

Come ho già detto, il soggetto arriva abbastanza dopo.

recht spät. Für mich ist wichtig, dass das Thema das Gameplay unterstützt, aber nie auf Kosten der klaren Mechanismen. Das bedeutet, dass ich nie eine Detailregel in ein Spiel einbauen würde nur um näher am Thema zu sein.

[Liga] Tell me something about your "Master".

Ich denke diese Frage zielt auf Stefan Brück von Alea ab. Also diesbezüglich kann ich nur sagen, dass er mein Tun sehr beeinflusst hat. Zum einen habe ich sehr viel von ihm gelernt, was man beim Spiele erfinden beachten muss. Zum anderen verstehen wir uns auch auf der menschlichen Ebene sehr gut, so dass das gemeinsame Spieleentwickeln immer viel Spaß bereitet.

[Liga] So now we can really go in details, talking about your style. Actually you tell us that the starting point is the mechanic and that no new rules are introduced to be in line with the theme. You also point out the interest of having a new mechanism and the importance of letting players having their own decision. That's fine but it is not enough for me to have a clear idea of Stefan Feld style. Of course we have to focus on the mechanic: what do you think about the weight of luck in your games? What about the structure of the turn? What do you really think when you talk about an innovative mechanic?

Zuerst denke ich immer über einen "Motor" nach, der das Spiel am Laufen hält. So wie beispielsweise die Windrose in „Macao“ oder die Würfel in „Burgen von Burgund“. Am Besten sollte so was neu sein und in der Form in anderen Spielen noch nicht vorgekommen sein. Wenn sich dies gut anfühlt, kommen weitere Komponenten dazu. Dabei beachte ich meistens, dass der Spieler eine überschaubare Anzahl an Möglichkeiten hat, zwischen denen er sich entscheiden muss. Desweiteren ist mir der Wiederspielreiz ein großes Anliegen. Hierfür baue ich dann Elemente ein, die jedes Spiel zu Veränderungen führen. Das ist ein schwieriger Prozess, da das manchmal aus dem Ruder läuft. Hierzu gehört natürlich ein gewisses Zufallselement, welches etwas Glück mit hinein bringt. Das Ganze packe ich dann in eine übersichtliche Struktur, weil es für die Spieler dann einfacher wird. Und zum Schluss kommt dann das Feintuning bis eine ausgewogene Verteilung der Siegpunkte entstanden ist.

[Liga] And do you think the designer is an artist, a working with creativity or, actually, more close to acr

Per me è importante che l'ambientazione sia appropriata per il meccanismo, ma mai a spesa della semplicità del regolamento. Questo vuol dire che non aggiungerò mai una regola complessa in un gioco solo per verosimiglianza al soggetto.

[Liga] Parlami del tuo "Maestro".

Penso che tu ti riferisca a Stefan Brück della Alea. Posso solo dire che ha avuto molto influenza sulle mie decisioni. Per dirne una, ho imparato molto da lui, su quello che devi considerare quanto inventi un gioco. E sul piano umano ci troviamo molto bene, per cui è sempre un piacere sviluppare giochi per la sua azienda.

[Liga] E ora entriamo nel dettaglio sul tuo stile. Ci hai detto che il punto di partenza è la meccanica e che non aggiungi regole per rispettare il tema. Hai anche sottolineato come sia importante avere meccaniche innovative e dare ai giocatori molte decisioni da prendere. Questo è chiaro ma non è sufficiente per farmi un'idea dello stile di Stefan Feld. Chiaramente ci dobbiamo focalizzare sulle meccaniche: cosa ne pensi del peso della fortuna nei tuoi giochi? E della struttura del turno? Cosa pensi realmente quando parli di meccaniche innovative?

