



Carcassonne
Antiquity
Attika
La Città
City Tycoon
Kaivai
Medina
Singapore
Québec

La ILSA Bonita! gioco P'n'P di Paolo Mori

e molto altro...

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.

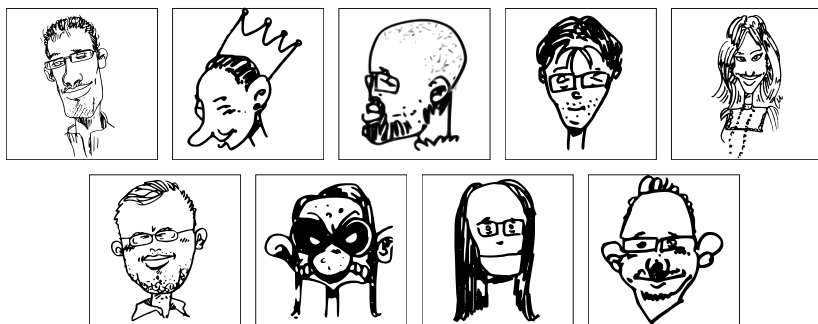
Tutti i diritti sono riservati. I copy-right di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori. La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della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

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

IMPAGINAZIONE

Mauro "MDM" Di Marco

COMPOSIZIONE COPERTINA

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.



Ogni articolo di ILSA è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0

SOMMARIO

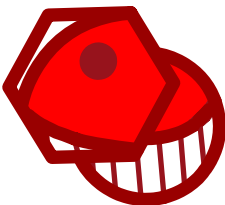


Dialoghi di gioco

Carcassonne	5
La Città	13

Sotto la lente

Singapore	16
Big City	18
Kaivai	20
Antiquity	22
Québec	26
Attika	28
City Tycoon	30
Urban Sprawl	32
Medina	34
Hamburgum	36
Infinite City	38
Manhattan	40
Pueblo	42



Prime impressioni

Blokus 3D - Rumis	44
Turmbauer	45
Sandwich	46
Hawaii	47
2019: The Arctic	48
Village	49



Con colla e forbici

La ILSA Bonita	50
----------------	----



Giochi da tavoletta

Carcassonne	52
-------------	----



L'altro editoriale

Bambini e "gioconi"	53
---------------------	----



In fila per uno

I giochi "City Building"	55
--------------------------	----





Collaborazione Competitiva

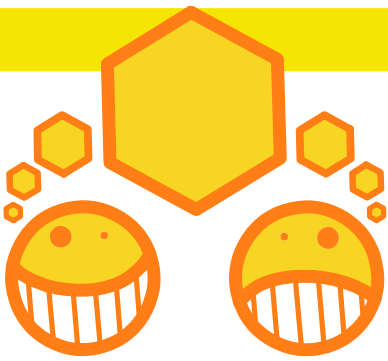
Fra tutti i temi e le categorie in cui ricadono i giochi da tavolo, quello della "costruzione di città", oppure edifici o, su più larga scala, di paesaggi è sicuramente uno fra i più inflazionati. Guardando i dati messi a disposizione da BoardGameGeek risulta che, se ordinati per rank, ci sono 41 giochi da tavolo nei primi 400 che hanno questa ambientazione. La distribuzione è quasi uniforme, tanto che ne abbiamo 19 nei primi 200 e 10 nei primi 100: un 10% secco distribuito regolarmente nella parte alta della classifica. Certo, dentro questa categoria ricadono giochi dalle caratteristiche molto differenti.

In questo numero di ILSA ci occuperemo in particolare di quei giochi che portano i giocatori a costruire una singola entità, contribuendo alla sua nascita e collaborando al suo sviluppo, tuttavia senza perdere di vista l'interesse personale. Alcuni degli elementi che accomunano questi giochi sono l'importanza della reattività alle mosse degli avversari, la necessità di saper approfittare degli spazi (in)volontariamente lasciati dagli altri giocatori e, conseguentemente, l'importanza che l'ordine di turno ricopre nella partita. Altra caratteristica è il generale risultato scenografico a fine gioco, quando l'oggetto del collaborare e contendere risulta completato.

Nonostante i punti di contatto, le "scatole" che rientrano nella categoria spaziano ampiamente come durata, complessità e pubblico per cui sono state pensate: basti pensare che si va da titoli semplici, familiari, tradizionalmente ritenuti introduttivi al gioco da tavolo intelligente, come Manhattan o Carcassonne, a dei veri "bruciacervello", complessi, elaborati, la cui durata supera tranquillamente le tre ore, come Antiquity, Kaivai o Urban Sprawl.

Completano questo numero una dose di prime impressioni, sia di giochi non nuovissimi ma collegati al tema di costruzione città che uscite piuttosto recenti. Non poteva mancare inoltre uno sguardo al divertimento più tecnologico. Speriamo di farvi gradita sorpresa regalandovi, in questo numero, un gioco "print and play", anch'esso a tema, sviluppato apposta per ILSA da Paolo Mori, che ringraziamo immensamente.

Sperando che tutto sia di vostro gradimento, non mi resta che augurarvi buona lettura!



Carcassonne

di Klaus-Jürgen Wrede; Hans im Glück, Rio Grande Games, Venice Connection, 2000
[2-5 giocatori; 45 minuti]

[Linx] Nel 2000 lessi su una rivista specializzata la recensione di un gioco dove, durante la partita, si calavano delle tessere con cui si andava componendo un paesaggio. Lo comprai a breve. La sola idea di quel semplice puzzle paesaggistico senza soluzione predeterminata era affascinante, anche senza contare il gioco che girava alle sue spalle!

Dopo molti anni e diversi altri giochi di piazzamento tessere Carcassonne ha ancora un fascino immutato e non sente per niente i suoi 12 anni d'età. E' diventato un classico a tutti gli effetti. Dal 2000 ad oggi però l'autore ha sfornato una serie di espansioni impressionanti per il suo capolavoro, alcune veramente fuori dai tradizionali canoni, che cambiano (snaturano) completamente lo stile di gioco. Fra i collaboratori di ILSA noi abbiamo la fortuna di avere chi le ha comprate tutte e ha, al contempo, avuto il coraggio di giocarle anche tutte insieme! Ecco a voi... [inserire traccia audio con rullo di tamburi] Raistlin!

[Raistlin] Ebbene sì, anche i Mazzuolatori di Orchi e i Palatori di Draghi come me giocano a Carcassonne. Già perchè se non si fosse capito, i miei generi

preferiti di gioco sono un tantino differenti e solitamente vedono sullo sfondo tetri dungeon da esplorare, eroi, armi, incantesimi... e tanti dadi da tirare. Carcassonne ha tuttavia avuto una storia tutta particolare. Lo acquistai poco dopo la sua uscita, attratto dall'idea di un gioco che potesse piacere anche alla mia lei. In parte centri il bersaglio: alla mia lei piacque da matti (è attualmente il suo gioco preferito), ma io lo trovai di una noia mortale...

Mi ricordava terribilmente un orribile giochino chiamato 'Strade Chiuse, Strade Aperte' che trovai quando ero bambino nelle merendine di una nota casa il cui simbolo è un lindo mulino (magari qualcuno vegliardo almeno quanto me se lo ricorda). Molto triste. Ora, l'amore è sacrosanto e l'amata è l'amata e ciò che piace a lei piace di riflesso solitamente anche a me... però se ci si diverte in due vi è tutto di guadagnato, no? Il mio tacito lamento fu probabilmente udito da quel geniaccio dell'autore, tanto che ben presto cominciarono ad uscire diverse espansioni. Decisi di prenderle man mano che uscivano, nella speranza di dare un po' di vita al gioco. Da quel momento Carcassonne ed 'espansione' formarono un binomio inseparabile!

Ma facciamo un passo alla volta e

lasciamo che il buon Linx ci introduca alle regole base del gioco.

[Linx] Certo. Cominciamo col descrivere il gioco originale in due parole, accennando alle scelte strategiche che permetteva e poi, passo passo, vedremo come questo viene cambiato inserendo via via le espansioni.

In Carcassonne il giocatore al proprio turno pesca una tessera quadrata, la pone sul tavolo in modo che sia adiacente ortogonalmente ad almeno un'altra tessera e che gli elementi di paesaggio rappresentati sui lati del quadrato non subiscano interruzioni.

Gli elementi che caratterizzano le tessere sono: campo aperto, città e strada; oltre ai monasteri che, però, sono elementi rappresentati per intero su una singola tessera.

Dopo aver piazzato la tessera il giocatore ha la possibilità di piazzare su questa uno dei suoi 5 omini con lo scopo di far punti.

Gli omini in genere vengono ripresi in mano e ci regalano punti quando l'elemento paesaggistico su cui sono stati piazzati viene "completato": la strada ha 2 estremità, la cinta muraria della città viene completata, il monastero circondato. Le pedine piazzate in campo aperto invece (contadini) rimangono in loco per tutta la partita quando totalizzeranno 3 punti per ogni città chiusa adiacente.

Una regola cruciale del gioco sancisce che non si possa piazzare un omino su un elemento paesaggistico già occupato da un altro omino (anche se proprio). Lo fa però lasciando aperto uno spiraglio, che diventerà poi il perno di ogni pianificazione strategica: due elementi paesaggistici occupati da omini diversi



POSSONO essere uniti da una tessera piazzata successivamente, portando punti a tutti quelli che possiedono la maggioranza di omini sull'elemento stesso. Il gioco porta in tal modo alla cooperazione nella creazione di città in comune fra più giocatori, ma scatena anche e soprattutto la mania dell'"attacchinaggio selvaggio"; il tentativo, cioè, di unirsi in un secondo momento ad un complesso in costruzione per raccoglierne i punti senza essersi impegnati troppo nella creazione dello stesso.

La cosa è ancora più pesante se si pensa ai contadini ben piazzati, che devono aspettare tutta la partita per portare a casa quei punti che faranno poi la differenza... se saranno in grado di essere una maggioranza.

Il gioco contiene una certa dose di fortuna legata al tipo di tessere pescate. Quelle con le strade, ad esempio, portano al giocatore che le piazza pochi punti e, benché possano essere usate anche per tentare di piazzare contadini in luoghi strategici, se pescate in gran numero svantaggiano non poco il giocatore che le subisce. Il numero limitato di omini poi accentua la sfortuna nella pescata delle stesse: se non escono le tessere giuste per chiudere gli elementi paesaggistici dove avete piazzato i vostri avrete forti remore a piazzare in modo ardito il vostro ultimo omino, autoregalandovi un ruolo da spettatore finché la fortuna non tornerà ad arridervi.

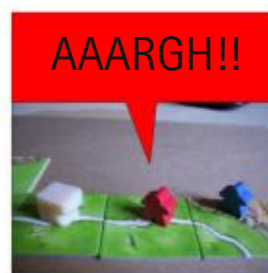
Senza contare che ad evitare che certi elementi vengano chiusi ci penseranno spesso i vostri compagni di gioco, affiancando a posizioni chiave (per voi) tessere con elementi difficili da far combaciare, impedendo spesso per sempre ad alcuni dei vostri omini il ritorno alla mano del proprietario. Vediamo ora come le varie espansioni cambieranno questo stile di gioco "mi attacco qua e non ti faccio chiudere là".

[Raistlin] Sì, le espansioni cambiano effettivamente alcune regole. Meglio! Ne aggiungono di nuove! Questo è proprio l'obiettivo delle espansioni e non può che essere un bene per un gioco che - dal mio punto di vista - preso così com'è, ha un livello di strategia veramente infimo ed una

Fino all'ultima scatola...



#A01



Andrea Nini

elevata piatezza/lentezza generale. La prima espansione uscita ricordo fu "Locande e Cattedrali".

Locande e Cattedrali

Questa espansione in realtà non aggiunge granchè... solo alcune nuove tessere, il sesto giocatore e gli omini 'Grossi'. Le nuove tessere hanno principalmente il ruolo di supplire alle combinazioni di elementi paesaggistici mancanti nel gioco base, andando quindi a coprire alcuni 'buchi' nel paesaggio che con il solo gioco base sarebbero incolmabili. La presenza di queste tessere 'rattoppo' specifiche sarà una costante anche per molte delle espansioni future.

Tornando comunque alle vere innovazioni apportate da questa primissima espansione, diciamo che il sesto giocatore è un'ottima aggiunta e che gli omini Grossi hanno la simpatica peculiarità di valere doppio per il controllo degli elementi paesaggistici, ma ancora non si respira il divertimento che solo le future espansioni avrebbero apportato. Le famigerate Locande e Cattedrali aggiungono infatti pochino al gioco: per le prime si tratta di tessere che, se presenti lungo una strada, ne raddoppiano il valore quando questa viene completata; le Cattedrali, dal canto loro, sono rappresentate da DUE sole singole tessere giocabili esclusivamente all'interno

di una città e analogamente alle Locande hanno la funzione di aumentare a 3 il valore di ogni singola tessera città quand'essa venga completata. Lo svantaggio per entrambi i due nuovi tipi di tessere deriva dal fatto che se non completate le strade o le città in cui esse sono presenti, non permetteranno di totalizzare alcun punto per il giocatore che le controlla a fine partita.

Insomma, la prima espansione è poco più di un'estensione del gioco base. Null'altro.

[Linx] Concordo. Non la compri ma la giochi da amici. Il fatto che ci fossero quelle tessere rattoppo rendeva per me il gioco MENO interessante: perché lasciare aperta la speranza che fra tutti i giocatori la tessera buona per chiudere quel buco capiti proprio a me? Vogliamo proprio spingere sul colpo di fortuna. Gli altri elementi non cambiano nella sostanza le strategie di gioco. Si ha semplicemente delle possibilità di calcare la mano su certe situazioni. Infatti ho fatto a meno di comprarla.

Commercianti e Costruttori

[Raistlin] Aaah, qui sì che si comincia a ragionare! Oltre al solito set di tessere, vengono aggiunte finalmente nuove tipologie di omini, il Maiale e il Costruttore oltre a un set di segnalini che rappresentano tre differenti Merci.





Carcassonne! In ogni caso la dotazione iniziale di omini comincia a crescere...

[Linx] Per me questa è stata l'espansione che ha segnato la frattura fra me e il gioco: una volta che l'ho comprata e inserita, dopo due o tre partite, non ho più

Il Maiale (il mio pezzo preferito in assoluto per simpatia!) in realtà ha una funzione monouso: posto in un campo in cui si ha già almeno un contadino, elargirà a fine partita un bonus di 1 punto al valore di ogni città presente in quel campo (sempre a patto di possedere il controllo di questo).

Il Costruttore è molto più divertente. Questo particolare omino può essere posizionato solo su tessere strada o città e solo a patto di averne già il controllo; in ogni caso, una volta piazzato permette di pescare e giocare una SECONDA tessera ogniqualvolta quell'elemento paesaggistico viene ampliato/completato mediante la giocata della prima tessera del turno. Ciò permette di raddoppiare gran parte delle pescate e quindi, di fatto, di giocare due turni consecutivi più e più volte nel corso della partita. In realtà può creare un certo sbilanciamento se uno dei giocatori pesca male oppure è bloccato da una qualche tessera specifica... ma non badiamo a sottigliezze del genere!

Infine le Merci: alcune tessere città dell'espansione riportano un simbolo Vino, Grano o Tessuto. Nel momento in cui viene completata una città, il giocatore che effettivamente pone l'ultima tessera guadagna tanti segnalini Merce quante sono le tessere con i vari simboli presenti nella città. Alla fine della partita, per ciascun tipo di Merce, il giocatore che ne deterrà il maggior numero vedrà il proprio punteggio aumentare di ben 10 punti. Importante sottolineare che le Merci stravolgono abbastanza la strategia di base, in quanto ora può essere fruttuoso chiudere le città altrui per accaparrarsi i segnalini presenti in esse.

Per quanto divertente e con un lievissimo tocco di cattiveria, questa espansione è ancora lontana dalle chicche che le successive apporteranno al mondo di

ripreso in mano il gioco, preferendo passare al fratello preistorico Hunters & Gatherers, più semplice, più vario e più controllabile.

Il maiale è una simpatica aggiunta. Il costruttore anche, pure se spinge il piede sull'acceleratore della fortuna: un giocatore sfortunato nella pesca di tessere si vedrà staccare ancor più nel punteggio da quello fortunato.

Quello che però mi ha disgustato è l'inserimento del sistema a maggioranza di merci. Essendo un gioco la cui pianificazione è già limitata dalla pesca, aggiungerci un sistema di collezione di merci in cui il giocatore ha veramente poco controllo e regala un quantitativo di punti non indifferente mi pare eccessivo. Perlomeno lo è stato per me, visto che non sono stato in grado di formularci un'applicazione strategica e mi sono limitato a giocarlo come prima subendo le decine di punti che venivano assegnate.

