

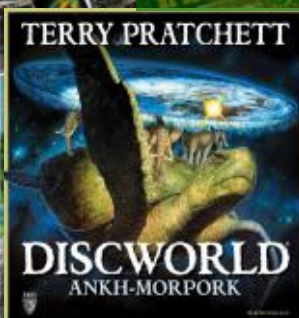


ilsa

#14

informazione ludica a scatola aperta

Speciale



Spiel 2011

www.ilsa-magazine.net

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.

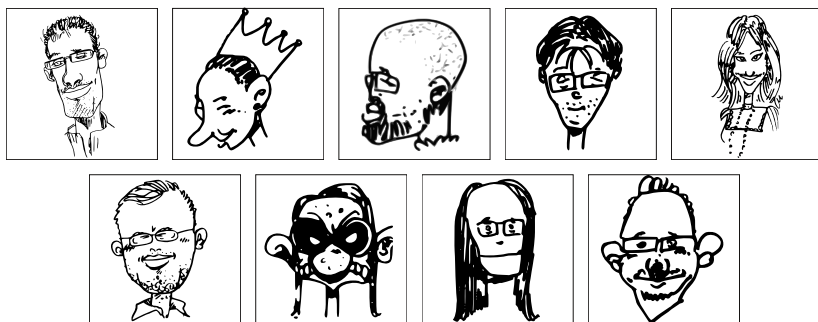
Tutti i diritti sono riservati. I copy-right di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori. La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della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



Hanno collaborato: Fausto "Faustoxx" Berutti, Guglielmo "Guglia" Cinti, David "Deiv" Malagoni, Pietro "Obelix" Cremona, Luca "Mr. P." Pancioni, Lucio "Iago" Pierobon.

REDATTORI

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

COMPOSIZIONE COPERTINA

Fabio "fab!o" Cambiaghi
Mauro "MDM" Di Marco

IMPAGINAZIONE

Mauro "MDM" Di Marco

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



Prime impressioni

Alba Longa	5	Phantom League + Mostly Harmless	30
Alcatraz: The Scapegoat	6	Power Grid: The First Sparks	31
Bios Megafauna	7	Pret-a-porter	32
Coney Island	8	Revolver	33
Core Worlds	9	Ristorante Italia	34
Discworld: Ankh-Morpork	10	Sake & Samurai	35
Drum Roll	11	Santiago de Cuba	36
Dungeon Petz	12	Sherlock	37
Dungeon Fighter	14	Sit Gloria Romae	38
Eclipse	15	Space Bastards	39
Fortuna	17	Test of Fire: Bull Run 1861	40
Friday	18	Tournay	41
Helvetia	19	Trajan	42
Kingdom Builder	20	Upon a Salty Ocean	43
Last Will	21	Uskoci	44
Lost Temple	22	Vanuatu	45
Lupin the Third	23	Vintage	46
Mage Knight Board Game	24	Warage	47
Mare Balticum	25	Wiraqocha	48
Masters of Commerce	26	K2: Broad Peak	49
MIL (1049)	27	Rallyman: Dirt	49
Nefarious	28	Altre opinioni	50
Panic Station	29		

Giochi da tavoletta



Elder Sign - Omens	51
--------------------	----

Oltre i confini



Intervista a Vlaada Chvatil	52
-----------------------------	----

L'altro editoriale



Tutto è troppo?	62
-----------------	----

In fila per uno



I giochi di Essen 2011	63
------------------------	----



Niente di Nuovo?!

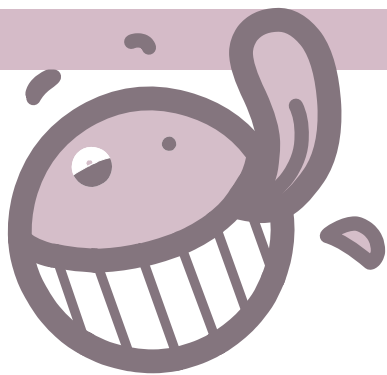
Ecco, l'esperimento è oramai diventato tradizione: per la terza volta la redazione di ILSA si è recata alla fiera di Essen per individuare, nella sterminata messe di nuovi titoli, dei giochi su cui trasmettervi le proprie prime impressioni "al tavolo". Non vi nascondo che l'impresa si fa sempre più ardua, sia per l'offerta assai ampia in termini di titoli e di editori (al punto che quest'anno è stato aperto un ulteriore padiglione), sia per un generale processo di omologazione della produzione che, compressa dalla competizione, tende ad offrire -probabilmente per non rischiare troppo- prodotti simili come durata e livello di complessità.

Durante le ultime sei settimane, dopo un primo processo di selezione avvenuto in sede di fiera, i redattori e alcuni collaboratori si sono seduti attorno ai tavoli per provare e discutere insieme di quei giochi che trovate descritti e commentati nei brevi articoli del numero: fedeli alla linea editoriale che ci contraddistingue, riteniamo impossibile poter esprimere opinioni basandosi solo sulla lettura del regolamento o su un paio di turni giocati frettolosamente nel chiasso di una fiera/mostra/festival.

Questo numero speciale contiene le prime impressioni su 44 fra giochi ed espansioni: secondo l'autorevole Spielbox, abbiamo trascurato circa 700 delle novità presentate allo Spiel 2011. I titoli scelti sono stati selezionati tenendo in considerazione tutta una serie di fattori, tra cui: le due classifiche della fiera (la Scoutaktion di Fairplay e il BGGBuzz di BoardGameGeek), peraltro quest'anno estremamente volatili e poco significative, l'equilibrio fra autori noti e autori che presentavano il loro primo gioco, il ranking relativo nella classifica di BoardGameGeek, i gusti dei redattori e, non ultima, la ricerca di elementi innovativi. Completa la ricca serie di Prime Impressioni un'intervista a Vlaada Chvatil, uno dei protagonisti del mondo dei giochi da tavolo e della fiera, in cui venivano presentati tre suoi nuovi titoli: Dungeon Petz, Mage Knight Board Game e Pictomania.

Data la prossimità alla fine del 2011, questo è anche il momento di fare un rapido bilancio dell'attività di quest'anno, che ha visto incrementare il numero di uscite rispetto alla media: per questo mi sento di ringraziare i redattori, i collaboratori e voi lettori, il cui numero è sensibilmente aumentato. Questo fatto ha portato indubbiamente tutta la redazione a spendersi per migliorare questa pubblicazione gratuita. Tuttavia, la fine dell'anno ci ricorda che ILSA, per poter funzionare, sostiene anche delle spese fisse, che mi piacerebbe dividere con quei lettori che ritengono utile il nostro operato: considerate, se ne avete voglia e facoltà, la possibilità di sostenerci con una piccola donazione, utilizzando il link disponibile sul sito.

Senza volervi rubare tempo ulteriore, vi auguro una buona lettura...



Alba Longa

di Graeme Jahns; HUCH! & friends, Quined Games, 2011
[2-5 giocatori; 90 minuti]

Alba Longa è la versione commerciale di The Great Pyramid di Graeme Jahns che nel 2009 vinse il Concorso internazionale dei giochi di società promosso in Francia dal Centre National du Jeu.

Il gioco è per 2-5 giocatori ed una partita con 4 giocatori dura circa due ore. Lo scopo in Alba Longa è essere i primi ad avere 16 abitanti ed aver costruito 10 monumenti.

verifica se qualche giocatore ha raggiunto gli obiettivi di vittoria e in caso contrario si procede a giocare un nuovo anno.

Le meccaniche basilari sono quelle di dice allocation e worker placement. I giocatori a turno lanciano i quattro dadi colorati e ne scelgono uno che indicherà quanti lavoratori e in quale attività destinarli. Gli altri giocatori, a turno, pagando 1 moneta potranno scegliere uno dei dadi rimasti e

così via fin quando tutti i giocatori passano. A questo punto

vengono risolte le attività dei nostri sudditi meeples. Tali

attività sono:

Soldati per difendere la propria città ed attaccare quelle avversarie - dado nero;

Mercanti per procurare denari alla propria città - dado grigio;

Cavatori di pietra per costruire monumenti - dado bianco;

Sacerdoti per ingraziarsi il benvolere degli dei che ricambieranno questa devozione con raccolti più copiosi e con carte bonus - dado marrone;

Agricoltori (solo nella stagione del raccolto) per procurare il frumento necessario a sfamare i cittadini e incrementare la propria popolazione - qualsiasi dado quando è il nostro turno di "riunire la corte".

La prima attività che viene risolta è quella dei soldati. I giocatori scelgono segretamente una città avversaria da attaccare e rivelano le carte. Potrà quindi

accadere che 2 o più città attacchino contemporaneamente lo stesso avversario, e in questo caso uniscono le forze per un attacco congiunto. A questo punto i giocatori delle città scelgono una tra le carte eroe a loro disposizione, il loro valore (da 0 a 5 punti) verrà aggiunto all'attacco e alla difesa dei rispettivi eserciti. I combattimenti vengono risolti e se il valore d'attacco supera quello di difesa, vengono eseguiti i sabotaggi che consistono nel bruciare l'attività di uno o più lavoratori. Risolti i combattimenti, si prosegue con lo svolgimento delle altre attività dei lavoratori. L'attività di combattimento è senz'altro la parte più innovativa e vivace di Alba Longa. Il gioco presenta alcune varianti nel regolamento e suggerisco di giocarlo con la variante "Spoils of war" che permette di catturare gli abitanti delle città attaccate e farli lavorare nel proprio insediamento, per dare al gioco quella vivacità di cui ho sentito la mancanza. Anche per quanto riguarda le condizioni meteorologiche, le differenze non sono così sensibili e alla fine Alba Longa mi è sembrato monotono, ripetitivo e con poche strategie alternative.



Il gioco è composto da 5 plance giocatori, 1 plancia mercato, 4 dadi colorati a forma di prisma, 90 meeples, numerose carte suddivise in mazzi eroi e città obiettivo, carte meteorologiche e carte benevolenza degli dei e monete. Nella plancia ciascun giocatore disporrà i propri abitanti (8 all'inizio della partita) nei vari settori produttivi della città.

Il gioco è suddiviso in anni, a loro volta suddivisi in due stagioni: una di semina (dove non sono necessari agricoltori) ed una di raccolto. Finita quest'ultima stagione sarà necessario sfamare i propri sudditi ed eventualmente incrementare la propria popolazione con il surplus di produzione agricola. Alla fine di questa stagione, si





di Fabio "fablo" Cambiaghi



Alcatraz: The Scapegoat

di Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz; Kuźnia Gier, 2011
[3-4 giocatori; 60 minuti]



Il turno è semplice, i giocatori hanno un certo numero di punti azione da spendere e possono usare questi punti in diversi modi: spostarsi, raccogliere oggetti (nei locali che lo consentono), realizzare parti del piano (ci sono sempre tre parti di piano realizzabili piazzate in modo casuale

Fino a qualche settimana fa vivevo con la convinzione che, in fatto di giochi cooperativi, tutto fosse già stato sperimentato. Alcatraz: the Scapegoat ha minato le mie certezze. Tanto di cappello quindi alla Kuźnia Gier, la casa editrice che lo ha pubblicato ma anche e soprattutto al team di autori, tutti polacchi e tutti quasi di primo pelo (un solo altro gioco alle loro spalle), che lo hanno ideato (Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz).

Partiamo dalla caratteristica principale del gioco: Alcatraz è un semi-cooperativo dove i giocatori possono tutti perdere oppure tutti vincere... tranne uno! Questo meccanismo, ispirato da quello del "traditore" tipico di alcuni giochi cooperativi, è piuttosto innovativo ed intrigante, in quanto rende il gioco più serrato e aumenta il confronto e la cooperazione tra i giocatori.

Tutto si svolge su una mappa modulare allestita a caso che raffigura 12 locali della famosa prigione nella quale i giocatori (detenuti) si muovono alla ricerca del piano perfetto per la fuga. In alcuni locali è possibile recuperare oggetti utili alla realizzazione del piano. Guardie carcerarie limitano o a volte impediscono l'esecuzione delle azioni.

nei locali), attirare l'attenzione delle guardie con tafferugli per farle spostare all'interno della prigione. Detenuti nello stesso locale possono scambiarsi oggetti o anche rubarseli.

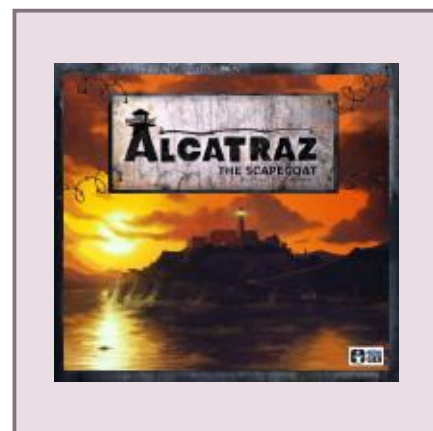
Prima di agire i giocatori devono votare per eleggere il capro espiatorio. Essere il capro espiatorio ha dei vantaggi ma anche e soprattutto degli svantaggi. Vantaggi perché rispetto agli altri il giocatore esegue azioni aggiuntive ed è l'unico che può utilizzare certe carte Ricatto recuperabili in uno dei locali della prigione (carte che influiscono decisamente sull'andamento del gioco). Gli svantaggi invece sono principalmente due: se viene realizzata una parte di piano nel turno, scambiando gli oggetti opportuni con una delle tre lettere (parti di piano) sul tabellone (ci sono sempre tre lettere realizzabili), egli non riceve, a differenza degli altri, nessuna parte di piano; peggio, se gli altri giocatori a fine turno sono in possesso dell'intera sequenza A-F, mettendo insieme le parti di piano conosciute da ciascuno possono evadere, vincendo il gioco e lasciando indietro il capro espiatorio.

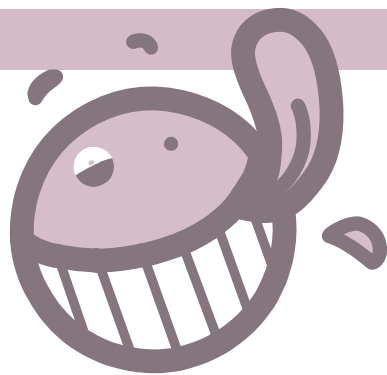
Il gioco prosegue sempre allo stesso modo: si ripetono ad ogni turno la votazione per il capro espiatorio e poi le

azioni eseguite da tutti i giocatori, il capro espiatorio per primo. A conclusione del turno, se i giocatori non sono fuggiti, una guardia si aggiunge al tabellone; quando un certo numero di guardie è entrato in prigione il gioco termina con la disfatta di tutti i giocatori.

Essere capro espiatorio in un turno non è necessariamente un male: il capro espiatorio, grazie al numero maggiore di azioni compie comunque il suo turno nel tentativo di rendersi, per i turni successivi, più utile per la fuga. Naturalmente farlo a gioco avanzato può essere un rischio, rendendo necessaria un'azione di contrasto degli altri giocatori ma ci sono sistemi per dissuadere gli altri durante la votazione, ad esempio facendo incetta di carte Ricatto (che possono essere recuperate da tutti ma usate solo quando si è eletti capro espiatorio) o, ancora meglio, rendendosi indispensabili per la fuga facendo in modo di essere gli unici a conoscere una specifica lettera del piano. Le trattative prima della votazione sono spassose ma anche delicate ai fini della buona riuscita della fuga.

Gioco interessante, gli amanti dei cooperativi dovrebbero provarlo anche se soffre un po' di analisi-paralisi negli ultimi turni di gioco.





Bios Megafauna

di Phil Eklund; Sierra Madre Games, 2011

[1-4 giocatori; 180 minuti]

Bios Megafauna è la nuova versione di American Megafauna, un gioco da tavolo basato sul confronto tra mammiferi e rettili per il dominio nel continente nordamericano, in un periodo di tempo che va dall'inizio del Triassico (260 milioni di anni fa) alla fine del Cenozoico (diciamo appena prima della comparsa dell'uomo). Sarebbe facile paragonarlo ad altri giochi (piuttosto "leggeri") sul tema dinosauri, come Evo, Urland o Trias: nulla di più sbagliato; questo è un gioco di Phil Eklund, e quindi prima di tutto è più assimilabile a un trattato scientifico che a un gioco.

La cosa che più mi ha colpito è la facilità con cui l'autore tratta l'argomento: sapevo che era un ingegnere aerospaziale, per cui avendo giocato ad High Frontier non mi ero stupito nel trovarlo "scientificamente corretto" (come è riportato nel manuale, infatti in HF non trovate siluri fotonici o balzi nell'iperspazio); ma con questo titolo Phil Eklund dimostra di trattare con la stessa profondità un argomento altrettanto complesso come la paleontologia.

Il gioco si presenta molto bene, con ottimi materiali (superiori a quelli di HF) splendidamente illustrati (le tessere avrebbero meritato una grandezza maggiore, per poterne apprezzare tutti i particolari).

In sintesi ogni giocatore controlla fino a quattro specie, che compongono un singolo ordine di mammiferi o di rettili (i quattro giocatori sono divisi in due rettili e due mammiferi, tutti differenti e in competizione tra loro). Le caratteristiche di una specie sono svariate, ma una serie di codici permette di non perdersi tra compatibilità, ereditarietà e mutazioni. Ogni specie ha una dimensione (che ne determina la mobilità) e una serie di geni che stabiliscono di cosa si ciba e quali sono

le sue capacità (velocità, corazzatura, possibilità di vivere sottacqua, sottoterra, di notte) e hanno una collocazione ben precisa in termini di habitat: gli erbivori potranno vivere solo in luoghi dove cresce una vegetazione compatibile con loro (sempre in base ai geni), e i carnivori solo dove vive una specie di erbivori che riescano a cacciare. La quantità di elementi da tenere sotto controllo può disorientare, ma il meccanismo è stato studiato per dare tutte le informazioni nel modo più semplice, senza sacrificare alcuna nozione scientifica.

Nel proprio turno un giocatore può scegliere una tra quattro azioni possibili:

- acquistare una carta nel display ed utilizzarne i geni per aggiungere caratteristiche a una delle proprie specie, poi deve rimpiazzare la carta e risolvere l'evento casuale corrispondente (cambiamenti climatici, arrivi di specie da altri continenti o eventi catastrofici),
- cambiare le dimensioni di una specie (per poter acquisire geni particolari, acquisire maggiore mobilità o predare un'altra specie),
- espandere una specie in un altro habitat, oppure farne discendere una nuova,
- far acquisire una cultura ad una specie (se ha i prerequisiti, anche un rettile può imparare a usare strumenti, coltivare i campi o cacciare con armi, queste tecniche corrispondono ad avere "poteri speciali" nel gioco).

Alla fine di ognuno dei quattro periodi (Triassico, Giurassico, Cretaceo e Cenozoico) si effettua un conteggio della popolazione e in base a questo vengono assegnate le tessere scartate durante il gioco, che varranno punti vittoria alla fine della partita.

Ad una prima analisi i fattori da tenere in considerazione possono sembrare troppi (e troppo caotici), ma con l'esperienza si impara



a valutarli e a decidere una strategia da seguire, in base alle possibilità e alle opportunità che si presentano.

Si può giocare in solitario, e come ciliegina sulla torta c'è la possibilità di far continuare la situazione alla fine della partita in un altro gioco di Phil Eklund: Origins, sull'evoluzione dell'intelligenza su questo pianeta (che probabilmente sarà anche il prossimo gioco che verrà rieditato).

Questo è un gioco dedicato soprattutto agli appassionati dell'argomento ma, come per High Frontier, l'esperienza ludica può insegnare qualcosa e può far nascere l'interesse nel sapere di più, anche se su un tema così complesso e articolato come la paleontologia.





Coney Island

di Michael Schacht; Argentum Verlag, 2011

[2-4 giocatori; 60 minuti]

Dopo Steding (Hansa Teutonica) e Wallace (First Train to Nuremberg), quest'anno la scelta della Argentum è caduta su Michael Schacht, di cui Coney Island rappresenta un tipico prodotto (semplice e dal regolamento "leggero", ma altamente interattivo) in cui i giocatori contribuiscono, in modo competitivo, alla costruzione del famoso Luna Park di New York.

I materiali sono negli standard dei giochi tedeschi: un tabellone, svariate tessere di cartone (illustrate con uno stile tra il kitsch, il naif e il fumetto), plance personali (che ospitano le proprie tessere attrazione), cubetti di legno per indicare le risorse, un sacchetto di stoffa per i cubetti.

Il gioco dura un numero intero di turni, composti di due fasi:

- Fase rendita: il giocatore guadagna punti vittoria, denaro e risorse in base al numero di proprie tessere attrazione che ha piazzato sul tabellone: infatti ciascuna lascia libero uno spazio sulla plancia personale che indica la rendita aggiuntiva da prendere. In ogni caso un giocatore può avere al più cinque risorse e cinque denari.

- Fase azioni: in qualsiasi ordine, il giocatore può compiere tre azioni principali e cinque secondarie. Le azioni principali sono: preparare una zona edificabile (prendere una tessera terreno e piazzarla su uno degli spazi del tabellone, contigua a quelle già presenti, pagandone la concessione); costruire una delle proprie attrazioni, pagandone il costo in materie prime, e piazzandola su uno spazio libero di una tessera terreno - l'effetto diretto è incrementare la propria rendita; costruire una

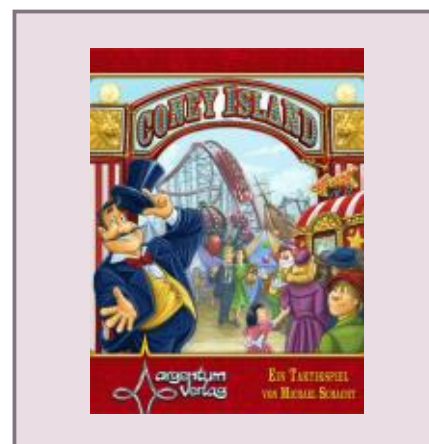


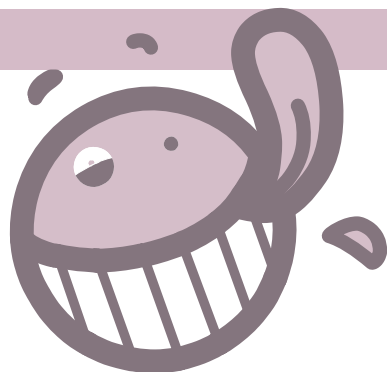
attrazione "grande": queste, per essere costruite, oltre ad avere un costo in materie prime, devono andare ad sostituire le attrazioni di uno o più giocatori (il numero è indicato sulla tessera stessa). Sia chi piazza l'attrazione che i giocatori che vedono sparire le proprie attrazioni ricevono punti vittoria. I secondi però perdono delle rendite, in quanto le attrazioni personali tornano sulla plancia.

Le cinque azioni secondarie sono principalmente azioni di manipolazione (conversione fra punti vittoria, denari, risorse, oltre all'acquisizione di tessere bonus) e per poterle eseguire occorre avere le corrispondenti tessere ruolo, che possono essere acquistate (eventualmente prendendole agli avversari) al costo fisso di due denari, pagati alla banca.

Quattro sono le condizioni di fine gioco: un giocatore raggiunge 60 PV; si esauriscono le tessere terreno e gli spazi edificabili rimasti scendono sotto un certo valore; finisce la pila di tessere bonus; resta da costruire un solo tipo di attrazioni grandi. Dopo l'assegnazione finale di bonus (le tessere) e malus (le proprie attrazioni rimaste sul tabellone) il gioco termina.

Durante le prime partite Coney Island può sembrare semplice, quasi banale, complici anche le discutibili scelte grafiche. In realtà il gioco è caratterizzato da una ricca interazione, anche distruttiva, fra i giocatori (sia in termini topologici che di rendite). Le diverse condizioni di fine gioco garantiscono molto spazio di manovra; a tale proposito risulta interessante l'arco narrativo per cui all'inizio della partita si vogliono le proprie attrazioni sul tabellone per massimizzare gli introiti, mentre le si rievogliono sulla propria plancia alla fine per minimizzare le penalità. Noto che tutto questo sia ottenuto tramite un set di regole semplice ed elegante.





Core Worlds

di Andrew Parks; Stronghold Games, 2011

[2-5 giocatori; 100 minuti]

Core Worlds è un gioco di conquista spaziale, che rielabora in modo originale le meccaniche di deck building che hanno reso famoso Dominion e i suoi innumerevoli discendenti/cloni.

I materiali sono piuttosto buoni: 210 carte telate con bordi bianchi (quindi estremamente durevoli), gettoni di cartone fustellati e 5 plance dei giocatori (piuttosto sottili, ma questo sembra oramai lo standard). Le carte si dividono in pianeti, unità, tattiche e carte prestigio, con funzioni diverse.

Come è facile immaginare, ogni giocatore inizia con il suo mazzo personale e il suo mondo di partenza. La preparazione, molto rapida, prevede soltanto il mescolamento di 5 mazzi, corrispondenti ad altrettanti settori spaziali che verranno visitati sequenzialmente durante la missione di conquista stellare: il gioco dura esattamente dieci turni, e ciascuno dei cinque settori verrà esplorato per due turni consecutivi.

Un turno di gioco è composto di sei fasi:

- Fase di pesca: si pescano carte dal proprio mazzo fino ad averne un numero prestabilito e dipendente dal turno di gioco (tale valore cresce avvicinandosi alla fase finale),
- Fase di energia: si accumula l'energia prodotta dai mondi presenti nella propria zona di gioco,
- Fase galattica: si rivelano dal mazzo opportune nuove carte, mettendole nella zona centrale. Queste potranno essere aggiunte al proprio mazzo e/o alla propria zona di gioco. Le carte, se non acquisite, restano disponibili per due turni prima di essere rimosse,
- Fase delle azioni: è la parte centrale del gioco dove, a



turno, finché tutti non passano, i giocatori eseguono una delle azioni possibili. Queste sono: prendere una carta unità o tattica e aggiungerla al proprio mazzo degli scarti (pagando il suo costo di draft); giocare dalla propria mano alla propria zona di gioco una o più unità, pagandone il costo di attivazione; conquistare un mondo (spostandolo dalla zona centrale alla propria zona di gioco - per fare questo si devono scartare dalla propria zona di gioco abbastanza unità da uguagliare o superare le difese del pianeta, eventualmente utilizzando carte tattica dalla propria mano); giocare carte tattica che richiedono una azione; passare e concludere il turno,

- Fase di scarto: è possibile conservare al più una carta da un turno all'altro,
- Fase finale: una fase di "mantenimento e pulizia" del turno.

Il gioco finisce al decimo turno, dopo aver esplorato interamente il quinto settore, che contiene esclusivamente carte bonus e pianeti il cui valore dipende dalla composizione del mazzo del giocatore. Alla fine del gioco i giocatori sommano il valore in punti vittoria delle carte che

compongono il mazzo (mano, scarti e zona di gioco compresi).

Core Worlds compie un passo avanti rispetto ai giochi del genere: i tempi di setup sono molto ridotti, la rigiocabilità è garantita dall'ordine casuale delle carte acquisibili in ciascuno dei settori (e dal fatto che non tutte le carte dei primi 4 settori vengono rivelate). La divisione in settori sequenziali conferisce un buon arco narrativo alla partita (cosa che di solito manca o non è ben realizzata), e l'aggiunta della zona di gioco introduce un livello di profondità strategica.

La durata del gioco è forse un po' troppo lunga, così come è inevitabilmente macchinosa la gestione dei punti azione ed energia; l'interazione resta quella tipica dei giochi di deck building, limitandosi alla fase di acquisizione delle carte.





di Fabrizio "Linx" Aspesi



Discworld: Ankh-Morpork

di Martin Wallace; Kosmos, Mayfair Games, Treefrog Games, 2011
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Avvicinando Ankh-Morpork, il giocatore si troverà di fronte ad un gioco semplice, veloce e senza nessuna velleità di perfezione. Il gioco è ambientato in una città, rappresentata sul tabellone, divisa in 12 quartieri.

Ogni giocatore impersona una specifica personalità del mondo di Discworld sorteggiata casualmente e tenuta segreta fino alla fine del gioco. La segretezza è doverosa in quanto ogni personaggio ha una propria condizione di vittoria.

Il gioco ha uno sviluppo semplice: gioca una carta, applica l'effetto (fra cui ci può essere gioca un'altra carta), ripristina il numero di carte in mano a 5 e passa il turno.

Le tipiche azioni permesse dalle carte riguardano il piazzamento di nuovi omini, l'eliminazione di pezzi già in gioco, il guadagno di monete e la costruzione di un edificio.

Il piazzamento di nuovi omini viene fatto con criteri di adiacenza a propri pezzi già sul tabellone e, se fatto in quartieri dove altri pezzi sono già presenti, provoca il piazzamento di segnalini "guaio", che sono forse l'unico elemento di vera originalità del gioco: oltre ad essere la condizione di vittoria di una fazione (se posizionati in numero superiore a 7 e inferiore a 9... e non azzardatevi a dire quel numero perché nell'ambientazione porta sfiga ed è stato bandito) questi segnalini impediscono la costruzione di edifici nel quartiere.

Il giocatore tenderà a posizionare omini in modo da ottenere delle maggioranze in determinati quartieri o una sua presenza nel maggior numero possibile, a seconda del suo obiettivo.

Uno scopo secondario che tutti i giocatori cercheranno di perseguire è la

costruzione di edifici all'interno di quartieri.

Costruirne uno vuol dire ottenere la carta di quel

quartiere che dà un vantaggio specifico. Una buona parte dei quartieri forniscono una semplice rendita finanziaria mentre altri conferiscono poteri strategicamente anche molto importanti (come il piazzamento di omini aggiuntivi al costo di 3 monete) che possono essere determinanti negli equilibri di gioco. Il piazzamento di edifici è possibile solo previo pagamento di un costo, relativo al quartiere dove andremo a piazzarlo. Tale costo è tra l'altro nient'affatto proporzionale alla potenza del suo effetto.

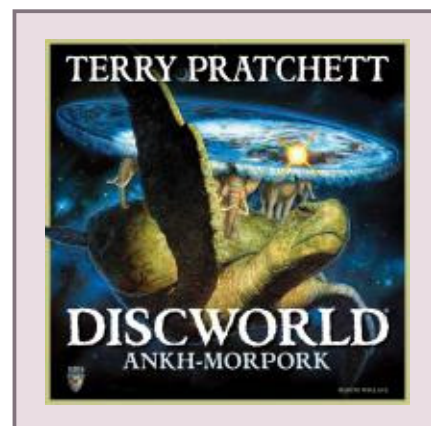
Per concludere la panoramica sul gioco è giusto citare una certa quantità di effetti secondari delle carte (dalla potenza molto varia) a ravvivare il ritmo. Poteri che spesso richiedono la scelta di un bersaglio, senza alcun vincolo, destinato a subire la parte negativa dello stesso. Gran parte del gioco infatti sta nell'ostacolare gli altri giocatori. Ai giocatori stessi è lasciato, e richiesto a gran forza dal gioco, il compito di scegliere l'avversario giusto a cui infliggere dispiaceri. Cosa che può essere fatta con ponderazione "se non lo blocco vince" - o per semplice antipatia o ripicca.