Come prima cosa, penso sempre ad un "motore" che faccia funzionare il gioco. Ad esempio la rosa dei venti in "Macao" e i dadi in "The Castles of Burgundy". Nel migliore dei casi dev'essere nuovo o non essere mai stato usato in quella forma in altri giochi. Se mi sembra buono, aggiungo altri componenti. E i giocatori devono avere un numero limitato di scelte da prendere. Dopodiché la mia preoccupazione è la rigiocabilità, per questo aggiungo elementi che cambiano in ogni partita. Questo è un processo complicato, dato che qualche volta il motore va fuori controllo. Questo processo aggiunge naturalmente un elemento casuale, che porta anche un po' di fortuna nel gioco. Dopodiché ripulisco la struttura, per renderla più semplice da comprendere per i giocatori. E alla fine c'è la messa a punto finale, per bilanciare la distribuzione dei punti vittoria.

[Liga] E pensi che l'inventore di giochi sia un artista, qualcuno che lavora con la creatività, oppure

aftsman with special skills?

Das ist eine schwierige Frage. Für mich wohl am ehesten die Arbeit mit der "Kreativität". Künstler würde ich als zu hoch gegriffen bezeichnen, da während des Entwicklungsprozesses keine „Gefühle“ mit einfließen. Beim Spielen dann aber hoffentlich um so mehr.

[Liga] is there a game designed by others you really would like to have designed yourself?

Tadsch Mahal. Der Versteigerungsmechanismus in diesem Spiel ist weltmeisterlich.

[Liga] Try to describe Stefan Feld with just 3 Stefan Feld games: which and why?

- Im Jahr des Drachen: Unter Druck arbeiten und trotzdem gute Ergebnisse erzielen.
- Revolte in Rom: Das ganze Leben ist ein Risikomanagement.
- Um Ru(h)m und Ehre: Man sollte nicht immer alles so Ernst nehmen.

più simile ad un artigiano con particolari abilità?

Questa è una domanda alla quale è difficile rispondere. Per quanto mi riguarda, lavoro molto con la creatività. Ma dire artista è più impegnativo, dato che nel processo di sviluppo di un gioco non si trasmettono emozioni. Queste ultime spero che arrivino giocando.

[Liga] C'è un gioco ideato da qualcun altro che tu avresti voluto creare?

Taj Mahal. Il meccanismo di aste di questo gioco è eccezionale.

[Liga] Cerca di descrivere Stefan Feld con solo tre giochi: quali e perché?

- In the Year of the Dragon: lavorare sotto pressione cercando comunque di ottenere buoni risultati.
- Revolte in Rom: la vita è tutta una gestione del rischio.
- Um Ru(h)m und Ehre: non si dovrebbe mai prendere qualcosa troppo sul serio.





Ticket to Ride

Solo iPad; Days of Wonder;

1-5 giocatori: AI e Multiplayer (pass'n'play e online),
Inglese, Francese, Tedesco – Versione testata: 1.1 del 09/07/2011



In Carrozza! Si parte! Si ma per dove? E' in pieno atto un fenomeno nuovo che potrebbe aprire sviluppi interessanti e ad oggi imprevedibili, le magiche tavolette che si diffondono fra noi hanno un potenziale intrinseco immenso come piattaforme di supporto per i giochi da tavolo, per i quali potrebbero rappresentare quello che il PC è stato per gli scacchi. Siamo ancora in una fase iniziale ma è ormai più di un anno che le AppBoard (neologismo!) si stanno facendo strada a volte in maniera sorprendente.

Ticket to Ride è a mio avviso l'incipit ideale essendo di per sé un punto di riferimento in quanto ormai un classico ed nello stesso tempo icona del gioco di successo di questi ultimi anni. L'intenzione non è quella quindi di recensire il gioco ma di cercare di capire cosa è stato trasferito nella trasposizione per iPad e quali nuove eventuali opportunità ci sono.

Senza tanti giri di parole posso affermare che giocare a Ticket to Ride su iPad è

un'esperienza decisamente gratificante, fin dalle prime battute si ha la sensazione di avere sottomano un prodotto realizzato con estrema attenzione e cura. L'interfaccia di gioco è molto chiara, il giocatore ha a sua disposizione tutte le informazioni necessarie organizzate in modo molto funzionale. Pescare le carte, piazzare le carrozze si fa con naturalezza, difficilmente avrebbero potuto fare di meglio.