La Principessa e il Drago

[Raistlin] Eccoci alla terza espansione dal titolo molto allettante, detentrici assoluta del record di ambiguità generate tramite l'interazione con il resto dei prodotti della serie, questa ricca espansione aumenta l'interazione e il divertimento. Essa contiene un set di tessere specifiche per il posizionamento e l'attivazione di un terribile Drago Rosso, creatura che vaga insaziabile per le contrade di Carcassonne! Oltre a ciò, sono presenti tessere Principessa, tessere Portale Magico e un omino-Fatina.

Come accennato, verranno aggiunte al gioco alcune particolari tessere, Vulcano e Drago: le prime posizioneranno il draghetto di legno in dotazione su di esse, mentre le seconde lo attiveranno. Attivare il Drago sarà sinonimo di terrore e imprevedibilità e significherà vederlo scorrazzare per la città a mangiare a destra e a manca gli omini incontrati sul suo cammino; il tutto avverrà secondo alcune semplici regole che

prevedono un movimento OBBLIGATORIO massimo per il Drago di 6 tessere, con però il divieto di ripercorrere la stessa tessera più di una volta. Ciò darà luogo a 'mangiate' involontarie anche di propri omini talvolta, rendendo il tutto indiscutibilmente spassoso.

Le tessere Principessa permettono invece un nuovo tipo di cattiveria, ossia obbligano - appena poste in gioco - un giocatore a riprendere in mano un proprio omino presente in una città. Molto fastidiose, ma anche utili per infiltrare i propri omini nelle città altrui e prenderne la maggioranza più facilmente...!

Il Portale Magico aggiunge una nuova regola: chi lo pesca può piazzare un suo omino su una qualunque tessera in gioco, a patto che non si tratti di un elemento paesaggistico già completato oppure controllato da un altro giocatore.

Infine la Fatina, che detiene diversi poteri. Un giocatore che nel proprio turno non abbia posto omini in gioco, può invece scegliere di porre in gioco la Fatina, ma sulla stessa casella di un suo omino precedentemente giocato; la Fatina protegge l'occupante rendendolo immune alla voracità del Drago. Inoltre, quando il turno di un giocatore inizia con la Fatina presente sulla stessa casella di uno dei suoi omini, questi guadagnerà immediatamente 1 punto. Ancora, se un elemento paesaggistico viene completato ed è presente un omino con Fatina annessa, il controllore di questo guadagnerà 3 punti.

Beh, non c'è che dire, di roba qui ne viene aggiunta. Aumenta senza dubbio il grado di fetenza grazie al Drago e alle tessere



Principessa; il Portale Magico e la Fatina non mi hanno mai detto granchè, ma la seconda in particolar modo può rivelarsi utile in alcuni casi.

[Linx] Di questa ne ho solo sentito parlare molto. Paradossalmente il concetto del drago mi piace: è preceduto dal piazzamento di tessere e teoricamente impone al giocatore di non mettere gli omini troppo vicini fra loro per limitare i danni che sicuramente arriveranno, oltre a spingerlo a chiudere velocemente un elemento se c'è un drago in vista. Molto meno mi piace il concetto di Principessa: una cattiveria con applicazione diretta non evitabile che mi pare lontana dallo spirito del gioco. La fatina mi pare molto più adatta e piacevole da giocare: rinunciare a volte ad un piazzamento per proteggere un omino, con un piccolo bonus economico per aver rinunciato a tale piazzamento mi pare un'opzione utile che mi ritroverei ad usare con soddisfazione. I portali sono quel classico materiale da espansione che si inserisce in punta di piedi: se ci sono li si usa; danni non ne fanno.

La Torre

[Raistlin] Aaah, ecco un'espansione VERAMENTE cattiva.

Nella scatola stranamente oblunga di questa espansione si cela un dispositivo letale per il quieto vivere normalmente generato da una partita a Carcassonne. 30 piccoli tasselli in legno permettono la creazione di Torri durante il gioco, con regole atte a innescare feroci diatribe tra i giocatori, che cadranno ben presto preda di estorsioni e ricatti.

Il funzionamento è, come sempre, molto semplice: pescando alcune delle nuove tessere fornite dall'espansione, sarà



Fino all'ultima scatola...

Un water?
Non ho parole! Ma cosa ha
in testa l'autore? Mi rifiuto di
prestarmi a questa buffonata...



#A02

Ma aspetta a lamentarti,
ho letto le regole,
sai come funziona il...



...hum, penso che
tu lo abbia già scoperto.



Andrea Nini

possibile costruire diverse Torri di altezza variabile, tassello su tassello. E fin qui tutto bene, il paesaggio si arricchisce ed esteticamente tutto ciò è molto carino da vedersi. Ma veniamo alle regole riguardanti il reale scopo delle Torri: quando si piazza in gioco un tassello Torre, è possibile catturare un omino a un avversario; quale che sia questo omino lo stabilisce l'altezza della Torre stessa, nel senso che più la Torre sarà alta, maggiore sarà il raggio d'azione entro il quale il rapimento potrà avere luogo. In pratica ogni tassello aggiunto ne aumenta la portata ortogonale, con la possibilità di passare attraverso altre Torri e addirittura attraverso eventuali zone 'vuote' (prive di tessere) in gioco. Non finisce però qui. Per 'liberare' gli omini prigionieri, due sono le opzioni possibili: la prima prevede una sorta di vendetta trasversale, la seconda il pagamento di un autentico riscatto.

Nel primo caso infatti è necessario catturare un omino del giocatore che possiede a sua volta un nostro omino in ostaggio; quando questo avviene, gli ostaggi vengono immediatamente scambiati e tornano ciascuno al relativo proprietario. Nel secondo caso, durante il proprio turno, è possibile riprendere un proprio omino tenuto prigioniero da un giocatore perdendo 3 punti E permettendo a questo di guadagnare 3 punti. Uno scotto non da poco.

In sostanza, avrete capito che questa espansione aggiunge, anzi si basa, su un elemento di interazione MOLTO diretta fra i giocatori, che ora potranno ostacolarsi come non mai. Va necessariamente aggiunto come sia in realtà possibile arginare parzialmente la potenza delle Torri in gioco ponendo su di esse (qualunque di esse) un proprio omino per 'bloccare' la crescita; tale scelta è a disposizione di tutti i giocatori,

ma è comunque relegata alla pesca delle tessere Torre per poter essere attuata. Inoltre un omino posto su una Torre è perduto fino al termine del gioco, a meno che non venga catturato da un'altra torre o mangiato dal Drago (se ci si azzarda a giocare con tutte e due queste espansioni). Cattiva come espansione eh?

[Linx] Fammi capire bene: piazzare pezzi di torre è un'azione automatica AGGIUNTIVA al normale piazzare l'omino se peschi e collochi il pezzo giusto? Questi tasselli che ti fanno piazzare la torre, poi, come sono? Ci sono altri elementi paesaggistici interessante per cui si possono far punti 2 volte (posizionando l'omino e dal teorico riscatto dell'omino catturato)? Se così fosse sarebbero pezzi fortunati da pescare!

Il piazzamento della torre poi come avviene? Ci sono seri vincoli o il più delle volte trovarla rivolta contro (vicino) è solo sintomo di non preferenza da parte della persona che lo fa?

[Raistlin] Le tessere dell'espansione hanno una parte di grafica che mostra la costruzione di una Torre, ma per il piazzamento in gioco gli unici vincoli sono quelli derivanti dagli elementi paesaggistici raffigurati, allo stesso modo di una qualunque tessera. Quindi il tuo sospetto si rivela fondato: pescarne una si rivela un evento fortunato, dato che OLTRE ad essere in tutto e per tutto una tessera normale, aggiunge pure una serie di opzioni.

Vediamo nello specifico quali sono queste opzioni: (1) si può scegliere di piazzare un proprio omino al solito modo su un elemento presente; (2) si può optare per il piazzamento di un tassello Torre sulla tessera appena pescata; (3) si può scegliere di porre un tassello Torre su una QUALUNQUE tessera in gioco raffigurante

la Torre (nel caso aumentando l'altezza di una Torre preesistente), o ancora (4) si può semplicemente piazzare un omino in cima a una qualsiasi Torre in gioco, completandola - e quindi bloccandone lo sviluppo.

[Linx] Quindi o piazzai il solito omino o usufruisci delle opzioni torre! Allora ci può stare e apre ad interessanti soluzioni. Soluzioni di cui farei anche a meno, ma pur sempre possibilità nuove da gestire. Mi pare un'espansione con delle aggiunte abbastanza omogenee i cui effetti possono cambiare in modo interessante il gioco, senza snaturarlo troppo. Credo che questa la proverei volentieri.

Abbazie e Borgomastri

[Raistlin] Si tratta di un ritorno alla 'normalità', avvicinandosi come struttura a "Commercianti e Costruttori". Presenti nella scatola troveremo il solito set di tessere aggiuntive oltre a 6 tessere speciali Abbazia e tre nuovi tipi di segnalino in legno: Fattoria, Borgomastro e Carro. Ogni giocatore sarà dotato ad inizio partita di una copia ciascuno dei tre segnalini e di una tessera Abbazia.

Le tessere Abbazia non sono altro che jolly che risolvono definitivamente il problema dei 'buchi incolmabili'. In pratica, una volta per partita, ciascun giocatore potrà piazzare in gioco la sua tessera Abbazia in un qualunque spazio formatosi sulla mappa, senza preoccuparsi degli elementi presenti sulle tessere adiacenti. L'unica regola da seguire è che tale spazio vuoto deve essere circondato ortogonalmente da quattro tessere.

Le Fattorie rappresentano invece pezzi monouso, posizionabili in una congiunzione di quattro tessere campo. Appena poste in gioco, obbligano i giocatori a calcolare

immediatamente i punteggi che riguardano i campi e a riprendere in mano gli eventuali omini posti in essi; in aggiunta, a fine partita permettono a chi le controlla di guadagnare 4 punti per città adiacente al campo in cui si trovano.

Ma passiamo al Borgomastro. Questo può essere giocato come un omino normale, ma solo in una città non controllata da alcun giocatore. Quando tale città viene completata, il Borgomastro conta come un numero di omini pari a quello degli stemmi presenti sulle tessere che compongono la città. In pratica si tratta di un omino micidiale per l'"attaccinaggio selvaggio" cui Linx fa riferimento all'inizio dell'articolo.

Infine abbiamo il Carro. Può essere posto in gioco su una strada, città o monastero che non sia ancora sotto il controllo di un giocatore. Quando l'elemento paesaggistico in questione viene completato e i punti guadagnati, sarà possibile riprendere il Carro normalmente OPPURE spostarlo verso una tessera strada, città o monastero (non completati) connessa all'elemento appena completato, di fatto aggiudicandosi un piazzamento gratuito immediato.

Che dire... questa espansione aggiunge diversi elementi, tutti atipici e molto specifici ed è tra quelle che mi hanno colpito di meno, a dirla tutta. Ad ogni modo la dotazione iniziale cresce a dismisura ed è sempre divertente avere tante opzioni di gioco!

[Linx] Interessante l'idea del carro! Le strade sono sempre sembrate le pecore nere dei sistemi per far punti: sempre troppo pochi. Finalmente c'è qualcosa per cui posso vagamente evitare di incazzarmi se mi escono solo strade!

L'abbazia mi pare solo un sistema per limitare le frustrazioni. Può forse essere utile a chi si trova, come te, Raistlin, a giocare partite lunghe perché hanno accumulato un numero enorme di tessere e per cui un paio di omini rimasti bloccati in una città irrimediabilmente non chiudibile possono significare una partita segnata e da giocare in continua sofferenza.

La Catapulta

[Raistlin] Quello che analizziamo ora rappresenta, per me, l'apice toccato dall'inventiva dell'autore di Carcassonne, nonchè probabilmente la sua più controversa espansione. Se pensate che "La Torre" stoni con il resto del gioco, introducendo come abbiamo visto una meccanica per alcuni versi e per alcuni gusti 'fastidiosa', preparatevi al peggio: con "La Catapulta" Carcassonne diventa... un (multi-)gioco d'abilità manuale!

Tralasciando il fatto di come probabilmente l'autore abbia preso gusto per le confezioni oblunghe, troveremo nella scatola niente meno che un'autentica catapulta (stilizzata) in legno della lunghezza di circa 25 centimetri, un misurino, un set di tasselli in cartoncino e il solito set di tessere aggiuntive con peculiarità propria, nella fattispecie si tratta di 'tessere circo'.

All'inizio della partita, ogni giocatore partirà con quattro differenti tasselli, ognuno dei quali indica un 'evento Catapulta'. Quando durante un turno una tessera circo viene pescata, viene posizionata come di consueto, ma alla fine di quel turno si avrà un 'evento Catapulta' scelto dal giocatore attivo. Gli eventi sono quattro e sono associabili ad altrettanti differenti mini-giochi d'abilità manuale. A seconda del tassello scelto, sarà possibile giocare a: 'KO', 'SEDUZIONE', 'TIRO AL BERSAGLIO' e 'ACCHIAPPALO'.

Vediamoli nel dettaglio.

KO - L'obiettivo del primo mini-gioco è quello di rimandare un omino bersaglio in mano al suo proprietario. Funzionamento: si prende la catapulta, la si carica con il tassello che determina il gioco stesso e si fa fuoco. Se il tassello termina addosso ad un omino in gioco, questo torna in mano al proprietario. Se si è così bravi da colpirne



più di uno (o almeno questa eventualità è riportata dal manuale, dato che mi sembra veramente difficile già centrarne uno), tali omini saranno ripresi dai rispettivi giocatori.

SEDUZIONE - Per la serie 'anche i meeple si innamorano', questo gioco ha come obiettivo la sostituzione di un omino avversario con uno proprio. Come? Usando la Catapulta: tassello in canna e fuoco! Se il tassello termina fuori dall'area delle tessere o fuori dal tavolo (o fuori dalla finestra), non accade nulla e il turno termina. Se invece questo finisce su una tessera effettivamente in gioco, allora si calcola quale degli omini gli sia più vicino e, nel caso, entra in ballo il misurino! Una volta identificato, quello è il prescelto, che tornerà in mano al proprietario e sarà sostituito da un omino appartenente al giocatore attivo (quello che ha sparato con la Catapulta, per intenderci). Non capisco bene cosa c'entri la seduzione in tutto questo, ma tant'è.

TIRO AL BERSAGLIO - Questo nuovo giochino vedrà protagonisti entrambi i giocatori che si alterneranno in un lancio con la Catapulta. L'obiettivo è di riuscire a mandare il tassello il più vicino possibile alla tessera appena piazzata in gioco. Chi vi riesce, guadagna 5 punti. Banale ma funzionale.

ACCHIAPPALO (sottotitolo dal manuale: 'Uno tira, l'altro acchiappa') - E infine il giochino più strambo di tutti: un giocatore sarà impegnato nell'uso della Catapulta, l'altro dovrà prendere AL VOLO il tassello sparato. In pratica si pone il misurino sul tavolo, divisorio fra i due giocatori coinvolti nella temibile prova; dopodiché il giocatore attivo fa fuoco. Ora, se il tassello supera la linea di demarcazione imposta dal misurino, l'avversario può tentare di prenderlo al volo e se vi riesce guadagna 5 punti; se non vi riesce il giocatore attivo guadagna 5 punti.

Se il tassello viene toccato ma non preso al volo dall'avversario, il giocatore attivo guadagna 5 punti; infine se il tassello cade sul tavolo senza superare il confine segnato dal misurino, l'avversario guadagna 5 punti. Il bello (?) di questo sotto-gioco è che esula completamente dal resto della partita a Carcassonne e può,

anzi DEVE essere eseguito addirittura lontano dal tavolo su cui si sta giocando, vista la natura della meccanica!

Tutto qua. Notare una finezza: ciascun tassello ha forma, grandezza (e quindi peso) differenti, in modo tale da risultare specifico per il mini-gioco che innesca.

Ora, ammetto che anche io per quanto a favore delle espansioni di Carcassonne, mi sono trovato un attimo disorientato da questa espansione e riesco quindi a capire molto bene chi non l'abbia apprezzata. Non che sia così terribile... ma la domanda che sorge spontanea è una soltanto: ma che diamine c'entra questa roba con Carcassonne?!?

[Linx] Hai presente l'infinita serie di programmi TV che iniziano con "Mai dire..."? Ecco! La risposta a questa domanda risiede probabilmente lì. Quando l'autore si è visto pubblicare le espansioni più strane per un gioco che era tutt'altro, probabilmente avrà pensato: "perché no?".

In fondo non si può contestare che è divertente. Anche perché tirare cose con la catapulta è sempre divertente, anche solo facendola col cucchiaino a tavola. Ciò, però, non significa che la gente debba comprarla per forza! Capisci Raistlin? E anche se disgraziatamente l'avessi fatto potresti sempre non usare l'espansione, sai?