Queste scelte determinano l'esito della partita più di qualsiasi strategia il giocatore possa impostare... a meno che il caso (rappresentato da un dado a 12



facce coi numeri dei quartieri), più volte chiamato in gioco attraverso il verificarsi di specifici eventi, molto caratteristici e d'effetto, non provveda ad eleggere un giocatore come vittorioso risparmiandolo da eventi nefasti come la calata di demoni sui propri migliori quartieri o terremoti a distruggere i propri edifici.

In conclusione un gioco poco adatto alle famiglie (per l'astutezza e l'attenzione richiesta al gioco altrui) e ai giocatori esperti, per l'aperto kingmaking che il gioco sfoggia miscelato alla caoticità degli eventi. Potrebbe invece essere perfetto per leggerezza, pulizia e briosità degli effetti per il giocatore occasionale che voglia giocarlo con animo leggero e/o burlone.





Drum Roll

di Dimitris Drakopoulos, Konstantinos Kokkinis; Artipia Games, Giochix.it, 2011
[2-4 giocatori; 90 minuti]

Konstantinos Kokkinis, giovane, greco, giocatore, nel 2009 decide di mettersi alla prova come autore e ci riesce grazie ad un contest per aspiranti game-designer, con l'aiuto di Dimitris Drakopoulos e puntando su un'ambientazione originale e poco sfruttata: il Circo. Per pubblicare il gioco decide di fondare la prima (a mia conoscenza) casa editrice di giochi greca: Artipia Games.

Il gioco attrae fin dalla scatola, colorata e accattivante: la grafica rievoca con gusto l'immaginario circense. Anche la componentistica è di buona fattura: carte, legno, qualche tessera e monetine di cartone, un tabellone colorato ma pulito e intuitivo. Il gioco è multilingua, inglese, tedesco, francese e italiano (grazie a una collaborazione con giochix.it)

Tecnicamente e senza usare inglesismi, Drum Roll è certamente un gioco di stile Europeo e di complessità medio-bassa. Inquadrato in questa fascia è certamente un gioco godibile, pur non distinguendosi per l'originalità dei meccanismi che gravitano intorno ad un sistema di selezione azioni con piazzamento non esclusivo. In sostanza ogni giocatore ha a disposizione tre gettoni azione che a turno vengono piazzati sul tabellone ad indicare un'azione da svolgere; al termine del piazzamento le azioni vengono risolte in un ordine prestabilito; le azioni (con alcune limitazioni) possono essere scelte da più giocatori ed in alcuni casi anche più volte dallo stesso giocatore nel medesimo turno.

Lo scopo del gioco è reclutare artisti per il circo e metterli nelle condizioni di realizzare

il miglior punteggio durante lo svolgimento degli spettacoli. La partita termina dopo il conteggio del terzo spettacolo. La preparazione ad ogni spettacolo si svolge in round (da un minimo di 5 ad un massimo di 7) ciascuno diviso in due semplici fasi,



quella delle azioni e quella della distribuzione delle risorse agli artisti reclutati (prove, costumi, attrezzature) per migliorare la loro performance.

Le azioni sono facili da intuire: c'è un modo per guadagnare soldi, vendendo biglietti, si possono fare degli investimenti (carte che facilitano la gestione delle risorse o aumentano gli incassi o premiano con punti), si reclutano artisti e altro personale del circo, si recuperano risorse.

Al momento dello spettacolo gli artisti reclutati garantiscono al giocatore dei benefici in proporzione alla qualità della loro performance (mediocre, discreta o straordinaria) e in funzione del tipo di artista (i giocolieri forniscono cubi risorse, gli acrobati forniscono denaro e così via); il giocatore deve poi pagare il salario a ciascun artista, rinunciando a punti vittoria quando è insolvente. Gli artisti che hanno

eseguito una performance straordinaria (cioè quelli ai quali sono state assegnate tutte le tre risorse richieste) possono infine essere "girati" facendo guadagnare punti. Girando gli artisti il giocatore rinuncia per sempre ai loro benefici in cambio di un salario notevolmente ridotto da saldare negli spettacoli successivi.

L'interazione è molto bassa, si compete solo per l'ordine nella scelta degli artisti da reclutare e sulla scelta delle risorse (ne viene assegnata una sola per tipo ad ogni turno) ma entrambe sono difficoltà limitate: infatti c'è sempre un buon assortimento di artisti tra cui scegliere e i cubi sono facilmente convertibili con alcune carte del personale del circo. Il segreto sta nel bilanciare la scarsità di monete e il salario degli artisti, scegliendo con cura quando è il momento più opportuno per rinunciare ai benefici di un artista per mantenerlo a costi più bassi. Interessante anche la varietà degli artisti e le loro caratteristiche peculiari.

Semplice, non straordinariamente innovativo, ma godibile.





di Andrea "Liga" Ligabue



Dungeon Petz

di Vlaada Chvátil; CGE, Z-Man Games, 2011
[2-4 giocatori; 90 minuti]

Dungeon Petz è il nuovo gioco di Vlaada Chvatil che ha visto la luce quest'anno alla fiera di Essen. A detta dello stesso autore, leggendo la premessa alle regole, è in un certo senso il sequel del bellissimo Dungeon Lords, ed è stato creato e pensato per dare una nuova opportunità a David Cochard di esprimere il suo talento artistico. Ci sono dunque gli imp, veri protagonisti della saga, mostri, signori delle caverne, aiutanti e una manciata di altre cose recuperate dall'immaginario di Dungeon Keeper. Ricordiamo infatti che Vlaada, come potete leggere nell'intervista pubblicata su questo numero, viene dal mondo dei Videogame e la sua creatività è senz'altro influenzata da questo.

Il gioco è complesso e ricco di piccole sfaccettature che possono essere, a mio parere, apprezzate davvero solo dopo molte partite: torneremo quindi in un numero futuro su questo gioco, magari in un Sotto la lente o in un dialogo.

I giocatori sono Imp che si sono messi in proprio e hanno deciso di aprire un allevamento di mostri da rivendere ai signori delle caverne che abitano nelle vicinanze. Per allevare al meglio i loro cuccioli e guadagnare prestigio sono disposti a tutto tranne che tornare a scavare tunnel alla ricerca dell'oro.

I cuccioli cresceranno di turno in turno, diventando man mano più difficili da gestire ma anche più interessanti per gli acquirenti. Alla fine di ogni turno viene organizzata un'esposizione e verrà premiato il giocatore che presenterà il cucciolo migliore. Ogni esposizione ha parametri diversi di valutazione e ovviamente occorrerà allevare i cuccioli tenendo conto di questo. A partire dal terzo turno arriveranno anche i signori delle caverne che compreranno da ogni giocatore interessato un cucciolo. Ogni signore ha i propri gusti e le proprie esigenze di cui, ovviamente, dovrete tenere conto. I parametri dell'esposizione sono noti con un anticipo di due turni, i gusti

dei signori delle caverne con un anticipo di tre. Per dare un'idea un buon cucciolo venduto davvero bene ad un signore può anche fruttare 20 punti mentre un'esposizione garantisce un massimo di 8 punti al vincitore. Capire bene come si bilancino questi parametri e valutare se può premiare concentrarsi solo su un obiettivo necessita un gran numero di partite: però, conoscendo l'attenzione quasi maniacale dell'autore per la fase di play-test non ho dubbio sul buon funzionamento del sistema di punteggio.

La meccanica di gioco è di fatto un piazzamento lavoratori con alcune originalità. Ogni turno ogni giocatore dispone di alcuni Imp (6 ad inizio partita) e di monete d'oro che, segretamente, deve suddividere in massimo 6 gruppi. Ogni gruppo deve contenere almeno un imp. I giocatori rivelano le loro scelte e poi si procede alla scelta delle azioni partendo dal gruppo più numeroso e poi andando a



scalare. Ai fini dell'iniziativa la grandezza di un gruppo è ottenuta sommando imp e monete d'oro. Gli imp ritornano alla fine di ogni turno mentre l'oro è usa e getta.

Le aree della mappa di gioco consentono di eseguire varie azioni: comprare cuccioli, comprare gabbie in cui contenerli o accessori, comprare artefatti, procacciarsi cibo e altro ancora. Comprare cuccioli richiede l'utilizzo di un gruppo in cui ci sia almeno una moneta d'oro mentre per prendere una gabbia serve un gruppo con almeno due imp (le gabbie pesano!). Il meccanismo funziona davvero egregiamente ed è ben bilanciato: fare gruppi numerosi riduce di fatto il numero di azioni disponibili (all'inizio si hanno solo 6 imp), d'altro canto permette di scegliere per primi, cosa molto importante visto che ogni spazio azione può ospitare un unico gruppo.



composizione di ogni mazzo è nota e riportata sulle schede giocatore. Ogni turno il giocatore pesca dal mazzo carte bisogno in numero e tipo determinato dai cuccioli che possiede: a queste si aggiungono le quattro carte, una di ogni tipo, che il giocatore ha in mano ad inizio partita. Occorre assegnare ad ogni cucciolo il numero di carte stabilito dal suo livello, rispettando i colori. Avere più cuccioli che pescano carte dello stesso colore garantisce un certo grado di flessibilità. Le carte assegnate ad un cucciolo nel turno

Una volta assegnate le carte bisogna ai cuccioli occorre poi accudirli in maniera opportuna. E' importante la gabbia in cui il cucciolo viene posizionato. Ogni giocatore ha una plancia per le possibili gabbie: una gabbia prestampata e slot per altre tre. Ogni gabbia ha un valore (da 0 a 3) in resistenza e contenimento magico. Se ad un cucciolo vengono assegnate più carte rabbia della resistenza della gabbia tenderà di scappare; più carte magia del valore di contenimento magico causeranno una mutazione. Ci sono poi cuccioli che devono mangiare (occorre quindi avere cibo nella propria dispensa) e altri che vogliono giocare (occorre avere degli imp disponibili).

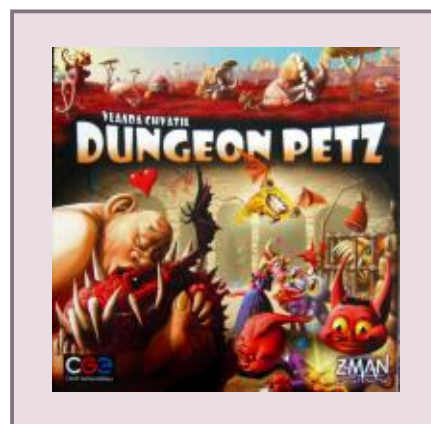
Ci sono poi escrementi che sporcano le gabbie e malattie.

La quantità di variabili di cui tenere conto è notevole e può spaventare nelle prime partite ma il gioco è sorprendentemente scorrevole ed immediato: la fase di pesca delle carte introduce un minimo di aleatorietà ma non tanto da sentirsi vittima del caso e comunque è sempre un rischio calcolato, dato che la composizione di ciascun mazzo è nota a priori.



A questa innovativa rivisitazione della classica meccanica di piazzamento lavoratori si combina il meccanismo dei cuccioli. Ogni cucciolo ha un livello, che indica il numero di carte bisogno che pescherà nel turno e che dovranno essergli assegnate. Oltre al livello però è importante anche il tipo di carta bisogno. Ci sono quattro mazzi in quattro colori: verde = cibo, rosso = rabbia, giallo = giochi e viola = magia. Ogni mazzo contiene 32 carte di cui metà raffigurano il bisogno tipico del mazzo e metà altri bisogni. La

determinano il suo comportamento e il suo valore ai fini delle esposizioni e della vendita. Questo aspetto è davvero importante: non contano le caratteristiche ma i bisogni assegnati al cucciolo in quel turno. Poter conservare da un turno all'altro una carta di ogni colore garantisce un certo grado di flessibilità e programmazione. I cuccioli crescono di turno in turno aumentando il numero di carte che andranno a pescare dai mazzi dei bisogni: è importante, nel momento in cui si compra un cucciolo, valutare bene le richieste dei signori delle caverne e delle esibizioni.





di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Dungeon Fighter

di Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino, Aureliano Buonfino; Cranio Creations, 2011
[1-6 giocatori; 45 minuti]

Prendete un dungeon crawler, metteteci un pizzico di party game, aggiungeteci una dose di collaborativo, shakerate con vigore e servite il tutto con fantasia tipicamente italiana..... ecco a voi Dungeon Fighter, l'ultima creazione di Cranio Creations, che ravviva e rafforza la presenza tricolore a Essen dimostrando che noi italiani, in quanto a creatività, non abbiamo rivali.



Dungeon Fighter è un gioco atipico, riprende il tema fantasy dell'esplorazione dei dungeon con tanto di mostro di fine livello da sconfiggere e tesori da ammassare, ma lo fa con l'anima chiassosa e caciaroni di un party game.

Aperta la scatola si intuisce subito che siamo di fronte a qualcosa di diverso, le schede dei dungeon che dovremmo esplorare sono relativamente piccole e la parte del leone la fa un enorme bersaglio da comporre e piazzare al centro del tavolo a cui affiancare una torre porta

carte, tanto originale quanto inutile, ma coreografica; leggendo i nomi e guardando le immagini delle schede degli eroi capiamo subito quale sarà lo spirito che aleggerà nel gioco, impressione confermata dando una letta agli improbabili e buffi nomi dei mostri che dovremmo affrontare. Una manciata di dadi ci fa intendere che non spremeremo molto le meningi ed il regolamento è in linea con tutto il resto ricordando, per lo humour che contiene, quello dei giochi di Vlaada Chvatil.

Il gioco è molto semplice: un party di eroi... parte all'esplorazione e alla conquista di un dungeon infestato da mostri in ogni stanza, che dovrà sconfiggere utilizzando le abilità di ogni eroe e... l'abilità del giocatore nel lanciare i dadi! Infatti l'anima del gioco è proprio nella manualità e destrezza del lancio del dado che per infliggere

danni dovrà fermarsi sul bersaglio al centro del tavolo. Cosa di per sé non difficile se non fosse che il dado deve prima rimbalzare sul tavolo, sempre che non sia richiesto diversamente dalla carta mostro attiva in quel momento o da un particolare equipaggiamento che vorremmo usare. Infatti i mostri e l'equipaggiamento a volte obbligano il giocatore a tirare il dado in maniera particolare, costringendoci a tiri speciali alla cieca, o da sotto il tavolo, o mentre si salta, o con il naso, e così via, rendendo il

tutto molto difficile ma al tempo stesso divertente.

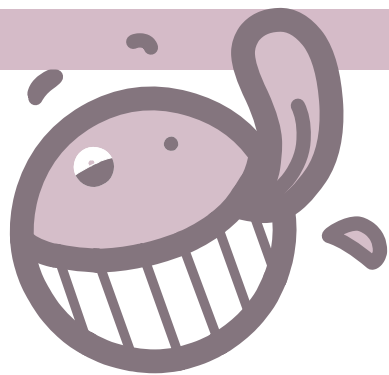
Le abilità degli eroi, che permettono danni extra, guarigioni o altro, sono abbinate al colore del dado lanciato e si attivano se appare il simbolo eroe. La coordinazione del gruppo si limita a scegliere la strada da seguire e a decidere quali equipaggiamenti acquistare nelle stanze-negozio incontrare. Un minimo di pianificazione è possibile solo nel decidere quale colore di dado è meglio giocare in base alle abilità di ogni eroe.

La longevità è garantita da un sistema di punteggio finale da attribuire al gruppo e da diversi livelli di difficoltà a cui è possibile settare la partita.

Il gioco quindi si riassume in una serie di tiri di dado in condizioni improbabili ed è proprio questo aspetto il vero divertimento del gioco e il suo grande limite. La difficoltà di lancio e l'impossibilità di prevedere le traiettorie del dado a 6 facce lo rendono totalmente incontrollabile per cui se siete giocatori abituati a studiare le tattiche e le strategie migliori statene alla larga.

Viceversa se amate divertirvi con un gioco spiritoso e chiassoso... correte a comprarlo.





Eclipse

di Touko Tahkokallio; Lautapelit.fi, Asterion Press, Ystari, 2010
[2-6 giocatori; 60 minuti per giocatore]

Eclipse è un gioco di ambientazione spaziale di esplorazione, espansione, sviluppo e combattimento (ovvero, nella terminologia ludica, un gioco "4X", da eXploration, eXpansion, eXploit e eXtermination); il termine di paragone in questa tipologia è sicuramente Twilight Imperium III, e viene spontaneo chiedersi se il campione riuscirà anche questa volta a mantenere il "titolo".

All'inizio della partita la plancia è costruita da un settore centrale e da una tessera esagonale per ogni giocatore, e viene costruito man mano che i giocatori esplorano lo spazio, pescando tessere da tre pile differenti (a seconda della zona in cui ci si trova). Ogni tessera può contenere pianeti da colonizzare, una tessera che dà vari bonus ed eventualmente un nemico da combattere.

Ogni giocatore ha una propria plancia dove gestire gli avanzamenti tecnologici, le riserve di cubetti (corrispondenti alla popolazione, suddivisa nelle tipologie

finanziarie, scientifiche e produttive), una riserva di azioni (un set di dischetti con il quale evidenziare il controllo di un settore e le azioni compiute nel turno) e gli schemi delle navi.

Il maggior pregio di Eclipse è quello di gestire la fase "amministrativa" in un modo estremamente lineare e immediato (che ricorda Through the Ages): in pratica ogni cubetto popolazione piazzato sulla mappa viene preso da una scala che riporta il valore di risorse corrispondenti prodotto, quindi a fine turno non è necessario nessun conteggio, basta leggere tre valori (più cubetti si usano nella mappa, più sono le risorse prodotte). Nello stesso modo sono gestite le azioni, ogni volta che se ne effettua una si usa un dischetto e lo stesso si fa quando si prende il controllo di un settore: alla fine del turno si dovranno spendere un certo numero di "crediti" in base ai dischetti utilizzati (quelli spesi per le azioni tornano

disponibili, quelli usati per il controllo rimarranno impegnati).

Altro punto forte del gioco è la possibilità di personalizzare le navi: con i punti scientifici si acquisiscono tecnologie, con queste è possibile aggiungere tessere alle proprie navi per potenziarne le caratteristiche (in vari sistemi: energia, motore, difesa, attacco, resistenza), operazione da fare sempre con un po' di attenzione dato che ogni nave dovrà avere abbastanza energia per alimentare tutti i sistemi. Ma una volta rispettato questo vincolo, ci si potrà sbizzarrire con qualunque specializzazione o "generalizzazione" si possa ritenere opportuna per la propria flotta (ogni classe di nave, tra le quattro possibili, avrà comunque lo stesso schema, per non complicare troppo le cose).

Il combattimento è molto semplice, ma estremamente funzionale per rispecchiare in modo immediato le migliorie tecnologiche: ogni arma



permette di tirare un dado, gli "uno" sono fallimenti automatici e i "sei" colpi a segno, tutti gli altri risultati possono essere modificati da computer (in aumento) e scudi (in riduzione). A seconda del tipo di arma ogni colpo a segno infligge un certo numero di danni, assorbiti eventualmente dai miglioramenti allo scafo (tali danni vengono rimossi alla fine di ogni combattimento).

Si possono anche stringere alleanze (in modo molto astratto) per avere punti vittoria aggiuntivi (rompere un'alleanza causa una penalità di due punti all'ultimo giocatore che lo ha fatto durante la partita). In generale i punti vittoria si fanno con i combattimenti (soprattutto contro gli altri giocatori, ma anche contro

i nemici preesistenti), con il controllo dei settori e con l'avanzamento tecnologico; la prima tipologia viene gestita con tessere casuali, per cui il punteggio preciso verrà rivelato solo alla fine della partita, la quale ha una durata prefissata (nove turni).

Alla prova dei fatti Eclipse si è rivelato un gioco immediato e lineare. Non è un gioco breve (trenta minuti per giocatore sono una valutazione applicabile solo agli esperti), ma è un gioco dove non ci si accorge dello scorrere del tempo (soprattutto perché al proprio turno ogni giocatore esegue un'azione singola, per cui nella maggior parte dei casi ci sono pochi tempi morti); personalmente l'ho trovato molto divertente, sia nell'esplora-



zione che nella personalizzazione delle astronavi che nei combattimenti: ma è un gioco dove la fortuna ha il suo peso, soprattutto nella pesca delle tessere scoperta (quelle che si trovano colonizzando certi settori): alcune contengono miglioramenti tecnologici, non disponibili normalmente, che risultano estremamente potenti. La longevità è garantita dalla casualità dell'estrazione dei settori e delle tecnologie, e dalla presenza di sette razze aliene (tra cui i terrestri) con poteri speciali differenti.

Il gioco è composto per la quasi totalità da tessere di cartoncino, di discreta qualità e illustrate in modo funzionale; mentre le astronavi sono nella media, anche perché sono le stesse di Galactic Emperor (immagino per questioni economiche).

Quindi, abbiamo trovato l'erede di TI3? Naturalmente è presto per dirlo, ma dalle prime partite l'esperienza è stata decisamente positiva (e guardando le classifiche sembra un apprezzamento condiviso da molti giocatori), soprattutto per il fatto che Eclipse è un gioco che è stato ideato applicando ai meccanismi classici degli Amerigame (tra i quali lo scontro diretto) tutti gli accorgimenti da Eurogame per semplificarne al massimo l'aspetto gestionale.

2012 January, 21-22

Incontro Degli Autori di Giochi
Italienische Treffen der Spieleautoren
Italian Games Designers' Meeting
Rencontre National Italien des Auteurs de Jeux

OPEN 011
Casa della Mobilità Giovanile e dell'Intercultura
Corso Venezia 11
10147 Torino ITALY

IDEA

ideg **Fair Play** **CITTA' DI TORINO** **COMICAZIONE5**

www.inventoridigiochi.it





Fortuna

di Michael Rieneck, Stefan Stadler; The Game Master, Ghenos Games, HUCH! & friends, 2011
[2-4 giocatori; 60 minuti]



Probabilmente l'unica, o almeno la principale, ragione che mi ha spinto ad acquistare questo Fortuna è stato riconoscere il nome degli autori di Pilastri della Terra, Cuba e Mondo senza Fine, tre giochi che assolutamente apprezzo.

In Fortuna la loro mano si vede perfettamente: una meccanica principale sicuramente interessante con un fattore "fortuna" indubbiamente presente - del resto il gioco non l'hanno chiamato "determinismo" se mi passate la battuta (anche se il riferimento è alla "fortuna" non nel senso di "caso fortunato" ma nel senso originario latino di "buona reputazione e ricchezza ottenuta dalla

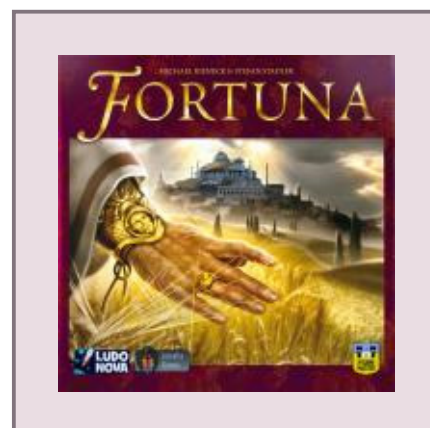
propria famiglia grazie ai propri meriti e magari un pizzico di buonasorte").

I materiali sono assolutamente buoni: abbondanza di dadi e pedine in legno, più numerose carte di buona fattura. Il tabellone non è sempre chiarissimo ma è molto funzionale, e gli spazi per le materie prime sono ritagliati nel tabellone con classe (in questo sicuramente ricorda Pilastri e Mondo senza Fine).

Dopo un paio di partite non si può non apprezzare la semplice e brillante meccanica di selezione delle (poche) azioni da effettuare, ed il gioco scorre agilmente verso il suo epilogo. Certo, ci

sono lanci di dadi dove ottenere 6 è sempre meglio che ottenere 1 (ma se vogliamo lo stesso accade anche in giochi universalmente apprezzati come Stone Age) e si pescano carte, di cui alcune sono più opportune o efficaci, altre meno.

In definitiva, se non siete proprio allergici alla "Fortuna" si tratta di un gioco adatto a fare da ponte tra giochi più semplici e giochi più complessi, adattissimo ai giocatori occasionali così come a quei gamer che non disdegnano un gioco più leggero tra un "mattone" ed un altro. Tra l'altro, pur non essendo tecnicamente un filler, dura comunque 50-60 minuti, quindi può essere un gioco ideale per quelle situazioni in cui non si ha molto tempo a disposizione e non si vuole niente di troppo impegnativo. Un paragone: Notre Dame.





di Andrea "Nand" Nini

Friday

di Friedemann Friese; 2F-Spiele, Rio Grande Games, 2011
[1 giocatore; 20 minuti]



Il deckbuilding è una meccanica che ormai si trova in molti giochi (vedi Mage Knight), ma è la prima volta che la troviamo in un gioco in solitario (anche perché il solitario puro non è un genere molto diffuso, a parte il print & play). Opera del "solito" Friedemann Friese, questo Friday è il secondo titolo nella serie dei giochi "del venerdì"; se il primo è stato "Black Friday", sulle quotazioni di borsa, qui abbiamo un'ambientazione completamente differente: vestendo i panni (scarsi) di Venerdì dobbiamo aiutare Robinson Crusoe a sopravvivere sull'isola, fino a farlo diventare sufficientemente esperto e abile da sconfiggere i pirati ed andarsene, cosicché noi potremo tornarcene a vivere in pace e tranquillità.

di risolvere l'evento girando una alla volta le carte dal mazzo Robinson, fino al numero specificato sull'evento; se si raggiunge la pericolosità dell'evento (un altro numero sulla carta), lo si è risolto e quindi si può mettere tutto nel mazzo degli scarti personale (compresa la carta evento), in caso contrario si può scegliere tra due opzioni:

- spendere un punto vita, aggiungere un'altra carta, e continuare il tentativo,
- finire il tentativo in una sconfitta, spendendo tanti punti vita quant'è la differenza tra il valore raggiunto e quello da raggiungere. Non si otterrà la carta evento (che va negli scarti degli eventi) ma si avrà la possibilità di eliminare definitivamente dal



Abbiamo tre mazzi di carte: uno sarà quello di Robinson, il secondo sono gli eventi (che se superati entreranno a far parte del mazzo di pesca) e il terzo è quello dell'invecchiamento (che entrerà a far parte del mazzo di Robinson con lo scorrere del tempo). Ogni mazzo avrà un suo mazzo degli scarti separato.

Le carte di Robinson hanno un valore di forza e eventualmente un'abilità speciale, le carte evento sono divise in due, una metà contiene l'evento e l'altra metà va utilizzata come carta Robinson una volta che viene aggiunta al mazzo.

Come si gioca? Ad ogni turno si pescano due eventi e se ne sceglie uno da affrontare (l'altro va negli scarti degli eventi), e si cerca

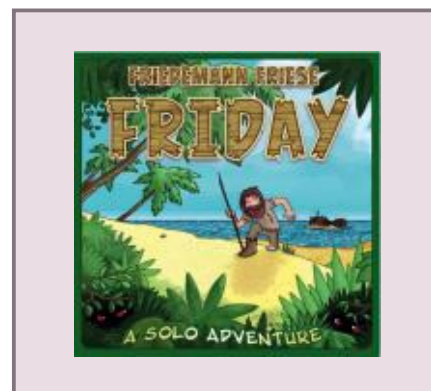
gioco una carta Robinson per ogni punto vita speso in tale modo (due punti vita per una carta invecchiamento). Questo è un vantaggio dato che all'inizio le carte Robinson sono quasi tutte scarse (di valore zero o negative) e toglierle ci permetterà di ottenere in seguito punteggi maggiori.

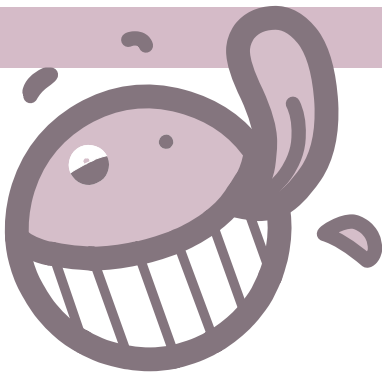
Quando il mazzo degli eventi si è esaurito andranno rimischiati gli scarti e si passerà nella fase "gialla" (la prima era quella "verde"), all'esaurimento successivo si passerà nella fase "rossa" e al termine di questa (se Robinson arriva vivo) potrà affrontare i pirati, rappresentati da due carte estratte casualmente da un mazzo a parte. La sfida si svolgerà con le solite regole (ma i pirati sono molto più forti), se

Robinson li sconfigge abbiamo vinto la partita.

Se invece in qualunque momento dobbiamo spendere un punto vita e li abbiamo esauriti, la partita è persa. Anche lo scorrere del tempo è un problema dato che ogni volta che esauriamo e dobbiamo rimischiare gli scarti del mazzo Robinson dobbiamo aggiungere una carta invecchiamento (alcune delle quali sono notevolmente negative).

Il gioco è rapido, economico, compatto, e divertente: è longevo, dato che anche se riusciremo a vincere (ma non sarà facile) potremo rigiocarlo ad un livello di difficoltà maggiore. E sicuramente va a posizionarsi in una nicchia scoperta della vostra ludoteca.





Helvetia

di Matthias Cramer; Kosmos, 2011
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Helvetia è il nuovo titolo che Mathias Cramer ha proposto per lo Spiel 2011. I giocatori sono i borgomastri di alcuni villaggi svizzeri; il loro scopo è quello di farli rinascere, costruendo nuove abitazioni, creando nuovi commerci, e ripopolarli anche con l'aiuto degli abitanti dei paesi vicini.

In Helvetia, vince il primo giocatore che alla fine di un round raggiunge i 20 punti. Il gioco è scandito dall'utilizzo delle monete azione; al proprio turno i giocatori metteranno una o più monete per eseguire l'azione del personaggio corrispondente sulla plancia, il gioco quindi passa al giocatore alla propria destra e così via finché non rimane un giocatore con monete azione in mano. A questo punto il round termina, si assegnano le tessere bonus personaggi, si aggiorna il punteggio e se nessuno raggiunge i 20 punti si prosegue con un altro round.

Le azioni possibili sono:

- Costruire edifici con il costruttore,
- Consegnare merci con il mercante,
- Svegliare gli abitanti dormienti con il guardiano notturno,
- Far nascere nuovi abitanti con la levatrice,
- Celebrare matrimoni con il parroco.