Il programma una volta avviato mette a disposizione "solo" la mappa degli USA mentre "in App" è possibile acquistare separatamente le altre espansioni (Europa, Svizzera e tutta la serie 1910).

Le modalità di gioco sono 3: solitario, Pass & Play e online.

In solitario si affrontano avversari controllati dalla IA, il livello di sfida è abbastanza buono ognuno di loro ha una certa personalità e uno stile di gioco proprio tuttavia non è presente la possibilità di scegliere il livello di difficoltà degli avversari, mancanza grave a mio modesto parere.

La modalità Pass & Play è stata inserita a grande richiesta solo nella release 1.1., permette di organizzare partite con più avversari umani e/o AI nell'unica modalità possibile: hot seat. In questo caso emergono i limiti non tanto del programma ma della piattaforma in sé debole per i giochi che prevedono una mano coperta. Infatti nel caso ci si cimenti con questa modalità si è costretti a dover passare continuamente il vostro iPad di mano, oltre che scomodo è anche rischioso visto che se cadesse le conseguenze potrebbero essere spiacevoli....

La modalità online è semplicemente il top del settore, il colpo d'ala che vi permette di apprezzare in toto le potenzialità della tavoletta. Dovete essere registrati come utente su Days of Wonder o su Gamecenter. Organizzare e/o unirsi ad una partita di n-giocatori è semplicissimo e veloce (i giocatori online sono sempre molti), se avete una connessione decente la partita scorre che è un piacere, inoltre se qualcuno abbandonasse, niente paura, s'inserisce un Bot che porta a termine la partita. Infine, per gli amanti del metagaming, esiste una classifica mondiale basata su un punteggio tipo ELO. Il tutto gira su server proprietari Days of Wonder pertanto chi vorrebbe sfidarsi su Gamecenter resterà deluso in quanto non esistono né punteggi né achievement, peccato.

In conclusione Ticket to Ride lancia days of Wonder nell'olimpico degli sviluppatori di AppBoard già al primo, ehm, secondo tentativo. Della prima creatura, Small World, ne possiamo riparlarne...





Catan

Android; USM;

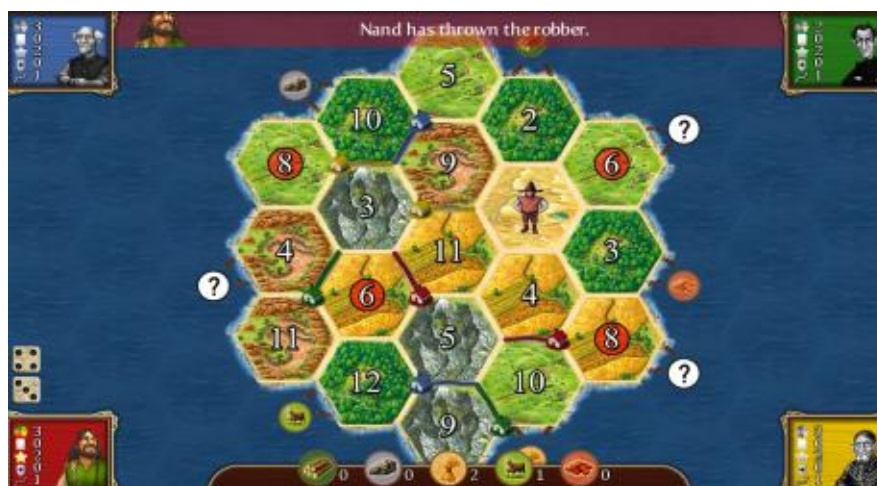
I-4 giocatori: AI e Multiplayer (pass'n'play)



I giochi da tavolo disponibili sulla piattaforma Android non raggiungono il numero di quelli su iOS, ma qualcosa si sta muovendo. E quando cominciano ad apparire i "classici", significa che siamo a buon punto: questo "Catan" è la trasposizione del classico per antonomasia (fino a qualche tempo fa era presente anche una versione non ufficiale, ora sparita, il che è comprensibile).