Ma che ne pensa la tua compagna di questa aggiunta... quantomeno folle?

[Raistlin] Eheh certo, certo, potrei non usarla.. e spesso è così (c'è un limite a tutto, del resto). Ma lo spirito con cui oramai approccio Carcassonne è quello di 'più ce n'è, meglio è', regola che di solito



NON risulta vera, ma che per Carcassonne trovo funzioni a dovere. L'amata si diverte - ma diciamo forse più per il fatto di giocare al gioco che non per altro dato che, potendo, tento di svincolare e optare per altri titoli...! Quindi in questo modo siamo contenti in due: lei gioca al suo gioco preferito e io mi diverto con le espansioni.

Bazaar, Ponti e Castelli

Eccoci all'ultima espansione (per ora). Un ritorno alle origini anche per questa, con una semplice dotazione iniziale sotto forma dell'ennesima sagometta legnosa - i Ponti - e di un tassello in cartoncino - i Castelli. Inoltre vi sono i Bazaar, ma questi sono solo rappresentati sulle tessere di gioco.

Cominciamo dai Ponti: possono essere posti in gioco in aggiunta a un proprio omino e permettono di soprassedere alle normali regole di piazzamento delle strade. Vuoi piazzare una tessera campo adiacente a una strada senza continuarla? Ora puoi



farlo, basta mettere un ponte sul campo, in modo che la strada continui sopraelevata rispetto ad esso! Peculiarità di questo simpatico pezzo è anche il fatto di poter essere posto su tessere adiacenti a quella giocata, in modo da rendere lecita la propria strada (o quella di qualcun altro).

Ma vediamo come funziona il Castello. Quando si completa una città formata da due sole tessere, è possibile rinunciare al suo punteggio e porre su di essa un proprio Castello (con sopra un omino); da questo momento in poi il giocatore che controlla il Castello otterrà, condividendoli, i punti di un qualsiasi elemento paesaggistico che venga completato e che si trovi IN ADIACENZA alle due tessere su cui il Castello poggia. Inoltre, a fine partita, i Castelli valgono 4 punti per il conteggio di contadini e campi.

E infine abbiamo i Bazaar. Non appena viene pescata una tessera Bazaar, ha luogo una fase di asta (ecco, ci mancava l'asta in Carcassonne!): si rivelano tante tessere quanti sono i giocatori, poi il giocatore successivo a quello di turno ne sceglie una ed effettua un'offerta in punti vittoria. Procedendo in senso orario, ciascun altro giocatore può rilanciare o passare. Quando il giro è completato e tutti hanno puntato o passato, chi ha scelto la tessera decide se acquistarla o cederla; se la compra lo fa dal giocatore che ha puntato più di tutti, pagando quei punti; se la cede, guadagna - sempre dallo stesso giocatore - quei punti. Questo procedimento viene ripetuto per ogni tessera, e ciascun giocatore può aggiudicarsene soltanto una. Da regolamento, esiste una variante che semplifica la meccanica dei Bazaar, permettendo di rivelare le tessere ma procedendo al piazzamento di queste da parte dei giocatori in senso orario direttamente, saltando la fase d'asta.

Che dire quindi? Beh, i Ponti sono una buona trovata a mio avviso; permettono di rendere utile quella classica, maledetta tessera che ci permetterebbe per conformazione di completare l'agognata città in attesa da una vita ma che riporta una stradina che proprio non ci vorrebbe: basta un Ponte e il problema è (spesso)

risolto. I Castelli possono essere anche utili, magari da piazzare astutamente vicino a quella bella, enorme città dell'avversario. I Bazaar invece non mi dicono granché.. con o senza variante; sarebbero forse stati più utili, secondo me, se la meccanica avesse previsto di rivelare un maggior numero di tessere, permettendo quindi una scelta più vasta.

[Linx] Quindi un pezzo facilitante (il ponte), un pezzo potenzialmente potentissimo se te lo lasciano collocare nel posto giusto (il castello) e delle tessere che interrompono il ritmo del gioco con un'asta dove grande importanza assume la posizione intorno al tavolo del giocatore e che richiedono un esame del tabellone da parte dei giocatori fatto su più pezzi. E l'effetto sulla profondità del gioco non sembra ripagare il giocatore dallo sforzo di capire le regole aggiuntive. Non mi pare un'espansione interessante, dal tuo racconto.

Le microespansioni

[Raistlin] Infine, tralasciando le versioni alternative stand-alone di Carcassonne come "La Ruota della Fortuna" o l'edizione "10° Anniversario" che altro non sono che ristampe del gioco con qualche modifica, esistono alcune mini-espansioni ideate a seguito di particolari eventi. Queste sono generalmente costituite da piccolissime scatolette contenenti solo alcune tessere/omini e un micro-regolamento che ne descrive le meccaniche. Fra queste spiccano "Il Fantasma", che aggiunge un omino in plastica trasparente alla dotazione iniziale di ogni giocatore e che permette di giocare due omini (di cui uno deve essere il Fantasma) sulla stessa tessera nello stesso turno, ma in differenti elementi paesaggistici; "Il Conte", che vede la presenza di un omino particolare, il Conte appunto, che controllato da tutti i giocatori visita i quartieri di Carcassonne su una propria mini-mappa, permettendo l'utilizzo di omini supplementari; "Il Re e la Gilda dei Ladri", espansioncina che premia a fine partita chi costruisce la città più vasta e la strada più lunga; "L'Assedio (I Catari)", formata da 4 tessere che

abbassano il valore in punti delle città; "Il Tunnel", che permette l'unione di tessere distanti fra loro; "Il Culto", le cui tessere, se adiacenti a quelle dei monasteri, danno vita a 'battaglie religiose' per il controllo di alcune porzioni di mappa; o ancora "La Peste", che introduce i tasselli Pulce, fomentatori della terribile malattia che consentono lo spostamento degli omini già in gioco, al fine di metterli in salvo dal morbo; "I Cerchi nel Grano", che permette di posizionare i propri omini su elementi paesaggistici già completati.

[Linx] Uhm... Ma tu ci vedi un... "disegno divino" in tutto ciò? Vedi combinazioni che arrivano ad avere un senso se intrecciate fra loro? O ci vedi solo l'ovvia intenzione commerciale? Le compri ancora per vero gusto o è solo un'insana mania collezionistica che ti porta a farlo?

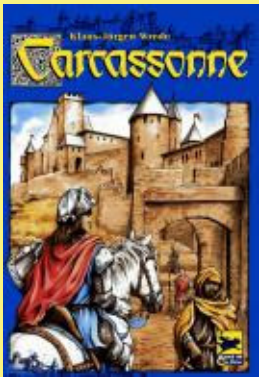
[Raistlin] Macché interazioni e disegni divini! Poi tutto è possibile, ma in generale intravedo solo un pot-pourri di elementi infilati a casaccio oramai, soprattutto man mano che si aggiungono nuove scatoline e scatolette di espansione. La sensazione è che l'autore non sappia più che pesci pigliare e infili nel gioco le rappresentazioni tangibili delle sue fantasie più recondite. Io ho preso e prendo (quasi) tutto quello che esce del gioco più per abitudine/collezionismo che per altro; piacendo alla mia lei, colgo l'occasione per donare varietà alle nostre sessioni mantenendo il gioco sempre fresco, con qualche nuovo spunto da offrire - quanto meglio se ilare - partita dopo partita.

Del resto, con tutte queste opzioni appare chiaro come Carcassonne sia diventata, più che una città, un piccolo mondo. Il gioco è completamente personalizzabile, potendo scegliere quali espansioni utilizzare - anche solo in parte - e quali no ed essendo tutte compatibili le une con le altre.

Ma se avete un bel pomeriggio a disposizione e volete provare un'esperienza UNICA, provate a giocare insieme il più possibile, magari in un semplice tête-à-tête con il/la vostro/a partner. Io l'ho fatto più di una volta e ricordo partite con mappe di dimensioni epiche, città del valore di oltre 100 punti al completamento,

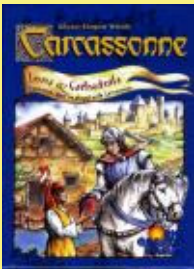
dialoghi di gioco

torri, draghi, carri, fattorie, ponti, lanci di catapulte e... maiali nei campi!

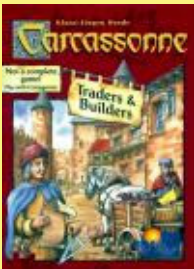


- FAMIGLIE
- OCCASIONALI
- ASSIDUI
- LINX
- RAISTLIN
- MDM
- TANIS
- NAND

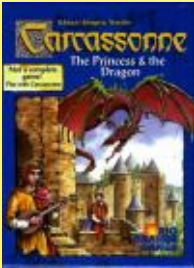
Purtroppo Carcassonne non sfugge alla regola aurea della complessità: se in un gioco ci sono n elementi, questi si possono combinare tra loro in n! modi, quindi per n elementi ci vogliono n! regole. Se il regolamento è composto da r regole, e r è minore di n! allora la chiarezza di un regolamento va a finire in manufatti di ceramica dotati di coperchio. E ogni nuovo elemento che si aggiunge necessita di ulteriori n! regole. Da questa crescita esponenziale se ne esce soltanto scrivendo regolamenti perfetti, ma dato che questo non è stato fatto per Carcassonne (e in un gioco semplice nessuno lo pretende) ci si deve rassegnare a vivere di FAQ, oppure di giocare con solo un'espansione alla volta. Durante la stesura di questo articolo l'autore non se ne è stato con le mani in mano, alla Fiera di Norimberga sono state presentate sei (!) mini-espansioni: I Messaggeri, I Traghetti, Le Miniere d'oro, Mago Et Strega, Il Ladro, e L'Uomo volante (!). E in ognuna di queste c'è una tessera "cerchio nel grano", messe tutte insieme diventano una settima espansione (con tessere differenti da quelle uscite con l'espansione dallo stesso nome). Avanti così.



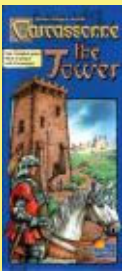
- LINX
- RAISTLIN
- MDM
- TANIS
- NAND



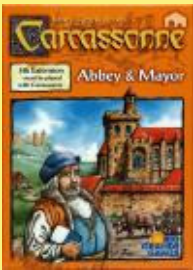
- LINX
- RAISTLIN
- MDM
- TANIS
- NAND



- RAISTLIN
- MDM
- NAND



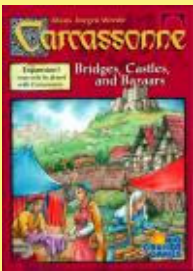
- RAISTLIN
- TANIS
- MDM
- NAND



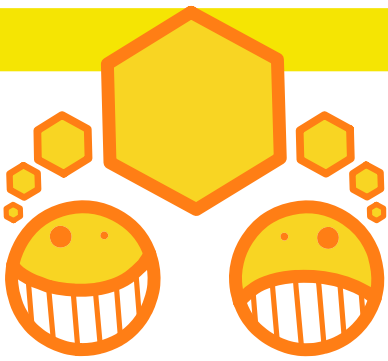
- RAISTLIN
- NAND



- RAISTLIN
- TANIS
- NAND



- RAISTLIN
- NAND



La Città

di Gerd Fenchel; Kosmos, Tilsit, Rio Grande Games, 2000
[2-5 giocatori; 120 minuti]

[Ciaci] Poteva mancare nel numero dedicato ai "city building" un gioco dal titolo La Città? Non credo, ed infatti eccoci qui!

Il sottotitolo "Italia del Rinascimento" ci indica l'ambientazione e qual è il nostro ruolo: Principi che lottano per il potere fondando ed espandendo città per sviluppare il territorio ed acquisire fama e... cittadini. Uscito nel 2000 dalla mente di Gerd Fenchel, il gioco si presenta con una plancia a griglia esagonale, con degli appositi spazi dove vengono posizionate delle tessere triangolari che rappresentano le risorse a cui è possibile attingere (acqua, grano, e oro); attorno ad esse i giocatori si contendono il primato fondando ed espandendo le proprie città.

Partendo inizialmente da una tessera Castello posizionata a propria scelta sulla plancia, la città prende vita via via che i turni si susseguono, con l'aggiunta di nuovi edifici, sempre con un occhio attento alle richieste del popolo ed ai fabbisogni di risorse per poter mantenere e sviluppare il proprio agglomerato. Fin qui nulla di nuovo rispetto ad un classico city builder, se non fosse per l'aspetto migrazione che lo caratterizza e lo evidenzia rendendolo quasi unico nel suo genere, ma di questo ne discuteremo più tardi con Nand, il quale ora ci spiega come si svolge un turno di gioco...

[Nand] Eccomi, questo è un gioco a durata prefissata (il che non lo rende però un gioco breve), ovvero, ci sono sei "anni", ognuno dei quali suddiviso in otto fasi. Sinteticamente:

- 1) si passa il segnalino primo giocatore (e fin qua...),
- 2) si pescano quattro carte "voce del popolo", una delle quali viene posta a faccia in su,
- 3) si incassa l'oro (uno per ogni cava adiacente ad ogni terreno "montagna"),
- 4) ogni città riceve un nuovo cittadino (ci sono due vincoli: un mercato per superare i cinque, e una fontana/terme per superare gli otto),

5) la fase principale, nella quale ogni giocatore esegue a turno cinque azioni,

6) vengono rivelate tutte le carte "voce del popolo" e si determinano le loro necessità,

7) in base alle necessità, si controlla se ci sono migrazioni di popolazione tra due città vicine,

8) si controlla se la produzione di cibo (le fattorie adiacenti al terreno "campo") è sufficiente per tutti i cittadini (quelli in sovrannumero emigrano all'estero, per essere politically correct).

Dato che vince chi, alla fine del sesto anno ha più cittadini, questi sono essenziali durante tutta la partita: ogni edificio deve essere abitato, e tutti quelli che non lo sono (a causa di cittadini che migrano o emigrano) vanno distrutti nelle fasi 7 e 8. Quindi è un fattore perfettamente visibile e valutabile: più cittadini hai, meglio è.

Le cinque azioni che i giocatori devono eseguire arrivano da tre carte "standard" (che tutti hanno a disposizione tutti gli anni) e da un pool comune di sette carte che vengono pescate da un mazzo (e rimpinguate man mano che vengono scelte). Le carte standard permettono di costruire un edificio "semplice", prendere due oro o fondare una nuova città (quattro è il numero massimo); le carte avanzate permettono di costruire gli

edifici più complessi, ricevere cittadini aggiuntivi, aumentare temporaneamente il valore degli edifici, raddoppiare la produzione agricola (sempre temporaneamente) e dare un'occhiata alle carte "voce del popolo". Ma come intervengono queste carte nel gioco?

[Ciaci] Io lo so! Io lo so! Allora: all'inizio di ogni anno vengono poste sulla plancia, negli appositi spazi, quattro carte "voce del popolo" di cui tre nascoste e una visibile. Queste rappresentano i bisogni della popolazione che possono essere Cultura, Istruzione e Salute. I vari edifici che vengono costruiti, oltre ad avere a volte una funzione speciale, hanno un valore in "attrattiva" verso una (alcuni anche due) delle tre caratteristiche descritte sopra. Per esempio la Cattedrale fornisce 3 punti in Cultura, l'Ospedale invece attrae di 1 punto sia in Salute che in Istruzione, e così via ...

Prima del controllo del fabbisogno di cibo avvengono le migrazioni, come già accennato da Nand, in base alle carte "voce del popolo". Una volta rivelate si stabilisce qual'è la caratteristica predominante, cioè quali sono i desideri della popolazione per quell'anno e si procede alla migrazione. Ogni città infatti esercita una certa attrattiva data dalla



somma dei punti di ogni edificio per quella specifica caratteristica quindi, se la necessità della popolazione è la Cultura, i cittadini migreranno verso la città che ne offre di più. Di fatto questo si svolge valutando ogni città con quelle confinanti (di giocatori avversari), ma solo se distano meno di 3 caselle di distanza (i cittadini sono un po' pigri e non amano fare viaggi lunghi). Si valutano i rispettivi punti della caratteristica richiesta e, se una città ne detiene di meno, perde un cittadino che andrà ad abitare la città avversaria. Può capitare in un turno che le caratteristiche richieste siano due a pari merito, in questo caso il giocatore di turno sceglierà su quale voce valutare tutte le città adiacenti. L'effetto della migrazione è che ogni edificio che non è abitato da un cittadino alla fine del turno andrà distrutto, con conseguenze a volte catastrofiche per la vostra gestione della partita, visto che i punti si fanno con i cittadini...