In Helvetia i punti si fanno in tre modi:

- Consegnando merci. Per consegnare merci occorre innanzitutto avere un edificio produttivo abitato da un abitante sveglio. Le merci sono di due tipi: semplici e composte. Per produrre quest'ultime è necessario produrre anche le merci prerequisite richieste. Tutto ciò richiede una certa pianificazione.
- Conseguendo tessere bonus. Consegnare per primo certe merci (composte)



comporta un bonus di 1 o 2 punti. Inoltre completare una filiera produttiva per primi genera un'ulteriore bonus (da 2 a 4 pv). Circondare per primi la propria tessera centro villaggio porta altri 4 PV (2PV se arrivate secondi). Conseguire la tessera azione personaggio offre due vantaggi: 1PV vittoria aggiuntivo (ma provvisorio) e soprattutto l'azione aggiuntiva corrispondente. È inutile dire che prendere queste tessere bonus può fare la differenza in una partita dove tutti i giocatori sono racchiusi in una differenza di 2-3 punti.

- Costruendo edifici di prestigio che producono 3PV. Azione più semplice ma con il limite che questi edifici escono nelle tessere gruppo 2 e 3 quindi già avanti nel gioco. Inoltre per il limite di un edificio dello stesso tipo si possono avere nel proprio villaggio max 3 edifici di questo tipo cioè 9 PV sui 20 richiesti.

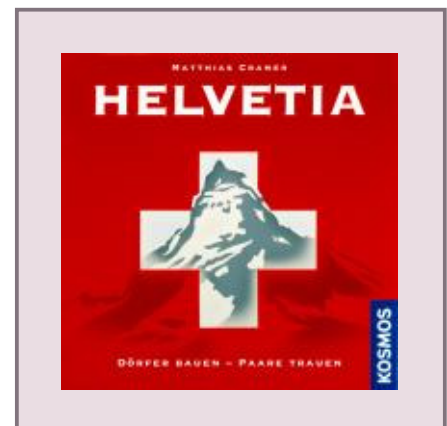
Helvetia, presenta delle analogie con Glen More opera prima di Cramer, ma mentre il primo gioco presentava fondamentalmente una meccanica di piazzamento tessere, in Helvetia questa meccanica è marginale mentre il vero motore del gioco è l'utilizzo delle monete azione, non dissimile dai gettoni in Le Havre unite a meccaniche di

worker placement. Questo cambiamento ha quindi portato una maggiore profondità strategica al gioco.

La durata della partita mi ha stupito. Pensavo a circa due ore, invece per essere stata la nostra prima partita (eravamo in 4) ci abbiamo messo poco meno di 90 minuti. Con un poco di pratica si rispettano i tempi di 60-75 minuti indicati nella scatola.

Gli aspetti negativi del gioco sono più legati all'estetica che alle meccaniche. Un po' di difficoltà a distinguere gli abitanti maschi dalle femmine e le tessere edifici difficili da riconoscere.

Anche questa volta Cramer ha colpito nel segno creando un gioco interessante, ricco di strategie pur restando in tempi di gioco contenuti.





di Mauro "MDM" Di Marco

Kingdom Builder

di Donald X. Vaccarino; Queen Games, 2011
[2-4 giocatori; 45 minuti]


Dopo tre anni di silenziosa inattività (se così si può descrivere lo sviluppo di sei espansioni per Dominion) Donald X. Vaccarino torna alla carica, con ben due giochi nuovi presentati allo Spiel 2011. Kingdom Builder è probabilmente il più atteso dei due, sia perché edito dal colosso Queen Games, sia perché dei due è più "Gioco da Tavolo".

Il pubblico scelto è quello dei giochi introduttivi, come già indicano l'età consigliata e la durata del gioco. I materiali sono abbondanti e funzionali, buoni ma non eccellenti: otto tabelle componibili (la cui grafica, anche se non bellissima, risulta estremamente pulita e leggibile, cosa importante per il gioco), 160 insediamenti di legno (le casette di Powergrid), una manciata di segnalini di cartone, due mazzi di carte, uno indipendente dalla lingua (le carte territorio), l'altro (10 carte "Kingdom Builder") ripetuto in cinque lingue (fra cui purtroppo non è incluso l'italiano).

Nella sua essenza si tratta di un gioco di connessione, con obiettivi variabili. Si

gioca su una plancia composta da quattro tabelle, ognuna delle quali è caratterizzata dalla presenza di un edificio speciale (che conferisce una particolare abilità, che può essere utilizzata una volta al turno), uno o più castelli e sette tipi di terreno, solo cinque dei quali sono edificabili. Inoltre, all'inizio del gioco vengono sorteggiate tre delle dieci carte "Kingdom Builder" che definiscono le modalità per la valutazione dei punti vittoria a fine gioco.

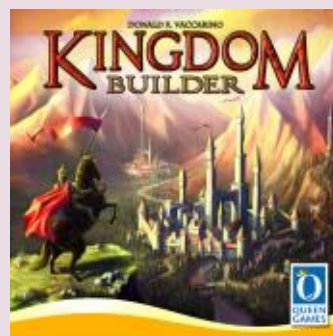
Una partita dura un numero intero di turni, finché un giocatore non esaurisce la sua scorta di insediamenti. Il turno consiste in una azione obbligatoria (mostrare la propria carta territorio e posizionare tre insediamenti su quel tipo di terreno - rispettando il vincolo di contiguità ai propri insediamenti già piazzati, se possibile), più un certo numero di azioni facoltative, ognuna delle quali viene ottenuta dai primi due giocatori che raggiungono con un proprio insediamento uno degli esagoni che riportano un edificio speciale. L'ordine in cui eseguire le azioni del proprio turno è

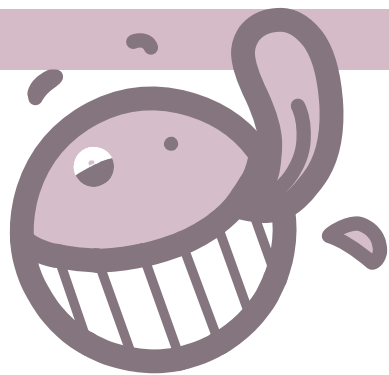
facoltà del giocatore. Conclude il turno la pesca della carta territorio che verrà utilizzata nel prossimo turno.

I punti vittoria vengono calcolati tutti alla fine della partita: tre punti vittoria per ogni castello confinante con almeno uno dei propri insediamenti, più i punti vittoria in base ai criteri delle carte Kingdom Builder, che variano dalle maggioranze in ciascuna delle tabelle, alla prossimità ad alcuni tipi di territorio, alla disposizione secondo vincoli geometrici dei propri insediamenti.

Kingdom Builder è un gioco semplice, di tipo introduttivo, in cui non si deve cercare grande profondità strategica: l'antagonista di riferimento è Ticket to Ride. La componente aleatoria non è trascurabile, ma dopo le prime partite si impara a gestirla in maniera opportuna.

Vaccarino si conferma abile realizzatore di giochi semplici ad elevata rigiocabilità (qui garantita dalla modularità della plancia e dalle possibili combinazioni delle carte Kingdom Builder) e, purtroppo per le nostre tasche, ad elevata espandibilità... e infatti la Queen Games, regina delle espansioni per i propri giochi di successo, ha già annunciato la prima espansione, pronta addirittura per i primi mesi del 2012.





Last Will

di Vladimír Suchý; Czech Games Edition, Rio Grande Games, 2011
[2-5 giocatori; 60 minuti]

Per ereditare una fortuna da un vecchio zio dovete sperperare il patrimonio che vi è stato assegnato più rapidamente degli altri giocatori. Letto così, sembra una riedizione sotto forma di german games del vecchio "Crack" degli anni '70.

In realtà, dietro questo tema molto "family", ironico e leggero, e nascosto da una grafica simpatica ed umoristica, si nasconde un gioco decisamente articolato e rivolto ad un pubblico di gamers.

Niente di davvero innovativo: alla fine si tratta di realizzare combinazioni tra carte che vengono draftate con un meccanismo comunque abbastanza originale e ben bilanciato.

Una fase di "programmazione temporale", che potrebbe ricordare ad alcuni la

scelta in Fresco dell'ora della sveglia, dove si deve bilanciare bene la scelta tra ordine in cui si desidera giocare, numero di carte che si desidera pescare e numero di azioni che si avranno a disposizione per giocare e/o attivare le carte stesse (in una fase che dimostra come i game designer europei abbiano appreso i fondamentali di Dominion) seguita da una fase appunto di draft condita da alcune azioni diverse dallo scegliere una carta (qui ritroviamo l'unico pizzico di interazione del gioco con la possibilità di alzare (male) o abbassare (bene) il valore delle categorie di immobili magari possedute dai propri avversari); infine il turno si conclude con appunto il giocare e/o attivare carte sulla base del numero di azioni a disposizione.

Generalmente

il gioco è gradevole, e gli effetti delle carte spesso divertenti ed appropriati.

Si sente una grande coerenza tra tema e meccani-

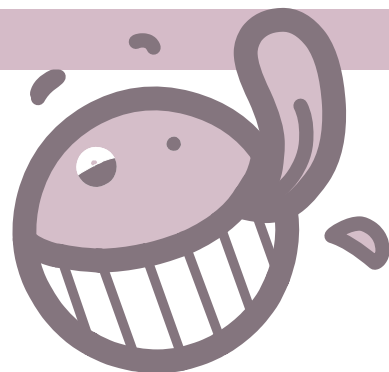
che, anche se questo a volte produce delle meccaniche non sempre intuitive alla prima partita. Per un gioco di questa complessità e rivolto ad un target di gamers, la pesca delle carte si fa comunque sentire non poco, anche se alla fine la sensazione rimane che a vincere è il primo giocatore in grado di mettere in piedi una "combo" efficace tra le proprie carte.

Che dire? Visto così sembra un gioco potenzialmente interessante, con qualche problemino, tra cui quello - se vogliamo anche ignorabile - del contrasto tra un tema così apparentemente leggero ed un contenuto così impegnativo. Merita però, a mio parere, quantomeno una prova, perché con un gruppo di giocatori adatto può certamente regalare divertimento ed una sfida interessante.






di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Lost Temple

di Bruno Faidutti; White Goblin Games, 2011
[2-8 giocatori; 40 minuti]

Faidutti resume la meccanica di Citadels e la applica ad un gioco di percorso in una operazione di "revival" (o riciclo come andrebbe chiamata) tanto cara agli autori affermati in crisi di idee.

Lost Temple si riassume così. Il tabellone di gioco rappresenta un percorso in un'isola da esplorare, le caselle possono essere neutre oppure villaggi, templi o giungla, alcune caselle conterranno dei segnalini evento. Per avanzare ci si farà aiutare dagli indigeni del posto che a seconda della loro abilità permetteranno diverse azioni. I personaggi in tutto sono 9, ma in ogni turno ne saranno disponibili in un numero pari ai giocatori +1.

Il turno si svolge prima di tutto con la selezione dei personaggi in gioco, alcune carte personaggio verranno scartate e poste a faccia scoperta o coperta (in base al numero di giocatori). Poi, a partire da chi è in possesso della tessera idolo, ogni giocatore sceglie un personaggio.

A questo punto vengono chiamati i personaggi in base al loro numero (da 1 a 9) e, se in gioco, attivata la loro abilità ed eseguita la mossa.



I personaggi sono, in ordine di chiamata: Sciamano, Ladro, Veggente, Prete, Anziano, Artigiano, Scout, Canoa e Bambino.

Lo Sciamano permette di scambiare la propria pedina sul percorso con quella di un giocatore scelto chiamando un personaggio tra quelli rimanenti.

Il Ladro ruba le gemme accumulate dal giocatore chiamato in causa con lo stesso sistema dello Sciamano.

La Veggente guarda ed eventualmente scambia di posto due eventi e poi avanza di 1 o 2 spazi.

Il Prete viaggia da un tempio all'altro al costo di due gemme.

L'Anziano fa lo stesso sui villaggi.

L'Artigiano avanza di 1 o 2 caselle e può prendere un segnalino machete, utile per attraversare le caselle giungla.

Lo Scout avanza di una casella per ogni gemma pagata.

La Canoa fa spendere tutte le gemme in possesso e regala due caselle movimento per ogni gemma spesa con un limite di 20 caselle.

Il Bambino invece avanza fino alla casella del giocatore che lo precede.

Gli eventi in gioco, quando attivati, possono dare bonus o malus in termini di caselle o gemme, o segnalini machete. La tessera idolo viene assegnata solitamente al giocatore più indietro nel percorso oppure dall'attivazione del rispettivo evento.

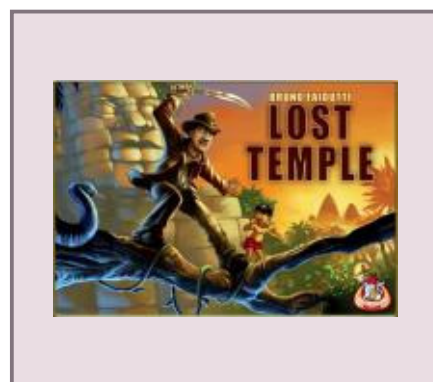
Il gioco in sostanza ricalca perfettamente le meccaniche e l'esperienza di gioco di Citadels, dando le stesse tensioni ed

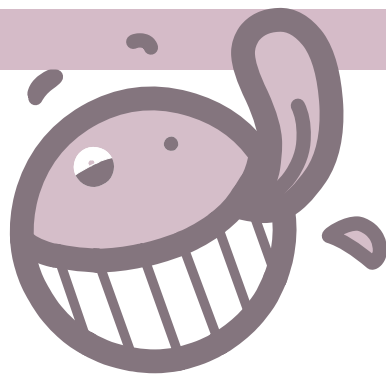
emozioni del suo progenitore con la piccola variante che alcuni personaggi vengono esclusi fin dall'inizio del turno dalla scelte.

Mancando tutta la parte "strategica" della costruzione di edifici, il gioco risulta ovviamente più semplice e fruibile da un pubblico più ampio. Le possibilità di bluff comunque rimangono inalterate ed è interessante, dal punto di vista tattico, la regola che toglie dal turno alcune carte, lasciandole però visibili a tutti, che si attua se si gioca in 4, 5 o 6 giocatori.

Applicata ad un gioco di percorso questa meccanica collaudata mantiene la partita in sospeso fino all'ultimo con possibili capovolgimenti di fronte ad ogni momento, ed anche chi resta indietro può sempre tentare un colpo di mano per vincere.

Concludendo, pur mancando di originalità, la solidità della meccanica di Citadels lo regge in piedi lo stesso, ma resta la perplessità e il dubbio se tenere o meno un suo clone nella propria collezione.





Lupin the Third

di Pierluigi Frumusa; Ghenos Games, 2011

[2-5 giocatori; 90 minuti]



Qualcuno continua a chiamarli giochi cooperativi, c'è chi aggiunge imperfetti, chi semi-cooperativi. Difficile dire se sia giusto includere all'interno di queste definizioni Lupin the 3rd ed altri giochi che in passato lo hanno preceduto sfruttando meccaniche del tutto simili fin dal 1983 quando la Ravensburger metteva sul mercato Scotland Yard. Il punto è questo, in Lupin the 3rd non si gioca contro il gioco, si svolge invece un "duello" tra un giocatore e gli altri che giocano in squadra. La conclusione della partita sancisce la vittoria dell'una o dell'altra fazione.

Per Lupin the 3rd, facile da intuire, le due fazioni sono quella dell'ispettore Zenigata con i suoi agenti (mossi da uno dei giocatori) e la banda di ladri formata da Lupin III, Fujiko, Goemon e Jigen. Ora, è chiaro che questi nomi ad alcuni potranno suonare sconosciuti, solo chi ha avuto modo di seguire le avventure del famoso ladro sui fumetti o grazie alle serie televisive del cartone animato avrà già capito di cosa sto parlando.

Lupin III si gioca su una mappa a griglia quadrata, il tabellone è specifico per un'avventura e nella scatola ce ne sono due differenti. La banda di ladri capitanata da Lupin III, il ladro gentiluomo, cerca in 13 turni

di compiere un furto e fuggire, l'Interpol dovrà impedirlo. Spiegare in questa breve anteprima i dettagli del regolamento sarebbe troppo, ma credo che poche indicazioni bastino per spiegare le dinamiche. Ogni personaggio in gioco ha punti vita, un valore caratteristico per lo spostamento sulla mappa, uno per l'efficacia del tiro con le armi da fuoco, uno per il confronto corpo a corpo. I ladri possono equipaggiarsi scegliendo tra un gran numero di oggetti come armi o mezzi di trasporto. Nel turno i giocatori possono muovere, attaccare o usare equipaggiamento, la buona riuscita delle azioni è risolta da un tiro di dado sulla relativa caratteristica del giocatore. Per primo muove sempre l'ispettore Zenigata, che gestisce anche tutte le forze di polizia dispiegate sul tabellone, di seguito e nell'ordine che preferiscono, agiscono gli altri giocatori.

Fin qui nulla di speciale, ma non è tutto. La banda di Lupin III non è visibile sul tabellone. Questo è un originale "twist" che porta il gioco su un piano completamente diverso. Ogni personaggio della banda, quindi ogni giocatore, non muove la pedina sulla mappa di gioco ma annota i movimenti su dei fogli personali e durante il gioco i giocatori della banda non si possono parlare a meno di non utilizzare un particolare equipaggiamento, cioè la radio.

Ecco quello che succede. All'inizio della partita Zenigata si allontana dal tavolo per 15 minuti ed i giocatori devono concordare un piano e comprare l'equipaggiamento che ritengono indispensabile per la sua realizzazione spendendo un capitale messo a

disposizione. Terminata questa fase il gioco comincia ed i giocatori della banda tra loro non possono più parlarsi (salvo rari casi) a meno di non utilizzare la radio che regala 2 minuti di conversazione per verificare che tutto stia procedendo bene (che avviene dopo che Zenigata si è allontanato dal tavolo). I giocatori sono costretti a mettere le pedine sul tabellone solo se completano il loro movimento nel raggio di visione di un agente di polizia (una regola stabilisce le caselle "visibili" da ogni agente in funzione della posizione e dell'arma in dotazione).

Il gioco procede serrato, il tempo è limitato perché i turni sono esigui e per quanto il fatto di non potersi parlare può essere frustrante nelle prime partite, presto si impara a padroneggiare questa particolarità. Il gioco punta molto sulla simulazione, il regolamento è quindi sostanzioso perché include molte situazioni di gioco oltre che la spiegazione dei vari equipaggiamenti.

Non è un gioco da "eurogamer" ma nel suo genere è certamente riuscito e regalerà partite divertenti agli amanti della saga di Lupin III che ritroveranno nelle sfumature del regolamento tutta l'atmosfera e le situazioni del cartone animato. Se non conoscete minimamente le avventure di Lupin III lasciate perdere.





di Andrea "Liga" Ligabue

Mage Knight

di Vlaada Chvátil; WizKids, 2011
[1-4 giocatori; 150 minuti]



Capita a volte che di imbattersi in un gioco da tavolo che per sua stessa struttura si presenta più come sistema di gioco che come singola "scatola". Pensate a Memoir'44, Commands & Colors, Runebound o Magestorm. Il gioco cioè nasce ed è pensato con l'idea di potere essere esteso, espanso, ampliato. Ovviamente come, quando e quanto dipende da tanti fattori, non ultima la solidità del regolamento.

Giocando le mie prime due partite a Mage Knight ho avuto la netta sensazione di trovarmi di fronte ad un progetto "epico" di cui questa prima uscita è solo una ricca e succosa anteprima. Progetto che può contare sul talento di Vlaada Chvátíl e su una casa editrice, la WizKids, che in termini di qualità dei materiali non ha niente da invidiare a nessuno.

Ogni giocatore rappresenta un Mage Knight, inviato dal Concilio del Vuoto per invadere il continente di Atlantide. Nella missione incontrerà villaggi, caverne, torri della magia e mostri erranti. Lo scopo della missione varia da scenario a scenario.

Non mi dilungo sugli aspetti dell'ambientazione ma voglio darvi un as-

saggio delle meccaniche, conscio del fatto che un gioco come questo merita certo di più delle 3500 battute che il capo redattore mi ha concesso!

Ogni giocatore ha un mazzo di 16 carte da cui ne pesca casualmente 5 ogni turno. Le carte influiscono su cosa un personaggio può eseguire nel turno. Le carte non utilizzate possono essere conservate di turno in turno: in questo modo è possibile un certo livello di programmazione per preparare una particolare azione, come ad esempio un combattimento. I mazzi base dei 4 personaggi sono uguali fatta eccezione per una singola carta. Nel corso della partita il mazzo aumenterà man mano che i personaggi guadagnano abilità avanzate, magie ed artefatti.

Le carte generalmente forniscono al giocatore punti movimento, punti influenza, usati per interagire con le zone civilizzate, punti attacco o blocco, utilizzati nei combattimenti.

Nel proprio turno di gioco ogni Mage Knight può muoversi ed eseguire una singola azione che può essere un combattimento, l'esplorazione di un certo sito o l'interazione con un luogo civilizzato.

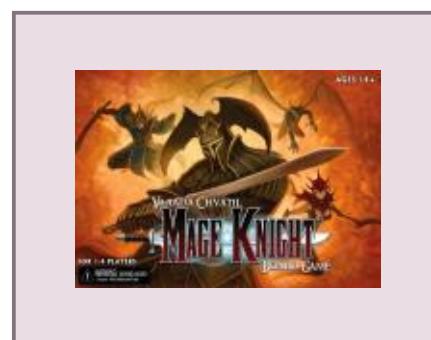
La mappa viene costruita man mano che la partita si sviluppa pescando da un mazzo di tessere definite dallo scenario. Ogni tessera è formata da 7 esagoni: un esagono centrale con attorno 6 esagoni. Ci sono villaggi, monasteri, torri magiche, tenute, città, caverne, rovine e tane di mostri. Gli esagoni sono caratterizzati anche dal tipo di terreno che influisce sul movimento.

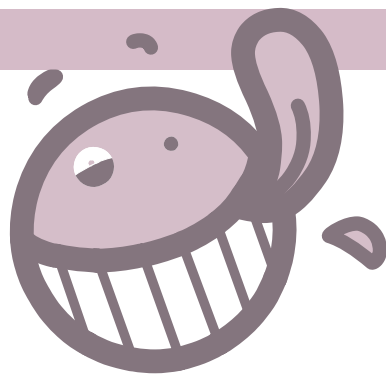
La partita si svolge in round: ogni round rappresenta, alternativamente, il giorno e la notte ed è caratterizzato da un numero variabile di turni. Di fatto un round finisce quando un giocatore esaurisce il suo mazzo e dichiara di non voler eseguire altri turni: a quel punto tutti gli altri giocatori possono eseguire un ultimo turno.



Ben inserito al di sopra di questo meccanismo di esplorazione/azione c'è il sistema magico. Ogni round vengono lanciati 6 dadi mana che potranno essere utilizzati dai giocatori per potenziare le azioni delle loro carte. Esistono 4 tipi di magia (colori) e due elementi speciali: i mana dorati, che sono dei jolly e che possono essere utilizzati solo di giorno e i mana neri, che possono essere utilizzati solo di notte per eseguire incantesimi potenziati.

Sicuramente tornerò sui dettagli di Mage Knight in un numero futuro quando avrò sulle spalle il necessario numero di partite: per ora di certo posso solo dire che la voglia di giocarlo e rigiocarlo è davvero tanta.





Mare Balticum

di Filip Miłunski; Gry Leonardo, 2011
[3-5 giocatori; 30 minuti]

Caratterizzate da una grafica originale ed inappuntabile, nel piccolo stand LeonardoGames le belle confezioni impilate e le due aperte attiravano la curiosità di molti visitatori adulti ed il sicuro interesse di quelli più piccoli, sprizzando simpatia da qualunque lato della scatola e del tabellone le si guardasse.

Questa giovane casa editrice polacca, dopo la pubblicazione di un paio di titoloni strategici e il recente successo di Magnum Sal, ha deciso di cambiare rotta - ed in questo caso è proprio il termine adatto - rivolgendosi stavolta ad un pubblico decisamente più giovane.

Diciamolo subito per fugare ogni dubbio: la plastilina non mente, infatti Mare Balticum è stato ideato col preciso intento di coinvolgere i bambini agli stessi tavoli cui di solito siedono i lettori della rivista che avete tra le mani. Ma andiamo con ordine. Come già detto, il punto di forza di questo titolo trae origine dall'accattivante e perfettamente indovinata idea grafica che utilizza immagini realizzate modellando il Pongo® (sì, proprio quello con cui tutti abbiamo giocato da bambini!) praticamente ovunque; sul coperchio della scatola, naturalmente, sui segnalini di qualsiasi tipo, nelle plancette dei giocatori, nel regolamento e persino il tabellone è un'unica grande immagine realizzata con quel fantastico materiale. Ecco, in verità proprio quest'ultimo ad un adulto - ma a lui soltanto - può apparire un po' troppo "carico", ma tutto è comunque ben leggibile, assai grazioso a vedersi e realizzato con una qualità eccellente.

Titolo ed immagine in copertina, poi, fanno il verso a tanti illustri giochi con la stessa ambientazione, il mar Baltico,

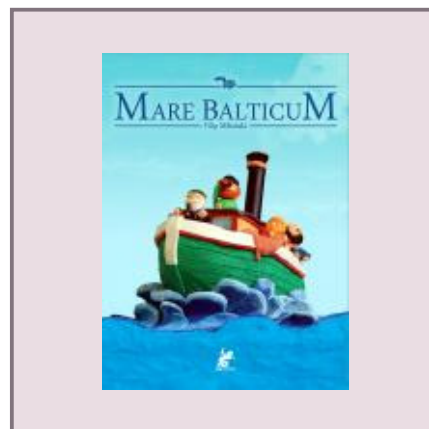


appunto, tra le cui acque i giovani e meno giovani giocatori impersoneranno i capitani di flotte di pescherecci che, durante un'intera stagione di pesca, cercheranno di pescare e rivendere le risorse più pregiate. Con l'avvento della pausa invernale (in quella stagione parte del Baltico ghiaccia) il giocatore che meglio avrà investito in merluzzi, salmoni e via dicendo, sarà proclamato vincitore.

In pratica, ogni giocatore, in funzione del numero di giocatori, ha a disposizione da tre a cinque barche con cui muoverà (azione 1) tra le varie aree del tabellone cercando di pescare (azione 2), nelle zone più idonee alla propria strategia, l'ambra o il pesce che poi potrà immagazzinare (azione 3) nei porti che ne fanno richiesta. Man mano che il tabellone si svuota, esso verrà nuovamente rifornito pescando da un sacchetto nuove risorse, oltre a sei segnalini che scandiscono il timing (il passare delle stagioni e la fine della partita), in occasione dei quali ciascun giocatore dovrà segretamente assegnare il prezzo cui venderà ogni esemplare immagazzinato.

La capacità di apprezzare correttamente nel momento giusto ciascuna specie, la meccanica di movimento delle flotte che tra loro non devono mai separarsi e la possibilità di puntare anche su contratti di fornitura e gestione della domanda previsti dalle regole opzionali, ne fanno molto più che un semplice pick-and-delivery quale potrebbe apparire.

Lo ripetiamo ancora una volta: non ha senso giocarlo soltanto tra adulti, ma provando a proporlo a bambini in età scolare e vedendo che l'interesse che suscita si ha la prova che questa simpatica novità coglie perfettamente nel segno, avvicinando i nostri piccoli amici a giochi più complessi.





Masters of Commerce

di Britton Roney; Grouper Games, 2011
[3-11 giocatori; 30 minuti]

Opera prima pubblicata da una neonata casa editrice, Masters of Commerce tenta di mescolare due filoni di gioco solitamente molto distanti, il partygame e il gioco economico, sviluppando meccanismi di mercato fluttuante e di contrattazione in tempo reale in un gioco breve che può far sedere allo stesso tavolo fino ad 11 giocatori. I materiali sono spartani ma funzionali: delle tessere territorio (in quattro colori diversi, uno per classe di rischio), dei gettoni mercante, pennarelli cancellabili a secco, quattro dadi, segnalini, una plancia mercato (che tiene traccia delle rendite della quattro classi), una clessidra e l'immane denaro di carta (tutto sommato di buona qualità).

All'inizio del gioco la metà (arrotondata per difetto) dei giocatori assume il ruolo di proprietario terriero, mentre i rimanenti ricoprono quello di mercante. Alla fine della partita verranno identificati due vincitori: uno fra i locatari e l'altro fra i mercanti. Tutti i giocatori iniziano con la stessa somma di denaro; i proprietari terrieri ricevono tre appezzamenti di terreno, i mercanti i gettoni che li identificano.

Una partita dura 5 turni, ciascuno organizzato nelle seguenti fasi:

- Negoziazione. Questa fase dura due minuti, cronometrati dalla clessidra, e consiste nella negoziazione del canone di affitto dei terreni. Tutto avviene simultaneamente (e in modo solitamente concitato). Un "contratto" è valido quando su una tessera terreno è presente il segnalino di un mercante ed è scritto il costo dell'affitto. Finché c'è tempo, i proprietari terrieri possono rinegoziare (al rialzo) l'affitto dei terreni,

- a meno che non ci sia stato un accordo di bloccare il canone (fatto segnalato ponendo il segnalino mercante dal lato riportante la scritta closed). Finiti i due minuti ogni contrattazione viene interrotta, e quelle non concluse dichiarate nulle.



- Incassi dei mercanti. Vengono tirati i quattro dadi, e i valori di ciascuno delle quattro classi di terreno viene aggiornato. I terreni a minor rischio sono caratterizzati da una varianza del loro valore molto limitata, che cresce (potendo causare anche delle perdite) mentre ci si sposta verso investimenti sempre più rischiosi. I mercanti incassano/perdono, per ogni terreno su cui hanno un loro gettone, denaro pari al valore segnalato dall'indicatore.

- Pagamento degli affitti. Ogni mercante paga ai proprietari terrieri l'affitto concordato durante la fase di negoziazione.

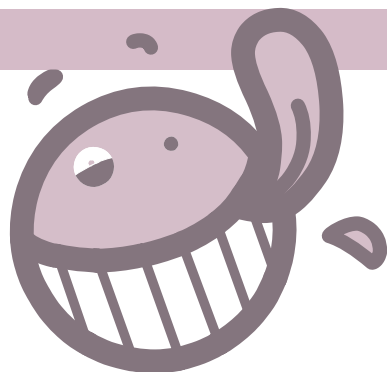
- Pagamento tasse. Ogni proprietario terriero paga alla banca una tassa fissa per ogni terreno che possiede.

- Asta di nuovi terreni. Viene messo all'asta, per i proprietari, un numero di terreni pari al doppio del numero di padroni meno uno. Si tratta di una asta libera, i cui proventi vengono versati alla banca.

Il turno è così finito: ogni contratto concordato nel turno continua ad essere valido anche nel turno successivo, se non viene rinegoziato. Alla fine del quinto turno vincono il gioco il proprietario terriero e il mercante più ricchi.