Che cosa vi trovate se spendete i necessari 1,99 euro? Un prodotto realizzato con discreta cura: la grafica è di buon livello, comprensibile e funzionale, lo stesso si può dire dell'interfaccia (i comandi non sono mai più lontani di un paio di tocchi e il sistema risponde con prontezza); l'audio è gradevole e contribuisce a creare l'atmosfera giusta per godersi una classica partita a Coloni di Catan senza dover recuperare una scatola o altre tre persone disponibili a tuffarsi nel passato.

Tutto positivo? Quasi, innanzitutto è quasi d'obbligo l'acquisto dell'espansione "Seafarers": anche se nel base è già compreso un "Seafarers Lite" che permette di provare uno scenario con le regole dei marinai, l'espansione permette di giocare ad una modalità campagna che dà molta più longevità al gioco: questa è composta da sedici scenari (con varie regole speciali e disposizioni iniziali, che si sbloccano man mano che vengono completati e che possono essere quindi rigiocati senza dover seguire sempre la stessa sequenza), collegati tra loro da una semplice storia che introduce via via le varie personalità della IA del gioco; queste ultime sono otto, identificate da tre caratteristiche ("espansività", abilità e aggressività). È sempre disponibile il regolamento, vari tutorial e il glossario dei termini utilizzati.



In alternativa alla campagna è possibile sempre giocare ad una partita singola, scegliendo gli avversari tra umani e computerizzati (purtroppo non ci sono modalità on-line o wi-fi e l'unica possibilità per giocarci con gli amici è passarsi il cellulare), e potendo anche scegliere alcune variazioni nel regolamento:

- un brigante più amichevole dello standard, che non può essere riutilizzato contro lo stesso giocatore finché questi non ottiene altri punti vittoria,
- oltre al normale lancio di dadi si può usare un mazzo di 36 carte corrispondenti ai risultati (in modo da diminuire l'alea e garantendo una distribuzione perfetta) e lo stesso mazzo con cinque carte tolte a caso (per non giocare con l'informazione completa di quali valori usciranno),
- una città e un insediamento al posto dei classici due insediamenti iniziali,
- punti vittoria variabili (da nove a quindici),
- bonus risorsa a scelta per chi non ha ottenuto risorse con i dadi nei cinque turni precedenti.

Le varie IA sono abbastanza competitive e possono risultare stimolanti, a patto però di sopportare una certa aggressività: se si è in testa si può essere certi che qualunque brigante (ottenuto ai dadi o attraverso le carte) vi sarà automaticamente rivolto contro (con buffi balletti che riguarderanno

esclusivamente esagoni dove siete presenti voi); in ogni caso le AI rimangono sempre disponibili per il commercio (a differenza di qualche umano).

L'interfaccia è chiara e funzionale (si può fare lo zoom in qualunque momento e in ogni caso il software lo fa automaticamente quando si deve operare su un'area ristretta) e permette di tenere sotto controllo tutti i dati (per tutti i giocatori dà il numero di punti vittoria, risorse possedute e carte in mano, assieme al numero di cavalieri e lunghezza della strada più lunga; per il giocatore corrente dà il numero delle cinque risorse possedute); la schermata del commercio è immediata e permette di gestire la complessità delle contrattazioni in modo semplice. Ed per quanto riguarda l'aspetto grafico, è possibile scegliere fra tre differenti set di esagoni (classici, "Kosmos" e "Mayfair").

Sul mio Galaxy Tab il programma si è rivelato robusto e nella versione corrente hanno risolto un bug che non permetteva di inserire il nome del giocatore; il gioco funziona perfettamente sullo schermo grande, sfruttando tutto lo spazio.

In conclusione, un ottimo inizio per questa piattaforma, che avrà un seguito se le notizie che sono circolate sono corrette: ovvero che è in sviluppo per questo gioco l'espansione Città e Cavalieri.