[Nand] E infatti il calcolo dei punti vittoria è semplicissimo: uno per ogni cittadino; va solo aggiunto un bonus di tre punti per ogni città che contiene edifici di tutte e tre le tipologie, e tolto un malus di cinque punti se nel sesto anno ci sono state "emigrazioni" a causa di mancanza di cibo. Vince naturalmente chi ha più punti vittoria e in caso di pareggio si considera l'oro. Quindi per vincere non ci sono molte strade: bisogna avere più cittadini degli altri giocatori, e questi ultimi si guadagnano in modo molto semplice: ogni città ne "produce" uno a turno, più quelli attirati dalle città vicine (o da una carta speciale). I fattori che ne limitano l'arrivo sono due: il cibo e i due vincoli "tecnici" (mercato a cinque e fontana/terme a otto).

Apro una parentesi sugli edifici: a differenza del classico gioco con millemila edifici, tutti con una miriade di effetti differenti, questo gioco è estremamente lineare: la maggior parte degli edifici servono per aumentare le tre tipologie di bisogno, e le



eccezioni servono per gestire le tre risorse del gioco (oro, grano e cittadini), niente fronzoli o particolarità astruse. Questo potrebbe sembrare una limitazione, in realtà permette di concentrarci sugli elementi essenziali del meccanismo.

E l'elemento distintivo di questo gioco è la "cattura" dei popolani dalle città altrui: potrebbe sembrare pura casualità lo scegliere una delle tre tipologie, in realtà, oltre alla carta visibile, ci sono altri "indizi", dati dalle carte uscite in precedenza (il mazzo è sufficiente per non rimescolarlo mai durante la partita) e quindi con un minimo conteggio è possibile fare delle previsioni sui futuri "desideri del popolo"; e in pratica queste previsioni diventano via via più precise, dato che sono presenti 27 carte (9 di ogni tipologia) e ne vengono usate 24 (4 per 6 anni).

E tu Ciaci, segui una strategia precisa? O hai un approccio più tattico?

[Ciaci] Non ti svelerò certo qui i miei segreti per vincere!!! Comunque ti posso dire che, visto che il fulcro del gioco è dato dalla volontà della popolazione, è chiaro che impostare una partita senza spendere azioni per sbirciare quali sono i bisogni dei cittadini è un po' come giocare al buio.

L'azione è possibile solo con la carta "Contatti con il popolo" e permette di guardare gratuitamente 2 delle 3 carte nascoste, oppure tutte e 3 pagando 2 ori. Personalmente spendere 2 preziosi ori per la terza carta mi pare un po' eccessivo, ma potrebbe capitare che pur conoscendo 3 carte su 4 (una, lo ricordo, è sempre visibile) non si abbia la certezza di quale sia la richiesta in maggioranza. Ovviamente con il passare dei turni (ed una buona memoria)

possiamo anche fare a meno di spendere azioni per guardare le carte, ma visto che le situazioni di gioco sono sotto gli occhi di tutti lasciare al caso questo aspetto può rivelarsi dannoso.

In ogni caso non è solo questo il fattore che determina una buona strategia: è molto importante la posizione iniziale delle prime città. Ovviamente parlo di una partita con il sistema di preparazione avanzato e non standard (che determina all'inizio dove posizionare i castelli) che sicuramente rende più vario e interessante il gioco.

Ci sono molti aspetti da tenere in considerazione riguardo alle risorse del gioco e tutti fondamentali.

Innanzitutto il cibo: è estremamente importante tenere sotto controllo la scorta di grano per non rischiare di vedere la propria città decimata dalla fame. Soprattutto nell'ultimo turno di gioco bisogna cercare assolutamente di sfamare tutti i cittadini, pena il malus di 5 punti, e visto che solitamente tra giocatori navigati il divario non sarà altissimo, concedere 5 punti agli avversari vuol dire perdere la partita.

Poi l'oro: oltre a permettere l'acquisto di edifici più influenti è una discriminante per i pareggi a fine partita. Vale lo stesso discorso fatto sopra: non sono rari i casi in cui si arrivi a pari punti al termine ed allora maledirete quella moneta d'oro che vi manca ...

Infine l'acqua: non avere accesso all'acqua significa rinunciare ad espandere la città. Infatti gli edifici Fontana e Terme permettono di superare il limite di 8 cittadini concesso ad una città con il Mercato.

Tu Nand invece cosa ne pensi di questi aspetti e soprattutto dell'opportunità di fondare la terza e quarta città?



[Nand] Sicuramente il cibo è la necessità primaria, oltre ai cittadini rimossi, c'è anche la penalità notevole di una azione in meno il turno successivo (e su cinque standard farne solo quattro si sente). Nota: la presenza di pedine cibo, oltre a essere scomode, ha portato a qualche incomprensione della regola, e infatti da Internet si può scaricare una plancia con una bella traccia su cui segnare con una sola pedina (del proprio colore) il livello a cui si è arrivati. Questo per dire che La Città è uno degli Eurogame più "antichi" presenti sul mercato (è uscito nel 2000, ma l'autore lo ha sviluppato fin dal 1992, partendo dal tema fantascientifico e passando all'antica Grecia prima di arrivare a quello attuale), e quindi è facile trovare una soluzione tecnica non allineata con quello che sarà lo standard dei giochi in futuro. Avrei voluto vedere altri giochi di questo autore, ma a parte lo sconosciuto "Kraut Et Rüben" (di due anni antecedente), La Città è la sua unica realizzazione.

Tornando a noi, l'oro è più malleabile da gestire, dato che c'è una carta personale per ottenerne, nel caso si rimanga a secco (non è mai auspicabile, ma almeno c'è un rimedio praticabile). Invece con l'acqua c'è poco da fare: se non c'è non c'è; però la distribuzione casuale delle tessere triangolari è nota fin dall'inizio, per cui quando si sceglie la posizione iniziale delle città si può subito valutare a quali problemi si va incontro se le fonti d'acqua sono troppo distanti.

Per quanto riguarda il numero delle città con cui giocare, dipende molto dalla loro posizione; dato che una nuova città è per forza di cose più piccola di una vecchia, sarà più vulnerabile all'emigrazione: se si valuta erroneamente la posizione si rischia di aver creato solo un serbatoio di cittadini ad uso e consumo degli avversari. Personalmente ho vinto partite in cui avevo solo due città, anzi, potendomi concentrare solo su quelle riuscivo a gestirle molto meglio: bisogna però avere a disposizione la carta per espandere la popolazione, dato che costruendo molti edifici si è sempre al limite con i cittadini (e bisogna prestare attenzione, arrivare a otto cittadini e otto edifici senza aver costruito la fontana/terme equivale a uno stallone).

Riprendendo in mano questo titolo mi sono

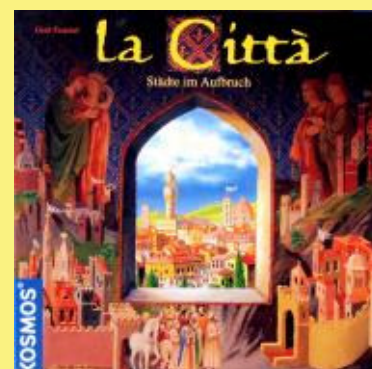


chiesto perché non abbia raggiunto una diffusione maggiore; diciamo che il "problema" più evidente è la durata, dato che non si tratta di un gioco rapido (e la fase di migrazione può risultare un po' macchinosa, se non ci si organizza). Tu Ciaci cosa ne pensi? Perché questo gioco non ha avuto il successo di altri titoli (magari di minor spessore)?

[Ciaci] Sono d'accordo con te, la durata è una delle caratteristiche che lo penalizzano, ma non bisogna dimenticare anche altri fattori. L'interazione tra giocatori per quanto presente, non si manifesta fin da subito e si limita allo scambio di cittadini, forse troppo poco per le esigenze di un hard gamer, inoltre trovo che il gioco alla lunga sia ripetitivo e che le strategie ricalchino sempre lo stesso schema. Insomma manca un po' di varietà che stimoli a rigiocarlo per cercare nuove vie. Da notare anche che è problematico, se non impossibile, rimontare se ci si trova in svantaggio, dovuto magari ad un errore di piazzamento iniziale o ad una mossa sbagliata. Difficile anche la sua collocazione nel panorama dei giocatori da tavolo: troppo lungo e impegnativo per essere un family, troppo poco vario e longevo per gli hard gamer; anche questo influisce sul suo successo e mettiamoci anche quella strana congiunzione astrale che ogni tanto colpisce qualche titolo di buon spessore e lo fa passare in sordina senza un motivo apparente...

Tuttavia lo considero un buon gioco e nonostante l'età è ancora tra i primi 200 titoli di BGG, segno che forse non è stato del tutto dimenticato come sembra.

[Nand] Giusto, la durata può essere uno di quegli elementi che in seguito sono stati "regolamentati" aggiustandoli per il target appropriato, ma allora erano lasciati al libero giudizio dell'ideatore. Personalmente l'ho trovato sempre stimolante da giocare, e "sifonare" la popolazione da una città avversaria mi ha sempre dato un certo gusto (per dire che il gioco è molto competitivo, non si va all'assalto della città altrui all'arma bianca, ma non ci manca molto). Ed è un gioco che non ha mai avuto bisogno di espansioni, elemento non trascurabile, vedendo a cosa sono ricorsi gli editori negli ultimi anni per rilanciare un titolo.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



NAND



CIACI



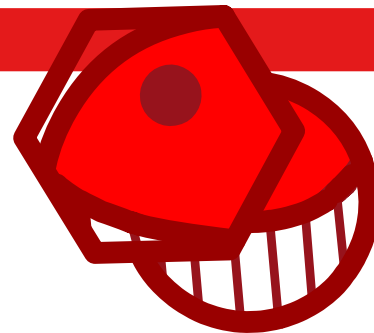
MDM





Singapore

di Peer Sylvester; White Goblin Games, 2011
[3-4 giocatori; 90 minuti]



L'ultima fatica di Peer Sylvester porta i giocatori a rivivere la nascita e lo sviluppo di Singapore, fondata come avamposto della Compagnia delle Indie nel 1861 da Sir Thomas Stamford Bingley Raffles e, grazie ad una sua abile condotta politica, cresciuta esponenzialmente nel giro di pochi anni. I giocatori impersonano i ricchi mercanti a cui Raffles assegnò gratuitamente i lotti di terreno, con l'obbligo di costruirvi. Sfruttando la possibilità di edificare attività (legali ed illegali) i giocatori cercano di raccogliere il maggior numero di punti vittoria...

Tessere, strade e cubetti

Singapore è fabbricato in Cina, e arriva in una scatola formato Alea. I materiali sono buoni (ma non eccellenti): una plancia modulare, composta di rettangoli da 6 lotti di terreno con costi differenti, le tessere quadrate degli edifici, delle tesserine di cartone che indicano la proprietà, monete - sempre di cartone; cubi risorsa in quattro colori (mattoni, stoffa, te e l'illegale oppio), bastoncini di legno per rappresentare le strade che connettono gli edifici, i segnalini dei giocatori e una busta di stoffa

contenente segnalini corruzione e segnalini retata. Completano la dotazione quattro schermi (per nascondere denaro e risorse) leggerissimi e stampati alla rovescia: basta parlare perché si ribaltino!

La mappa, rappresentante i lotti di terreno che saranno edificati, è modulare e viene costruita all'inizio del gioco. Gli edifici sono divisi in tre gruppi, ognuno dei quali appare in un ordine prefissato. Dopo una breve fase preliminare, in cui i giocatori costruiscono un edificio, il gioco prosegue in turni così strutturati:

- Il giocatore che ha meno punti vittoria assume il ruolo di Sir Raffles: egli prende dalla pila tanti edifici quanti sono i giocatori più uno. Quindi, assegna a ciascun giocatore un lotto di terreno, su cui quel giocatore dovrà costruire. I lotti assegnati devono avere un lato in comune con zone già edificate.

- Partendo da Raffles e proseguendo in senso orario ogni giocatore gioca il suo turno, che è così composto:

1) Scegliere uno degli edifici disponibili e costruirlo sul lotto assegnato, pagando il costo del lotto. Se il giocatore non ha



abbastanza denaro, paga in punti vittoria (uno ogni due denari mancanti). Quindi collega con una strada l'edificio appena costruito ad uno degli edifici ortogonalmente adiacenti. Se l'edificio costruito è di tipo illegale, pesca un segnalino dal sacchetto: se è nero, viene posto davanti al giocatore, se è bianco, si verifica una retata (che esamineremo in dettaglio fra breve).

2) Utilizzare i propri lavoratori, spostandoli lungo le strade per al più tre passi e attivando al più tre edifici differenti (compreso eventualmente quello di partenza): durante questa fase è possibile costruire una strada fra due edifici adiacenti al costo di 1 moneta. L'attivazione degli edifici permette di eseguire tutte le azioni tipiche dei giochi di gestione ed elaborazione risorse: produrre risorse (cubetti), trasformarle in altre risorse, convertire risorse in denaro o viceversa, convertire risorse e/o denaro in punti vittoria e viceversa; come in Caylus, l'attivazione di edifici controllati dagli avversari regala loro un punto vittoria. L'attivazione degli edifici illegali (in media più potenti di quelli legali) comporta l'estrazione di segnalino dal sacchetto, proprio come succede per la sua costruzione. Nel caso in cui il segnalino estratto sia bianco, avviene una retata: ogni giocatore somma i dischetti neri e i cubetti



oppio in suo possesso; il giocatore con il totale maggiore paga altrettanto denaro (coprendo gli eventuali ammanchi con i propri punti vittoria). Tutti i suoi dischetti neri e il dischetto bianco vengono rimessi nel sacchetto, mentre la metà del suo oppio torna nella riserva.

Il finanziamento dei giocatori avviene, oltre che tramite l'attivazione di alcuni edifici, con l'avanzare sulla traccia dei punti vittoria. Il gioco termina istantaneamente all'inizio del turno in non ci sono più sufficienti edifici da rivelare. Il giocatore con più punti vittoria (o chi ha raggiunto quel valore per primo) è il vincitore.

Paralisi da analisi, bilanciamento ed ergonomia

Singapore presenta sulla carta molti aspetti interessanti: pur essendo in pratica un gioco di "trasformazione di cubetti risorsa", il semplice fatto che le varie abilità di trasformazione siano introdotte nel gioco gradualmente e con una topologia decisa dai giocatori e non riconfigurabile (per cui non si possono scegliere le tre migliori azioni a disposizione sulla plancia) lo rendono sicuramente una sfida stimolante, pur rimanendo in una durata tutto sommato contenuta. Innegabilmente il sempre più vasto ventaglio di opportunità rischia di rendere il gioco prono alla paralisi da analisi. Il meccanismo della nomina di Raffles è chiaramente introdotto per evitare un effetto valanga: l'ultimo in classifica tenderà a penalizzare economicamente chi sta più avanti, rendendogli più difficile l'utilizzo degli edifici efficienti. Questo tipo di scelta, tuttavia, comporta che raramente lo sviluppo della città si articola nella formazione di raggruppamenti di edifici sinergici; spesso le combinazioni si vengono a creare come effetto secondario, magari grazie alla costruzione di strade aggiuntive. Non solo, il ruolo di Raffles risulta così ambito, per la capacità di penalizzare gli avversari, che i primi turni sono una rincorsa a "perdere" punti vittoria o "regalarne" agli avversari. Il meccanismo della retata è sicuramente un elemento innovativo e stimolante: l'idea di aggiungere un fattore di "rischio calcolato" per poter accelerare la produzione di risorse, denaro e punti vittoria

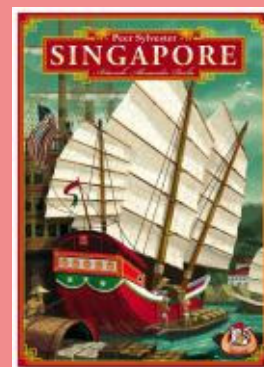


è sostanzialmente buona. Peccato che, essendo le risorse possedute una informazione privata (mentre ne è pubblica la produzione), il rischio calcolato diventa spesso "sfida alla propria fortuna". Inoltre, se è evidente che alcuni degli edifici illegali del terzo gruppo sono molto potenti (forse anche eccessivamente efficienti), la differenziazione fra edifici legali e illegali non è di solito così palpabile.

Uno dei punti deboli del gioco è l'ergonomia: sulla plancia modulare vengono posizionate le tessere edificio, a cavallo delle quali vengono appoggiate le strade. Ogni tessera edificio deve ospitare anche un tassello che indica la proprietà più gli eventuali segnalini dei giocatori: il tutto risulta in una costruzione delicata, con le abilità degli edifici rese illeggibili dall'affollamento dei pezzi. Anche i segnalini segnapunti, piccoli e di cartone, rischiano di volare via al primo urto: purtroppo non è possibile ricostruire il punteggio di gioco un volta perso.