Masters of Commerce è un gioco semplice, veloce e piuttosto divertente. Innovativa la scelta di dividere i giocatori in due gruppi, che lottano solo al loro interno, ottenendo però i profitti esclusivamente interagendo con i membri dell'altro gruppo. Mercanti e proprietari terrieri giocano in modo molto diverso: più legato all'azzardo il gioco del mercante, più deterministico e studiato quello del latifondista. Da provare, almeno una volta, anche se è sconsigliabile agli amanti del gioco riflessivo e privo di alea.





MIL (1049)

di Firmino Martinez; HomoLudicus, 2010

[2-5 giocatori; 90 minuti]

MIL è un gioco della HomoLudicus (una casa editrice spagnola di recente creazione) e in sintesi si tratta di un classico gestionale ambientato nel medioevo (MIL sta per 1049, con una licenza poetica per la traduzione poco ortodossa in numeri romani). Diciamo che come ambientazione e meccanica di base si va a collocare in un settore piuttosto "affollato" ma vediamo cosa sono riusciti ad escogitare di nuovo.

Ogni giocatore rappresenta una famiglia, ha a disposizione una plancia nella quale possono trovare posto fino a quattro cavalieri, ognuno con il proprio castello e feudo (rappresentato da due tessere terreno); ogni cavaliere può essere solo, oppure avere un erede al suo fianco.

La plancia principale, oltre ad avere la traccia segnapunti, ha cinque zone (dette sfere) ognuna delle quali inizialmente contiene un certo numero di tessere clessidra.

Al proprio turno un giocatore può fare un'azione con uno dei suoi cavalieri, a scelta tra:

- mietitura: riceve le risorse da una tessera terreno, la gira e il suo cavaliere riceve una tessera clessidra presa dalla plancia,
- reclutamento: paga delle risorse e il cavaliere riceve un soldato, oltre a una tessera clessidra presa dalla plancia,
- crescita della famiglia: si lancia un dado e, tra tutti i simboli presenti sulla faccia ne sceglie uno; può essere il tempo che passa (tessera clessidra), una figlia femmina (cubetto rosso sul suo spazio lignaggio nella plancia), o un figlio maschio, che diventa il suo erede (se non ne ha) oppure un nuovo cavaliere (se ha già un erede, in pratica un secondogenito dovrà crearsi il suo feudo),
- piazzare il cavaliere in una delle sfere di influenza (ma ci deve essere lo spazio, e quindi non esserci la clessidra, altrimenti si paga

in influenza),

- passare: girando una tessera clessidra sul lato nero.

Una volta che tutti hanno agito, si passa ai tributi (ogni terreno rende qualcosa), ad un conteggio di maggioranza sulle cinque sfere, che conferisce un potere speciale, poi alla gestione delle sfere stesse, dove ogni cavaliere può eseguire un'azione:

- Monastero: può far prendere il velo ad una o più figlie femmina (che altrimenti conferirebbero punti negativi alla fine della partita),
- Corte: può cercare di imporre il vassallaggio ad un altro cavaliere (di un'altra famiglia), regolato con una serie di offerte e contro-offerte che comprende terreni, risorse e soldati,
- Mercato: per scambiare le varie risorse (di cinque tipi: cibo, tessuto, metallo, oro e influenza) oppure costruire un castello (risolto con un'asta per chi offre più risorse),
- Guerra: per ottenere un nuovo terreno dalla plancia o portare via un terreno ad un altro cavaliere (ma quest'ultimo se è un vassallo può farsi difendere dal suo signore e così via),
- Curia: un'asta alla cieca per costruire la cattedrale, si offre oro e si ottengono punti vittoria.
- Crociate: si ottiene influenza.

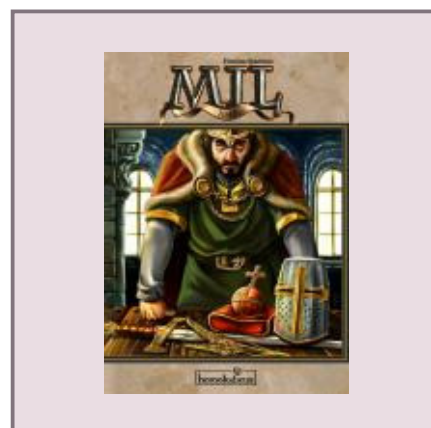
Complesso? Siamo a metà, diciamo che in questo gioco ci sono anche:

- matrimoni, con relativa asta cieca delle doti (quando nasce un erede, viene fatta un'asta tra tutti quelli che hanno una figlia da sposare, chi vince perderà la dote ma riceverà punti vittoria).



- invecchiamento, rappresentato dalle clessidre; una volta arrivate a quattro, il cavaliere lascia la guida del feudo all'erede; se non ne ha il giocatore perde punti vittoria (il feudo e i terreni vengono comunque mantenuti, ereditati da un lontano cugino).
- inverno, se è rigido i cavalieri senza castello o terreno muore (a meno che non sia andato alle crociate).

Diciamo che non è il gioco da affrontare in una convention rumorosa, non perché è complesso in senso assoluto, ma per il fatto che ci sono molte regole e contregole da considerare per ogni mossa (regolamento a portata di mano, sempre), e ogni mossa ha conseguenze dirette (e indirette) in altri aspetti del gioco. Non c'è nessun meccanismo innovativo (l'invecchiamento l'avevamo già visto in Shadow of the Emperor) ma tutte le meccaniche presenti sono state intrecciate in modo da dare una buona trama, un po' stretta e difficile da seguire, ma robusta.





di Mauro "MDM" Di Marco

Nefarious

di Donald X. Vaccarino; Ascora Games, 2011
[2-6 giocatori; 30-60 minuti]



Ecco "l'altro" gioco di Donald X. Vaccarino presentato ad Essen 2011, edito dalla Ascora Games, editore alla seconda fatica dopo Kaigan. Nefarious si colloca nella schiera dei giochi di carte "riempitivi", con una durata di circa 45 minuti - in maniera quasi indipendente dal numero dei giocatori, trattandosi di un gioco a scelta simultanea.

Ogni giocatore impersona uno scienziato matto, alla continua ricerca di fondi (il lubrificante della ricerca!) e idee per sviluppare infernali invenzioni che gli permetteranno di ottenere (in)fam(i)a, fino ad essere riconosciuto come il più pericoloso fra i pazzi inventori.

I materiali sono sostanzialmente buoni: 6 leggere plance per i giocatori, 24 carte scelta azione, 30 segnalini "tirapiedi" - che ricordano un po' l'Igor di Frankenstein Junior, dei gettoni denaro e due mazzi di carte (le invenzioni, con illustrazioni da cartone animato/cartellone pubblicitario anni '70, e le modifiche, che imitano i titoli di quotidiano).

Ad ogni turno i giocatori scelgono simultaneamente una delle 4 possibili azioni (investire, inventare, ricercare, lavorare).

Quindi vengono attivati i tirapiedi, che permettono di guadagnare denaro in base alle scelte dei giocatori confinanti (un po' in stile 7 Wonders) e, successivamente, i giocatori eseguono le azioni che hanno scelto, rispettando il seguente ordine:

- 1) Speculare: piazzare un tirapiedi in una delle quattro regioni della plancia, in modo che renda denaro nei turni successivi; le quattro possibili scelte hanno costi differenti.
- 2) Inventare: giocare una carta invenzione (scelta anch'essa segretamente e simultaneamente dai giocatori che hanno scelto l'azione), pagandone il costo. Se la carta invenzione ha degli effetti, questi prima influenzano il giocatore, poi tutti gli altri in senso orario: la permutazione dell'ordine della risoluzione delle invenzioni per ciascun giocatore può portare a risultati piuttosto differenti. La carta invenzione fornisce anche punti vittoria, decisivi per la conclusione del gioco. Le carte sono bilanciate in termini di costo, punti vittoria, effetti positivi o negativi che interessano il giocatore e/o gli avversari.
- 3) Ricercare: pescare una carta invenzione e guadagnare due denari.
- 4) Lavorare: ricevere quattro denari.

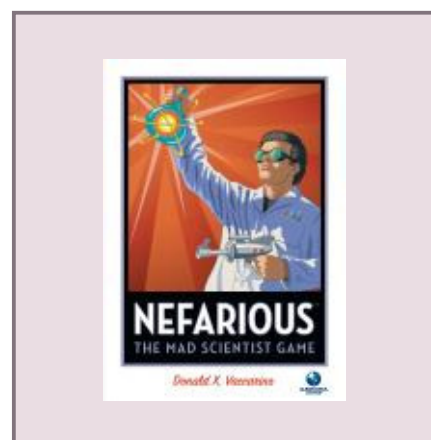
I turni si susseguono finché, alla fine del turno, c'è un giocatore che ha almeno venti punti vittoria e più di tutti gli avversari: questi sarà il vincitore.

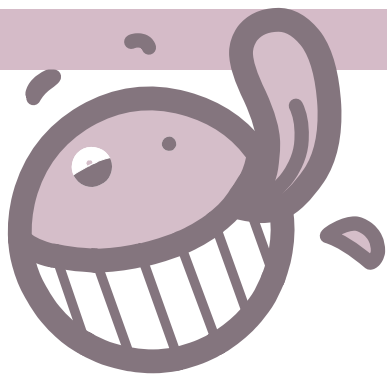
Fin qui tutto normale, forse anche un po' ripetitivo, dato che gli effetti delle invenzioni influenzano solo le tre risorse dei giocatori (carte invenzione in mano, denaro accumulato e tirapiedi sulla



plancia). Tuttavia, come è tipico del suo stile, Vaccarino introduce una piccola modifica, anzi due, per aumentare la ri-giocabilità: ad ogni partita vengono aggiunte altre due regole, pescate dal mazzo di 36 carte modifica, per un totale di 630 diverse possibili situazioni. Le regole aggiuntive sono piuttosto eterogenee, spaziando da piccole variazioni a sostanziali cambiamenti del flusso di gioco!

Concludendo, Nefarious rientra nella categoria dei riempitivi di tipo pesca e gioca (come Guillotine, Family Business e Uskoci), dove però gli effetti delle carte non hanno un solo bersaglio, e c'è spazio di manovra (o azzardo) con il sistema dei tirapiedi. Una nota negativa è il prezzo, piuttosto elevato per i materiali presenti nella scatola.





Panic Station

di David Ausloos; Stronghold Games, White Goblin Games, 2011
[4-6 giocatori; 40 minuti]

Panic Station è stata una delle novità più chiaccherate nei giorni precedenti lo Spiel 2011, soprattutto per il fatto di essere andato praticamente esaurito durante il periodo di preordine.

Sfruttando la celeberrima ambientazione del film "La Cosa" di J. Carpenter, il gioco offre una esperienza che fonde il gioco da tavolo, il gioco di ruolo e la rappresentazione teatrale, mescolando il gioco cooperativo con quello a fazioni contrapposte.

L'idea è piuttosto semplice: ogni giocatore controlla due personaggi (un androide armato e un essere umano) facenti parte di una squadra che, esplorando una stazione spaziale invasa da parassiti alieni, deve trovare il bozzolo che li genera; soltanto un essere umano, armato di lanciafiamme e sufficiente benzina, può distruggerlo. Purtroppo, uno dei giocatori verrà presto contagiato, passando a fianco degli alieni, e dovrà cercare di fermare la missione con tutti i mezzi a sua disposizione, fra cui l'infezione degli altri membri.

Il turno di gioco è semplice: prima si muovono in modo casuale gli alieni, che infliggono danni ai membri della squadra, poi tocca ai giocatori. Ognuno ha un numero di punti azione dipendente dallo stato di salute dei suoi personaggi. Questi punti possono essere spesi indifferentemente sui due personaggi per far compiere loro una serie di azioni: muoversi da una stanza all'altra, esplorare (aggiungere nuove stanze alla mappa modulare), sparare (solo gli androidi, ammesso che abbiano le munizioni), cercare nella stanza (pescare una carta dal mazzo: può essere equipaggiamento, un nuovo alieno da mettere sulla plancia o la carta che causa la prima infezione), utilizzare un equi-

paggiamento, utilizzare le abilità di una delle stanze speciali (infermeria per



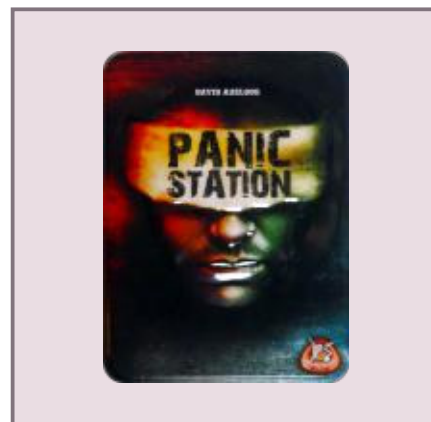
curarsi, computer per aprire le porte bloccate o per effettuare uno scan dei giocatori - ovvero rendere pubblico quanti sono i giocatori infetti).

Elemento centrale del gioco è lo scambio di carte, simultaneo e segreto, fra giocatori. Questo accade tutte le volte che un personaggio entra in una stanza occupata da altri (a meno che non si decida di attaccare uno dei presenti): in questo modo è possibile scambiarsi gli oggetti, ma anche trasmettere l'infezione (che può essere prevenuta - e questa è una meccanica davvero molto arguta - consegnando all'infettante una tanica di benzina). Tale metodo, purtroppo, non è robusto nei confronti di errori, in quanto si basa esclusivamente sulle capacità mnemoniche dei giocatori.

L'autore, David Ausloos, è anche l'illustratore del gioco, nonché il responsabile della stesura del lacunoso regolamento, al punto che il gioco risulta giocabile con estrema difficoltà senza la nuova versione del regolamento (attualmente alla revisione 2.2) scaricabile da BoardGameGeek o, in italiano, dalla Tana dei Goblin.

Dal punto di vista di condotta, Panic Station si avvicina quasi ad un gioco di

ruolo: in effetti l'autore incoraggia molto il metagioco, asserendo che ognuno deve giocare il proprio ruolo come meglio crede, che la comunicazione attorno al tavolo deve essere libera e può essere mendace; d'altro canto, il meccanismo di infezione è così rapido che non dà la possibilità di utilizzare ragionamenti deduttivi, mentre il rischio di un tentativo di infezione fallita porta all'istantaneo smascheramento dell'infetto, a meno di false accuse incrociate accompagnate da riflessi fulminei e una bella faccia tosta. Si tratta quindi di un gioco che senza il giusto gruppo di persone non può risultare godibile appieno, nella sua ambientazione, rapidità e tensione.





di Andrea "Nand" Nini



The Phantom League Mostly Harmless

di Timo Multamäki; Tuonela Productions/Dragon Dawn Productions, 2010/2011
[2-6 giocatori; 90 minuti]

Negli anni '80 esisteva un home computer, il BBC Micro, che veniva venduto soprattutto perché permetteva di giocare ad Elite; quando in seguito questo titolo è stato tradotto anche per gli altri computer come Commodore 64 e ZX Spectrum, ne è stato ribadito il successo, confermando la sua unicità rispetto a tutti gli altri giochi spaziali che esistevano all'epoca.



Perché parlo di Elite? Perché The Phantom League ne è l'ispirazione principale: un gioco dove sei il capitano di un'astronave e puoi decidere se esplorare, commerciare, fare il pirata, il minatore o saccheggiare i relitti, per guadagnare, comprare miglioramenti per l'astronave e ottenere fama e notorietà.

The Phantom League è un gioco realizzato con materiali di prim'ordine: le plance e gli esagoni della mappa sono tutti plastificati e robustissimi, la grafica ricca di simboli e molto funzionale (l'autore è Karim Chakroun, che ha realizzato tra gli altri la grafica di Pocket Battles di Paolo Mori e ha speso ore e ore a ridisegnare Magic Realm di Richard Hamblen, mettendo il suo lavoro a disposizione di tutti gratuitamente).

La plancia viene costruita mischiando insieme esagoni, anzi, mezzi esagoni,

elemento che aumenta la variabilità delle locazioni; ogni giocatore ha un'astronave, un capitano e un miglioramento, tre carte che ne determinano le caratteristiche iniziali in termini di armamenti (armi ad energia e missili), difese (ogni tipologia di arma ha una difesa separata), capacità di carico, velocità, spazi per i miglioramenti, resistenza dello scafo, capacità dei serbatoi, e possibilità di fuga (questi ultimi tre fattori vengono segnati con tre dischi mobili sulla plancia del giocatore). Sulla plancia si segna anche il livello di fama o notorietà del giocatore, e rappresenta anche la condizione di vittoria: si parte al livello 1 e fino al 3° si è in una condizione "neutrale", passando al livello successivo si deve decidere se intraprendere la via per la fama (ovvero la legalità) o la notorietà (ovvero l'illegalità), in entrambi i casi si va dal 4° all'8° livello, e il primo giocatore che vi arriva vince la partita.

Come si guadagnano livelli? In vari modi, col denaro (e quindi commerciando o con altri metodi più o meno legali), risolvendo missioni, combattendo, esplorando, incontrando alieni e risolvendo missioni (ogni giocatore ne ha sempre una), ma si possono anche perderli, venendo sconfitti in battaglia, fuggendo o rompendo un patto (anche saccheggiando una nave altrui, se si era scelto la legalità).

Commerciare significa comprare merci su un pianeta e rivenderle su un altro (possibilmente ad un prezzo di vendita più alto di quello di acquisto), ogni pianeta ha una selezione limitata, e bisogna studiare le

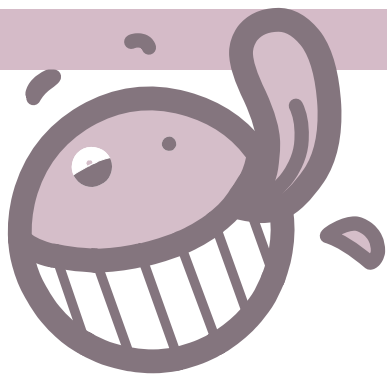
rotte per ottimizzare gli spostamenti; le merci sono di cinque tipi: carburante, cibo, minerali, schiavi e droga (commerciare in questi ultimi tipi di merci comporta maggiori rischi).

Il combattimento è realizzato in modo abbastanza originale: si pescano delle carte da tre differenti mazzi (attacco, difesa e supporto) in base alle capacità della propria astronave, poi si giocano scegliendole e rivelandole contemporaneamente; gli effetti sono molto variabili e questo fa sì che ogni combattimento sia differente (ma forse anche fin troppo caotico).

Tutto perfetto? Quasi: il gioco base è stato tormentato da errori di stampa, sbilanciamenti, incomprensioni nelle regole, e questo ha portato a varie revisioni del regolamento (siamo alla 4.2) e all'espansione, che corregge molti errori e aggiunge nuove carte. Per dirne una, stranamente nel gioco base su un pianeta legale si viene trattati allo stesso modo, indipendentemente dal proprio allineamento; mentre l'espansione corregge questo aspetto.

Ma tutto questo ha un costo: monetario, dato che non ha senso comprare il solo gioco base senza espansione, e tutti e due hanno un discreto costo. È un gioco sicuramente da provare e non acquistare a scatola chiusa, soprattutto per capire se si è disposti a gestire il livello di alea presente.





Power Grid: The First Sparks

di Friedemann Friese; 2F-Spiele, Rio Grande Games, 2011
[2-6 giocatori; 45-60 minuti]

Questa è l'ultima evoluzione del principale successo di Friedemann Friese, trasferito nella preistoria con membri della tribù al posto delle città, cibo per denaro e sviluppi tecnologici per centrali elettriche; Lo scopo è sempre quello di espandere in maniera sostenibile la propria tribù.

La struttura è la stessa del progenitore, si acquistano le tecnologie per ottimizzare l'uso delle risorse alimentari, si acquisiscono le risorse in funzione delle tecnologie e si nutrono i membri della tribù poi si può pagare cibo per espandersi, si aggiorna l'ordine di gioco (chi ha più popolazione è più avanti e il numero d'ordine delle tecnologie possedute spazze) e il turno ricomincia; tutto è reso più semplice e veloce rispetto a Powergrid.

La mappa è composta da doppi esagoni modulari divisi in tre aree di territorio, con un indicatore centrale che segnala il tipo di cibo che si può ottenere nella zona (a cui corrisponde una tecnologia), non ci sono costi di collegamento e ogni area è utilizzabile da tutti i giocatori. L'asta avviene senza rialzo del prezzo di acquisto (che resta costante), il primo di turno sceglie una delle quattro tecnologie disponibili (più quattro visibili ma non acquistabili) e gli altri, in ordine, decidono se la desiderano per sé o meno: tra tutti quelli che la vogliono, il più arretrato nell'ordine di gioco la prende e la paga; il primo, se non ha acquistato, ripete la scelta con le tecnologie aggiornate finché tutti non hanno acquistato una tecnologia o hanno passato; alla fine dell'asta si elimina un terzo del proprio cibo che marisce. Le tecnologie e il tipo di cibo a disposizione devono essere combinate per ottimizzarne la produzione, con l'eccezione dei cereali che non richiedono tecnologie aggiuntive.

Le risorse sono limitate, vengono ricaricate ad ogni turno e acquisite in proporzione alla disponibilità ma non sembrano quasi mai essere un fattore limitante. L'espansione della popolazione ha un costo che aumenta con progressione triangolare e con un sovrapprezzo per occupare le aree già occupate da altre tribù; è inoltre limitato a cinque nuovi membri della tribù per turno.

spiegare, ma sarebbe stato difficile fallire nell'impresa.

Powergrid è stato preso e messo a dieta ferrea, il risultato è un gioco che scorre senza alcun intoppo e si conclude in quaranta minuti senza lasciare alcun gusto; tutto è stato ridotto all'osso, tutta la sostanza è stata asportata, le idee restano ottime e ottime sono anche alcune soluzioni utilizzate ma il risultato è quanto di



Le tecnologie vengono aggiornate con lo stesso sistema di PG, scartando ad ogni turno la più bassa e rimettendo in fondo al mazzo la più alta fino a che non appare una carta che riduce da 8 a 6 le tecnologie visibili ma le rende tutte disponibili; il gioco si conclude alla fine del turno in cui un giocatore raggiunge 13 unità di popolazione ed è vinta dalla tribù più popolosa con il cibo rimasto come fattore di spareggio.

I materiali sono ottimi, la grafica, tipica dei giochi di Friese, è chiara anche se dà una sensazione di non originale (un po' troppe rimembranze dei Simpsons e dell'Era Glaciale) e gli indicatori della quantità di cibo sono double face ma riempiono correttamente lo spazio a loro riservato solo se usati da uno dei due lati; il regolamento è chiaro e facile da

meno interessante io abbia visto negli ultimi tempi. Credo che nessuno che ami Powergrid per quello che è (calcoli e notevole sostanza) possa poter desiderare di fare una seconda partita a questa versione dietetica; potrei concedergli un'ultima chance solo per giocarlo in 6 e vedere se dà qualcosa in più.





di Lucio "Iago" Pierobon

Prêt-à-Porter

di Ignacy Trzewiczek; Portal, 2011
[2-4 giocatori; 90 minuti]



Si tratta di un worker placement tradizionale, ambientato nel mondo della moda, in cui lo scopo è essere il giocatore più ricco (tra contanti e valore economico dell'azienda) al termine di dodici turni che si susseguono alternando due turni preparatori, in cui si deve agire per produrre dei modelli da presentare e un turno di sfilata, ad un turno in cui i modelli preparati sono confrontati secondo criteri noti fin dall'inizio della partita.

di potenziare uno dei propri edifici e dipendenti e deve pagare i costi di esercizio (costi di edifici e dipendenti più eventuali interessi dei prestiti).

Nei turni di sfilata ogni giocatore deve comporre una collezione di modelli dello stesso stile e produrli utilizzando i materiali richiesti (2 specifici per ciascun modello); le collezioni vengono poi confrontate tra loro e per ogni criterio il primo e (a volte) il secondo acquisiscono stelle che indicano il successo delle

discutibile; l'utilizzo dello stesso denaro (da un lato verde e dall'altro giallo) per il contante e per il valore economico si presta a possibile confusione, le icone sulle carte sono molto poco intuitive e richiedono continui controlli sul regolamento e il player-aid (necessario) è presente ma in singola copia ed è quindi inutile; il manuale è organizzato male, con l'aggravante di essere subdolo e di scorrere senza intoppi ad una prima lettura salvo poi doversi confrontare con la realtà del gioco e scoprire che il regolamento è sparso per tutto il manuale senza una particolare logica e con alcune regole accennate solo nella descrizione delle carte.

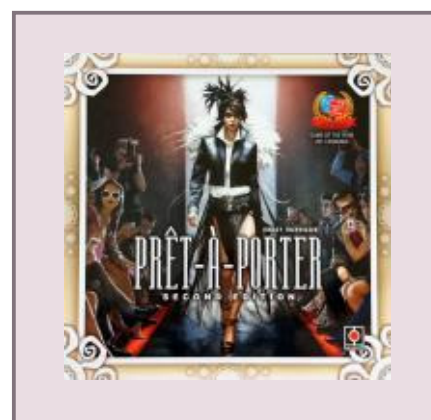
Sembra essere un gioco profondo e con molte possibilità, senza un'ovvia via verso la vittoria, scorre facilmente (dopo l'ora persa per interpretare il manuale) senza intoppi e senza rallentamenti sia nelle fasi di preparazione sia in quelle di gioco; "gira" al meglio in 3 giocatori per il giusto bilanciamento tra libertà di azione e rischio di non poter fare ciò che si desidera ma anche in 2 o in 4 (con uno spazio azione in più per area) non risulta mai ovvio e banale; non è previsto ma mi è sorta la curiosità di provarlo in cinque visto che non si vedono controindicazioni.

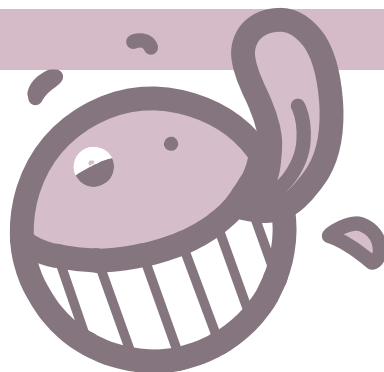


Nei turni di preparazione i giocatori, a rotazione, piazzano uno dei propri tre lavoratori nelle nove aree di gioco che in seguito vengono attivate da chi vi ha piazzato uno o più lavoratori. Le aree permettono di prendere denaro in prestito, di acquisire contratti, edifici e dipendenti (che danno bonus nei vari momenti della partita), di selezionare i modelli e acquistare i materiali necessari a produrli (in tre aree separate con modalità e costi differenti) e di acquisire bonus nei vari criteri di confronto delle sfilate o una piccola quantità di denaro. Fatto ciò, ogni giocatore ha la possibilità

collezioni; alla fine delle sfilate tutti i modelli vengono venduti ad un prezzo che è funzione dei materiali necessari e delle stelle ottenute dalla collezione; vengono infine pagati i costi di esercizio e devono essere resi eventuali prestiti. All'inizio della sfilata successiva (e alla fine del gioco) le stelle acquisite vengono scambiate per denaro non spendibile che rappresenta il valore economico dell'azienda.

I materiali e l'estetica del gioco sono ottimi, il tabellone è chiaro e le aree di gioco ben distinte mentre la funzionalità di alcune scelte è quanto meno



Revolver

di Mark Chaplin; White Goblin Games, 2011
[2 giocatori; 45 minuti]

La White Goblin Games si dimostra molto attiva in questa stagione ludica e dal cappello (da cowboy) sforna Revolver, un gioco di carte per due persone ambientato nel Far West. L'autore, Mark Chaplin, riadatta al mondo western una sua creazione: "Aliens: this time it's war!" che aveva autoprodotta nel 2010.

La "trama" è classica: Jack Colty e la sua gang hanno appena rapinato la banca di Repentance Spring seminando morte e terrore e fuggono verso il confine messicano. Al suo inseguimento si lancia Colonel Ned McReady, con i suoi uomini, deciso a fare giustizia a tutti i costi.

La sfida è a colpi di carte giocate, chi impersona Colty deve riuscire a scappare dal confine messicano oppure rimanere vivo nell'ultima battaglia sul treno, mentre la vittoria di Colonel Ned McReady si raggiunge con l'uccisione di tutti i banditi oppure uccidendo il personaggio Cortez prima del raggiungimento della carta treno.

A scandire lo svolgimento dell'azione ci sono 5 carte che rappresentano altrettante locazioni, i campi di battaglia. Su ogni carta delle caselle numerate stabiliscono il numero di turni che verranno giocati in quella locazione. Ogni giocatore ha a disposizione il suo mazzo personale di 60

carte. Il giocatore Colty inoltre schiera i suoi 16 componenti della banda, una serie di personaggi, con livello da 0 a 5; alcuni hanno delle azioni speciali da eseguire quando verranno scartati, cioè uccisi.

Un'altra carta rappresenta il confine messicano e su di essa verranno posizionati 12 cubetti di legno, se la banda di Colty riuscirà a non subire perdite in un turno verranno tolti dalla carta e decreteranno la vittoria dei banditi se si esauriranno. Una manciata di segnalini "vita" e "+1" completano la dotazione assieme ad una ulteriore carta da gioco: il deragliamento del treno, che permetterà ai "cattivi" di far piazza pulita di tutte le carte in gioco, ma solo una volta in tutta la partita e solo sulla carta treno.

Il turno di gioco si effettua giocando carte dalla propria mano con un sistema che ricorda molto San Juan: il costo della carta viene pagato scartando carte dalla propria mano.

Le carte giocate hanno effetto solo nella locazione in cui si svolge l'azione per la durata di tutti i turni che avverranno in quel campo di battaglia. Le fasi di gioco consistono in: avanzare il segnalino turno (effettuato da Colty), pescare due carte, giocare carte, attaccare (effettuato dal Colonnello) e vengono interamente svolte dal giocatore prima di passare il turno.

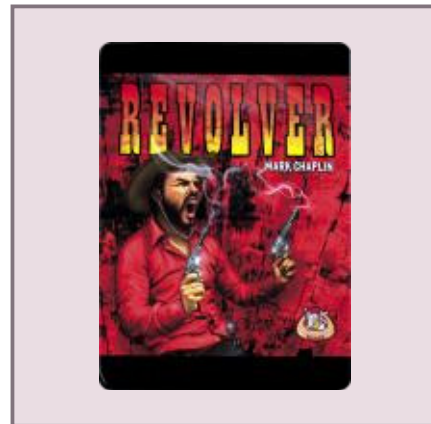
Le carte sono diversificate per fazione. Il mazzo di Colty contiene carte "firepower", che aumentano la potenza di fuoco della banda nel campo di battaglia dove vengono piazzate e carte azione dai diversi effetti, che si attivano appena giocate e vanno poi scartate. Colty però



ha un limite: non può giocare più di tre carte permanenti su di una locazione.

Colonel Ned McReady invece dispone di carte azione e di carte personaggio che ne aumentano la sua potenza di fuoco. Al termine delle fasi si confrontano i rispettivi valori di fuoco (Colty somma anche i bonus che la locazione gli dà) e se la differenza è a favore di McReady un personaggio della banda verrà ucciso a partire da quelli con il livello più basso e a discrezione del giocatore Colty, in caso contrario verrà rimosso un segnalino dalla carta confine.