Il Giornalismo Ludico in Italia

Cosa manca davvero al mondo del gioco da tavolo? Perché il nostro hobby, che ovviamente noi riteniamo di massimo interesse e rilievo stenta ancora a decollare nel mercato di massa e a trovare il posto che merita nella società? Eppure tutti noi sappiamo per esperienza che difficilmente famiglie, bambini ed adulti resistono al fascino dei giochi da tavolo se opportunamente instradati, se approcciati con il giusto titolo presentato da un appassionato ed esperto.

Perché questo approccio non può essere più sistematico, strutturato? Perché non può esistere un riferimento a cui famiglie e interessati possono guardare che sia al tempo stesso professionale ed accurato, andando al di là delle comunità web, riviste o siti amatoriali?

Finché si parla di enigmistica, di poker o anche di videogame si trovano schiere di esperti e giornalisti disposti a concedere spazi sui media, a scaldarsi per ogni notizia, a dare rilievo anche alla più piccola curiosità... ma il nostro hobby rimane escluso dal grande giro delle notizie che contano: non ci sono rubriche ludiche di rilievo su magazine e riviste, tanto meno sui quotidiani.

Non esiste più una rivista di giochi da tavolo in Italia (ci sono stati diversi encomiabili tentativi) anche se ce ne sono tantissime di enigmistica o dedicate ai più svariati hobby? Perché? Cosa manca? Senz'altro mancano i giornalisti ludici veri: quasi tutti quelli che parlano e scrivono di giochi sono autori o editori e la cosa non è certo positiva. Come se a fare il critico cinematografico fosse un regista. Il critico ludico ad oggi non riscuote molto successo perché nel settore siamo tutti un po' esperti e fuori non c'è interesse: a chi interessa il nuovo gioco di Knizia o lo stile di Faidutti? A chi interessa cogliere l'epocale svolta che Dominion ha dato al mondo del gioco offrendo una rivisitazione del gioco di carte che va oltre il collezionabile?

Il giornalismo ludico in Italia stenta a decollare, secondo me, perché da un lato mancano gli spazi e dall'altro manca il supporto dall'editoria ludica stessa che, purtroppo, ancora non ha i mezzi economici per supportare in maniera adeguata giornalisti e recensori di mestiere. Ciò che avviene nel mondo dei videogame o del toys non avviene ancora nel mondo del gioco da tavolo.

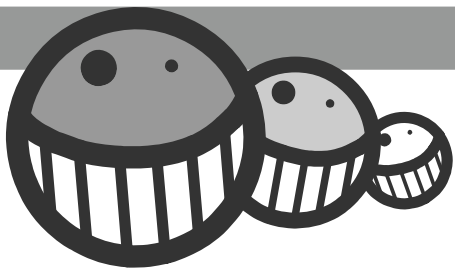
Ci vorrebbe un gruppo di coraggiosi giornalisti che facesse quello che Spielbox ha fatto in Germania: sdoganare il gioco da tavolo, facendolo conoscere alle masse o quanto meno ad un pubblico che va al di là della stretta cerchia di appassionati. Coraggiosi perché ad ora sarebbe un salto nel buio perché mancano gli interlocutori (finanziatori) con sufficienti strumenti per capire il progetto. Servirebbe qualcosa con la forza di uscire dal giro degli appassionati, approdando nelle edicole o nei negozi di giocattoli ...

I numeri per ora non ci sono e i tempi forse non sono ancora maturi anche se ci sono diversi editori italiani che stanno crescendo muovendosi bene nel settore, con professionalità e le giuste scelte. Chissà che nei prossimi anni non ci siano i margini e gli interessi per una rivista davvero di settore che possa portare benefici a tutti, andando oltre gli interessi del singolo editore ma ponendosi come organo serio di informazione ludica al fine di promuovere un hobby ed un movimento da cui tutti trarrebbero poi beneficio.

O chissà che un qualche editore "illuminato" non colga l'opportunità di dare uno spazio sui media tradizionali (quotidiano o rivista) per l'informazione ludica, come già avviene per le opere cinematografiche o letterarie.