Concludiamo parlando di strategia e numero di giocatori: a prima vista il numero ideale di giocatori sembrerebbe tre, per ridurre al minimo la durata di un turno e aumentare il numero di mosse a disposizione durante il gioco. Con questa configurazione diventa molto probabile la possibilità di attivare i potentissimi edifici del terzo gruppo anche due o tre volte,

rendendo di fatto unica la strategia percorribile: accumulo di cubi risorsa (e denaro) per i primi due terzi della partita, per poi attivare ripetutamente gli edifici del terzo gruppo. In quattro giocatori, riducendosi la probabilità di attivazione multiple, anche strategie più equilibrate sembrano percorribili. Adatto ai giocatori analitici, poco interessati all'ambientazione e alla corrispondenza tema-meccaniche, che non temono mosse ben ponderate e lunghe attese: il gioco funziona e contiene anche alcuni elementi innovativi, ma non abbastanza per distinguersi dalla massa.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

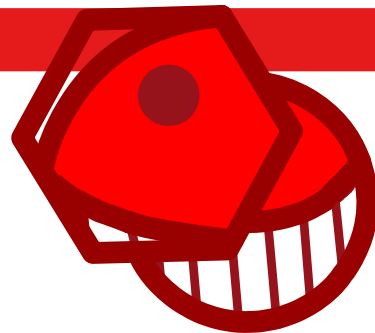


MDM





di Franco "Ciaci" Sarcinelli



Big City

di Franz-Benno Delonge; Goldsieber, Rio Grande Games, 1999
[2-5 giocatori; 45-75 minuti]

Correva l'anno...

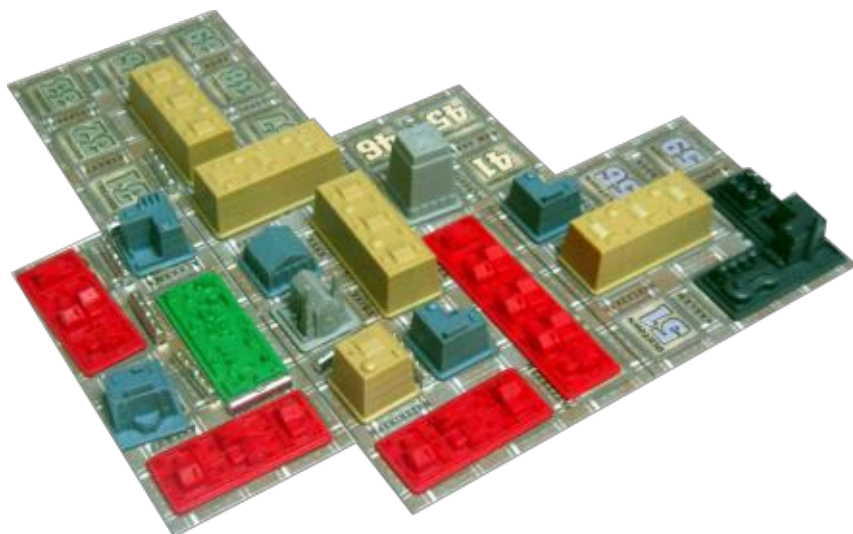
1989, i primi personal computer e home computer avevano dato inizio alla inesorabile conquista del mondo ed il fenomeno "videogioco" iniziava ad entrare nelle famiglie e nelle case di tutti noi. In quel periodo pioneristico, dove le notizie non viaggiavano certo alla velocità attuale, ebbe grande eco un videogioco per l'epoca rivoluzionario: Sim City.

È strano iniziare una recensione di un gioco da tavolo parlando di un "cugino" elettronico, mai la prima volta che ebbi tra le mani Big City, oramai nel secolo scorso, notai subito l'analogia e l'eccitazione di avere tra le mani una versione "analogica" del famoso simulatore di città fu grande.

Big City esce nel 1999 ed è la prima pubblicazione professionale del compianto Franz Benno Delonge. Nel gioco, da 2 a 5 giocatori cercano di guadagnare più punti possibile piazzando vari edifici sui terreni dei quartieri di una città in espansione.

Una splendida città

Il gioco presenta una dotazione di componenti che, per l'epoca era eccezionale (ma anche adesso fa la sua porca figura): 52 edi-



fici in plastica di diverso tipo e colore ordinatamente sistemati nella scatola in tre piani di plastica fustellata a misura, 17 pedine tram in metallo, 8 tabelloni quartiere in robusto cartone, 72 carte dall'aspetto resistente oltre a 5 segnalini giocatore e altrettanti gettoni per segnalare il raggiungimento dei 100 punti ed ovviamente il tabellone segnapunti.

I quartieri sono suddivisi in 8 o 9 terreni numerati a seconda della loro forma e tutti i terreni dello stesso quartiere hanno un numero appartenente alla stessa decina. Le carte riportano i numeri degli appezzamenti ed all'inizio del gioco vengono suddivise in 8 mazzetti, uno per quartiere.

Il quartiere numero 1 (quello con i terreni da 11 a 19) viene posizionato al centro del tavolo a cui verrà aggiunto un quartiere per ogni giocatore per formare il piano iniziale di gioco che quindi sarà diverso ad ogni partita. Ogni giocatore prende una carta da ognuno dei primi 5 mazzetti (6 se si gioca in 5).

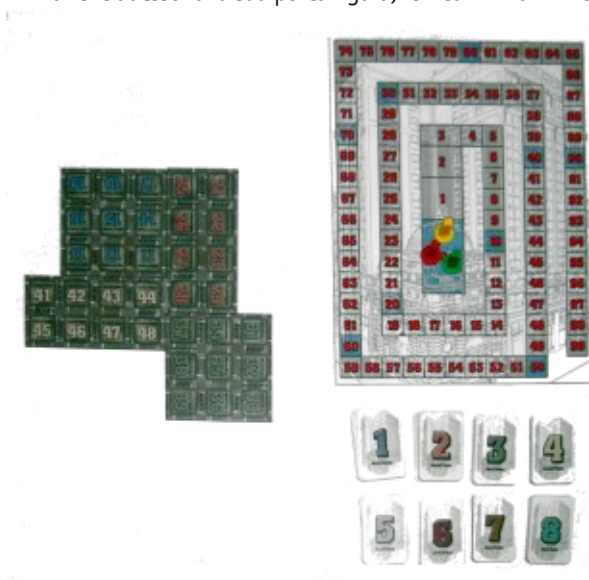
A questo punto la partita ha inizio. Ogni giocatore, nel suo turno, può compiere una delle cinque azioni previste:

Costruire un nuovo edificio, Costruire un tratto di tramvia, Piazzare un nuovo quartiere, Cambiare carte, Passare.

Edilizia.. che passione

Per costruire un edificio bisogna innanzitutto possedere (e scartare) la carta (o le carte) dei terreni dove vogliamo costruire, rispettando le condizioni per il piazzamento. Quindi si procede con la sua valutazione e si guadagnano i punti vittoria stabiliti, infine si ripristina la propria mano di carte.

Gli edifici da costruire sono di svariati tipi, Abitazioni e Uffici sono gli edifici base e possono essere piazzati senza vincoli. Invece Centro Commerciale, Cinema, Banca, Ufficio Postale e Chiesa fanno parte degli edifici speciali che possono entrare in gioco solo dopo il piazzamento del Municipio. Quest'ultimo è presente in un'unica copia ed è un edificio molto particolare: non dà punti vittoria ma, oltre a permettere l'edificazione delle altre costruzioni speciali, moltiplica per 2 il valore di buona parte di quello che gli viene costruito a fianco (fanno eccezione Abitazioni e Chiesa). Completano la serie un paio di strutture speciali, la fabbrica e il parco, che portano rispettivamente un malus ed un bonus al valore degli edifici che sorgeranno nelle loro vicinanze. La linea tramviaria ha lo scopo di aumentare il valore di alcune future costruzioni





e si snoda tra i lotti di terreno in un'unica tratta continua. Al proprio turno è possibile aumentare di uno o due segmenti la tramvia esistente, ma l'azione non genera punti per il giocatore.

Speculatori si nasce

Nella sua meccanica il gioco è semplice e lineare: colleziono carte terreno cercando di formare lotti contigui per piazzare gli edifici più grandi e di maggior valore con un occhio ai terreni dove le condizioni sono più favorevoli a causa del vicinato. Sembrerebbe perfino banale, ma ci sono un paio di caratteristiche che lo rendono interessante. Innanzitutto non c'è mai la sicurezza di poter costruire negli spazi relativi alle carte in nostro possesso in quanto le strutture (Fabbrica e Parco) vengono piazzate in funzione di carte specifiche al singolo pezzo da giocare e non di carte terreno e quindi possono occupare qualsiasi spazio vuoto sulla mappa, rendendo di fatto inutili le carte ancora in mano corrispondenti a quegli spazi.

Inoltre ogni edificio speciale deve sottostare a rigide regole di piazzamento riguardo agli edifici adiacenti o al fatto che il terreno sia considerato di periferia o di centro.

Tutto questo porta una certa tensione nel gioco, alla ricerca della combinazione di carte migliore, nella speranza che un avversario non vanifichi i nostri sforzi costruendoci una struttura.

Il fatto poi che la costruzione del Municipio dia il via ad una selvaggia urbanizzazione porta a ponderare bene il luogo e il momento dove posizionare questa costruzione.

L'espansione della mappa della città è un altro importante fattore da considerare, al pari del piazzamento iniziale dei primi

quartieri; infatti, durante il gioco, possiamo pescare anche dai mazzetti dei quartieri non ancora posizionati e quindi avere un quadro previsionale di come e dove far confinare il nuovo quartiere in funzione di quello che potremmo costruire.

Considerazioni finali

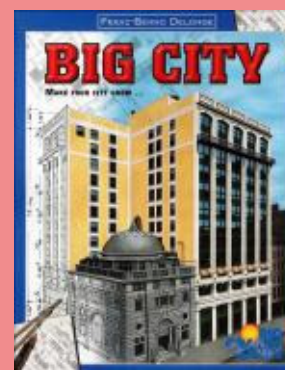
Il gioco è simpatico, si posiziona in una scala di difficoltà medio-bassa e la durata contenuta lo fissa in un target piuttosto "familiare" anche se, giocato con una certa cattiveria, si presta a colpi bassi e "bastardate" degni di speculatori senza scrupoli. Soffre un po' dello scarso controllo della situazione per via della pesca delle carte che a volte può essere troppo favorevole o viceversa, ma è marginale rispetto alla valutazione di come e dove costruire per guadagnare il miglior punteggio.

Nel finale perde di mordente perché le carte buone a disposizione tendono ad esaurirsi ed a volte si è consapevoli di non poter competere per la vittoria con alcuni turni di anticipo per l'impossibilità di poter costruire gli edifici più redditizi. A volte ci si può trovare nelle condizioni di dover rinunciare a costruire per non creare le condizioni favorevoli per un edificio di alto valore e servire su un piatto d'argento ad un nostro avversario un numero consistente di punti.

In alcuni casi la partita tende a "stallare" soprattutto se il Municipio tarda ad entrare in gioco impedendo il rapido sviluppo urbano della città. Alcune varianti presenti già nel regolamento o reperibili in rete cercano di rivitalizzare il gioco e porre rimedio a queste caratteristiche che possono essere

interpretate come negative dai palati più esigenti.

Rigiocandolo ora ne avverto l'età, ma tutto sommato regge ancora il confronto con i giochi attuali di pari livello se non altro per i componenti e la robustezza dei materiali.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



CIACI



TANIS



NAND

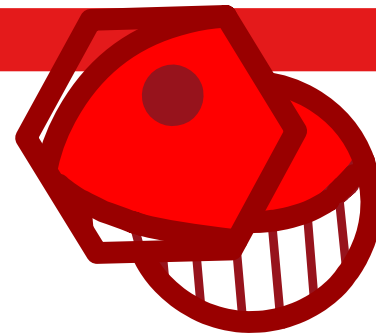


Gioco perfetto per le famiglie e per gli occasionali: ottimi materiali, regolamento snello, un meccanismo di piazzamento/costruzione che si adatta bene all'ambientazione. Per i giocatori assidui va giocato con delle varianti che limitino la fortuna nella pesca delle carte, e in ogni caso gli edifici non sono del tutto bilanciati. Peccato che non sia più stato prodotto e la nuova edizione tarda ad uscire, sarebbe un'ottimo gioco da associare ai classici Carcassonne e Coloni di Catan.

MDM



Estremamente godibile in due o tre giocatori, ovvero finché è possibile mantenere una giusta dose di controllo sulla plancia, su cosa "resta" nei mazzi quartiere e sull'esaurimento degli edifici. Tollerabile se giocato in quattro o cinque. L'annunciata ristampa da parte della Valley Games si fa attendere ormai da anni.



Kaivai

di Anselm Ostertag, Helge Ostertag; Pffifficus Spiele, 2005

[3-4 giocatori; 120-180 minuti]

Kaivai, in Polinesiano "mangiatori d'acqua" è il titolo più noto della Pffifficus Spiele, piccola casa editrice nata per autoprodurre le creazioni di Anselm e Helge Ostertag.

Il gioco descrive la crescita di un arcipelago di 10 isole, inizialmente costituite da un solo esagono "culto", e incentiva l'uso efficiente di imbarcazioni, unico mezzo per eseguire le azioni disponibili.

I materiali sono negli standard del gioco tedesco: tessere di cartone, segnalini in legno, segnalini di cartone e quattro dadi speciali. Nella prima edizione la scatola è di dimensioni "esagerate", perché il tabellone (contenente una mappa esagonata e lo spazio per le azioni disponibili) è piegato in due anziché in quattro; la seconda edizione ha una scatola standard, ma il tabellone del gioco è diviso in due parti da giustapporre.

Navigazione e svalutazione

Durante la partita i giocatori utilizzano le imbarcazioni per costruire nuove capanne (di pescatori, di navigatori, delle riunioni), per pescare e per vendere il pesce. I punti vittoria (prestigio) si ottengono organizzando feste, così come avendo la maggioranza su ciascuna isola alla fine del gioco.

Una partita dura 10 turni (8 nella versione abbreviata), tutti strutturati nel modo seguente:

1) Determinazione dell'ordine di gioco: in ordine crescente di punti vittoria ogni giocatore sceglie una delle possibili 10 posizioni su una apposita scala, determinando così l'ordine di gioco, il costo base delle sue capanne e il movimento base delle barche che controlla.

2) Movimento della divinità della pesca: il giocatore ultimo di turno sposta la divinità in un'isola a sua scelta e la espande, aggiungendovi un esagono di culto. Tutti i giocatori ricevono un segnalino influenza per

ogni capanna delle riunioni che hanno su quell'isola.

3) Azioni dei giocatori: è la parte centrale del turno. In ordine di gioco ogni giocatore sceglie un'azione. La prima volta che una azione viene eseguita nel turno è gratuita; ogni altra selezione, anche da parte di altri giocatori, ha un costo esponenziale in gettoni influenza (1,2,4,8,...). Le azioni possibili sono:

- Costruzione capanne. Un giocatore può costruire tante capanne quante sono le barche che controlla. Il costo di ogni capanna è pari al costo base più l'estensione dell'isola a cui si collega.

- Movimento barche. Ogni barca si può spostare del movimento base più il bonus eventualmente accumulato. Con questa azione è possibile affondare le barche degli avversari, ma questo ha un costo in prestigio.

- Pesca. Ogni barca adiacente ad un luogo di culto di un'isola attiva tutti i pescatori del giocatore presenti sull'isola. Per ogni pescatore il giocatore lancia un dado (con probabilità discendenti di successo). Se la barca è adiacente all'isola ospitante la divinità, ottiene un pesce addizionale.

- Vendita del pesce. Una barca può servire le capanne adiacenti. Le proprie capanne non generano reddito, quelle degli avversari generano conchiglie il cui valore (da 3 a 5) dipende dal numero di pesci già acquistati.

- Incremento bonus movimento barche.

- Festa: una delle isole viene svuotata dai pesci e i giocatori ricevono prestigio in base al pesce immagazzinato nelle loro capanne. Chi ha iniziato i festeggiamenti riceve ulteriori punti prestigio.

- Passare. Uscire dal turno. Se scelta come prima azione permette di recuperare due segnalini influenza.

4) Svalutazione: le conchiglie riducono il loro valore di uno, mentre i pesci invecchiano (dopo quattro turni vengono eliminati se ancora invenduti).

Alla fine dell'ultimo turno, per ogni isola, chi detiene la maggioranza (capanne, barche adiacenti, gettoni influenza spesi) ottiene un numero di punti prestigio pari al numero di esagoni culto presenti sulla stessa.