Nella sua semplicità il gioco è coinvolgente e piacevole da giocare, le carte permettono di ricercare alcune combo e la tattica di gioco, seppur condizionata dall'aleatorietà della pesca delle carte, è interessante. A prima vista dà l'impressione di lasciarsi giocare e rigiocare, ma mi riservo di giudicare la sua longevità dopo un adeguato numero di partite.





di Lucio "Iago" Pierobon

Ristorante Italia

di Riccardo Guerra, Giulio Guerra, Marco Mutta; Red Glove, 2011
[2-5 giocatori; 100 minuti]


Premessa: Ho partecipato marginalmente al playtesting del gioco, sono nei ringraziamenti da parte degli autori ma non ho alcun interesse personale o economico nel successo del gioco e ho cercato di essere il più puntiglioso e corretto possibile nella mia valutazione.

Ho giocato solo il gioco avanzato (l'unico che può interessare un giocatore non neofita) e mi limiterò a commentare questo considerandolo comunque con gli occhi del giocatore esperto.

I giocatori sono dei ristoratori che cercano di prevalere sugli avversari proponendo le migliori ricette abbinandole ai vini più adatti; nei dodici turni del gioco i giocatori hanno a disposizione due azioni a testa per rendere il più attraente possibile il proprio ristorante; ogni tre turni poi, la visita di un critico valuta i nuovi piatti proposti da ciascun ristorante e premia il migliore; alla fine del gioco si svolgono due ulteriori competizioni che premiano, rispettivamente, il miglior menù (antipasto, primo secondo, dessert) e la migliore singola ricetta.

Le azioni permettono di scegliere una ricetta pescando cinque carte da uno dei quattro mazzi (antipasto, primo, secondo, dessert), visitare i banchi del mercato (pesce, carne, frutta, verdura, latticini e alimentari vari) per acquistare gli ingredienti, scegliere un vino da abbinare alle pietanze (pescando cinque carte e scegliendo tra queste), ingrandire il proprio ristorante, acquisire bonus che migliorano efficienza e valore delle ricette, migliorare la propria abilità in cucina (che limita il valore delle ricette eseguibili) o acquisire quel "tocco in più" che rende speciale un piatto (bonus spendibili al momento di sottomettersi al giudizio dei critici).



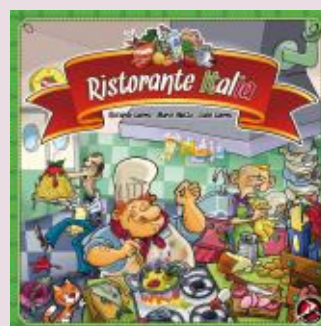
Il critico giudica i piatti in base al loro valore e il miglior ristorante migliora la propria abilità in cucina più degli altri (tutti crescono) e si svolge un'asta per ottenere un riconoscimento di qualità. L'ultimo critico invece valuta un intero menù di quattro portate e dopo l'ultima asta vengono dati ulteriori riconoscimenti alle due migliori ricette prodotte e a chi ha saputo mantenere in cassa più denaro. Il punteggio finale è dato dalla somma dei valori delle ricette, dei vini acquisiti, dei riconoscimenti ottenuti durante la partita, degli "accessori" acquistati e di una serie di bonus che si ottengono preparando un menù a tema (carne, pesce o vegetariano), utilizzando solo ricette di un certo tipo (alta cucina o agrituristiche) o abbinando correttamente piatti e vini (ogni piatto ha un suo vino di elezione); il punteggio più alto vince la partita.

Il regolamento è scritto in maniera molto chiara e scorrevole con l'ormai usuale distinzione tra gioco base e gioco avanzato ed ulteriori spunti per rendere il gioco più combattuto; gli esempi sono adeguati e chiari.

Ottime le carte, ruvide e ben maneggiabili, buono il cartone, pur potendo essere un po' più spesso; lasciano un po' perplessi le scatole di cartone (un po' troppo lasche le giunture) e i cappelli

da cuoco colorati, eccellenti per ambientazione, pessimi per praticità (troppo grandi e non impilabili); inutili le tazzine di plastica che danno altro colore ma potevano essere sostituite da uno schermo.

Il gioco è di peso medio basso e ha il grande pregio di fluire con leggerezza senza artifici creati per equilibrarlo e di fornire un'oretta di spensieratezza senza però mancare di spunti tattici e strategici. Vi sono alcune carte bonus che sembrano essere un po' sbilanciate rispetto alla media. Attenzione, i dati sul gioco avanzato sono completamente fuorvianti, l'indicazione più corretta, per me, è 8+ anni e 60-90 minuti.





Sake & Samurai

di Matteo Santus; Albe Pavo, 2011
[3-8 giocatori; 45 minuti]



Non è usuale immaginarsi i più valorosi samurai giapponesi che, in tarda epoca Heian, litigano fino alla morte (ma anche oltre!) per qualche sorso di saké. Comunque Matteo Santus c'è riuscito, con questo gioco illustrato in maniera eccelsa da Jocularis che vede alcuni samurai contendersi gli ultimi sorsi di saké rimasti nel masu (tradizionale contenitore). I sorsi di liquore sono rappresentati da gocce di vetro e lo scopo del gioco è quello di accaparrarsene il maggior numero. Ovviamente, come accade nella realtà, chi è ubriaco inizia a vedere annebbiato, a perdere l'uso di alcune abilità risultando quindi sempre più vulnerabile.

Durante il gioco i guerrieri ricevono delle carte con cui possono effettuare le azioni, tra le quali attaccare gli avversari, difendersi, muoversi e bere saké. È possibile anche giocare della carte nella propria area che forniscono vantaggi e abilità. Però i sorsi di saké che si accumulano devo essere disposti sulle carte che, di conseguenza, diventano inutilizzabili per effetto dell'ubriacatura. È interessante anche la procedura di movimento: i samurai, disposti in circolo intorno al tavolo, sono separati da alcuni passi (rappresentati da altrettanti cubetti) dall'avversario alla propria sinistra e alla propria destra; muoversi, quindi, sposta i cubetti che si interpongono tra di loro.

È probabile che un samurai muoia in combattimento ma il giocatore comunque non smette di giocare. L'autore, infatti, ha voluto introdurre una possibilità di vittoria anche a coloro che sono ormai spacciati: i samurai che muoiono non vengono semplicemente eliminati dal gioco ma continuano a combattere sotto un'altra veste, o meglio sotto un lenzuolo, diventando spiriti. Lo scopo degli spiriti, comune a tutti,

è quello di servire il dio Enma, ghiotto di saké. Essi devono cercare di soddisfarlo intraprendendo dunque un gioco cooperativo e il loro legame è talmente forte che possono, in una certa misura, condividere sia le carte che il saké per la vittoria finale.

La sfida termina all'ultimo sangue: non appena finisce il saké nel masu viene eseguito un ultimo giro, detto della morte. Infatti coloro che al termine del quale non hanno il maggior numero di vetrini di saké eseguono, per il disonore, il seppuku.

L'autore ha cercato di rendere longeva la sua creatura introducendo quattro carte luogo; ognuna di queste prevede che i samurai si ritrovino in uno dei luoghi proposti che condizionano notevolmente le regole di base.

Il gioco risulta essere un buon fillerino della durata di circa quaranta minuti, ma può variare molto a seconda del numero di giocatori. Ritengo che, nella classifica dei giochi da intrattenimento o per serate con giocatori occasionali, si possa meritare una sufficienza piena.

Ovviamente è impossibile non fare un paragone con Bang!, dal quale, però, si distingue decisamente sotto certi aspetti.

Anche in Sake & Samurai inizialmente non è evidente come mai è necessario attaccare gli avversari, ma lo diviene non appena uno di essi inizia a fare incetta di saké. Il cuore della strategia è chiaro e richiede ai giocatori di cercare il miglior compromesso tra bere la maggior quantità di saké e accumulare carte per difenderlo. In questo gioco l'idea che i personaggi uccisi diventino spiriti con caratteristiche nuove e obiettivi diversi è decisamente un punto a suo favore. Inoltre ritengo che la modalità cooperativa di gioco degli spiriti sia anch'essa un'ottima scelta che dà concrete possibilità di vittoria anche ai fantasmi.





di Fausto "Faustoxx" Berutti



Santiago de Cuba

di Michael Rieneck; Eggertspiele, Pegasus Spiele, 2011
[2-4 giocatori; 50 minuti]

Cuba, ideato dalla fervida mente di Michael Rieneck ed illustrato dall'immenso Michael Menzel, è uno dei gestionali che preferisco in assoluto. Per cui, non appena è apparsa la notizia che era in arrivo Santiago de Cuba per lo Spiel 2011, il titolo è entrato nel mio radar.

edifici che i nostri giocatori visiteranno per eseguire le azioni necessarie.

Il gioco in breve

Al proprio turno il giocatore dovrà spostare un segnalino a forma di macchina, che sarà usato da tutti i giocatori, di quanti spazi vuole (la prima

rondella, il gioco è molto più tattico e non ha la profondità strategica di Cuba. Questo fa sì che il gioco sia anche più veloce e leggero, da giocare anche con giocatori neofiti, ma non per questo meno piacevole. Se giocato con tre o quattro giocatori, in Santiago de Cuba non è possibile pianificare le mosse, mentre in due giocatori, essendo le risorse limitate, il gioco diventa una interessante sfida tattica.

Il modo principale per ottenere punti vittoria è quello di consegnare le merci alla nave, ma non è l'unico.

L'utilizzo di alcuni edifici può mettere i bastoni tra le ruote ai piani degli altri giocatori per esempio facendo partire anticipatamente la nave oppure inibendo per qualche turno una tessera personaggio. L'interazione tra i giocatori è ben presente nel gioco visto che tutti concorrono a riempire la stiva del mercantile e chi primo arriva, prima imbarca le merci.

Il gioco è indipendente dalla lingua e il regolamento è semplice e come tipologia di gioco può anche essere giocato da giocatori non abituali. È superfluo sottolineare la bellezza grafica del gioco e delle tessere illustrate da Michael Menzel.

Scopo del gioco

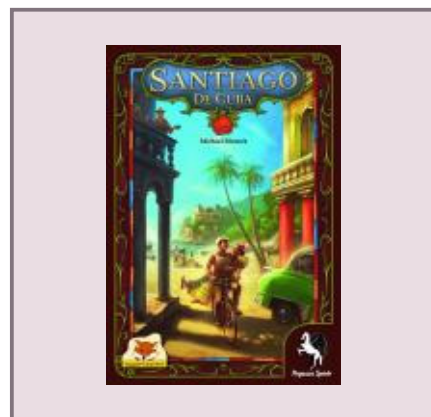
In Santiago de Cuba, svolgeremo l'attività di abili mediatori di affari procacciando le merci che aspettano di essere imbarcate sui mercantili ancorati al porto. Potremo inoltre visitare alcuni edifici per trasformare merci in prodotti, ottenere denaro, guadagnare punti e... mettere i bastoni tra le ruote agli avversari. La nostra abilità nel soddisfare le richieste di merci e prodotti ci consentirà di riempire la stiva dei mercantili e quando il settimo ed ultimo mercantile avrà salpato le ancore, il giocatore con più punti vittoria sarà proclamato vincitore.

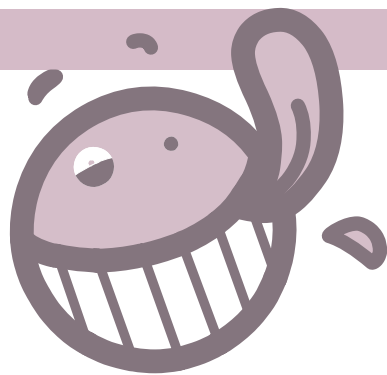
Il gioco si svolge sulla plancia, che mostra il porto e le abitazioni dei personaggi che visiteremo per ottenere i loro servizi. Questo forma un precorso che di fatto è una vera e propria rondella, parte dal porto dove troveranno posto 4 dadi colorati che formeranno la stiva del mercantile e la domanda di merci di cui la nave ha bisogno. Alle estremità della plancia trovano posto dodici tessere

casella è gratis, poi una moneta per ogni casella in più). Una volta fermata, il giocatore visita il personaggio ed esegue l'azione corrispondente e poi con il proprio segnalino visita uno dei tre edifici corrispondenti al fiore colorato presente nella tessera personaggio e anche qui esegue l'azione corrispondente. Se ci si ferma al porto invece daremo corso all'azione generale di imbarco merci, dove parteciperanno tutti i giocatori. A turno i giocatori conferiranno le proprie merci al mercantile in cambio di punti vittoria. Se tutta la nave viene riempita essa salpa dal porto. Vengono lanciati altri cinque dadi colorati e ne vengono scelti solo quattro di essi: una nuova nave è arrivata in porto. Quando anche la settima ed ultima nave sarà salpata il gioco è terminato; chi avrà ottenuto più punti sarà il vincitore.

Prime impressioni

Anche se il gioco richiama i sapori e l'atmosfera del fratello maggiore, Santiago de Cuba è molto differente da Cuba. Infatti la meccanica è quella della





Sherlock

di Arnaud Urbon; Ilopeli, 2011
[1-5 giocatori; 15 minuti]

Quest'anno mi sono mosso per la fiera di Essen seguendo itinerari nuovi, dietro l'entusiasmo di mia figlia Caterina (10 anni). Mi sono senz'altro perso la maggior parte dei grandi successi della fiera, che non avrò difficoltà a procurarmi nei prossimi mesi, ma mi sono imbattuto anche in piacevoli sorprese che probabilmente non avrei scoperto altrimenti. Una di queste è Sherlock di Arnaud Urbon, edito da Ilopeli, un interessante ed originale rivisitazione del classico memory. Dell'autore conoscevo Utopia e Khronos, entrambi ideati assieme a Ludovic Vialla: due titoli che mi avevano colpito in un primo tempo ma che alla fine mi hanno abbastanza deluso. Dell'editore non sapevo in realtà nulla anche se Jurassik, pur non avendolo mai giocato, aveva attirato la mia attenzione per il tema e le illustrazioni.

Sherlock è un memory collaborativo, in cui giocatori lottano contro il tempo per individuare il colpevole (Moriarty). Non so se esistesse già una qualche

versione di memory collaborativo: per me è stata una piacevole scoperta.

Il gioco è semplice. C'è un mazzo di 30 carte: 5 indiziati (rana, bisonte, rinoceronte, cane e topolina) ognuno presente nel mazzo 6 volte. Le carte sono divise, secondo il dorso, in 6 diversi gruppi: in ogni gruppo è presente una sola carta di ogni indiziato. Si prepara la partita disponendo le carte coperte in 6 colonne di 5 carte divise a seconda del dorso (in questo modo in ogni colonna, coperte, ci sono le carte di tutti e 5 gli indiziati).

Nel proprio turno di gioco un giocatore scopre 3 carte e deve riuscire a trovare tre carte uguali (con lo stesso indiziato). Se ci riesce, le carte vengono rimosse e messe da parte: se fallisce le carte vengono di nuovo coperte e viene girata una carta Moriarty (il nemico di Sherlock), che funge da segnatempo. Se tutte e 10 le carte Moriarty vengono girate la partita termina e i giocatori hanno perso.

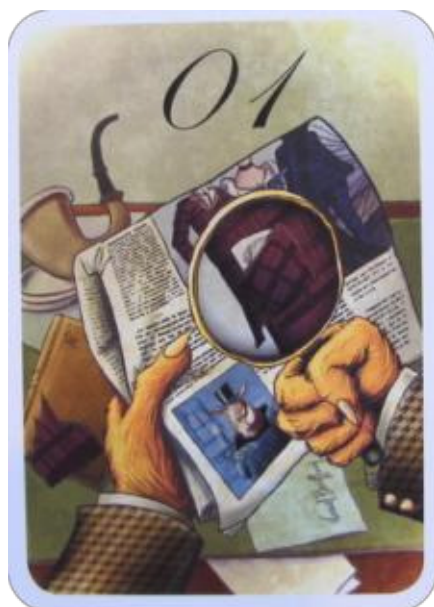
Le regole sono semplici ma è interessante come il gioco si sviluppa: al di là del puro aspetto mnemonico (che è l'aspetto senz'altro preponderante del gioco) i giocatori possono restringere le scelte possibili valutando le carte già rimosse. Se, ad esempio, ho trovato 3 rinoceronti nelle colonne 1, 2 e 4 so per certo che in quelle colonne non ci saranno più carte rinoceronte.

Anche il dorso delle carte raffigura degli animali: avremo la colonna dei pappagalli, quella dei cerbiatti e così via. La grafica e le illustrazioni sono molto chiare e curate: gli animali sul fronte sono ben identificati sia a livello grafico che cromatico e il gioco risulta anche per questo gradevole e scorrevole.



Senz'altro non è un gioco per giocatori assidui, usi a storcere il naso quando si parla di memory e di giochi cooperativi, ma è senz'altro un buon filler per famiglie e per gruppi di bambini. E' davvero bella la dinamica che si instaura durante la partita quando tutti si aiutano nel ricordare dove sia o non sia una certa carta. Un acquisto, a mio parere, riuscito e un gioco di carte azzeccato e ben fatto.

Poche righe infine per illustrare anche la variante competitiva in cui ad ogni giocatore viene data una carta obiettivo (uno dei 5 sospetti). La cosa più interessante è che nel proprio turno di gioco, dopo avere rivelato 2 carte uguali, prima di rivelare la terza tutti gli avversari hanno diritto di indicare una carta. Se il giocatore di turno completa la terna con la carta indicata da un avversario entrambi i giocatori guadagnano un punto.





di Mauro "MDM" Di Marco

Sit Gloria Romae

di Carl Chudyk; Uplay.it Edizioni, 2011

[2-5 giocatori; 60 minuti]



A sei anni dall'uscita della prima edizione americana, Glory to Rome ha visto quest'anno la propria diffusione nel vecchio continente, con una edizione internazionale ed una esclusivamente italiana. Ambientato nell'antica Roma, vede i giocatori impersonare giovani patrizi che, approfittando della ricostruzione della città dopo l'incendio del 64 D.C., cercano di ottenere prestigio e profitto personale.

SGR rientra nella categorie di giochi in cui ogni carta può essere utilizzata in svariati modi, approccio introdotto da Andreas Seyfarth in San Juan: in questo caso le carte servono come ruoli, come edifici o come materiali da costruzione.

Il gioco si sviluppa in rapidi turni, dove il primo giocatore (il prefetto) ha due opzioni: pescare carte (pensare) o giocare una carta dalla mano per eseguire uno dei sei possibili ruoli (condurre); in questo secondo caso anche gli altri giocatori sono chiamati in causa, e possono scegliere se "pensare" (pescando ma rinunciando all'azione) o se "seguire" giocando una carta del ruolo scelto dal prefetto. Viene quindi svolta, in ordine di turno, l'azione scelta dal prefetto. Le possibili azioni sono sei: procurarsi materiale da costruzione

(prendendo carte dal piatto centrale), fondare un nuovo edificio (giocando una carta dalla mano su una delle carte sito pubbliche), potenziare la propria capacità di fare le azioni, far progredire la costruzione di un edificio (che una volta completato fornirà punti vittoria e abilità speciali), sottrarre materiali di costruzione dalla mano degli avversari, distogliere materiali destinati alla ricostruzione per il proprio profitto personale (l'altro modo di fare punti vittoria). Il turno si conclude ponendo tutte le carte giocate come ruolo nel piatto degli scarti, dove diventeranno materiali da prendere nei turni successivi.

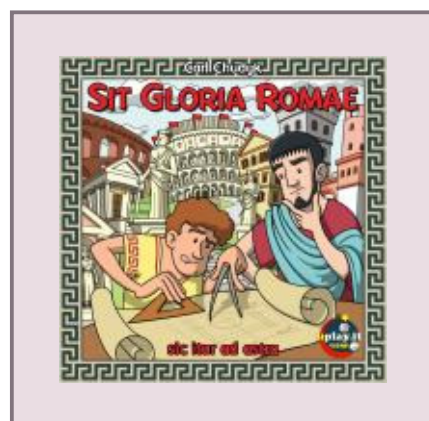
La conclusione della partita può avvenire in modi diversi: per esaurimento dei siti di costruzione, per esaurimento del mazzo di pesca, o ad opera di alcuni edifici particolari (e in quest'ultimo caso non è detto che siano i punti vittoria a determinare il vincitore).

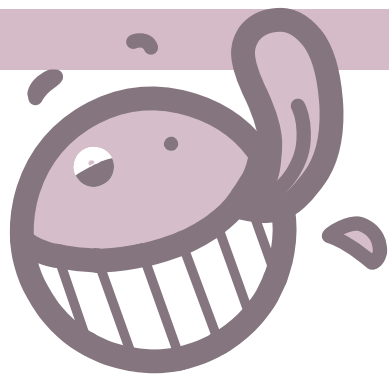
Diverse sono le caratteristiche di SGR che lo rendono particolare: innanzitutto l'elaborato ciclo delle carte, che devono essere giocate come ruolo per poter poi essere disponibili come materiale da costruzione; questo fatto richiede una

pianificazione che è parte assai interessante del gioco. Altro aspetto caratterizzante è il tono sostanzialmente scanzonato, evidenziato dall'impostazione grafica delle carte, riscontrabile nei vari modi di chiudere una partita e nel precario ma efficace equilibrio delle abilità speciali degli edifici: rispetto alle "quasi noiosette" carte dei peraltro bellissimi "Race for the Galaxy" e "San Juan", quelle di SGR sembrano folli.

Miracolosamente, dopo un paio di partite ci si rende conto di come tutto continui a funzionare in modo armonico ed efficace.

Un discorso a parte riguarda la qualità delle tre edizioni disponibili. Quella inglese, oltremodo spartana, è al livello di una autoproduzione: funzionale ma delicata. Quella internazionale è caratterizzata da una notevole rielaborazione grafica, pur mantenendo un approccio "economico" ai materiali scelti. Quella italiana, infine, è all'insegna del lusso: carte di grandi dimensioni (tipo 7 wonders), telate e a bordo chiaro (quindi estremamente durevoli), plance personali di cartone spesso, grafica completamente ridisegnata.





Space Bastards

di Jiří Mikoláš; Jira's Games, 2011
[2-5 giocatori; 90 minuti]

Difficile trovare elementi di eccellenza per chi come me ha vagato dell'edizione 2011 di Spiel a Essen, eppure, un po' di credito voglio dare alla simpatia di questo piccolo editore ceco, la Jira's games che ha presentato questo curioso e colorato gioco che risponde al nome di Space Bastards.

Come funziona in poche parole: da due (pochi!) a cinque (troppi!) giocatori occupano alcuni pianeti con cinque razze di alieni. Questi alieni vengono posizionati su una griglia disegnata sul pianeta e interagiscono mediante alcune relazioni definite in fase di setup e modificabili durante il gioco che specificano quali coppie di razze sono influenzate dalle otto azioni disponibili ai giocatori.

A turno, i giocatori scelgono una azione contemporaneamente, cercando di portarsi in vantaggio per le tre valutazioni del gioco al 4°, all'8° e al 12° e ultimo turno di gioco. Ad esempio, se la relazione "amore" è definita tra le "lumache" e i "microbi" (due dei cinque tipi di alieni) giocando l'azione corrispondente potrà far nascere un nuovo esemplare su un pianeta che contenga almeno una coppia di questo tipo. Alla stessa maniera funzionano azioni che uccidono, divorano, commerciano ecc. alterando la popolazione, e quindi le maggioranze, dei pianeti e producendo le due risorse del gioco: soldi e punti vittoria. Un'azione metatestuale permette di variare naturalmente le relazioni in essere, il gioco sarebbe troppo statico altrimenti, e con una nave spaziale tra un turno e l'altro potremo trasportare i nostri alieni da un pianeta all'altro.

Non voglio dilungarmi nella descrizione del gioco, vorrei invece spendere due parole su come funziona. Space Bastards funziona abbastanza bene: ha regole semplici, anche se il gioco è macchinoso: ci si trova spesso a



pensare che cosa faranno i nostri avversari e cercare di prevenirli, ha forti vincoli sulla scelta delle azioni – le carte azione scelte non possono essere rigiocate e vengono riprese solo a metà partita, e sul posizionamento degli alieni sui pianeti – praticamente una volta messi possiamo spostarli solo con la nave spaziale, ma avremo comunque la sensazione di non aver "mosso" granché. Inoltre, risolve discretamente un paio di problemi tipici di questi giochi: l'interazione distruttiva e il king making. Entrambi sono presenti, ma limitati dalla definizione delle relazioni e comunque si possono prendere delle contromisure alterandole, inoltre le azioni che possono fare gli avversari risultano abbastanza "ovvie" da poter essere tenute in conto.

Un paio di problemi però Space Bastards, a mio avviso, ce li ha: innanzitutto il setup, il posizionamento iniziale è scelto dai giocatori all'oscuro delle relazioni tra le razze e questo potrebbe dare vantaggi o svantaggi arbitrariamente, questo è tanto più grave tenuto conto che cambiare le relazioni non accade spesso. Per mitigare questo effetto, l'azione di cambio relazioni è

l'unica che viene fatta da tutti i giocatori, anche se non scelta, inoltre consiglieri di mostrare le relazioni prima di posizionarsi. Un altro difetto è la poca "fluidità" del gioco, che anzi, risulta piuttosto legnoso e vulnerabile ai "pensatori" che possono portarlo anche oltre le due ore. Ci si scanna poi per pochi punti perché le maggioranze sui vari pianeti valgono un solo punto mentre l'altro modo per guadagnare punti vittoria, l'azione diplomazia, se ben sfruttato ne fa fare decisamente di più. Il risultato finale è comunque discreto, ma non così divertente come titolo e grafica fanno supporre.





di Pietro "Obelix" Cremona



Test of Fire: Bull Run 1861

di Martin Wallace; Mayfair Games, 2011
[2 giocatori; 60 minuti]

Ad un "Martin Wallace" non si rinuncia mai, soprattutto se chi lo acquista è, come me, un sincero ammiratore dell'inventore britannico. Si tratta del suo quarto wargame, dopo Waterloo, Gettysburg e A Few Acres of Snow, ma è diretto questa volta ad un pubblico di neofiti.

La mappa, molto bella, ci mostra il territorio dove si è svolta questa battaglia, con il fiume Bull Run che l'attraversa per tutta la sua lunghezza e determina così le difficoltà di movimento che condizionarono l'attacco nordista verso Manassas Junction. E' divisa in ZONE e sui lati di ognuna di esse sono stampati dei numeri da "0" a "3" (che indicano le unità che possono attraversare quel lato). Alcune aree sono contrassegnate da una stella: due di esse sono i "centri logistici" dei due eserciti e le altre tre sono gli "obiettivi" che il Nordista deve conquistare.

La scatola contiene inoltre 62 counter rettangolari (Leaders e fanteria) 4 batterie di Artiglieria ed un contrassegno Guado: completano la confezione due mazzi di carte (uno per schieramento), due serie di sei dadi D6 (blu e grigi), due tabelline per gli ordini ed un Regolamento a colori completo di note storiche.

I turni sono alternati, con il Nordista che inizia ogni turno lanciando 4 dadi blu (il Confederato ne lancerà solo 3) posizionandoli negli appositi spazi sulla tabella ordini: ogni "1" gli permette di pescare una carta dal suo mazzo; ogni "2-3" fa sparare l'artiglieria; ogni "4-5" fa effettuare un movimento ed ogni "6" permette, a scelta, di pescare una carta oppure di far sparare l'artiglieria o muovere unità che si trovano nella stessa area di un Leader.



L'artiglieria colpisce il nemico se ottiene "5-6" sul dado: per ogni colpo a segno si rilancia un dado e si costringe un'unità nemica a ritirarsi (1-2-3-4-5) oppure a subire un danno (6). Le unità danneggiate vengono girate sul retro: un'unità danneggiata che subisce un altro danno viene eliminata.

Se al termine di una mossa ci sono unità nemiche in una stessa area si effettua un combattimento: il difensore, per primo, lancia 2D6 per ogni unità di Fanteria e 1D6 per ogni artiglieria che si trovano nell'area. Subiti i danni le truppe superstiti dell'attaccante sparano a loro volte e assegnano colpi e danni al difensore. Se tutti difensori sono stati sloggiati la zona viene conquistata. Se resta invece anche un solo superstite le unità attaccanti devono ritirarsi nell'area da cui sono arrivate.

La fanteria colpisce il nemico se fa "5-6" (oppure 4-5-6 per un difensore che si trova in collina): per ogni colpo a segno si ritira 1D6 e si costringe il nemico a ritirarsi (1-2-3) o a subire un danno (4-5-6).

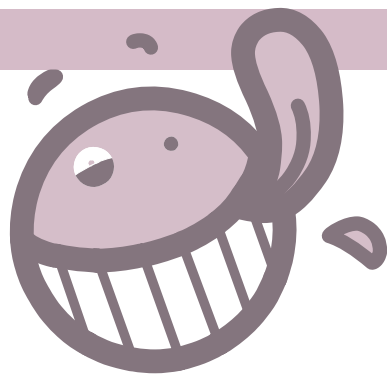
Le carte che si pescano durante la battaglia servono ad ottenere dei Bonus (movimenti extra, vantaggi nei tiri) o a dare malus al nemico (scartare un dado ordini, ritirata raddoppiata, ecc.).

La battaglia termina se il nemico va in ROTTA (quando subisce troppe perdite e il suo avversario gioca una carta "Rotta"), se si conquista il centro logistico dell'avversario (Centerville per i Nordisti e Manassas per i Sudisti), oppure quando sono finite le carte di uno dei due mazzi. In quest'ultimo caso vince chi ha più "aree obiettivo" (almeno 2 su 3) in suo possesso.

Il peso dell'attacco grava, come nella realtà, sull'esercito Unionista che è più numeroso ma che deve forzare un passaggio sul fiume Bull Run e danneggiare seriamente l'avversario prima che quest'ultimo riesca a spiegare tutte le sue riserve.

Un wargame semplice, veloce ma interessante, soprattutto se lo vediamo come "strumento" per iniziare a questo hobby anche giocatori neofiti.





Tournay

di Sébastien Dujardin, Xavier Georges e Alain Orban; Pearl Games, 2011
[2-4 giocatori; 60-90 minuti]

Stessi autori e stessa grafica di Troyes, ma un meccanismo molto differente (e non una banale semplificazione). Secondo l'ambientazione, i giocatori ricostruiscono la città di Tournay (Belgio) saccheggiata dai Normanni: pittoresco, no? Praticamente devono pescare carte, combinarle e fare il maggior numero di punti vittoria: un worker placement con qualche (interessante) variazione sul tema.