Serve che davvero cominci ad esserci un giro di esperti ludici che non siano autori o editori: giornalisti di settore, interessati alle novità, ai retroscena, alle notizie.

I giochi di Stefan Feld



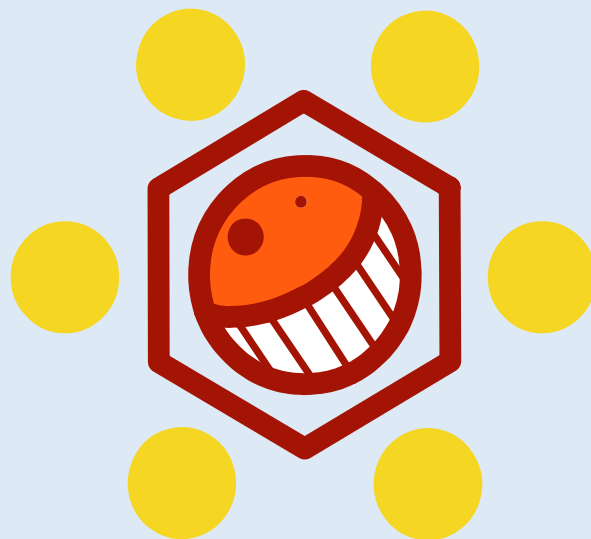
secondo BoardGameGeek (aggiornati al 17/09/2011)

Questa classifica è stata realizzata selezionando i giochi il cui autore è Stefan Feld.

1	In the Year of the Dragon di Stefan Feld; Alea, Filosofia Editions, Rio Grande Games, 2007 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic, Medieval	BGG rank: 86° (media 7,49 - 4558 voti)
2	Notre Dame di Stefan Feld; Alea, Filosofia Editions, Rio Grande Games, 2007 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic, Renaissance	BGG rank: 93° (media 7,45 - 5618 voti)
3	Macao di Stefan Feld; Alea, Ravensburger, Filosofia Editions, Rio Grande Games, 2009 Giocatori: 2-4 Categorie: Dice, Nautical	BGG rank: 123° (media 7,48 - 2151 voti)
4	Die Burgen von Burgund di Stefan Feld; Alea, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Medieval, Territory Building	BGG rank: 143° (media 7,85 - 839 voti)
5	Luna di Stefan Feld; Hall Games, Z-Man Games, 2010 Giocatori: 1-4 Categorie: Fantasy	BGG rank: 224° (media 7,59 - 836 voti)
6	Roma di Stefan Feld; Queen Games, 2005 Giocatori: 2 Categorie: Ancient, Card Game, Economic	BGG rank: 341° (media 6,98 - 2537 voti)
7	The Speicherstadt di Stefan Feld; Eggertspiele, The Game Master BV, Z-Man Games, 2010 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic	BGG rank: 397° (media 7,04 - 1213 voti)
8	Arena: Roma II di Stefan Feld; Queen Games, 2009 Giocatori: 2 Categorie: Ancient, Card Game, Economic	BGG rank: 441° (media 7,33 - 597 voti)
9	Strasbourg - Die Zeit der Zünfte di Stefan Feld; Pegasus Spiele, 2011 Giocatori: 3-5 Categorie: Economic	BGG rank: 819° (media 7,25 - 309 voti)
10	The Name of the Rose di Stefan Feld; Ravensburger, Rio Grande Games, 2008 Giocatori: 2-5 Categorie: Bluffing, Medieval, Murder/Mystery, Novel-based	BGG rank: 976° (media 6,66 - 604 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Rum & Pirates
Die Burgen von Burgund
Notre Dame
In the Year of the Dragon
Roma
Arena: Roma II
It Happens..
The Name of the Rose
Luna
The Speicherstadt
Strasbourg
Macao
A Few Acres of Snow
Principato
Heroica
Alien Frontiers
Firenze
Pantheon
Lancaster
King of Tokyo
Haggis
Yggdrasil
Mr. Jack Pocket
KWAK!
Last Call: The Bartender Game



www.ilsa-magazine.net

numero 13