Ritmo e bilanciamento

Kaivai non è un gioco breve: una partita nella versione accorciata supera tranquilla-





mente le due ore, una partita "completa" ne richiede almeno tre. La scarsità delle risorse e l'esorbitante costo da sostenere per poter ripetere una azione nel turno rendono il gioco spietato e serrato. Poiché l'intero ciclo di produzione è composto da tre azioni (pesca, vendita, costruzione), il gioco è molto più amichevole in tre giocatori (dove è possibile sfasare il proprio ciclo rispetto agli avversari) che non in quattro (dove c'è sempre almeno un conflitto). Questo assicura che colui che gioca per quarto potrà determinare l'isola che viene allargata (probabilmente guadagnando uno o più gettoni influenza), ma sarà costretto a spenderli o a rinunciare completamente al turno.

Una buona fetta della complessità del gioco è la coesistenza fra un motore economico con effetto svalutativo e una forte dipendenza topologica, che viene introdotta gradatamente. All'inizio la posizione delle capanne sembra irrilevante, e il passaggio via barca da un'isola all'altra avviene con estrema semplicità. Con l'avanzare dei turni, però, le isole diventano sempre più grandi,

avvicinandosi fra loro, creando un paesaggio lagunare e lasciando solo lunghi e tortuosi percorsi per le barche, a volte così stretti che diventa possibile utilizzare le proprie imbarcazioni per bloccare le mosse degli avversari.

Uno dei pregi del gioco è il suo generale equilibrio, che obbliga i giocatori a impegnarsi in delicati compromessi ed effettuare scelte fra opzioni tutte ugualmente attraenti. In fase di costruzione, ad esempio, si deve affrontare la scelta su quale tipo di capanna costruire. Una capanna di navigatori aumenta il numero delle barche controllate, e quindi l'efficienza di ciascuna delle mosse effettuate in seguito; una capanna dei pescatori aumenta le probabilità di successo nella cattura dei pesci, che sono il centro del gioco (permettono di ottenere denaro o punti vittoria). La capanna delle riunioni è l'unico modo per recuperare gettoni influenza, fondamentali per ripetere una mossa che sia già stata utilizzata da qualcuno durante il turno, oppure per aggiudicarsi dei punti vittoria nella valutazione finale

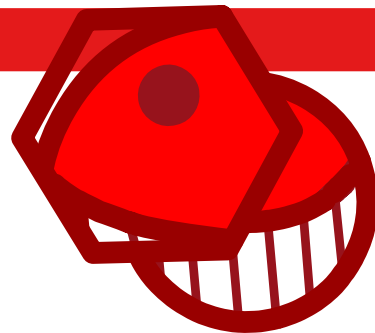
delle isole. Il posizionamento sul tabellone degli ultimi due tipi di capanna è altrettanto importante, in quanto soltanto a queste è possibile vendere il pesce.

A proposito della vendita, è importante notare che l'unico modo per ottenere soldi è regalare punti vittoria agli avversari (di cui entreranno in possesso soltanto quando verrà effettuata una festa) in quanto la consegna alle proprie capanne non frutta denaro. Diviene allora importante scegliere come distribuire il pesce nella vendita (da cui l'importanza della posizione delle capanne che lo possono acquistare) e scegliere la proporzione fra il pesce consegnato agli altri giocatori e quello trattenuto per sé.

Si tratta comunque di un gioco per giocatori assidui, difficilmente accessibile ai non appassionati; tuttavia ai primi farà sicuramente storcere il naso il meccanismo aleatorio della pesca, che può risultare estremamente penalizzante per lanci sfortunati. A tale proposito alcune varianti sono state proposte, e sono disponibili anche su BoardGamegeek.

Una variante è stata fornita anche dagli stessi autori nell'espansione (diventata vero oggetto da collezione): essa contiene nuove azioni e nuovi edifici (fra cui uno che permette di sfruttare i lanci di dadi sfortunati) per rendere ancora più profondo e variegato il gioco.





Antiquity

di Jeroen Doumen e Joris Wiersinga; Splotter Spellen, 2004
[2-4 giocatori; 150 minuti]

Antiquity non è un gioco per tutti, vuoi per la complessità, vuoi per la durata, vuoi per la reperibilità, e vuoi per l'appel. Eppure è raro vedere copie in vendita a meno di 100 euro (ad Essen 2011 la Splotter Spellen ha portato una ristampa, e dalla velocità con cui le copie andavano via, nonostante fossero prezzate 70 euro l'una, ne deduco che abbiano realizzato un sold-out), Antiquity vale davvero questo prezzo? Giudicando dai materiali, no: ci sono zillions di pedine, è vero (e con un proprio stile), ma la qualità è appena un gradino sopra la stampa casalinga. Il reale valore di Antiquity sta nel meccanismo: raramente ho visto un gioco con gli elementi costitutivi così ben connessi, bilanciati e coerenti. In pratica, il playtesting ha un valore, e in questo caso il compratore paga soprattutto quello (anche se non lo si vede aprendo la scatola).

Questo articolo vuole essere un'analisi di tutti gli elementi che compongono questo gioco, per darvi qualche spunto per provare e trovare nuove strategie.

Il meccanismo è basato su sei tipologie di elementi:

- terreno (pianura, montagna, bosco, lago),
- risorse (ben dieci: legno, pecore, grano, olive, vino, pesce, perle, tintura, pietra e oro),
- popolazione,
- edifici (in città e in periferia),
- avversità (carestia e inquinamento),
- condizioni di vittoria (i Santi).

Ognuno di questi singoli elementi ha un impatto sulla condotta di gioco (e, da buon gestionale, ognuno influisce su tutti gli altri). Partirei dalla fine, ovvero dalle condizioni di vittoria, dato che ogni giocatore ad un certo punto della partita sceglie le proprie, in pratica queste determinano la strategia che si intende seguire. Vediamo nel dettaglio i Santi che i giocatori devono scegliere nel momento in cui costruiscono la cattedrale.

San Nicola

Dover costruire tutte le abitazioni vuol dire riuscire a raccogliere 37 unità di cibo (tra pecore, grano, olive e pesce) e 21 di lusso (tra vino, perle, tintura e oro), il vantaggio di San Nicola è che piazzando due abitazioni deve pagare solo quella col numero più alto; come esempio, pagando solo le abitazioni pari, il costo è 20 cibo e 10 lusso. Il "problema" è che molti di queste risorse devono essere di diverso tipo (fino a quattro tipi di cibo e tre di lusso), e questo rende molto importante la facoltà di Filosofia (toglie il vincolo e quindi le risorse possono essere uguali). Il giocatore che punta a questa vittoria deve quindi avere una buona capacità di raccolta (quindi tanti Carrettieri) e una discreta capacità di immagazzinamento (a meno che non riesca a sincronizzarsi bene tra raccolte e costruzioni); come vantaggio collaterale non rimarrà mai a corto di lavoratori per i propri edifici. Venti case sono una discreta superficie, quindi due città sono il minimo, tre sono la norma.

Santa Barbara

La costruzione di tutti gli edifici comporta un costo di 8 legni, 9 pietre e 4 lusso (2 differenti), oltre a questi vanno conteggiate due città aggiuntive per un totale di 2 legni, 2 pietre, 4 lusso (2 coppie differenti) e 2 cibo. A differenza delle altre, è una condizione di vittoria che non è necessario scegliere subito, dato che poter spostare gli edifici è un vantaggio che, se si pianifica in modo corretto, non è necessario. Questo però vuol anche dire che se non si devono fare correzioni, questa condizione di vittoria non porta alcun vantaggio. Non ci sono edifici preferenziali, anche perché andranno costruiti tutti, e non è necessario molto cibo (il minimo per evitare la carestia) per cui l'inquinamento sarà un problema marginale (non avendo bisogno di cibo, non è necessario ripulire campi e laghi o cercarne sempre di nuovi).

Una strategia interessante è anche quella di passare a Santa Barbara dopo aver giocato con un altro Santo la prima parte della



partita (ad esempio con San Cristoforo, si può sfruttare la sua capacità di immagazzinamento e costruire tutti gli edifici, infine ricostruire la Cattedrale grazie alla Facoltà di Teologia).

San Cristoforo

Poter immagazzinare senza limiti è uno dei vantaggi più forti presenti nel gioco, ma con questo Santo bisogna riuscire a produrre tutti i quattro tipi di cibo e i quattro tipi di lusso (in triplice copia), ovvero 12 cibo e 12 lusso, per questo obiettivo è utile avere la Facoltà di Biologia (per procurarsi i vari cibi senza ricorrere al mercato) e Alchimia (per poter riutilizzare campi e laghi); infatti nello stesso

campo sarà possibile coltivare il grano, le olive, le pecore e il vino, e ottenere dallo stesso lago il pesce, le perle e la tintura. Per l'oro si deve avere a portata una montagna adatta (per cui bisogna stare attenti che gli avversari non ci portino via tutte le possibilità di scelta).

San Giorgio

Personalmente fra tutte le condizioni di vittoria, questa è quella che non scelgo mai: ritengo che riuscire a vincere con San Giorgio dipenda molto dalle azioni degli avversari (naturalmente "attaccare" qualcun altro che ha lo stesso Santo è una sfida persa in partenza), può diventare semplice se un avversario fa l'errore di non costruire nei primi turni un Birrificio (e quindi non può costruire Locande e rimane "bloccato" nelle proprie città). Naturalmente un giocatore che punta su San Giorgio deve avere una buona produzione di cibo (per le Locande), un buon numero di Carrettieri e cercare di vincere il prima possibile. Risultano molto utili anche le Stalle (che altrimenti non vengono costruite spesso). Il vantaggio di San Giorgio è abbastanza limitato, ma risulta utile per costruire qualche Locanda in più a costo zero.

Santa Maria

A fronte di poter utilizzare tutti i vantaggi degli altri Santi, bisogna conseguire contemporaneamente due condizioni di vittoria, e quindi valgono le considerazioni viste in precedenza, ma combinate in coppia. Le combinazioni possibili sono:



- San Nicola e Santa Barbara: per costruire tutti gli edifici e tutte le case significa raccogliere molte risorse e occupare molto spazio; non ho mai provato questa combinazione, ma probabilmente non bastano tre città ma ce ne vogliono quattro, e quattro città vuol dire dover affrontare una massiccia dose di inquinamento (quindi sono obbligatori Discarica, Fontane e Facoltà di Alchimia).

- San Nicola e San Cristoforo: costruire tutte le case e raccogliere tutte le risorse significa raccogliere una quantità enorme di risorse, con il problema aggiuntivo che, a differenza della combinazione precedente, non si hanno i vantaggi degli edifici (ma si sarà comunque obbligati a doverne costruire).

- San Nicola e San Giorgio: questa combinazione è abbastanza bilanciata, le case infatti daranno un numero molto elevato di lavoratori (anche più del necessario), che potranno essere utilizzati per espandersi velocemente sul territorio.

- Santa Barbara e San Cristoforo: per questa combinazione saranno sufficienti tre città, si dovrà ricorrere ad una raccolta massiccia di risorse avendo però i vantaggi dei vari edifici.

- Santa Barbara e San Giorgio: anche questa combinazione è abbastanza bilanciata, dato che riguarda due aspetti, come gli edifici e lo sviluppo sul territorio, che si riescono a gestire abbastanza bene contemporaneamente.

- San Cristoforo e San Giorgio: con questa combinazione bisogna raccogliere molte risorse (tra le quali molto cibo), senza poter

beneficiare (dovendolo fare appositamente) dei vantaggi di avere edifici o lavoratori.

Terreno

Il terreno subisce, nella maggior parte dei casi, un cambiamento reversibile dallo stato "integro" a quello "inquinato". L'unico cambiamento irreversibile è il passaggio da bosco a pianura che si verifica quando si costruisce una falegnameria (con la produzione del legno). Per gli altri casi abbiamo:

- la pianura, che può essere sfruttata dalle fattorie per produrre pecore, grano, olive e vino (quindi tre cibi e un bene di lusso), ma solo avendone un esemplare (oppure ricorrendo alla Facoltà di Biologia).

- il lago, che può essere sfruttato dalle peschiere per produrre pesce, perle e tintura (quindi un cibo e due beni di lusso), utilizzando solo un legno.

- la montagna, che può essere sfruttata dalle miniere per produrre oro e pietra (ed è necessario solo un legno), ha la caratteristica, per ogni insieme contiguo di esagoni, di produrre la stessa risorsa per tutta la partita. Arrivare ad essere il primo a farlo, e quindi stabilire cosa produrrà per il resto della partita può essere un elemento determinante, soprattutto se gli avversari che vi possono accedere sono alla disperata ricerca di una risorsa particolare.

Questi tre terreni possono essere riattivati dalla Facoltà di Alchimia, e per costruire l'edificio corrispondente è sempre necessario un lavoratore su un Carrettiere.

Di solito non è molto conveniente sfruttare

superfici di uno o due esagoni, ma se si hanno lavoratori in eccesso (e i relativi Carriaggi da sfruttare) si possono sempre usare per trasformare risorse (un legno per una pietra in montagna e così via). Addirittura può avere un senso anche creare una falegnameria da uno, per conservare una risorsa (ovvero, si spende un legno e se ne guadagna uno) se non si ha lo spazio in magazzino.

Risorse

Le risorse sono strettamente legate ai terreni, e le condizioni di vittoria scelte determinano quali saranno necessarie. Come anticipato, l'unica risorsa non rinnovabile è il legno, e dato che serve legno per procurarselo (oltre ai boschi) conviene sempre averne una scorta (è noto lo stallo che si va incontro se lo si esaurisce senza avere un mercato, a quel punto solo la compassione di un avversario col mercato può permettere al giocatore di rientrare in partita). A parte San Cristoforo, che non ha problemi di immagazzinamento e deve raccogliere risorse a prescindere, tutti gli altri giocatori devono cercare di avere solo le risorse (il cibo) strettamente necessarie a combattere la carestia e quelle per costruire gli edifici del prossimo turno (anche perché la capacità di immagazzinamento sarà limitata); e comunque il cibo prima o poi non riuscirà a bilanciare la carestia, ed è meglio piazzare qualche cimitero che avere cibo che occupa spazio che potrebbe essere destinato ad altre risorse più necessarie.

Popolazione

I lavoratori sono essenziali per attivare la maggior parte degli edifici e per raccogliere le risorse. Però, a parte i primi quattro, le case necessarie per ottenerli hanno un costo, che cresce con il numero dei lavoratori. A parte

chi ha scelto San Nicola, che dovrà per forza di cose costruirli tutti, non conviene costruirne più del necessario sia per il costo delle case, che per il fatto che queste occupano spazio prezioso nelle città (spazio che non può neanche essere occupato dai cimiteri). Normalmente ne bastano tra otto e dieci, in base alle vostre condizioni di vittoria, e alla dimensione dei territori, dato che un lavoratore impiegato in un campo di sette esagoni impiegherà sette turni prima di tornare disponibile (a questo proposito, il lavoro forzato può risultare molto utile per liberare lavoratori occupati). Piazzare i lavoratori nei Carrettieri (e nell'Esploratore) determina anche l'ordine del turno (chi ha meno lavoratori in questi edifici va per primo), e se andare primi è un vantaggio in termini di sfruttamento degli spazi e dell'inquinamento, andare per ultimi può essere determinante per chi cerca la vittoria con San Giorgio (i giocatori che hanno questo Santo che attivano tutti i Carrettieri a disposizione probabilmente si stanno preparando a sferrare l'"attacco" decisivo).

Edifici

Birreria: indispensabile per espandersi più velocemente sul territorio, e se non si vuole favorire una facile vittoria da parte di San Giorgio avversari.

Carrettiere: essenziale, posto che il minimo è due, bisogna solo valutare quanti sono necessari in più per le condizioni di vittoria come San Giorgio o San Cristoforo.

Discarica: occupa molto spazio in città, ed è utile principalmente se un avversario si appresta ad inquinare una propria zona fertile. Il fatto che riduca il proprio inquinamento significa anche che si viene limitati nella

propria capacità di inquinare le zone altrui.

Esploratore: per la natura casuale delle risorse raccolte con l'Esploratore tendo ad evitare questo edificio, ma oltre a fornire la materia prima per le coltivazioni, può essere un'ottima arma, se un avversario è a corto di cibo e si vuole accelerare la progressione della carestia.

Facoltà di Alchimia: molto utile nel caso di scarsità di risorse e di avversari aggressivi a livello di inquinamento (e mancando della Discarica), indispensabile per raccogliere grandi quantità di cibo se la partita si prolunga oltre un certo tempo.

Facoltà di Biologia: per chi deve raccogliere molto cibo è un edificio quasi indispensabile, che permette di evitare di ricorrere al Mercato a tale scopo.

Facoltà di Filosofia: è abbastanza costosa (due pietre) ma il vantaggio di non dover fornire cibo o lusso di tipologie differenti è molto utile, soprattutto in certe condizioni di vittoria.

Facoltà di Teologia: necessaria se si vuole utilizzare la strategia del cambio di Santo durante la partita. Costa solo una pietra, ma che in realtà diventano due contando anche la seconda Cattedrale.