Ogni giocatore parte con sei meeple (due bianchi, due gialli, due rossi); può piazzare nel proprio quartiere (un'immaginaria griglia tre per tre) una delle carte che ha in mano come azione facoltativa (pagandone il costo, molto spesso in denari), e fare un'azione a scelta tra:

- pescare una carta da uno dei nove mazzi, tre per ogni colore, impiegando uno, due o tre meeple del colore corrispondente. Si pescano due carte, tenendone una e mettendo l'altra a faccia in su. Il giocatore successivo potrà optare tra prendere la carta o metterla sotto il mazzetto e procedere normalmente. Come complicazione, in ogni mazzetto c'è un araldo; se viene pescato vengono attivati tre eventi casuali (altrettante carte pescate da un altro mazzo): di solito si tratta di eventi negativi (come occupazione di edifici, perdita di denaro).
- attivare una delle carte già costruite nel

eventi casuali solo contro gli avversari, o acquisire meeple extra).

- combattere uno degli eventi casuali, spendendo le risorse indicate dalla carta e prendendola nella propria mano; questa potrà essere utilizzata per annullare un evento casuale, e alla fine della partita farà guadagnare un punto vittoria.

- prendere due denari per ogni meeple attivato dello stesso colore.

- rendere disponibili tutti i propri meeple (a differenza di altri giochi, questo evento viene deciso dai giocatori, non dal meccanismo); è un'azione che dopo alcuni round diventa indispensabile. Ma non è indispensabile usare solo i propri meeple: pagando un giocatore si può infatti utilizzare un suo meeple (o più di uno, al prezzo di due denari ognuno), e questo introduce una buona dose di interazione (e costringe a controllare cosa stanno facendo gli avversari).

La partita termina quando due giocatori hanno costruito nove carte (di cui due di terzo livello); può terminare anche quando un solo giocatore ha raggiunto questa condizione e sono state scoperte abbastanza carte araldo (una in più del numero dei giocatori). Conclude la partita un ultimo giro (dopo aver pareggiato il numero dei turni fatti) di sole costruzioni.

Come si contano i punti vittoria? Prevalentemente in base alle carte di terzo livello, le quali in generale danno punti sia a chi le ha costruite che agli altri giocatori (in misura minore) in base a vari fattori: ad esempio, quattro punti per ogni meeple giallo posseduto dal giocatore che ha costruito la carta, e due a tutti gli altri (altro elemento di interazione). Questo meccanismo fa sì



che solitamente ci sia poca differenza tra i punteggi dei giocatori.

Tournay è un gioco semplice (ma bisogna conoscere tutte le carte per capire quali siano le possibilità di costruire combo), rapido (a regime si gioca in un'ora), economico (un aspetto sempre positivo) e discretamente tattico (c'è sempre la pesca delle carte, ma la fortuna può essere controllata dalla conoscenza della composizione dei mazzi). Nel gioco è compresa anche un'espansione, ovvero 18 carte da aggiungere al mix iniziale per aumentare la varietà delle partite.



proprio quartiere, occupandola con un meeple dello stesso colore: a seconda dell'edificio si otterranno vantaggi (molto vari, dal poter utilizzare gli edifici altrui, all'attivare gli





di Andrea "Tanis" Chiarvesio

Trajan

di Stefan Feld; Ammonit, 2011
[2-4 giocatori; 30 minuti per giocatore]



Lo ammetto, sono un ammiratore di Feld, rientra tra i miei autori in assoluto preferiti. Per questo non potevo non provare questo nuovo Trajan ad Essen.

Il gioco, in un'elegante scatola di dimensioni "Alea" dalla grafica curata ed accattivante si presenta molto bene: materiali abbondanti e curati, grafica pulita ed intuitiva. Il setup è piuttosto laborioso e complesso, cosa che sembra essere diventata un po' uno standard, ultimamente. Comunque, ultimato di defustellare, dividere, mescolare e piazzare tessere, carte e cilindretti in legno, ci si ritrova alle prese con un gioco dalla struttura semplice ma dalla profonda complessità.

Con un vero colpo di genio, la meccanica cuore del gioco è una rivisitazione di uno dei giochi più antichi praticati dall'umanità: il mancala.

Trasferire cilindretti colorati in legno da una "ciotola" virtuale a tutte quelle successive ha, però, molte più implicazioni di quante contemplate nel classico gioco astratto. Si attivano azioni (sempre), si avanza il tempo delle stagioni (sempre), si ottengono punti, azioni ed abilità bonus (talvolta).

Dalle prime partite, i molti pregi sono evidenti: Trajan è un gioco profondo, dove per pianificare oltre un paio di mosse serve una capacità di ragionamento e di calcolo quasi mostruosa, specialmente se ci si cimenta nell'impresa di provare ad intuire anche le mosse degli avversari.

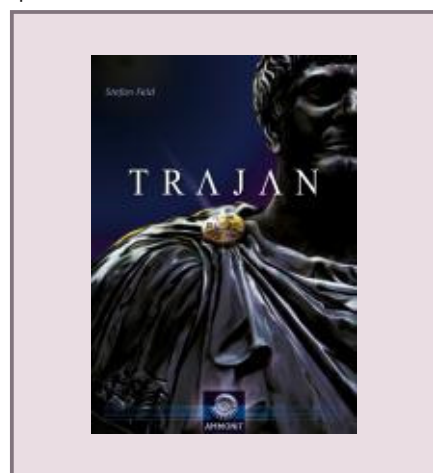
Quanto ai difetti, potrebbe non piacere il fatto che, per alcuni punti di vista è il classico "solitario multi-giocatore":

l'interazione infatti si "limita" ad arraffare i vari bonus presenti nei tanti "sottoquadri" del tabellone (ciascuno associato ad una delle azioni attivabili con il mancala). Ma qui entriamo in una questione di gusti personali. Per quanto mi riguarda, infatti, il gioco ha sufficiente interazione (anticipare un avversario di un turno nel fare una mossa, oppure toglierli la maggioranza dei voti in senato o ancora bloccargli la strada nella costruzione in Roma è più che sufficiente per generare interazione tra i giocatori e scompaginare i piani altrui).



Si potrebbe pensare che con un gioco così complesso sia molto difficile programmare la propria strategia, ma non è (o almeno non pare essere) così: dalle prime, limitate, impressioni, sembra invece pagare molto in termini di punti vittoria il perseguire con chiarezza alcuni obiettivi fin dalle prime mosse, lasciando agli altri un ruolo più "tattico".

Pur avendo potuto provare pochi giochi a questa Essen, Trajan è saldamente in testa alle mie preferenze finora, e credo che sarà uno dei pochissimi giochi che ricorderemo e giocheremo ancora tra qualche anno.





Upon a Salty Ocean

di Marco Pranzo; Giochix.it, Rio Grande Games, 2011
[2-4 giocatori; 100 minuti]

Rouen, inizi del XVI secolo. Dotati di una caravella, una salina, un piccolo deposito e di una piccola somma di denaro, i giocatori cercano di mettere a frutto le proprie capacità gestionali per ricavare una fortuna da reinvestire contribuendo alla costruzione della città, con lo scopo di diventare il cittadino più ricco. I materiali sono in media buoni: splendido il tabellone, funzionali le schede personali, un po' meno bello il restante materiale (navi ed eventi).

nuovi depositi oppure di contribuire alla costruzione di uno degli edifici di Rouen, che garantiscono abilità speciali e/o denari a fine gioco.

- Navigazione: permette di spostare la propria flotta dal porto al mare aperto e viceversa. Navi che arrivano in mare aperto con un carico di sale effettuano la pesca e salatura, convertendo il sale in uno dei due tipi di pesce. Alcuni eventi (pirateria, mare agitato, pesca povera) ostacolano in modi diversi questa conversione.

sull'accumulo massimo di denaro, dipendente dal possesso di due edifici (banca e camera blindata).

Alla fine del quinto turno alcuni edifici forniscono dei denari aggiuntivi, e il giocatore più ricco vince la partita.

Upon a Salty Ocean è un gioco gestionale senza topologia, prevalentemente tattico, in cui vengono mescolati, magari inconsciamente, meccaniche e stratagemmi visti in altri giochi (fra cui Kaivai -per il costo incrementale delle azioni- e Ausburg 1520 -per il tetto massimo ai soldi conservabili fra due turni successivi, in funzione della costruzione di alcuni edifici). Il risultato è un gioco di media complessità, di forte interazione indiretta e contenuto aleatorio limitato, la cui rigiocabilità e variabilità è affidata alle carte evento (ne vengono utilizzate cinque delle dieci disponibili), le quali vanno ad interagire, talvolta in modo molto pesante, con il metodo più ovvio per generare reddito, che è il ciclo di pesca e

vendita del pesce. Chiaramente dopo un numero limitato di partite non è possibile discriminare sull'equilibrio dei poteri degli edifici o sul reale bilanciamento delle dotazioni iniziali dei giocatori in funzione dell'ordine di partenza e della prima tessera evento, elementi cruciali per determinare la qualità del gioco.



Il gioco si sviluppa su cinque turni, ognuno composto di tre fasi.

Nella fase degli eventi vengono applicati i modificatori ai prezzi del mercato e le condizioni del mare per il turno. Vengono quindi rivelate le medesime informazioni da applicare nel turno successivo.

La fase delle azioni è la parte centrale del turno. In ordine di gioco ogni giocatore esegue una delle possibili azioni (pagandone il costo) oppure passa. Le azioni sono raggruppate in quattro tipologie, e tutte le volte che un giocatore sceglie, paga ed esegue l'azione di un tipo, il costo per quella classe aumenta di uno (fino ad un massimo di dieci monete).

Ecco le tipologie di azione:

- Città: permette di acquisire nuove saline,

- Porto: è il gruppo più eterogeneo. Permette di costruire una nave (ogni giocatore può averne tre) dividendo il suo costo fra i giocatori che controllano i due edifici cantiere e accademia. Alternativamente permette di scambiare risorse fra le proprie navi e i propri depositi (rispettando le loro capienze massime).

- Mercato: permette di vendere o comprare un tipo di merce al prezzo corrente. Nel caso di acquisto il prezzo rimane inalterato, in caso di vendita il prezzo diminuisce in modo proporzionale alla quantità venduta.

La fase di fine turno è occupata dall'attivazione di una serie di edifici, fra cui le saline, dal pagamento degli interessi per i giocatori in passivo, dall'azzeramento dei costi delle azioni e dal controllo

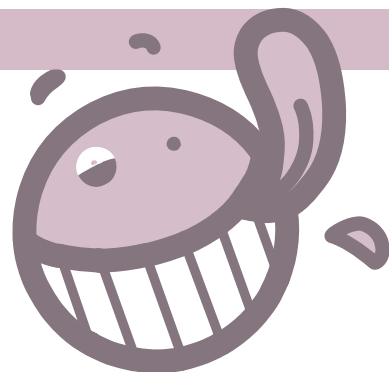




di Mauro "MDM" Di Marco

Uskoci

di Ivan Kokic; Amalgam, 2011
[2-6 giocatori; 30 minuti]



Direttamente dalla Croazia arriva Uskoci, opera prima di Ivan Kokic, nonché primo sforzo editoriale della Amalgam. Ispirato alla tradizione piratesca Croata, il gioco consiste in un mazzo di 54 carte: 14 carte evento, con testo in inglese, 36 carte risorsa (in due colori, quattro semi, con valori da uno a nove) e 4 carte informazione, il cui effetto è quello di raddoppiare il valore delle carte del seme corrispondente.

propria stiva, che non può mai eccedere i 25 punti. Le carte evento, che hanno effetti disparati, solitamente dannosi per gli avversari (ad esempio causando lo scarto più o meno selettivo delle carte nella stiva) possono essere giocate anche durante il turno degli altri giocatori.

La partita può essere vinta in svariati modi: arrivando alla fine del proprio turno (dopo aver dato la possibilità agli avversari di giocare carte evento) con una stiva

la partita. La prima versione prevede la pesca delle carte dalla cima del mazzo e lo svolgimento dei turni in senso orario. La seconda propone invece un draft: il giocatore col minor punteggio sul tavolo diventa primo giocatore, pesca tante carte quanti sono i partecipanti, ne sceglie una e poi passa le rimanenti all'avversario con meno punti (fra i due vicini), determinando così anche l'ordine di gioco. La terza è analoga, ma il draft viene fatto a carte scoperte, in modo che ogni giocatore possa vedere che cosa scelgonogli avversari.

Uskoci è un titolo veloce, da "birra e salsicce", che piacerà agli estimatori di giochi come Family Business, Guillotine, o tutti gli altri giochi di carte brevi incentrati sull'attacco diretto agli avversari. La qualità dei componenti, sia nella durabilità dei materiali che nella realizzazione delle illustrazioni, è molto buona. Simpatica la scelta di utilizzare il retro del manuale per indicare il primo giocatore e il senso del turno nelle varianti avanzate, anche se si sarebbe potuto utilizzare a tale scopo la cinquantacinquesima carta aggiuntiva (bianca) che compone il mazzo.

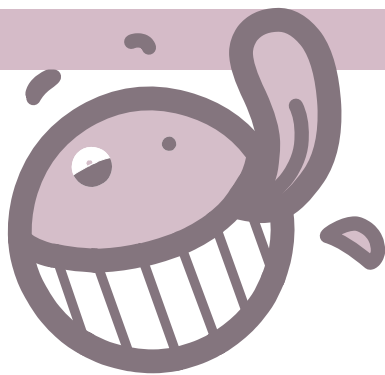


All'inizio della partita ognuno riceve una mano di quattro carte, poi il gioco procede a turni. Durante il proprio turno ogni giocatore pesca una carta. Adesso può giocare una carta informazione o una carta risorsa, più quante carte evento desidera; alternativamente può passare, concludendo il turno senza fare niente. Le carte risorsa e informazione vengono poste scoperte davanti a sé, a comporre la

del valore di 25 punti, oppure avendo nella stiva tutte e quattro le carte informazione – comunque senza eccedere i 25 punti di carico! Altrimenti, il gioco si conclude dopo aver esaurito per quattro volte il mazzo di carte: in questo caso vince chi ha il maggior carico nella stiva.

Nel regolamento sono suggerite tre modalità di gioco, che si propongono di rendere incrementalmente più strategica





Vanuatu

di Alain Epron; Krok Nik Douil editions, 2011

[3-5 giocatori; 90 minuti]

In Vanuatu ogni giocatore impersona un abitante dell'omonimo arcipelago, in cerca di fama e di ricchezza. I materiali sono molto buoni: spesse tessere di cartone, belle illustrazioni, molti segnalini di legno.

Si tratta di un gioco economico-gestionale di media complessità, che mescola abilmente meccaniche di esplorazione (plancia modulare), vincoli topologici, scelta di personaggi, un sistema innovativo di worker placement e il repertorio classico dei gestionali, compreso il riempimento di navi con diversi tipi di risorse.

La struttura degli otto turni è la seguente:

- 1) Fase di preparazione: si rinnova una serie di informazioni e due nuove tessere vengono aggiunte alla plancia, estendendo la zona di gioco.
- 2) Fase di scelta dei personaggi: ogni giocatore prende uno dei personaggi disponibili, restituendo poi quello del turno precedente. I personaggi modificano a proprio vantaggio una delle azioni disponibili, o una delle regole del gioco.
- 3) Fase di pianificazione: i giocatori pianificano le azioni, disponendo a turno i cinque segnalini azione a loro disposizione (due nel primo giro, due nel secondo e uno nel terzo).
- 4) Fase delle azioni: questa è la componente innovativa del gioco; in ordine turno, un giocatore può eseguire una delle azioni su cui ha i suoi segnalini, solo se ha la maggioranza relativa (o precede nel turno gli avversari con cui pareggia). Quindi rimuove tutti i suoi segnalini, liberando l'azione per un turno successivo. Se, quando

deve giocare, il giocatore non ha nessuna maggioranza, salta il turno e rimuove comunque tutti i suoi segnalini da una delle azioni. Eccone la lista:

- Spostare la propria barca (fino a tre esagoni, pagando altrettante monete),



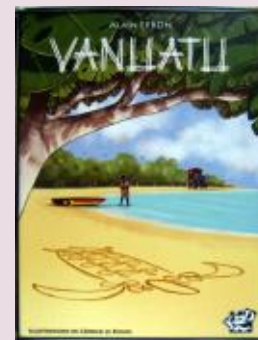
- Costruire una bancarella per 3 monete (se la barca confina con un'isola che ha spazi liberi),
- Immergersi per recuperare tesori (se la barca è in un esagono che ne contiene),
- Pescare (se la barca è in acque pescose),
- Vendere il pesce (se la barca è adiacente ad un'isola su cui si ha una bancarella),
- Comprare (i beni prodotti da un'isola adiacente alla barca e richiesti dalle navi esportatrici),
- Disegnare sulla sabbia (di un'isola adiacente alla barca, se ci sono spiagge libere, guadagnando 3 punti),
- Trasportare, guadagnando una moneta per bancarella, un turista su un'isola (adiacente alla barca, rispettando i limiti di capienza)
- Riposare (prendendo una tessera che dà monete e/o punti vittoria, o fa diventare primi di turno).

5) Fase riposo: se tutti hanno ritirato i propri segnalini si risolvono i bonus ottenuti dall'azione riposare e inizia un nuovo turno.

Oltre a quelli ottenuti durante la partita, altri punti vengono elargiti per: i soldi avanzati, i tesori non spesi come denaro e le bancarelle costruite (ognuna vale due punti per turista presente sull'isola).

Di Vanuatu colpisce l'abilità con cui l'autore ha mescolato le varie meccaniche, che ben si integrano: spicca quella della pianificazione ed esecuzione, che rende il gioco estremamente interattivo.

Purtroppo tale meccanica è anche una debolezza, almeno in termini di eleganza e fluidità: per evitare eccessivi attriti e kingmaking, è infatti proibito pianificare azioni che non si è in grado di svolgere. Questo impone delle propedeuticità spesso abbastanza stratificate che posso sfuggire, specialmente con cinque giocatori (cioè quando il gioco dà il meglio di sé) invalidando la fase di pianificazione e obbligando a ripeterla ex-novo.





di Mauro "MDM" Di Marco



Vintage

di Gil D'Orey; MESAboardgames, 2011
[2-4 giocatori; 60-120 minuti]

Dopo Grand Cru e Vinhos, presentati allo Spiel 2010, quest'anno è Vintage a darci la possibilità di produrre vino (il Porto), in maniera più semplice, didattica e forse fedele al tema.

I materiali sono quelli standard di un gioco "german": grande tabellone, schede dei giocatori, segnalini in legno e cartone, piccoli mazzi di carte, tutto di buona qualità. Accompagnano il gioco sei manuali in altrettante lingue, compreso l'italiano. Il gioco può essere giocato in due modalità: una normale e l'altra semplificata (più breve e aleatoria); entrambe sono facilmente assimilabili.

Il gioco vede come struttura portante del turno la meccanica di piazzamento lavoratori (alla Agricola), con due piccole varianti: il costo incrementale nella ripetizione delle azioni (cioè la necessità di utilizzare più lavoratori per eseguire azioni già scelte nel turno) e l'accorpamento di azioni simili sotto un'unica casella di posizionamento. Completa il gioco una semplice catena di produzione e di logistica.

Le azioni disponibili sono:

- diventare primo di turno,
- pescare o giocare una carta. Ne vengono scoperte 4 ogni turno, e sono di solito molto più potenti delle azioni disponibili col piazzamento - anche se si deve tenere conto che servono due lavoratori e due turni per giocarle,
- acquistare una tenuta (pagandone il costo in punti vittoria) in una delle tre zone, diverse per quantità di produzione, qualità e distanza dalle cantine. Una nuova tenuta fornisce un lavoratore addizionale per i turni successivi,
- piantare un vitigno. Ogni tenuta per poter produrre deve avere almeno tre

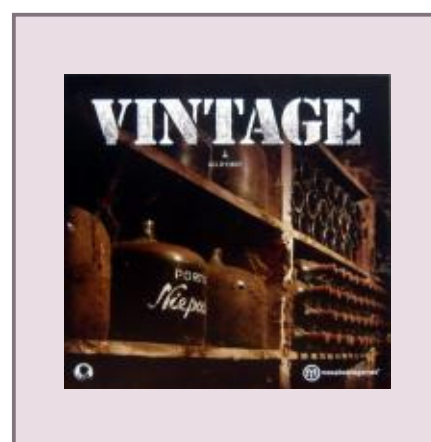


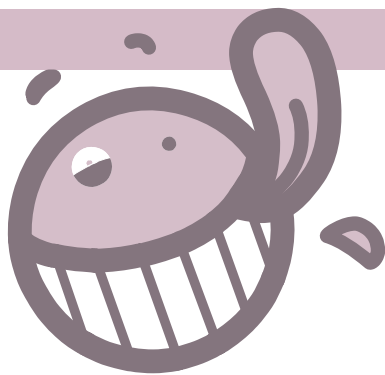
vitigni diversi; per aumentare la qualità deve averne cinque,

- piantare un vitigno antico (che aumenta ulteriormente la qualità): come sopra, ma l'azione è disponibile una sola volta per turno e può essere utilizzata in una sola delle regioni,
- vendemmiare le proprie piantagioni: è possibile ottenere brandy (ingrediente fondamentale per la produzione del Porto), oppure vino (spendendo brandy prodotto nei turni precedenti). Ogni tenuta produce un numero fissato di barili, la cui qualità dipende dalla zona di produzione, il numero di vitigni e un modificatore stagione rivelato all'inizio del turno. I barili sono immagazzinati nelle tenute,
- spostare la nave: è possibile far fare un passo alla nave per ogni lavoratore speso. La nave può trasportare fino a tre vendemmie. Arrivato alla cantina, il carico viene immagazzinato in uno dei 4 possibili depositi,
- invecchiare e vendere: un lancio di dado a varianza ridotta viene sommato al valore dei barili nei depositi, determinando la qualità finale del vino e il magazzino in cui questo viene posto. Quando un magazzino è pieno si svuota e il giocatore riceve punti vittoria.

Alla fine del gioco, punti bonus vengono assegnati per le tenute produttive e per i barili rimasti in gioco.

Lo svolgimento di una partita di Vintage è lineare, processionale e molta dell'azione sembra gravitare attorno alle carte (ma il limite a due lascia poco spazio alla pianificazione). Una volta abituatisi al ritmo del gioco, e al corretto approvvigionamento di brandy, la partita non offre grandi opzioni di manovre strategiche. Inoltre, la limitata varianza dei punteggi finali sembra rendere il lancio del dado determinante. Data anche la buona amalgama fra tema e meccaniche, Vintage risulta consigliabile ai giocatori occasionali piuttosto che a quelli assidui.





Warage

di Luca Grasso, Pietro Puglisi; District Games, 2011

[2-6 giocatori; 20 minuti]

Warage è un gioco di carte italiano presentato per la prima volta al pubblico alla Lucca Comics & Games di quest'anno: per ora non è ancora in vendita, ma gli autori stanno cercando di produrlo ricorrendo ad un finanziamento collettivo.

Il gioco consiste nello scontro tra due o più eroi, ambientato in un mondo fantasy/tecnologico: ogni giocatore deve scegliere una razza, una classe e almeno cinquanta carte che rappresentano armi, protezioni, alleati e magie, e utilizzarle per attaccare gli avversari e cercare di portare a zero i loro punti vita.

Nel primo set di carte sono presenti sei razze (Umano, Elfo, Nano, Orco, Tritone e Angelo) e tre classi (Guerriero, Mago e Paladino) per un totale di diciotto combinazioni possibili; la classe determina le caratteristiche iniziali (attacco, attacco magico e difesa) e il numero di "slot" a disposizione (ogni carta equipaggiamento e magia ha un ingombro in termini di slot, normali e magici), mentre la razza conferisce al giocatore i punti vita iniziale, un determinato set di bonus e malus e un potere speciale.

Oltre ai mazzi dei giocatori c'è un mazzo delle Stagioni, una di queste carte viene pescata all'inizio e ogni volta che viene tirato un "sei" col dado, e determina bonus e malus per determinate classi.

La struttura del turno è molto semplice: dopo la fase di apertura dove vengono risolti gli effetti omonimi, il giocatore può pescare fino a due carte; carte che può mettere direttamente nella "pila della vita" e guadagnarne il valore in punti vita (se la pila contiene meno di cinque carte), poi può giocare equipaggiamenti, aiutanti e magie, pagandone il costo in punti vita (fino al limite degli slot a disposizione).

Nella fase successiva può fare un attacco, sommando tutti i suoi fattori con un dado da sei, e sottraendo tutti i valori di difesa del bersaglio (aggiungendo anche a questi un dado da sei) se la differenza è positiva, si convertono in punti vita persi dal bersaglio. Dopodiché, modalità analoghe può fare un attacco magico (si usa il valore di attacco magico, ma sempre contro la difesa del bersaglio, e a differenza dell'attacco fisico che può essere a mani nude, è necessario usare incantesimi presenti negli slot da almeno il turno precedente).

Il turno termina con una seconda fase in cui si possono giocare equipaggiamenti, aiutanti e magie e da una fase di chiusura (che gestisce gli effetti omonimi). Se si è tirato almeno un "sei" si estrae una nuova carta stagione.

Alle carte standard si aggiungono le "Flash", ovvero carte che possono essere giocate in qualunque momento (sempre pagandone il costo in punti vita); e in ogni momento è sempre possibile "consumare" una carta dai propri slot per guadagnare punti vita (secondo il ricavo indicato sulla carta).

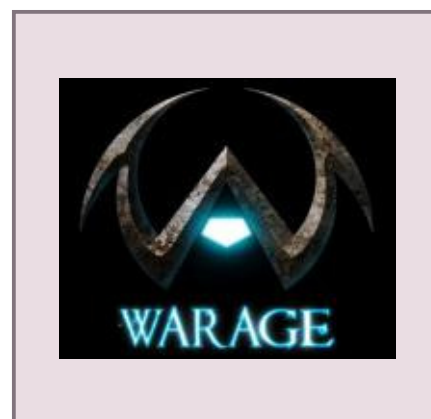
Il meccanismo è molto scorrevole, grazie al fatto che le carte devono essere pagate in punti vita permette di entrare subito nel vivo della partita (a differenza del classico sistema "con le terre" che ha bisogno di alcuni turni di riscaldamento) e la semplicità è alla fine il maggior pregio di tutto il gioco; una partita a due giocatori dura al massimo mezz'ora.

In generale, come in tutti i GCC, una parte del divertimento sta nello studiare un mazzo competitivo, cercando le carte che possano formare combo efficaci e flessibili; purtroppo, come opinione personale, non ritengo che sul mercato ci sia molto spazio



per un altro GCC, se non è basato su un background conosciuto da un vasto pubblico (o che non si chiami "Magic").

In Warage ci sono tutte le potenzialità per un buon prodotto, e secondo me potrebbe essere un ottimo LCG, ovvero, seguendo il filone inaugurato da Fantasy Flight, un gioco collezionabile che però viene venduto in set prefissati (magari uno per classe), per cui non sarebbe necessario acquistare bustine su bustine alla ricerca di una carta particolare (e la quantità di LCG usciti fin'ora conferma la vendibilità di questa tipologia di un prodotti).





di Mauro "MDM" Di Marco



Wiraqocha

di Henri Kermarrec; Sit Down!, 2011
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Ambientazione steampunk, mappa modulare, meccaniche di gestione dadi in un gioco d'attrito con una componente di aggressività nettamente elevata per quello che sembrerebbe un tranquillo gioco di gestione alla tedesca. I giocatori sono degli avventurieri che guidano una squadra eterogenea (esploratori, estrattori e zeppelin) alla scoperta della valle di Wiraqocha, unico luogo al mondo dove è possibile scavare un nuovo preziosissimo minerale: il somnium. I materiali sono buoni, le illustrazioni ricordano molto il fumetto francese e sono indubbiamente evocative. Decisamente migliorabili i fogli di aiuto, che omettono molte delle informazioni "numeriche" necessarie al gioco.

Il turno di ogni giocatore è strutturato in tre fasi:

1) Preparazione: il giocatore riceve risorse in base ai territori occupati, determina il numero di dadi che avrà a disposizione, rimpiazza se vuole i suoi zeppelin con altri segnalini. In questa fase si attivano alcune delle carte tecnologia.

2) Azioni: il giocatore tira i suoi dadi con cui può eseguire azioni a scelta fra: conquista di un territorio libero o occupato (distruggendo il precedente occupatore), piazzare dadi per proteggere i territori, acquistare una carte tecnologia, rubare ad un avversario (un cristallo di somnium o una reliquia oppure una carta conoscenza) attaccando la sua base, recuperare un proprio segnalino distrutto al costo di tre risorse. Come in tutti i giochi con i dadi di recente produzione, è possibile spendere risorse per alterare il valore dei dadi e, addirittura, spendere una volta per turno un cristallo di somnium per avere un dado in più.

3) Fine turno: fase di mantenimento in cui si raccolgono i cristalli di somnium, si controlla il limite di risorse e si rivelano nuove carte tecnologia.

Il cuore del gioco è la conquista e il possesso dei territori, che possono produrre risorse, somnium, fornire dadi aggiuntivi o le preziosissime reliquie. Per prenderne il controllo i giocatori devono giocare combinazioni di dadi che eguagliano il valore riportato sul territorio stesso; se il difensore ha posto un dado a difesa del territorio, allora per conquistarlo è necessario "spendere" un dado in più, di valore superiore a quello di difesa. Alcuni territori possono essere raggiunti solo dagli zeppelin, altri solo utilizzando particolari combinazioni di dadi. Inoltre, per ricevere alcuni benefit, è talvolta necessario occupare la regione con un tipo ben preciso di segnalino. Le eterogenee carte tecnologia rendono lo scenario ancora più mutevole e variegato.

Un giocatore vince se alla fine del turno ha collezionato tutte e quattro le reliquie, oppure ha immagazzinato un determinato numero di cristalli di somnium, oppure se controlla abbastanza carte tecnologia il cui costo cumulato supera una determinata cifra.

La principale novità di Wiraqocha consiste nell'adattare la meccanica della gestione dei dadi ai giochi di attrito (la forma che prende normalmente il "wargame" nella sua incarnazione "german", come ad esempio Evo,



Neuroshima Hex o Smallworld). Il suo problema principale è la lentezza con cui si sviluppa (pur essendo un gioco breve). Data la quasi impossibilità di pianificare anticipatamente le mosse, il gioco si ferma ad ogni lancio di dado, con la ricerca dell'utilizzo ottimale di dadi e risorse. Come in molti giochi del genere, la partita si sviluppa con continui cambi di fronte (anche piuttosto caotici) finché un lancio di dadi particolarmente fortunato permette ad un giocatore di acciuffare la vittoria. Direi che il numero ottimale di giocatori è tre.





K2: Broad Peak

di Adam Kałuża; REBEL.pl, White Goblin Games, 2011 [1-5 giocatori; 60 minuti]

Espansione del gioco sulla scalata del K2 prodotto da Rebel.pl lo scorso anno, ricrea due imprese di scalatori polacchi sul Broad Peak, una salita in giornata senza ossigeno e campi intermedi e la traversata del massiccio con passaggio sulle tre vette. Contiene una nuova mappa doppia, raffigurante i due nuovi percorsi di salita, e una serie di pedine di cartone utilizzate nelle due varianti.