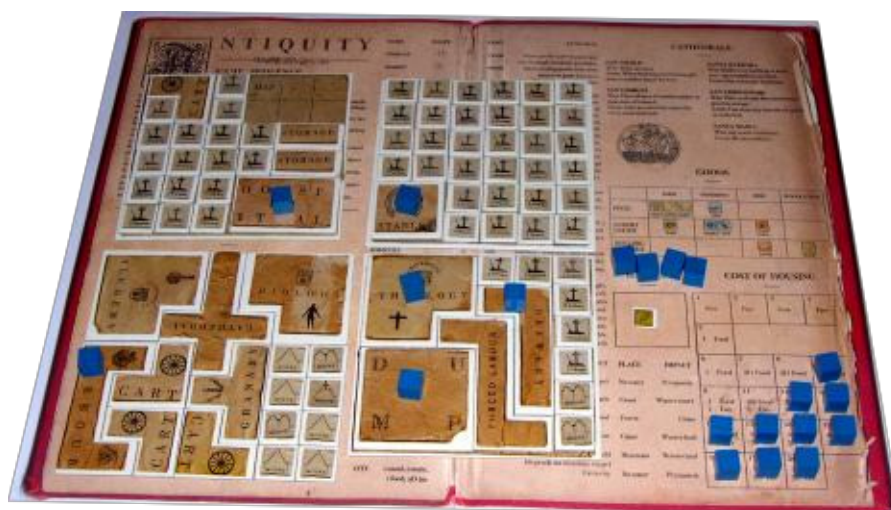
Fontane: riduce di uno la carestia, ma lo fa per tutti i giocatori, quindi va considerato anche il vantaggio che porta agli altri giocatori, prima di costruirla; costa abbastanza (un lusso) e spesso è più conveniente puntare alla facoltà di Alchimia per ridurre l'inquinamento.

Granaio: dato che non deve essere occupato, è un edificio indispensabile nella maggior parte delle partite, soprattutto se ci sono molti esploratori in giro. Permette di rimandare il problema cibo di due/tre turni.

Lavoro forzato: riuscire a sfruttare correttamente questo edificio è una delle sfide maggiori di questo gioco; va utilizzato per accelerare il ritmo della partita (si raddoppia la velocità di produzione), ma con accortezza, dato che ben un terzo delle risorse va perduto (e una sola risorsa in più o in meno può fare la differenza).

Magazzini: per chi non sceglie San Cristoforo o Santa Maria, deve decidere la dimensione dei magazzini, con sei o otto caselle si è al sicuro per la maggior parte dei casi, mentre con due o quattro caselle si deve





fare una partita attenta (in teoria, si potrebbe giocare anche senza magazzino, ma per consumare sempre le risorse accumulate si deve avere una capacità di pianificazione e sincronizzazione notevole). Un magazzino piccolo espone alla carestia (e gli altri giocatori, vedendolo, potrebbero puntare agli Esploratori per farla aumentare più rapidamente); costruire un secondo magazzino è possibile, ma oltre allo spazio e alla legno perso occupa un secondo lavoratore (prezioso nella maggior parte dei casi).

Mercato: personalmente lo ritengo un edificio di ripiego, nel caso in cui non siamo riusciti ad ottenere con il metodo canonico le risorse necessarie (ed è comunque uno scambio in perdita). Finire le scorte di legno senza avere il mercato porta alla "classica" situazione di ritrovarsi fuori dalla partita (ed è abbastanza frequente nella prima partita a questo gioco).

Ospedale: essenziale se la carestia aumenta più velocemente del normale a causa degli esploratori, in ogni caso è molto utile per limitare i danni di una scarsità (si spera temporanea) di cibo.

Porto: per il giocatore che sceglie San Giorgio è molto utile, per l'aumento dell'estensione dei territori controllati, per tutti gli altri non è indispensabile, anche se è utile per la possibilità di inquinare i laghi (meglio quelli altrui).

Scuderia: Come il Porto, le Scuderie sono molto utili per chi sceglie San Giorgio (e, in modo simmetrico, per contrastare chi tenta di vincere con quella condizione). Permettono di raddoppiare (più o meno) il territorio sotto il proprio controllo, ma costano ben due lusso, per cui non vengono costruite spesso.

Università: diventa utile se si punta ad avere più di due facoltà (per due sole facoltà l'occupazione dello spazio è troppo svantaggioso). Bisogna quindi dedicare quasi una città all'Università e alle tre o quattro facoltà, con tutto quello che ne consegue in termini di inquinamento.

Avversità

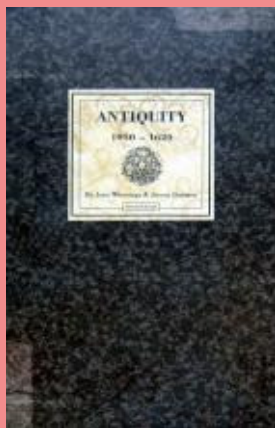
L'inquinamento è un potente elemento di contrasto sugli avversari: una volta che si è arrivati nella loro zona di influenza, se non hanno una discarica attivata è d'obbligo "attaccarli" con il proprio inquinamento. Un giocatore senza Birreria (e quindi senza la possibilità di costruire Locande) è particolarmente vulnerabile a tale attacco, e quindi, anche se non si sceglie San Giorgio, conviene costruirle presto, e già dalla seconda città, se non si hanno Locande e quindi zone extra dove scaricare l'inquinamento si rischia di venirci sopraffatti; la Facoltà di Alchimia è più vantaggiosa da utilizzare per rinnovare le zone di produzione, piuttosto che per bonificare zone da poter inquinare. Anche il Porto è un buon edificio, più che per poter inquinare i laghi, per poter estendere la propria zona di influenza più velocemente. Un giocatore con una discarica attiva sarà al riparo da una tale aggressione, ma significa anche che produrrà meno inquinamento da poter essere utilizzato in tal senso.

La carestia è un elemento che detta il tempo della partita, e può essere accelerato (e quindi usato per attaccare gli altri giocatori) con l'utilizzo degli Esploratori; ma può essere tenuto sotto controllo, oltre che col cibo (che però viene occupato) con il Granaio (da costruire il prima possibile) e eventualmente con l'Ospedale, ma con tre città c'è tutto lo

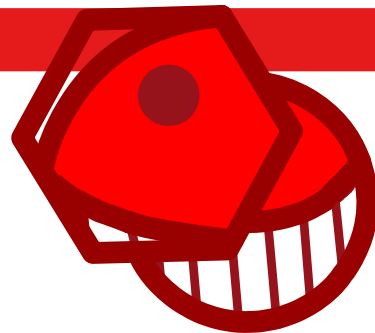
spazio per gestire una ragionevole carestia. Mentre le Fontane hanno il fastidioso difetto di aiutare anche gli avversari abbassando la carestia per tutti (e come detto poco fa, l'inquinamento in meno che danno come altro effetto non è sempre un vantaggio).

In conclusione, Antiquity è, più che un gioco, una simulazione che non aspetta altro che essere messa alla prova da strategie sempre differenti, ma che dà il meglio solo se viene giocata da giocatori allo stesso livello: il peso dell'esperienza è notevole, questo è un gioco che mette invariabilmente i novizi alla mercé incondizionata di quelli più esperti. Ma tra giocatori esperti, che hanno il tempo necessario da dedicarvi, diventa una partita a scacchi giocata su una intera regione, nella quale potersi misurare con analisi, controanalisi, mosse e contromosse, fino a trovare tempo e quadratura per la realizzazione della propria condizione di vittoria.

P.S.: non posso non segnalarvi l'applicazione in Java per giocare, cercate nella sezione Files di Boardgamegeek la voce "Antiquity in Java"; non ha oppositori computerizzati, ma è perfetta per allenarsi in vista del prossimo scontro (ma, per favore, non usatela per ovviare alla mancanza di una copia fisica, in questo caso privereste gli autori del giusto compenso per tutto l'impegno profuso in questa realizzazione).



FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
NAND	
MDM	



Québec

di Philippe Beaudoin, Pierre Poissant-Marquis; Le Scorpion Masqué, Ystari Games, 2011
[2-5 giocatori; 90 minuti]

Québec promette di calare i giocatori nel ruolo di patriarchi di ricche famiglie, desiderose di scolpire il loro nome nella storia contribuendo all'edificazione della città. Attraverso quattro secoli di storia i giocatori organizzano e sovvenzionano la costruzione dei più importanti edifici di Québec, senza però trascurare l'esercizio della propria influenza sui poteri forti della città: religione, politica, commercio, cultura e forza militare, attenti alle mutevoli influenze reciproche che questi poteri hanno nello scorrere dei secoli.

I materiali sono piuttosto buoni: una grande plancia prevalentemente occupata dalla città (e dalle cinque zone associate ai poteri forti), divisa in regioni di influenza, 44 tessere circolari, che rappresentano gli edifici che verranno costruiti nel corso del gioco, carte, cubetti (i lavoratori) e segnalini per 5 giocatori, svariati segnalini di cartone nei colori dei giocatori. Il setup iniziale, casuale per garantire la longevità, consiste nel sistemare gli edifici sulla plancia, e nel prendere quattro carte evento, una per turno, da un ampio mazzo. Come in molti altri giochi, solo una parte dei lavoratori di ogni giocatore sono attivi (ovvero a sua disposizione): gli altri sono inizialmente inattivi.

Favori incrociati

Ogni turno (secolo) del gioco dura un numero imprecisato (e solitamente non intero) di round, in cui ciascun giocatore deve eseguire una delle seguenti azioni:

- 1) iniziare una nuova costruzione (ci sono 11 edifici disponibili per ogni secolo),
- 2) contribuire ad una costruzione,
- 3) posizionare un proprio cubetto attivo in una delle cinque zone di influenza,
- 4) scegliere una carta leader.

La prima azione è la più importante del gioco, in quanto determina anche la sua evoluzione. Scegliendo di iniziare una nuova



costruzione il giocatore termina la costruzione a cui sta attualmente lavorando (quella su cui ha la propria pedina architetto), attribuendogli un segnalino con un numero di stelle pari al numero di contributi di costruzione che essa ha ricevuto. I lavoratori che rappresentano tali contributi vengono spostati nella zona di influenza del colore dell'edificio appena concluso. Il giocatore attiva tre nuovi lavoratori e sceglie un nuovo edificio da iniziare. Se non ci sono edifici disponibili, il secolo finisce e avviene una valutazione (di cui parleremo più avanti). Inizia quindi un nuovo secolo, con 11 nuovi edifici disponibili e una nuova carta evento che modifica le regole.

La seconda azione (contribuire ad una costruzione) è la più frequente. Il giocatore sposta, dalla propria riserva ad uno dei tre spazi liberi disegnati sull'edificio, tanti lavoratori attivi quanti ne sono indicati nel quartiere in cui verrà costruito l'edificio. Se ha contribuito alla costruzione di un edificio di un avversario, ottiene anche una azione bonus, indicata anch'essa nel quartiere.

La terza azione viene usata raramente, e consiste nello spostare un proprio lavoratore attivo in una delle cinque zone di influenza.

La quarta azione è invece disponibile una

volta per secolo, e permette di usufruire per il resto del turno di una abilità speciale, tematicamente collegata a una delle cinque sfere di influenza.

Vediamo adesso cosa succede in ognuna delle fasi di valutazione. In un ordine che muta a seconda del secolo che viene valutato, le cinque regioni vengono considerate sequenzialmente: ogni giocatore riceve un punto vittoria per lavoratore nella regione di influenza. Inoltre, chi ha la maggioranza dei cubetti, ne riversa la metà, arrotondata per difetto (e comunque mai più di cinque) nella zona di influenza seguente in ordine di valutazione (creando un effetto cascata); tutti gli altri lavoratori tornano inattivi nella riserva del giocatore. La maggioranza nell'ultima zona valutata manda i lavoratori fra quelli attivi anziché fra quelli inattivi.





Dopo la quarta valutazione ne viene fatta una finale che premia l'aver completato edifici che sono contigui e che hanno ricevuto molti contributi. Danno inoltre una manciata di punti vittoria i vari "resti": lavoratori attivi rimasti e lavoratori ancora sul tabellone negli edifici incompleti.

Movimentazione di cubi

Nella vasta schiera di giochi da tavolo dove si costruisce insieme qualcosa (una città, un edificio, un paesaggio) Québec presenta alcuni spunti sicuramente interessanti:

- un innovativo sistema di punteggio che, tramite un sistema di maggioranza singola permette un effetto di valutazione multipla a cascata,
- una valutazione finale secondo criteri completamente diversi da quelli con cui si progredisce durante la partita, fornendo così due obiettivi non sempre allineati, uno a breve l'altro a lunga scadenza,
- una nuova forma di incentivazione di azioni, che incoraggia i giocatori ad interagire fra di loro, ottenendo benefici (e la probabile trasformazione dei propri lavoratori in punti vittoria) in cambio di un contributo ad un edificio dell'avversario (fornendogli cioè punti vittoria alla fine del gioco),
- un sistema di gioco sapientemente equilibrato

e robusto alla preparazione semicasuale del tabellone.

Comunque, Québec è lungi dall'essere perfetto anzi, mostra una serie di difetti la cui "gravità" dipendono molto dal gusto personale dei giocatori.

Innanzitutto l'ambientazione è praticamente assente: nonostante l'impegno profuso per caratterizzare fortemente il gioco come ambientato esattamente nella città di Québec (i disegni degli edifici di ciascun secolo, le carte evento, le stesse carte Leader -con il nome di una persona realmente vissuta in ciascuno dei secoli- la bella mappa quasi cancellata dagli psichedelici motivi colorati), l'effetto risultante è meno che blando. Durante la partita gli edifici diventano identificati dal solo colore (che indica in quale zona di potere andranno a militare i lavoratori che li costruiscono), e tutto il gioco diventa semplicemente uno spostamento di cubi.

Nonostante il tentativo di rendere più opaca la situazione con l'introduzione della valutazione finale, il punteggio di ciascuna delle azioni aggiuntive fornite dai quartieri è tutto sommato valutabile con facilità: ogni proprio lavoratore attivo vale mezzo punto, ogni proprio lavoratore sulla plancia vale un punto, quelli che riescono a raggiungere una maggioranza valgono in prima approssimazione un punto e

mezzo, o poco più. L'accessibilità a queste informazioni rende il gioco pronò alla paralisi da analisi. L'impressione generale è che nel gioco siano state inserite "troppe" idee (il sistema di punteggio, l'eccessiva varietà di azioni, le carte evento), tutte interessanti e brillanti, ma che sia mancato un procedimento di semplificazione e compattazione delle meccaniche.

Un rapido commento sulla scalabilità in base al numero di giocatori: il numero ideale è probabilmente quattro. In tre le opportunità di utilizzare le azioni speciali, una delle peculiarità del gioco, sono fortemente ridotte; in cinque invece il gioco tende a diventare piuttosto opaco e meno interpretabile.

Tirando le somme, un buon gioco, adatto specialmente a giocatori analitici, non lenti nel prendere delle decisioni, alla ricerca di nuove meccaniche piuttosto che di una buona integrazione fra le stesse e l'ambientazione.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

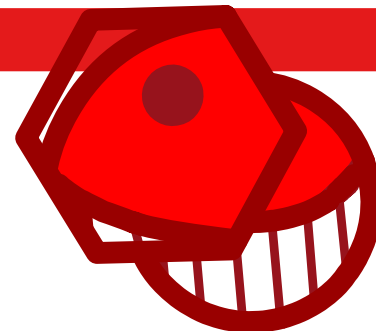


ASSIDUI



MDM





Attika

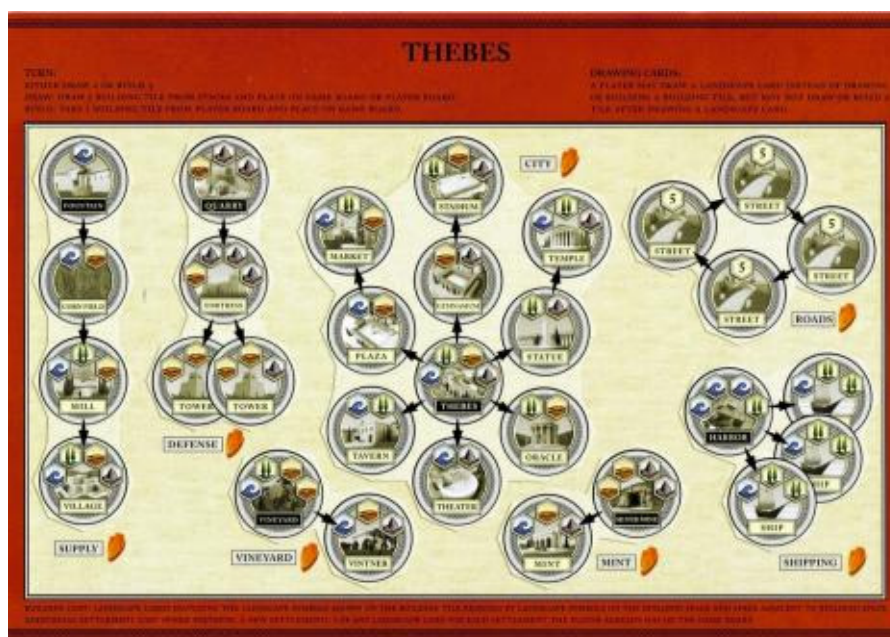
di Marcel-André Casasola Merkle; Hans im Glück, Rio Grande Games, 2003
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Attika è un gioco davvero curioso, oserei quasi dire unico.