La variante "Race to the Top" si gioca senza le tende, senza 3 carte di acclimatazione e con solo 5 dei sei segnatempo; al posto delle tende si possono scavare buchi nella neve (a costo di punti movimento) che possono essere utilizzati da tutti (anche dagli avversari) ma durano solo due turni prima di sparire ricoperti di neve.

La variante "Broad Peek Traverse" invece utilizza punti vittoria aggiuntivi attribuiti a chi giunge sulle tre vette della montagna e aggiunge ulteriori punti bonus per aver completato la traversata, ovvero essere riuscito a salire e scendere dalla montagna attraverso due vie differenti; questa variante utilizza una sola tenda che però può essere smontata al costo di un punto movimento.

Dopo alcune partite l'impressione è che siano entrambe più impegnative dell'originale; "Race to the Top" perché si ha meno tempo e molti meno punti acclimatazione a disposizione (1 invece dei normali 7 per ogni mazzo), "Broad Peek Traverse" per la lunghezza del percorso, di passaggi obbligati e di tratti oltre gli 8000

metri con spazio per un solo alpinista alla volta; in generale, per entrambi i nuovi scenari, il nuovo regolamento riguardante le tende sembra spingere ancora di più verso due scalate in solitario invece che ad un lavoro di team tra i due scalatori. Anche in questo caso si pone il problema dell'affollamento verso la vetta che, evidentemente, è una precisa scelta dell'autore.

Acquisto consigliato a quanti abbiano apprezzato il gioco originale e vogliano poterlo giocare ancora un po' senza provare la sensazione di ripetere sempre le stesse cose, ma non ci si aspetti un'evoluzione straordinaria nel gioco. Materiali e regolamento a livello del gioco originale e perfettamente integrabili con lo stesso.

Rallyman: Dirt

di Jean-Christophe Bouvier; firstedition, Rallyman, 2011 [1-4 giocatori; 45 minuti]

Espansione dell'innovativo gioco di corse automobilistiche presentato lo scorso anno a Essen, aggiunge un nuovo set di possibili tracciati double face (da un lato sterrato e dall'altro sterrato innevato o asfalto) che aggiungono ulteriori possibilità al gioco originale; aggiunge inoltre una serie di regole aggiuntive per la gestione dei nuovi tipi di terreno e di gomme oltre ad offrire nuove possibilità di amministrare i propri movimenti e i propri dadi (sbandate controllate, incroci, scalate multiple).

La scatola contiene inoltre due dadi aggiuntivi (arancioni, con due facce rischio) da utilizzare nelle zone sterrate per il primo della gara (che corre più rischi perché "pulisce" la strada da eventuali pericoli) e

un set di otto "dials" che semplificano la comprensione e la valutazione di quanti e quali dadi si debbano tirare in ogni situazione della partita.

Le possibilità di questo gioco sono enormi, è ottimamente supportato in rete attraverso gare, esempi che permettono ai giocatori di valutare il proprio livello di comprensione delle meccaniche e dei trucchi del gioco, e svariate idee per regole alternative o supplementari sfornate in continuazione da appassionati del gioco e del tema, ed è un pezzo fondamentale per chi si ritrovi attratto dalle gare automobilistiche e sia stufo del classico "chi più alto tira ha vinto".

Se, come è successo a me e ad altri, si è ri-

masti stregati da questo gioco e si cerca di propinarlo a qualunque malcapitato si incontri per strada l'acquisto è obbligatorio perché offre molte nuove possibilità (percorsi misti, gestione del rischio, gestione della macchina tra una prova e l'altra etc.), se il gioco è piaciuto nella versione originale l'acquisto è consigliabile senza dubbi, se il gioco è uno dei tanti che avete provato nell'ultimo anno nulla di rivoluzionario verrà con questa scatola. Materiali e regolamento analoghi a quelli del gioco originale sia per qualità che per stile.

Nota a margine, sono in previsione simpatici gadget come le auto in miniatura (scala 1:200) con le forme delle auto del mondiale Rally in metallo.



Altre opinioni



Alba Longa

Liga - Il gioco non mi ha per nulla impressionato. Un gioco come tanti con una ambientazione storica appiccicata. Gradevole ma nulla che lo renda per me interessante o meritevole di più di una partita.

Bios Megafauna

lago - Giocare ai giochi di Phil Eklund è un'esperienza mistica e quindi i giochi non possono essere valutati per equilibrio, materiali o precisione del regolamento ma per quello che fanno provare. In questo caso ci si ritrova a lottare per la sopravvivenza delle proprie specie cercando di acquisire quel pezzettino di DNA che serve a potersi nutrire della nuova pianta apparsa nella regione vicina e anche i competitori più accaniti si scervellano per aiutare il vicino a non estinguersi. Non importa chi vince o chi perde, conta la sensazione di provare la fatica che un'ipotetica coscienza comune farebbe per mantenersi in vita; non conta che il gioco possa durare 4 ore o 40 minuti perché i primi tre eventi che si verificano trasformano la nostra amata terra in qualcosa di molto simile a Venere; conta esserci e sentirsi un po' un dio. Fatta questa premessa doverosa, il gioco è stato notevolmente equilibrato rispetto al progenitore ed è molto più difficile (vale a dire mediamente probabile) trovarsi estinti dopo mezz'ora e non riuscire più ad emergere dalle pozze di fango per tutto il resto della partita; come detto, STRAORDINARIO!

Discworld: Ankh-Morpork

Liga - Un gioco gradevole che ho avuto la fortuna di seguire in vari gradi di sviluppo. Meno banale di quel che sembra e alla fine più da giocatori di quanto, a mio parere, voleva essere. A me piace ed il fatto che abbia vinto 5 partite su 5 giocate mi lascia sperare che la fortuna non sia poi un aspetto dominante. Sicuramente il problema del King-Making è evidente ma

essendo gli obiettivi segreti non è detto che si manifesti.

MDM - Leggero e caotico, rientra perfettamente nella categoria di giochi ad elevata interazione che quest'anno hanno avuto una discreta diffusione alla fiera. Interessante il gioco di bluff e attacchi incrociati che sviluppa. Fortemente sconsigliato agli appassionati di giochi strategici privi di alea.

Dungeon Fighter

Liga - Il gioco mi ha davvero ben impressionato e mi sono proprio divertito. Da valutare la longevità. Paragonandolo a Catacombs, l'altro dungeon crawl con dinamiche particolari, mi sembra un'esperienza di gioco sufficientemente diversa da garantirsi il suo spazio nell'olimpo ludico dei "dexterity dungeon crawl" (bello, eh?).

Helvetia

MDM - Rielaborazione in chiave interattiva della meccanica di worker placement, utilizzando (in modo atopológico) il sistema di rappresentazione delle risorse di Neuland. Buona l'idea, un po' meno la sua realizzazione, complici i materiali, che rendono poco leggibili sia i pezzi di legno che le tessere su cui tali pezzi vengono posti.

Last Will

Liga - Uno dei giochi che mi sono più piaciuti in questa Essen. L'evoluzione dell'autore in questi 3 anni è evidente e secondo me Last Will è il suo miglior titolo. Scorrevole, avvincente, con alcune idee e meccaniche davvero ben fatte. Secondo me un gioco che farà strada.

MDM - Buon gioco di carte, dal tema simpatico e dalle meccaniche ben oliate, rappresenta quella classe di giochi che, con le loro possibili combinazioni, contribuiscono a far sentire "intelligente" chi li gioca. L'espansione fornita ad Essen smussa l'influenza dell'ordine di turno.

PowerGrid: The First Sparks

MDM - Dopo una serie di parziali insuccessi Friesse si riallinea al suo più grande successo, tentando di distillarne l'essenza, ma lasciandolo arido. Spariscono le aste, viene data più enfasi alla componente topologica, viene ulteriormente penalizzato chi si trova avanti. L'introduzione di abilità aggiuntive da acquistare al posto delle "centrali" non movimentava il gioco a sufficienza. I campi (l'equivalente delle centrali eoliche) sembrano troppo potenti.

Pret-a-Porter

Liga - Al momento per me il miglior gioco di Ignacy e nella top3 dei giochi usciti ad Essen quest'anno. Un gestionale profondo e ben calibrato, con tanti aspetti che si combinano. Nota di colore: a cena con l'autore ho scoperto che il gioco è stato creato per un progetto destinato alle scuole superiori e finanziato per insegnare ai ragazzi delle scuole cosa significa avere e gestire un'impresa. Davvero triste scoprire che, a causa del tema (sfilate di moda) molti giocatori e distributori stiano snobbando questo gioco che di fatto secondo me merita tantissimo.

Sake & Samura

Liga - Senz'altro un passo avanti per Albe Pavov. Il gioco è divertente anche se all'inizio un po' legnosco. Quando i giocatori sono tanti i "morti" hanno, a mio parere, troppo peso ed influenza ma in 4 il gioco scorre bene. Senz'altro un passo avanti rispetto a Munera: famiglia gladiatoria.

Space Bastards

Liga - Il gioco mi ha davvero impressionato positivamente anche se secondo me avrebbe beneficiato di una semplificazione nella gestione dell'occupazione dei pianeti. La cosa indubbiamente geniale ed innovativa di questo titolo è l'interazione tra le razze che però risulta appesantita dal meccanismo che regge il resto del gioco.



Elder Sign - Omens

Android e iOS; Fantasy Flight Games
1-4 giocatori (pass 'n' play)

Dopo l'uscita di un primo titolo leggero come "Hey, That's my Fish!", la FFG ci propone (quasi a tempo di record), la trasposizione su tablet e smartphone del suo Elder Sign, l'ultimo gioco del filone "Arkham Horror", in realtà si tratta di un AH ridotto dato che gli elementi sono tutti: il Grande Antico che cerca di entrare nel nostro mondo, un manipolo eterogeneo di "investigatori" che cerca di impedirlo a suon di armi, oggetti magici e incantesimi sacrificando la propria sanità fisica e mentale.

Le meccaniche del gioco da tavolo sono quelle di uno yahtzee, ambientato e "potenziato"; si tratta di un titolo che si presta bene alla trasposizione su un dispositivo portatile dato che per la maggior parte dei casi lo giocheremo da soli: infatti è un cooperativo. Per questo non si sente la mancanza di opzioni per il gioco online o Wi-Fi.

La grafica è buona, non è soltanto presa direttamente dalla controparte, ma è stata arricchita con transizioni grafiche e qualche effetto come nebbia e lampi nella pagina principale. C'è una colonna sonora molto d'atmosfera e durante il gioco si possono vedere tre filmati (uno come introduzione, e due per i due finali, positivo e negativo).

Per chi non conosce il gioco da tavolo, dobbiamo risolvere varie avventure corrispondenti a locazioni del museo, composte ognuna da uno a tre task formati da combinazioni di risultati di dado (normali d6, ma con simboli particolari). Ad ogni tentativo riuscito occupiamo i dadi utilizzati, ad ogni tentativo fallito ne dobbiamo scartare uno; se risolviamo la locazione otteniamo dei premi, o delle penalità in caso contrario.



Le decisioni riguardano quale avventura intraprendere (tutte le informazioni in termini di premi, penalità e difficoltà sono note) e come utilizzare i vari oggetti (per bloccare risultati, ottenere dadi aggiuntivi e così via); naturalmente poi si tratta di tirare dadi, per cui si deve essere consapevoli che la fortuna ha il suo peso.

Lo scopo è quello di sconfiggere il Azathoth raccogliendo 14 Segni degli Antichi prima che tra le penalità si sommino 12 gettoni destino. E questa è una differenza rispetto al gioco da tavolo, dove questo Grande Antico è uno dei possibili avversari (gli altri, se evocati, si possono provare a sconfiggere). Ci sono anche un altro paio di differenze (immagino introdotte per semplicità): non ci sono le carte Alleato e le carte Mito sono state semplificate (non ci sono effetti che si attivano nel giorno successivo).

La mancanza maggiore è quella di altri Grandi Antichi: alla fine la longevità è data solo dalla presenza di sedici investigatori tra i quali scegliere la squadra (da uno a quattro), ognuno dotato di un potere speciale, oltre che dal punteggio che viene attribuito alla nostra

prestazione (ma battere un punteggio può soddisfare fino ad un certo punto).

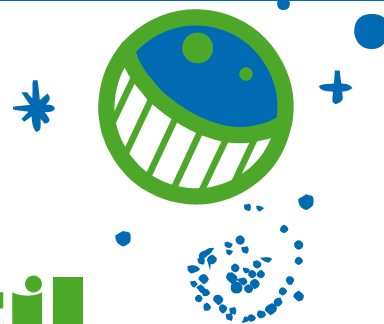
Il gioco è realizzato bene, ma deve essere installato su dispositivi di ultima generazione, soprattutto per ridurre i tempi iniziali di caricamento. A questo proposito, la prima volta che viene lanciato provvederà a scaricare tutti i contenuti grafici, e dato che non si tratta di pochi file conviene farlo con una connessione Wi-Fi (tra parentesi, tra i file si trovano anche immagini di Grandi Antichi, quindi si spera che prima o poi ne vengano implementati altri).

Quindi un ottima partenza (o seconda partenza) per la FFG: naturalmente se ci avesse dato Arkham Horror, quello "vero" sarebbe stato molto più appagante, ma forse è meglio così: chissà in quali abissi di orrore (o di tempo perso) saremmo finiti...





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



Intervista a Vlaada Chvátil

[Liga] Hi Vlaada, is really nice to have the possibility to interview you for Opinionated Gamers. 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 designer, going through his production, trying to find a sort of personal "sign".

You designed about 20 games starting from 1997 Arena: morituri te salutant. Of course most of gamers will know you for the last releases and for the fantastic Through the Ages, in the BGG top 10 despite the complexity but is there any game you are particularly proud of?

[Vlaada] Well, it is not the way how I think about my games. My satisfaction does not come from "how good my games are", it is rather "how do the players like and enjoy them". So, I am happy every time I see or read some player or group really loves any of my games, regardless how good the game really is by some "objective" criteria. Of course, to some of my games this happens more often than to others... but the more pleases me when someone tells me some of my older half-forgotten games is his or her favorite :)

[Liga]: It seems rather impossible to have a designer pointing out single outstanding-game. Of course most gamers know you thanks to Through the Ages that now is 4th in BGG ranking and also was able to win the International Gamers Awards but is there one that was, at least, really important for your career?

[Vlaada] Well, if you insist :). Of course, Through the Ages was very important, both for me and for Czech Games Edition. Not only its success let the world know there is a small country right next to Germany that can do games. CGE was founded by people who worked on the first Through the Ages release, because we all

[Liga] Ciao Vlaada, è molto bello avere la possibilità di intervistarti per Opinionated Gamers. Come Emiliano Sciarra ha scritto nel libro "L'Arte del Gioco", inventare un gioco è una forma d'arte non inferiore a scrivere un libro o girare film. L'ambizioso obiettivo di questa serie di interviste è delineare lo "stile" di ogni inventore, analizzare ciò che ha creato, cercando di trovare una "firma" personale.

Tu hai creato circa 20 giochi, iniziando nel 1997 con Arena: morituri te salutant. Naturalmente la maggior parte dei giocatori ti conosce per gli ultimi titoli e per il fantastico Through the Ages, che si trova nella top ten di BGG nonostante la sua complessità, ma c'è qualche gioco del quale sei particolarmente fiero?

[Vlaada] Beh, non è questo il modo in cui considero i miei giochi. La mia soddisfazione non arriva da "quando sono validi i miei giochi", piuttosto "quanto i giocatori li apprezzano e si divertono con essi". Quindi, sono contento ogni volta che vedo o leggo che qualche giocatore o gruppo apprezza molto qualunque gioco dei miei, indipendentemente da quanto sia valido il gioco secondo qualche criterio "obiettivo". Naturalmente, per qualcuno dei miei giochi questo accade più spesso che per altri... ma la soddisfazione maggiore la ricevo quando qualcuno mi dice che qualcuno dei miei giochi semi-dimenticati è il suo preferito :)

[Liga]: Sembra che sia impossibile avere un autore che indichi un solo gioco, tra i suoi, come fuori dal comune. Naturalmente molti giocatori ti conoscono grazie al fatto che Through the Ages è quarto nella classifica su BGG ed è stato in grado di vincere l'International Gamers Award, ma ce n'è stato almeno uno che sia stato veramente importante per la tua carriera?

[Vlaada] Beh, se insisti :). Naturalmente Through the Ages è stato molto importante, sia per me che per la Czech Games Edition. Non solo per il fatto che il suo successo ha fatto sapere al mondo che c'è un piccolo paese a destra della Germania nel quale si creano giochi. La CGE è stata fondata da persone che hanno lavorato alla prima edizione di

realized that this is what we want to do for living.

But in fact, maybe Through the Ages owes part of its success to another of my games published the same year: Graenaland. Although I know this game is not for anyone, there are people who really like it, and we were lucky that one of them was Rick Thornquist, head of Boardgamenews at that time. The very positive preview Rick wrote before Essen has surely drawn lots of attention to our booth, and thus also to Through the Ages.

[Liga] Actually I'm also really well impressed by Graenaland that was, somewhere, let in shadows by the great success of Through the Ages. And that also reveal how, especially for little or not yet know publishers, the previews before Essen are important. We we talk about that later, anyway.

[Vlaada] And then, there is Galaxy Trucker, my first game published by CGE. It did (and, in fact, it still does – we are finishing another expansion) pretty well; and you can imagine how important it is for a new company that is built from a scratch to start with a successful title.

And then, the success of Space Alert was a big surprise for me. I always knew I am doing games for geeks, and I was happy with that. I never expected any of my games to get any prize from Spiel des Jahres jury. And then, it came from the least expected side. I have to say, I very appreciated that. It ensured me the people behind SdJ are still as playful, as they should be, and can think out of the box.

And then... eh, damn, is this better, when instead of refusing to mention any of my games, I am naming almost every one of them? :)

[Liga] Yes ... it is the same problem ... anyway ... was nice to hear from you Vlaada Chvatil designing game story! Almost all your games are really themed. How much the theme is important for you in the design process? Are you used to start from theme or from the mechanics?

[Vlaada] Of course theme is important for me, and although sometimes I start from mechanics or from game format, theme is the first thing that is fixed. I have never changed theme of the game during its development. You know, the game design is a road full of crossroads, every mechanic can be done by many ways, and it helps to have some fixed point – I always

Through the Ages, perché ci siamo tutti resi conto che questo era quello che volevamo fare per guadagnarci da vivere.

Ma in realtà, forse Through the Ages deve parte del suo successo ad un altro dei miei giochi pubblicato lo stesso anno Graenaland. Nonostante io sappia che non si tratta di un gioco per tutti, ci sono persone alle quali è veramente piaciuto, e abbiamo avuto la fortuna che una di queste fosse Rick Thornquist, all'epoca caporedattore di Boardgamenews. La buonissima anteprima che Rick scrisse prima di Essen ha sicuramente attirato molte attenzioni verso il nostro stand, e quindi anche verso Through the Ages.

[Liga] In realtà anch'io sono rimasto molto impressionato da Graenaland, e questo è stato, in qualche modo, relegato in secondo piano dal grande successo di Through the Ages. E questo dice anche come, specialmente per le piccole e semiconosciute case editrici, le anteprima prima di Essen sono importanti. Comunque riprenderemo più tardi questo discorso.

[Vlaada] E poi è arrivato Galaxy Trucker, il mio primo gioco pubblicato dalla CGE. È andato (e, in realtà, sta ancora andando – stiamo completando un'altra espansione) abbastanza bene; e tu poi immaginare quanto sia importante sia per una nuova casa editrice costruita dal nulla iniziare con un titolo di successo.

E il successo di Space Alert fu una grossa sorpresa per me. Ho sempre saputo che stavo facendo giochi per geek, ed ero contento così. Non mi sarei mai aspettato che un mio gioco ottenesse alcun riconoscimento dalla giuria dello Spiel des Jahres. E poi è arrivato, da una direzione inaspettata. Devo dire che è stato un riconoscimento che ho veramente apprezzato. Mi ha fatto capire che le persone che stanno dietro allo SdJ sono comunque dei giocatori, come dovrebbero essere, e possono pensare fuori dagli schemi.

E poi... eh, accidenti, è meglio, invece che rifiutarsi di citare un mio gioco, nominarli tutti? :)

[Liga] Sì... effettivamente è lo stesso problema... in ogni modo... è stato divertente sentire da Vlaada Chvatil la storia della creazione dei suoi giochi! Quasi tutti i tuoi giochi sono molto ambientati. Quanto è importante il tema per te nel processo di creazione? Di solito parti dal tema o dalle meccaniche?

[Vlaada] Naturalmente il tema è importante per me, e nonostante qualche volta io parta dalle meccaniche o dal formato del gioco, il tema è la prima cosa che consolido. Non ho mai cambiato il tema di un gioco durante lo sviluppo. Sai, creare un gioco è una strada piena di incroci, ogni meccanismo può essere realizzato in molti modi, e aiuta avere qualche punto fermo – cerco

try to prefer the ways that seem to fit the theme best.

They said, with many euros you can change the theme after the game is finished, and no one would know. You would probably know if someone would do this with my game, as many small details and rules would be somewhat floating in void without the original theme that gave them a reason. I think, if starting with the same set of mechanics but different theme, I would probably end up with a very different game.

[Liga] Yes, this is actually a good point of your games and is it part of your style. This sentence "the game design is a road full of crossroads, every mechanic can be done by many ways, and it helps to have some fixed point – I always try to prefer the ways that seem to fit the theme best." can really well depict some aspects of Vlaada style.

I know you worked for videogames company: how much computer and videogames influenced your design style and the results of your productions?

[Vlaada] It might look my passion for thematic and more complex games is consequence of my computer game past, but it is rather opposite. I was creating very complex and heavily thematic board games for my friends even before starting to work in the videogame industry. I just welcomed computers as a good platform for implementing games.

I think my videogame past mostly influenced the methods I am using. Development of a bigger computer game is a long run, and it pays off to invest into tools. I am doing the same when developing more complex board games (although sometimes I doubt it is a reasonable approach :). Thus I usually start by creating game developing system rather than the game itself. It includes a computer prototype of the game and automatic data processing. The game starts in virtual form; all the data (card texts, values etc.) are in excel tables, and they are automatically converted (using prototype graphic elements I create) to a virtual prototype. I am playing it over and over on my computer screen, tweaking rules, balancing cards, and also improving the visual appearance. When I am happy, I use automatic export to create print sheets of the first prototype. This approach comes handy during the entire development: I maintain, tweak and balance all the data in excel, which keeps my virtual prototype and automatically created real prototypes synchronized. In some cases, the virtual prototype is turned to a fully automated online prototype later, for final balancing

sempre di preferire la modalità che sembri attenersi meglio al tema.

Hanno detto che in molti Eurogame potresti cambiare il tema dopo che il gioco è finito, e nessuno se ne potrebbe accorgere. Probabilmente sapresti se qualcuno lo facesse con uno dei miei giochi, dato che molti piccoli dettagli e regole rimarrebbero in qualche modo a galleggiare nel vuoto una volta che venisse a mancare il tema che li giustificava. Penso che, se partissi dallo stesso set di meccanismi ma con un tema differente, arriverei a creare un gioco molto differente.

[Liga] Sì, penso che questa sia una buona definizione dei tuoi giochi e quindi faccia parte del tuo stile. La frase "Creare un gioco è una strada piena di incroci, ogni meccanismo può essere realizzato in molti modi, e aiuta avere qualche punto fermo – cerco sempre di preferire la modalità che sembri attenersi meglio al tema." può definire molto bene alcuni aspetti dello stile Vlaada.

So che hai lavorato per aziende che producono videogiochi: i computer e i videogiochi quanto hanno influenzato il tuo stile e i tuoi risultati?

[Vlaada] Può sembrare che la mia passione per l'ambientazione e la complessità sia una conseguenza del mio passato nei giochi per computer, ma in realtà è il contrario. Ho creato giochi da tavolo molto complicati e fortemente ambientati per i miei amici anche da prima che iniziassi a lavorare nell'industria dei videogiochi. Ho soltanto accolto i computer come una buona piattaforma su cui implementare i giochi.

Penso che il mio passato nei videogiochi abbia influenzato i metodi che sto utilizzando. Lo sviluppo di giochi per computer complessi è una strada lunga, e c'è un vantaggio nell'investire negli strumenti. Sto facendo lo stesso quando sviluppo giochi da tavoli complessi (anche se talvolta dubito che sia un approccio ragionevole :). Quindi normalmente inizio creando un sistema di sviluppo per il gioco piuttosto che il gioco stesso. Questo include un prototipo su computer del gioco e un trattamento automatico dei dati. Il gioco inizia in una forma virtuale; tutti i dati (il testo delle carte, i valori, etc.) sono in tabelle Excel, e vengono automaticamente convertite (utilizzando prototipi di elementi grafici che creo) in un prototipo virtuale. Lo gioco più e più volte sullo schermo del mio computer, modificando le regole, bilanciando le carte, e anche migliorandone l'aspetto. Quando sono contento, utilizzo un'esportazione automatica per creare fogli di stampa per il primo prototipo. Questo approccio è vantaggioso durante tutto lo sviluppo: io mantengo, aggiusto e bilancio tutti i dati in Excel, e questo mantiene il mio prototipo virtuale e quello reale automaticamente sincronizzati. In alcuni casi, il prototipo

with testers over internet. Well, you would probably guess this is something that might be affected by my previous profession :)

[Liga] That's great! I know many designers are starting to use computer simulation in the designing phases: Vassal Engine is becoming really a great tool in the hands of designers and testers. Which is the main different between designing a videogame and designing a boardgame?

[Vlaada] From my point of view, the big difference between computer games and board games is role of the design. Not that it is unimportant in computer game, but much bigger part of the game budget is the visual presentation, marketing etc. And that's a problem, as you have to invest a lot to these items, and when you do, you want the money to return. Thus you have to target as wide audience as possible; you cannot do full budget videogames for geeks. Clever videogame design is about how to trick people to play the game, not about the game mechanic themselves, and fluent experience is more important than intriguing challenges.

And one more difference, maybe subtle, but important to me - I really like target audience for board games. Board game conventions have friendlier atmosphere than videogame conventions, and forums at websites like boardgamegeek are full of cultivated people that both love and understand board games; this surely wasn't that common on videogames forums.

[Liga] Do you think there are not gamers willing to ask you if designing videogames could be considered a form of Art? It seems you are not used to co-design games. What do you think about team-working and why you are used to design games alone?

[Vlaada] Well... this is in fact the only thing I am really missing from my videogame years; I loved the team work. Unfortunately, my design process is not very suitable for co-designs. It is not that I sit to the table and say "okay, now, I am going to invent a game". I was thinking many weeks, months or even years about most of my games (at least the bigger ones) before actually creating the first version. I am thinking about the theme, considering different mechanics and their combinations, imagining the game flow and how the players will think and what they will experience during the game etc. When I start to really work on a game, I have usually very detailed idea how it should work. The

virtuale più tardi viene convertito automaticamente in un prototipo online, per un bilanciamento finale con playtester su Internet. Beh, puoi immaginare che questo modo di operare sia stato influenzato dalla mia precedente professione :)

[Liga] Grande! So che molti inventori stanno iniziando a utilizzare simulazioni su computer nel loro processo produttivo: il programma Vassal Engine sta diventando realmente uno strumento importante nelle mani di creatori e playtester. Qual è la differenza principale tra inventare un videogioco e un gioco da tavolo?

[Vlaada] Dal mio punto di vista, la grossa differenza tra i giochi per computer e i giochi da tavolo è il ruolo del design. Non che non sia importante in un gioco per computer, ma la parte più grossa del budget per il gioco è la presentazione visiva, il marketing, etc. E questo è un problema, dato che devi investire molto in questi aspetti, e quando lo fai, ti aspetti un ritorno. Quindi devi pensare ad un pubblico il più ampio possibile; non puoi dedicare budget troppo grandi a videogiochi per geek. Viene valutato come buon design il riuscire a convincere le persone a giocare, piuttosto che quello presente nelle meccaniche del gioco, e un'esperienza di gioco che scorra linearmente è più importante che porre sfide impegnative.

Un'altra differenza, forse sottile, ma importante per me - apprezzo veramente l'audience dei giochi da tavolo. Nelle convention di giochi da tavolo c'è un clima più amichevole che in quelle di videogiochi, i forum e i siti web come Boardgamegeek sono pieni di persone acculturate che amano e capiscono i giochi da tavolo; questo non è sicuramente la regola nei forum sui videogiochi.

[Liga] Pensi che non ci siano giocatori che vogliono chiederti se ideare videogiochi può essere considerata una forma di Arte? Sembra che tu non abbia mai creato giochi assieme a qualcun altro. Cosa pensi del lavoro in team e perché hai lavorato sempre da solo?

[Vlaada] Beh... questo in realtà è l'unica cosa che mi manca dagli anni dei videogiochi; amo il lavoro in team. Sfortunatamente, il mio processo di lavoro non si adatta molto a lavorare in gruppo. Non mi siedo al tavolo e dico "okay, ora, invento un gioco". Io penso per molte settimane, mesi o perfino anni su molti dei miei giochi (almeno quelli più complessi) prima di realizzare la prima versione. Penso all'ambientazione, considerando diverse meccaniche e le loro combinazioni, immaginando il flusso del gioco e come i giocatori penseranno e quale sarà la loro esperienza durante il gioco etc. Quando inizio veramente a lavorare su un gioco, ho generalmente un'idea molto dettagliata su come dovrà funzionare. Il problema con questo processo

problem with this design process is: vast majority of it is done in downtime – when traveling, when taking a shower, when going to buy milk and bread, before falling asleep or after I wake up (and I suspect sometimes also between it :). To fully join this process, the other person should be in my head :).

But... never say never. I still hope that sometimes in future, I will design a game or two together with my friends. I hope it will not necessarily require to commit some crime and then to share a prison cell :)

On the other hand, I am glad I am not only an author. As a part of CGE, I work on the games we publish to the very end. With Petr, Filip and other CGE people, we spend countless hours thinking about every rule detail, balancing every number, trying find the best way how to organize the game boards, how to make the symbols clear etc. I am pretty sure this significantly contributes to the final experience. And I am grateful for that, especially whenever I see a game that is very well designed but poorly done in these aspects.

[Liga] You started to describe also what's happen to a game before its final version. How much time did it take to playtest and fine-tuning a game?

[Vlaada] With most of my games, it is 9 to 18 months from the first playable prototype to the final version. I thought it will be less now, when I am considering board games my main job, but it is not. Games need their time.

[Liga] That's great. I think many designers and companies seems to be afflicted by the "Essen release" syndrome that means they have to produce a game in just an year and that, sometimes, produces games that really could have had a great improvement with some more develop and test. How much is the designing process and the final graphics related? In strongly themed games I think it is important, isn't it?

[Vlaada] Well, these are two separate questions in fact. As for the designing process – yes, I believe the graphic is important for the impact of the game, and thus I spend many hours creating prototype graphics, although I know it will be thrown away later. I just want even the first playable prototype to look as good as possible, so the people feel the theme and atmosphere. Also – most of my playtesters are my friends, in local game clubs or gaming events. I am really grateful for the fact they are testing my games despite there are hundreds of finished nice looking games they could play

di lavoro è che la maggior parte di esso la svolgo nei tempi morti – quando viaggio, quando mi faccio la doccia, quando vado a comprare il latte e il pane, prima di addormentarmi e dopo che mi sono svegliato (e sospetto di averlo fatto anche mentre dormivo :) Per seguirmi in questo processo, l'altra persona dovrebbe essere nella mia testa :)

Ma... mai dire mai. Spero che qualche volta in futuro realizzerò un gioco o due assieme ai miei amici. Spero che questo non significhi commettere un qualche crimine e quindi condividere una cella :)

D'altra parte, sono contento di non essere solo un autore. Come parte della CGE, lavoro sui giochi che pubblichiamo nella parte finale del processo. Con Petr, Filip e le altre persone della CGE non contiamo le ore che passiamo pensando ai dettagli delle regole, sul bilanciamento di ogni numero, cercando il modo migliore per organizzare le plance di gioco, come semplificare i simboli, etc. Sono sicuro che questo contribuisce molto all'esperienza finale. E sono grato per questo, specialmente quando vedo un gioco ben pensato ma scadente sotto questi aspetti.

[Liga] Hai anche iniziato a descrivere cosa succede ad un gioco prima della sua versione finale. Quanto tempo impieghi per fare il playtest e rifinire un gioco?

[Vlaada] Con molti dei miei giochi, impiego dai 9 ai 18 mesi dal primo prototipo giocabile alla versione finale. Pensavo che ora ci impiegassi di meno, ora che considero i giochi da tavolo il mio lavoro principale, ma non è così. I giochi hanno bisogno di tempo.

[Liga] Grande. Penso che molti inventori e compagnie siano vittime della sindrome del "Rilascio ad Essen", ovvero devono realizzare un gioco in solo un anno e questo, talvolta, produce giochi che sarebbero stati migliori impiegando soltanto un po' più di tempo nello sviluppo e nel test.

Quanto sono legati il processo di sviluppo e la grafica definitiva? Nei giochi molto ambientati penso che sia importante, vero?

[Vlaada] Beh, queste sono in realtà due aspetti differenti. Per quanto riguarda il processo di sviluppo – sì, credo che la grafica sia importante per l'impatto del gioco, e quindi passo molte ore a creare grafica per il prototipo, nonostante so che in seguito verrà scartata. Voglio solo che anche il primo prototipo giocabile si visivamente il migliore possibile, così le persone sentano il tema e l'atmosfera. Poi – molti dei playtester sono miei amici, nei club locali o negli eventi ludici. Sono veramente grato per il fatto che stanno testando i miei giochi nonostante ci siano centinaia di giochi

instead, and thus it seems fair to do my best with the prototypes.

And if the theme and feeling of the game work good with the prototype graphic, it can be only better when we hire a professional artist later to create final art for it.

dall'aspetto migliore che potrebbero giocare, e quindi mi sembra giusto che realizzi i migliori prototipi possibili.

E se il tema e le sensazioni di gioco si sposano bene con la grafica del prototipo, sarà ancora meglio quando assumeremo un grafico professionista per realizzare la grafica finale.



[Liga] I'm just starting playing Dungeon Petz, one of your Essen releases, and in the preamble you wrote "it is probably the first game I started designing with the artist in mind". Of course it is a sort of "sequel" of Dungeon Lords and it will be really different without Imps and the same arts.

[Vlaada] Yes, but this one went farther. I mean, it was one of the reasons why I created the game this way, and also why I created it at all – to give more space to David Cochard's creativity and cute style.

[Liga] Your production goes from deep hardcore gamers game like Through the Ages and Dungeon Lords to light party games like Travel Blog. Which is the common sign/trait in your games?

[Vlaada] Eh, I do not know, you tell me :). Perhaps a slight tendency to overcomplicate things. Although I am doing games of different categories, my games usually are on the most complex end in that category. Sometimes even a bit beyond. I am kind of reluctant to do gameplay or theme compromises towards simplicity. Instead, I spend dozens of hours by finding way how to explain rather complex rules by the most accessible way in the rulebook. For my most complex games, I wrote special walkthrough with introductory scenarios. (Maybe another relic of my videogame days – I always believed a developer should invest in a good tutorial :). Fortunately, the rules are not hard to remember once you learn

[Liga] Ho appena iniziato a giocare a Dungeon Petz, uno dei giochi di Essen ideati da te, e nell'introduzione scrivi "è probabilmente il primo gioco che ho iniziato a progettare sapendo già nella mia testa chi avrebbe realizzato la grafica". Naturalmente è quasi un seguito di Dungeon Lords e sarebbe stato veramente differente senza Imp e la stessa grafica.

[Vlaada] Sì, ma questo è andato oltre. Voglio dire, è stata una delle ragioni per cui ho creato il gioco in questo modo, perché l'ho creato del tutto – per dare più spazio alla creatività e allo stile accattivante di David Cochard.

[Liga] I tuoi prodotti vanno dal gioco per esperti come Through the Ages e Dungeon Lords a giochi di società leggeri come Travel Blog. Qual è la firma, il tratto in comune nei tuoi giochi?

[Vlaada] Eh, non lo so, me lo devi dire tu :). Forse una lieve tendenza a complicare le cose. Nonostante io faccia giochi di diverse tipologie, i miei giochi sono di solito all'estremità più complessa di ogni categoria. Qualche volta anche più in là. Sono un po' riluttante a fare compromessi nella meccanica o sul tema per favorire la semplicità. Invece, passo dozzine di ore per cercare come spiegare regole complesse nel modo più semplice nel regolamento. Per i miei giochi più complessi, scrivo speciali tutorial con scenari introduttivi. (Forse un altro residuo dei miei giorni nei videogiochi – penso sempre che un inventore debba investire qualcosa in un buon tutorial :). Fortunatamente, le regole non sono difficili da ricordare una volta che le hai

them, as they usually make sense within the game system and theme.

Anyway, the truth is, I just do the games the way I like them myself, and I hope there are enough players around the world as geeky as I am... Fortunately, it worked so far. Have I already said I love board game players? :)

[Liga] I'm just reading Mage Knight rules and I find the walkthrough excellent. I also like how you write the rules, starting from Galaxy Trucker, down to Space Alerts and Dungeon Lords/Petz. They look like stories with great irony. Great. It really seems you are designing games and writing rules with gamers in your heads and the result is impressive!

[Vlaada] Thanks for kind words. I will print them and show to CGE guys whenever they are mad on me because I missed another rulebook deadline :) But again - it is a teamwork. Lots of credit goes to Jason Holt, my friend living in Montana, who does great job not only by translating the rules, but also by helping to systematize and improve them.

[Liga] You and CGE make evident to the game world Czech production: is there something we can call "Czech school"? Can we point Vlaada Chvatil as master of this school?

[Vlaada] Sorry, I think there is no "Czech school". Every Czech designer has his or her own style. Even if you talk about "German school" or "American school", I think it is given rather by the target audience than designers themselves. And since we have internet and online shops, borders do not matter anymore :)

[Liga] It could be. Anyway several designers share style or common traits depending where they grew up as designers/gamers.

[Vlaada] Not having their own "school", Czech players always played the best games of all types :). I know people who are in deep love with US style games, and people who are damn good at Euros, and for many both applies. (Btw: Czech teams were gold and bronze on Europemasters in Essen this year.)

[Liga] That's good. I think that having strong gamers in the country could really help in having also good publishers and also the other way round. Almost all the

imparate, dato che normalmente sono coerenti con il sistema di gioco e l'ambientazione.

A parte questo, la verità è che io invento giochi in modo da farli piacere a me, e spero che ci siano nel mondo abbastanza giocatori che siano geek come me... fortunatamente ha funzionato fino adesso. Ho già detto che mi piacciono i giocatori di boardgame? :)

[Liga] Sto proprio leggendo le regole di Mage Knight e ho trovato il tutorial eccellente. Mi piace anche come scrivi le regole, a partire da Galaxy Trucker fino a Space Alert e Dungeon Lords/Petz. Sembrano dei racconti, con una buona dose di ironia. Sono grandi. Sembra proprio che tu inventi in giochi e scrivi le regole avendo in mente i giocatori, e il risultato è impressionante!

[Vlaada] Grazie per le tue gentili parole. Le stamperò e le mostrerò ai tipi della GGE quando mi stresseranno perché ho sforato i tempi su un altro regolamento :) Ma, di nuovo, è un lavoro di squadra. Molto credito va a Jason Holt, il mio amico che vive in Montana, che fa un grosso lavoro non solo traducendo le regole, ma anche aiutando a schematizzarle e migliorarle.

[Liga] Tu e la GCE avete reso evidenti al mondo del gioco la produzione della Repubblica Ceca: c'è qualcosa che noi possiamo chiamare "Scuola Ceca"? Possiamo indicare Vlaada Chvatil come suo maestro?

[Vlaada] Mi spiace, ma non penso ci sia una "Scuola Ceca". Ogni designer ceco ha il suo stile. Anche se parli di "Scuola Tedesca" o "Scuola Americana", penso che sia un termine che dipende da chi gioca piuttosto che da chi inventa. E da quando abbiamo Internet e i negozi online, i confini non hanno più importanza :)

[Liga] Può essere. In ogni caso molti autori condividono stili e tratti comuni a seconda di dove crescono come giocatori o inventori.

[Vlaada] Non avendo la propria "Scuola", i giocatori cechi hanno sempre giocato i migliori giochi di tutte le tipologie :). Conosco persone che sono innamorate dei giochi American-style, e persone che sono dannatamente brave negli Eurogame, e per molti valgono entrambe le considerazioni. (A questo proposito: i team cechi hanno vinto le medaglie d'oro e di bronzo agli Euopemasters a Essen quest'anno).

[Liga] Ottimo. Penso che avere forti giocatori in un paese possa veramente aiutare ad avere anche buone case editrici, e viceversa. Quasi tutti gli artisti hanno

artist had a master: who is Vlaada Master? The person that taught you most about boardgame design?

[Vlaada] Well, I am sorry. Perhaps I am not artist enough, but I have no particular master. If I see a perfect game, I do not have a tendency to say "Wow, I would like to create a game like this". Instead, I am usually inspired by unused potential or gaps in the market. "This could be made better way" or "why no one did this yet" are more often the impulses that start my designs.

Of course, I do have favorite designers. If I had to name one, it would be probably Stefan Feld; I really like his designs – clever mechanics that fit the theme by a light, but very elegant way.

[Liga] It is really strange because Stefan has a really different approach to game design.

[Vlaada] That's what I am saying. I like his games as they are, and thus I have no need to follow the same way. I do not think there is one optimal genre or style the game world should converge to. It is the vast variety of game universe I appreciate and admire, both as a player and as a designer.

[Liga] Now Vlaada, we are going close to the end of this really nice interview. Do you think designing games is actually a form of art or you think yourself like a skilled craftsman?

[Vlaada] Well, it depends on how strictly you take the word 'art'. I would rather say it is a creative craft. I am not a "true artist" who does Art with capital A, who needs to express himself or follow his inner voice. There is lots of enthusiasm, sudden ideas and extreme involvement, but also lots of analysis, evaluating, thinking, excel sheets and programming... I am sure more a geek than an artist :).

[Liga] Where do you take the inspiration for subject/mechanics of your games?

[Vlaada] That differs game from game, but generally, I just spend lots of time thinking about games. Sometimes I think about unusual formats and styles of gameplay: What about creating a game where you build something in real-time? How to create a cooperative game where time pressure does not allow one person to manage all? How about a game that causes people to look extremely weird and funny when playing it? How about a drawing game where you do not have to wait for your turn to draw? Etc.

Sometimes, I wish to translate some experience and feelings of my favorite PC games (like Civilization,

un maestro: chi è il maestro di Vlaada? La persona che ti ha insegnato tutto sull'inventare giochi?

[Vlaada] Beh, mi spiace. Forse non sono un artista, ma non ho un maestro particolare. Se vedo un gioco perfetto, non ho la tendenza a dire "Wow, voglio creare un gioco così". Piuttosto, sono spesso ispirato da potenziali inutilizzati o spazi vuoti nel mercato. "Questo può essere fatto in modo migliore" o "perché nessuno ha ancora fatto questo" sono molto spesso gli impulsi che danno lo spunto alle mie creazioni.

Naturalmente, ho i miei inventori preferiti. Se dovessi nominarne uno, sarebbe probabilmente Stefan Feld; mi piacciono veramente le sue creazioni – meccaniche intelligenti che si adattano all'ambientazione in modo leggero, ma elegante.

[Liga] È molto strano, dato che Stefan ha un approccio molto differente nell'inventare giochi.

[Vlaada] Questo è quello che sto dicendo. Mi piacciono i suoi giochi così come sono, e quindi non ho nessun bisogno di seguire la stessa strada. Non penso che ci sia un solo genere ottimale o uno stile nel quale l'intero mondo del gioco debba convergere. È la grande varietà dell'universo del gioco che io apprezzo e ammiro, sia come giocatore che come inventore.

[Liga] Ora, Vlaada, siamo vicini alla fine di questa intervista veramente bella. Pensi che inventare giochi sia in realtà una forma di arte o pensi a te stesso come un'abile artigiano?

[Vlaada] Beh, dipende da quanto strettamente consideri la parola 'Arte'. Direi più che si tratta di un artigianato creativo. Non sono un "vero artista" che crea Arte con la A maiuscola, che ha bisogno di esprimersi o seguire la sua voce interiore. C'è molto entusiasmo, idee improvvise e coinvolgimento estremo, ma anche molta analisi, valutazione, ragionamento, fogli di Excel e programmazione... sono più un geek che un artista :).

[Liga] Da dove trai ispirazione per i soggetti e le meccaniche dei tuoi giochi?

[Vlaada] Questo varia da gioco a gioco, ma generalmente, passo molto tempo a pensare ai giochi.

Qualche volta penso a formati e stili di gioco fuori dagli schemi: come sarebbe creare un gioco dove costruisci qualcosa in tempo reale? Creare un cooperativo dove il tempo limitato non permette ad una persona di gestire tutto? Creare un gioco che costringe le persone a sembrare strane e divertenti mentre lo giocano? Creare un gioco in cui si disegna dove non devi aspettare il tuo turno per disegnare? Etc.

Qualche volta voglio trasferire alcune esperienze e sensazioni dei miei giochi preferiti dal PC (come

Dungeon Keeper, or Heroes of Might and Magic) to a board game. And sometimes, it is just coincidence. Like when I had to work with world map when designing some videogame, and realized that the map and connections between countries are very interesting on their own.

[Liga] Great to hear that. And, happy to say, you were able to well design "a cooperative game where time pressure does not allow one person to manage all", a game "where you build something in real-time" and so on ... Do you think is important to continue play other designers games to be able to make good design? How many sessions/hours you dedicate during the week to actually playing games?

[Vlaada] For me, definitely yes. Although it is more matter of motivation than inspiration. When I am on a game event, playing games for several days and nights and seeing the other people enjoying games, when I see the vast variability of games and that incredible concentration of great ideas, intelligent fun and social interactions, I am always filled with new energy and want to add my part to all this.

Beside game events, I play one evening and night a week in Brno boardgame club. And, of course, at home with my wife and children.

[Liga] Is there a game you really like to have designed yourself?

[Vlaada] There is none, sorry. I create the games because I want them to exist and to be played. If a great game already exists and is being played, it won't improve anything to have my name on its box.

[Liga] If you have to describe Vlaada Chvatil with just 3 Vlaada Chvatil games: which and why?

[Vlaada] I will probably take it over time:
15-25 years: Arena: Morituri the Salutant. Deeply involved but not analytic. Depends purely on your wits and skill, yet you can be never sure. Like my student years. Plus, I loved to do gothic swordplay back then (I was in a historical fencing group).
25-35 years: Space Alert. It's a team work, the reason why I loved to work in videogame industry.
35+ years: Dungeon Lords/Petz. It takes an epic theme not seriously but treats it with love. Like me as a family

Civilization, Dungeon Keeper o Heroes of Might and Magic) ad un gioco da tavolo.

E qualche volta è solo una coincidenza. Come quando ho dovuto lavorare con delle mappe della Terra in alcuni videogiochi, e ho realizzato che la mappa e i collegamenti tra le nazioni erano di per sé molto interessanti.

[Liga] È bello sentire questo. E, sono contento di dirlo, sei stato in grado di inventare "un gioco cooperativo dove il tempo limitato non permette ad una persona di gestire tutto", un gioco "dove costruisci qualcosa in tempo reale" e così via... Pensi che sia importante continuare a giocare ai titoli migliori inventati da altri per riuscire ad inventarne di altrettanto buoni? Quante sessioni/ore dedichi durante la settimana a giocare veramente ai giochi?

[Vlaada] Per me, sicuramente sì. Nonostante sia una questione principalmente di motivazioni più che ispirazione. Quando sono ad una convention, giocare per giorni e notti e vedere le altre persone che si divertono, quando vedo l'estrema varietà dei giochi e quella incredibile concentrazione di grandi idee, divertimento intelligente e interazione sociale, sono sempre pieno di nuove energie e voglia di aggiungere la mia parte a tutto questo.

Oltre alle convention, gioco un pomeriggio e una sera alla settimana al club di giochi da tavolo di Brno. E, naturalmente, a casa con mia moglie e mio figlio.

[Liga] C'è un gioco che avresti veramente voluto ideare tu stesso?

[Vlaada] Non ce ne sono, spiacente. I creo i giochi perché voglio che esistano e siano giocati. Se un bel gioco esiste già e viene giocato, non migliorerebbe nulla avere il mio nome sulla sua scatola.

[Liga] Se tu dovessi descrivere Vlaada Chvatil attraverso soltanto tre dei tuoi giochi: quali sceglieresti e perché?

[Vlaada] Li dividerei per fasce di età:
15-25 anni: Arena: Morituri te Salutant. Profondamente coinvolgente ma non analitico. Dipende esclusivamente dall'ingegno e dall'abilità, ma non ne puoi essere mai sicuro. Come i miei anni da studente. In più erano gli anni in cui mi appassionava la scherma gotica (ero in un gruppo di scherma)
25-35 anni: Space Alert. È un lavoro di gruppo, la ragione per cui mi piaceva lavorare nell'industria dei videogiochi.
35+ anni: Dungeon Lords/Petz. Prende un tema epico e lo

man :)

Sorry if you expected Though the Ages. It is way more sophisticated game, than me as a person :).

[Liga] I'm a Through the Ages fan but also really like Space Alerts, Dungeon Lords/Petz and now Mage Knight (but I'm still floating over the surface of a game I feel and hope has really much to offer ... and an endless possibility of expansions!). Why you started to design games and why you are still happy to continue design games?

[Vlaada] Most children invent their own games, don't they? I just never stopped... First, I was creating games for myself, then for children clubs and camps (similar to scouts), then for my friends and colleagues, then for computer geeks and now for board game geeks. I love it. If I would stop, it would probably mean I became adult :).

[Liga] I hope not! What can you suggest to young designer starting their careers ?

[Vlaada] Eh, sorry, I still kind of feel myself to be rather an enthusiast entering the "board game industry" by a chance, and I just recently realized that this is probably what is called a career. So, maybe rather some experienced publisher should give advices. As my main advice would be: do things the way you like. Which is more fun, but does not necessarily lead to a career :)

[Liga] Thank you Vlaada and I hope to meet you at a game table playing a good game for real board games geek.

tratta con poca serietà, ma con amore. Come me in qualità di padre di famiglia :)

Mi dispiace, se ti aspettavi Through the Ages. È un gioco molto sofisticato, molto più di me come persona :).

[Liga] Sono un fan di Through the Ages ma mi piacciono molto Space Alert, Dungeon Lords/Petz e ora Mage Knight (ma sto ancora fluttuando sulla superficie di un gioco che sento e spero possa avere ancora molto da offrire... e con infinite possibilità di espansioni!). Perché hai iniziato a creare giochi e perché sei ancora contento di farlo?

[Vlaada] Molti bambini inventano i loro giochi, vero? Io semplicemente non ho mai smesso... Per prima cosa, ho creato giochi per me stesso, poi per i gruppi e i campi di bambini (una specie di scout), quindi per i miei amici e i miei colleghi, poi per i computer geek, e ora per i boardgame geek. Mi piace. Se mi fermassi, vorrebbe dire che sono diventato adulto :).

[Liga] Spero di no! Cosa puoi suggerire ai giovani che vogliono iniziare una carriera da inventori di giochi?

[Vlaada] Eh, mi spiace, penso sempre di essere più un entusiasta che è entrato nella "industria dei giochi da tavolo" per caso, e ho di recente realizzato che questa è probabilmente quella che viene chiamata una carriera. Quindi, forse come editore esperto dovrei dare qualche consiglio. Il mio consiglio principale sarebbe quello di fare le cose nel modo in cui vi piacciono. È il modo più divertente, anche se non conduce necessariamente ad una carriera :)

[Liga] Grazie Vlaada, spero di incontrarti al tavolo giocando un bel gioco per veri boardgame geek.

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

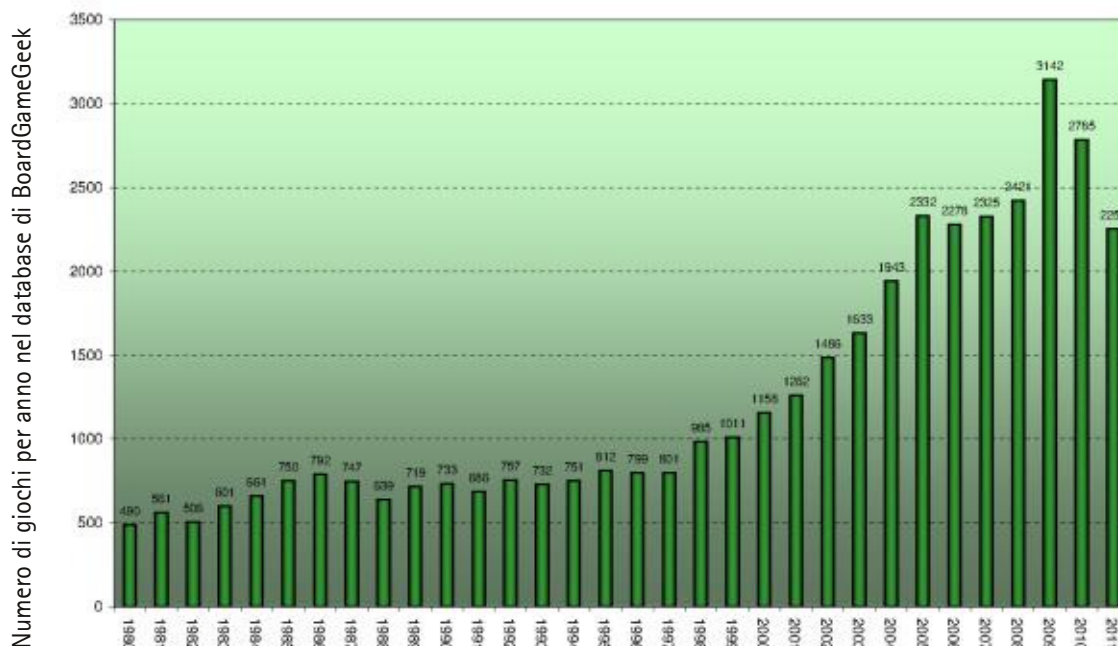


Tutto è troppo?

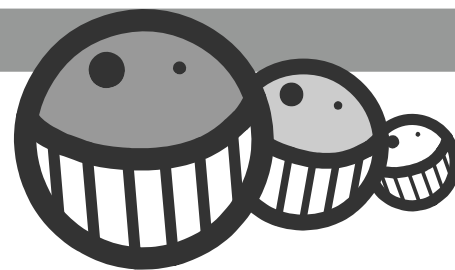
Quando il capo mi ha chiesto di lanciarmi in un contro-editoriale sul tema "numero di giochi pubblicati" ho iniziato a ragionare e pensare a cosa dire: il tema è complesso e le sfaccettature sono tante. Devo anche ammettere che ultimamente molte delle mie risorse in tal senso sono fagocitate dal mio nuovo blog (che fatica!). Poi, con grande stupore, mi sono reso conto che anche Mathias, il caporedattore della grande rivista per eccellenza, Spielbox, apre il nuovo numero proprio con considerazioni su questo tema: e allora mi sono reso conto, se ancora avevo dei dubbi, che in Italia non abbiamo nulla da invidiare come critici e recensori al resto del mondo ludico e che ILSA ha le carte in regola per ritagliarsi un suo posticino nel mondo del gioco.

Finita questa parentesi di auto-celebrazione parliamo in effetti del numero di uscite. Il grafico che il buon Nand mi ha procurato (giochi presenti nel database di BGG anno per anno). Pare che dal 1999, in cui i giochi presenti per anno erano circa 1000, c'è stata una crescita costante fino al 2005 (oltre 2400 giochi), un picco nel 2009 per poi ritornare sui valori circa del 2005. Che significato può avere questo grafico? Sinceramente non lo so. Più che i numeri, che sono soggetti a numerose variabili (non ultima l'accuratezza della base dati da cui si attinge) posso fare delle considerazioni basate sulla mia esperienza. Quando sono entrato nella giuria dell'IGA, nel 2007, i giochi in circolazione di un certo interesse erano in numero assolutamente gestibile: la top 10 si formava già con diversi titoli che avevano un riconoscimento se non unanime ma almeno evidente da parte di un gran numero di giurati. Negli ultimi due anni la situazione è cambiata: il numero di titoli di possibile interesse è tale da necessitare tra di noi anche un fitto lavoro di passaparola, commento, scambio di idee e scouting. Come scrive Mathias (non posso prescindere dalle sue considerazioni, avendole lette), le grandi case editrici hanno un po' ridotto le tirature dei giochi senza però ritoccare di molto il numero delle pubblicazioni: d'altra parte ci sono tanti editori medio-piccoli con giochi di indubbio interesse in tirature che vanno dalle 500 alle 1000 copie. Il mercato sta indubbiamente crescendo nel numero di giochi venduti/acquistati ma sono aumentate le tirature soprattutto in varietà più che in quantità.

La tendenza dei prossimi anni? Ovviamente la generale crisi dei mercati avrà il suo effetto ma secondo me c'è ancora un grosso margine di crescita in termini di potenziali acquirenti, cosa che sicuramente lascia spazio alle piccole case editrici e alla varietà dei prodotti. Il mercato di massa, che macina giochi in grandi quantità, è ancora un sogno per molti dei nostri editori: i giochi più venduti sono ancora Monopoli (o Monopoly) e Risiko e anche i giochi più di successo vendono davvero poco al loro confronto. Nel tempo, spero, la cultura ludica si diffonderà e il gioco da tavolo d'autore a poco a poco troverà spazio anche in questo mercato. Si contenderanno le grandi vendite prodotti davvero di alta qualità con team di sviluppo numerosi, materiali costosi, licenze costose: questo comporterà una certa contrazione, credo, nel numero dei titoli pubblicati e nelle case editrici. Ci sarà però, spero, come nel mercato video-ludico, un prosperare di piccole case editrici con prodotti interessanti e più elitari: di fatto si ripeterà in grande lo scenario che stiamo vivendo ora nel nostro mercato. Diventerà un sogno irrealizzabile (come già lo è oggi) giocare tutto, conoscere tutto, avere tutto quello che viene pubblicato.



I giochi di Essen 2011



secondo BoardGameGeek (aggiornati al 1/12/2011)

Questa classifica è stata realizzata selezionando i giochi presentati alla fiera di Essen 2011.

1	Eclipse di Touko Takakallio; Asmodee, Asterion Press, Lautapelit.fi, REBEL.pl, Ystari Games, 2011 Giocatori: 2-6 Categorie: Civilization, Fighting, Science Fiction, Space Exploration	BGG rank: 263° (media 8,48 - 342 voti)
2	Trajan di Stefan Feld; Ammonit Spiele, Hutter Trade GmbH + Co KG, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient	BGG rank: 365° (media 7,88 - 400 voti)
3	Discworld: Ankh-Morpork di Martin Wallace; Devir, IELLO, Kosmos, Mayfair Games, Treefrog Games, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Fantasy, Novel-based	BGG rank: 494° (media 7,07 - 910 voti)
4	Belfort di Jay Cormier, Sen-Foong Lim; Tasty Minstrel Games, 2011 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Fantasy	BGG rank: 539° (media 7,60 - 356 voti)
5	Dungeon Petz di Vlaada Chvátil; Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Z-Man Games, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Fantasy	BGG rank: 604° (media 7,69 - 301 voti)
6	Last Will di Vladimír Suchý; Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, Rio Grande Games, 2011 Giocatori: 2-5 Categorie: Card Game	BGG rank: 764° (media 7,43 - 296 voti)
7	Power Grid: The First Sparks di Friedemann Friese; 2F-Spiele, 999 Games, Edge Entertainment, Rio Grande Games, 2011 Giocatori: 2-6 Categorie: Animals, Economic, Prehistoric	BGG rank: 761° (media 7,31 - 350 voti)
8	Kingdom Builder di Donald X. Vaccarino; Queen Games, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Medieval, Territory Building	BGG rank: 804° (media 6,94 - 548 voti)
9	Ninjato di Dan Schnake, Adam West; CrossCut Games, IELLO, White Goblin Games, Z-Man Games, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, Political	BGG rank: 822° (media 7,63 - 244 voti)
10	Mage Knight Board Game di Vlaada Chvátil; WizKids, 2011 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Fantasy	BGG rank: 871° (media 8,19 - 167 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Alba Longa
Alcatraz: The Scapegoat
Bios Megafauna
Coney Island
Core Worlds
Discworld: Ankh-Morpork
Drum Roll
Dungeon Petz
Dungeon Fighter
Eclipse
Fortuna
Friday
Helvetia
Kingdom Buiders
Last Will
Lost Temple
Lupin the Third
Mage Knight Board Game
Mare Balticum
Masters of Commerce
MIL (1049)
Nefarious

Panic Station
Phantom League + Mostly Harmless
Power Grid: The First Sparks
Pret-a-porter
Revolver
Ristorante Italia
Sake & Samurai
Santiago de Cuba
Sherlock
Sit Gloria Romae
Space Bastards
Test of Fire: Bull Run 1861
Tournay
Trajan
Upon a Salty Ocean
Uskoci
Vanuatu
Vintage
Warage
Wiraqocha
K2: Broad Peak
Rallyman: Dirt



www.ilsa-magazine.net

numero 14