A prima vista, potrebbe sembrare una particolare versione senza dadi di Coloni di Catan: carte con le materie, tabellone creato accostando casualmente tessere esagonali, costruzioni che devono essere posizionate adiacenti sul tabellone stesso.

Le somiglianze si fermano davvero qui, in quanto Attika non prevede (fortunatamente aggiungo io) nessuna forma di contrattazione tra giocatori, ed un grado di interazione non basso, ma quantomeno non indiscriminato come "ho fatto 7, ora ti rubo la risorsa che ti servirebbe a tutti i costi nel turno seguente e che non otterrai nei dodici lanci di dado seguenti".

Attika, invece, è un gioco tipicamente tedesco, talmente astratto nelle sue meccaniche da essere probabilmente indigesto alla maggioranza dei gamers attuali, che più di ogni altra cosa sembrano cercare meccaniche "coerenti"



con l'ambientazione (e pazienza se poi il gioco è inutilmente lungo, sbilanciato o semplicemente troppo complesso). Pur tuttavia, Attika è un gioco impegnativo e divertente, dove ben difficilmente un giocatore viene escluso dal gioco o dalla possibilità di vincere fino agli ultimissimi turni della partita e dove un giocatore abile può spesso fare la differenza con giocate ingegnose, anche quando la dea bendata non sembra esattamente sorridergli.

Sommariamente, ogni giocatore è "a capo" di una città nell'antica Grecia ed ha due modi per vincere:

- Essere il primo giocatore a piazzare sulla mappa tutti gli edifici della propria città,
- Essere il primo giocatore a collegare con i propri edifici due dei templi posti ai vertici della mappa.

Considerando che tutti i giocatori posizionano gli edifici

sulla medesima mappa, ecco che la "costruzione della propria città" assomiglia dopo pochi turni molto di più ad una partita a Through the Desert di Knizia che ad un gioco di sviluppo cittadino. Certo, esistono regole per il posizionamento tali che favoriscono il posizionamento dei porti in caselle adiacenti agli spazi d'acqua, ad esempio, ma la forma che l'intrico delle "città" prende è tutt'altro che realistica.

Anche gli effetti in base ai quali i vari edifici sono concatenati tra loro sono assolutamente opinabili, e sono palesemente generati dalla necessità di avere un gioco bilanciato, più che da



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

quella di rimanere coerenti con l'ambientazione.

Attika non è nemmeno esente dal famigerato "effetto fortuna", dal momento che gli edifici da piazzare non sono tutti quanti disponibili, ma una delle azioni dei giocatori consiste nel pescare a caso uno dei propri edifici e vedere se è possibile piazzarlo immediatamente (pagandone il costo in risorse, risorse che potrebbero anche essere prese dalle caselle della mappa adiacenti o sottostanti a quella dove si piazza l'edificio) oppure se metterlo nella riserva di edifici disponibili, a cui è possibile attingere con una mossa successiva.

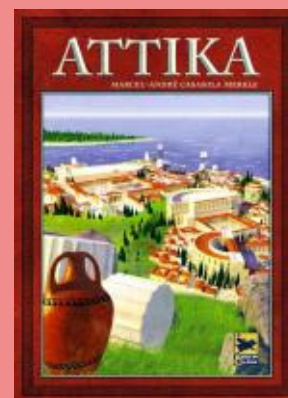
Il gioco si risolve, specialmente in 3-4 giocatori, in un'attenta "marcatura" degli avversari. Salvo combinazioni incredibilmente fortunate, infatti, avversari attenti sono in grado di impedire la "chiusura" tramite collegamento di due templi (condizione che solitamente causa una fine della partita ben prima dei 60 minuti previsti). La bravura del giocatore in Attika, alla

fine dei conti, consiste proprio nel riuscire a bilanciare l'esigenza di impedire agli avversari di chiudere la partita collegando due templi ma senza per questo sacrificare la velocità nel piazzare i propri edifici, così da candidarsi alla vittoria finale per averli piazzati tutti e 30... senza contare la possibilità di sfruttare un errore di un avversario o una combinazione davvero fortunata per chiudere con la "vittoria lampo" dovuta al collegamento dei templi.

Quello che rende interessante il gioco, a mio modestissimo parere, è proprio il fatto che richiede abilità diverse per essere padroneggiato al meglio, una notevole compenetrazione dell'aspetto tattico con quello strategico.

Certo, la fortuna può incidere (in particolare però, tra giocatori dello stesso livello di bravura, aggiungo io); certo, se anche l'avessero ambientato su Marte, nell'Europa medievale, tra le tribù degli aborigeni australiani o in un mondo fantasy il gioco sarebbe stato praticamente identico... ma.... è davvero

così importante la coerenza tematica, dal momento che Attika è a tutti gli effetti un bel gioco?



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



TANIS

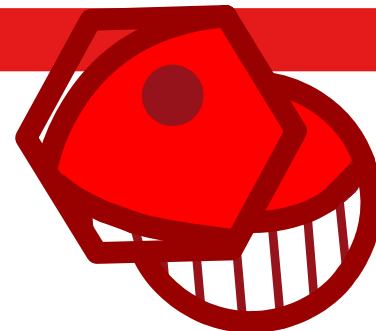


MDM



Attika condensa in un sistema di gioco sostanzialmente semplice una elevata quantità di decisioni complesse e interessanti. Data l'elevata variabilità dello sviluppo del gioco (pesca delle carte, posizionamento dei nuovi esagoni territorio, pesca dei propri edifici), la rigiocabilità è garantita. La dipendenza dall'ordine di turno, tipica dei giochi recensiti in questo numero, è rovesciata in Attika: invece di essere favorito chi si trova alla sinistra del giocatore meno esperto, in questo gioco è penalizzato chi siede alla destra del giocatore più bravo, in quanto dovrà sacrificarsi per non farlo vincere, rischiando in tal modo di essere tagliato fuori dalla partita. Questo "problema" sparisce se Attika viene giocato in due, che è probabilmente il numero ottimale di giocatori: più dell'80% delle oltre 20 partite che ho fatto sono state giocate in due...





City Tycoon

di Hubert Bartos, Łukasz S. Kowal; REBEL.pl, 2011
[2-5 giocatori; 75-120 minuti]

In City Tycoon i giocatori interpretano il ruolo di ricchi imprenditori che investono i loro capitali nella creazione di una nuova città, col fine ultimo di raggiungere i più elevati standard di vita, e quindi la felicità degli abitanti. Questo è lo scenario idilliaco e filantropico in cui ci proietta il gioco, che si propone di realizzare una sorta di "Sim City" incentrato su un assortimento di meccaniche tipiche del gioco da tavolo tedesco. I materiali, prevalentemente tessere di cartone, includono i progetti dei vari edifici (separati in 4 gruppi corrispondenti alle 4 fasi del gioco), i contrassegni (segnalini possesso) dei giocatori, le monete, un tabellone segnapunti e cubetti in 3 colori, che rappresentano le tre risorse del gioco: elettricità, acqua e beni di lusso.

Draft, piazzamento e logistica

Nella fase di preparazione tutti i giocatori ricevono 20 denari e la quattro tessere centro città vengono poste sul tavolo. Il gioco si svolge su quattro round, tutti strutturati nel modo seguente:

1) Determinazione dell'ordine di gioco: i giocatori giocano in ordine di ricchezza, dal più povero al più ricco.



2) Distribuzione dei progetti: ogni giocatore prende sei tessere dal gruppo corrispondente al round che viene giocato. Utilizzando la meccanica che ha reso famoso 7 Wonders, i giocatori scelgono una delle tessere e passano le rimanenti al giocatore alla loro destra, finché ognuno non ha nuovamente 6 tessere.

3) Fase di costruzione: seguendo l'ordine di gioco, per sei turni, ogni giocatore esegue una delle 3 seguenti azioni:

- Costruzione di una tessera: il giocatore mostra uno dei progetti che ha in mano, ne paga il costo in denaro e lo piazza adiacente ad un edificio della città. Mette un proprio segnalino proprietà sulla tessera appena piazzata.

- Costruzione di una centrale: il giocatore scarta uno dei progetti e costruisce una centrale elettrica o un acquedotto; essi hanno costi e prestazioni crescenti, ed è possibile scegliere fra centrali rinnovabili (che forniscono risorse tutti i turni) o centrali utilizzabili una sola volta.

Marca come sua proprietà la tessera piazzata.

- Ricerca di fondi: il giocatore scarta uno dei progetti e incassa 5 denari.

4) Fase di rifornimento: seguendo l'ordine di gioco, per un numero indeterminato di turni, i giocatori riforniscono, un edificio alla volta, le proprie tessere. Queste possono richiedere una combinazione di acqua, energia e beni di lusso. I primi due devono essere prelevati da centrali e acquedotti (pagando 2 denari per unità ai proprietari delle centrali) e trasportati fino all'edificio interessato (pagando ancora 2 unità per unità per terreno non proprio attraversato). L'attivazione degli edifici di solito genera denaro, punti vittoria e/o beni di lusso.

Un giocatore può decidere di passare, ma non potrà rifornire ulteriori edifici per tutta la fase.

5) Fase di pulizia: si rimuovono i cubi risorsa spesi e si riforniscono le centrali/acquedotti rinnovabili.

Alla fine del quarto round, oltre ai punti vittoria accumulati, ogni giocatore riceve un punto vittoria per ogni 10 monete. In caso di parità vince il giocatore più ricco.



Tattica, ergonomia, interazione

City Tycoon si propone come gioco di sviluppo di un motore economico con vincoli topologici: tutto ruota attorno all'ottimizzazione delle scelte fra le varie abilità delle tessere e nella loro interazione, vincolata dai limiti imposti sul loro posizionamento e la loro attivazione. Il fatto che l'ordine di gioco dipenda dai soldi posseduti all'inizio del turno offre diverse possibilità tattiche in fase di rifornimento, con la possibilità di consegne inefficienti per influenzare la propria posizione nel turno. In effetti, data la sostanziale limitazione di risorse disponibili, essere primi nell'ordine di turno permette di piazzare le proprie tessere in posizioni vantaggiose e di sfruttare in modo economicamente remunerativo le risorse in fase di rifornimento.

Dal punto di vista strategico, invece, il gioco è piuttosto carente. Il meccanismo principale per l'acquisizione di tali tessere è il cosiddetto "draft", importato da una delle forme di torneo di Magic: the Gathering, introdotto inizialmente da Fairy Tale e ripreso da Notre Dame, ma portato al successo da 7 Wonders. Nella sua continua evoluzione tale meccanica (ottima per equalizzare la fortuna delle pescate) si è allontanata sempre di più dalla pianificazione strategica: la sempre crescente varietà di elementi che compongono l'insieme da cui draftare (confrontate ad esempio il numero di carte diverse fra Fairy Tale e 7 Wonders!) rende impossibile ogni memorizzazione e quindi pianificazione a lungo termine. In City Tycoon la situazione è aggravata dal

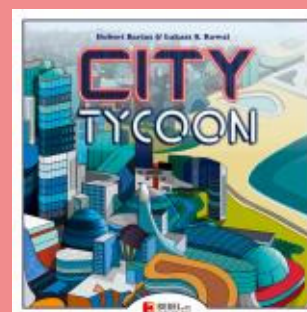


fatto che solo una parte delle tessere viene utilizzata nel gioco, riducendo quindi il tutto a quattro ottimizzazioni locali, una per turno. L'adozione di un meccanismo di assegnazione delle tessere attraverso un'asta – come succede ad esempio in 20th Century (2008) di V. Suchý – avrebbe sicuramente aumentato le possibilità strategiche, rischiando però di dilatare i tempi di gioco, già piuttosto lunghi. Data la crescita continua della mappa e quindi dei possibili luoghi di futura costruzione, il gioco tende ad essere pronò alla paralisi da analisi, specie nella seconda metà.

Naturalmente le tessere non sono molto comode da utilizzare nella fase di draft, anche perché la necessità di mantenere compatta l'informazione una volta che queste sono state piazzate ha costretto l'editore a scegliere le dimensioni "classiche" di Carcassonne. Come contropartita la leggibilità delle stesse diventa a volte complessa in condizioni di illuminazione non ottimali (luce artificiale, ad esempio), data la mole di informazioni contenute da ciascuna tessera. Alcune delle icone utilizzate non sono particolarmente chiare, e anche il manuale contribuisce alla nascita di qualche dubbio (ad esempio, non tutte le icone presenti sulle tessere sono presenti nella sezione che dovrebbe riassumere il loro significato). I segnalini di proprietà sono sufficientemente distinguibili anche quando molte tessere sono state piazzate sul tavolo; data la loro leggerezza, il loro utilizzo anche come segnapunti non è ottimale (un colpetto al tabellone segnapunti può farli saltare via, e il punteggio non è ricostruibile dalla situazione sul tavolo).

Data la scarsità di risorse, l'interazione fra giocatori dovrebbe essere intensa e crudele. In molte partite, però, viene semplicemente evitata: ogni giocatore tende a costruire gli edifici di sua proprietà tutti vicini, per cui l'interazione si riduce quasi esclusivamente alla lotta per accaparrarsi le risorse elettricità e acqua. Per quanto riguarda l'adattabilità al variare del numero di giocatori, il gioco tende ad essere "quasi solitario" se giocato a due o tre giocatori, mentre diventa più interattivo, ma molto lungo, un po' caotico e con una plancia di difficile lettura in quattro o cinque giocatori.

Si tratta quindi di un gioco che mescola meccaniche interessanti, per ottenere un gioco incentrato sull'ottimizzazione, un po' troppo lungo forse per quello che restituisce in termini di divertimento: tutto funziona egregiamente, ma senza grandi emozioni e con uno sforzo computazionale notevole.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

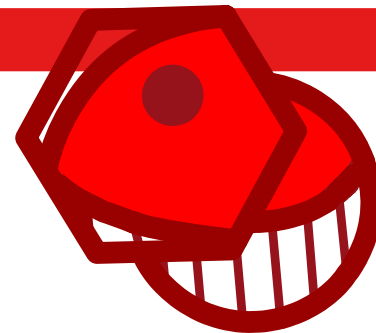


ASSIDUI



MDM





Urban Sprawl

di Chad Jensen; GMT Games, 2011

[2-4 giocatori; 180 minuti]

Prima di parlare di Urban Sprawl, devo dire che Dominant Species (la realizzazione precedente di Chad Jensen) è stato per me la maggiore sorpresa del 2010: semplicemente non mi aspettavo un eurogame di questo spessore dalla GMT. Materiali eccellenti, meccanismo scorrevole e lineare, interazione ai massimi livelli, profondità tattica e strategica; le critiche principali che ha ricevuto riguardavano la grafica un po' blanda e gli eventi casuali, ma la prima per me è un criterio non importante, mentre i secondi sono, sempre per me, perfettamente gestibili.

Dopo un titolo del genere, ahimé, le aspettative erano troppo elevate per essere replicate con Urban Sprawl; ma devo dire che dopo le prime partite l'impressione è comunque migliorata: questo è un titolo che rende al meglio con l'esperienza, ovvero con la conoscenza di tutti gli eventi presenti nel gioco, nel tentativo di riuscire ad anticiparli e gestirli.

Il meccanismo principale del gioco è rappresentato da due mazzi di carte: i permessi e i contratti; quest'ultimo è diviso in tre parti: Paese, Città e Metropoli e segna lo scorrere della partita (si inizia con solo il mazzo Paese, poi quando si pesca la carta Aeroporto si attiva il mazzo Città, quando si pesca la carta Sport Team si attiva il mazzo Metropoli e infine la partita termina quando si pesca la carta Olimpiadi).

C'è un certo numero di queste carte sempre sulla plancia, e il giocatore di turno ha a disposizione un numero prestabilito di punti azione per acquisirle (i costi variano a seconda della posizione della carta): i permessi vanno a finire nella propria mano, mentre i contratti vengono acquisiti e immediatamente utilizzati per costruire gli

edifici, scartando un numero di permessi pari alle dimensioni dell'edificio (da uno a quattro lotti) del tipo corretto (ci sono quattro tipi di edifici: civici, commerciali, residenziali e industriali) e infine pagando in denaro il valore del quartiere in cui lo si vuole posizionare. Infatti la maggior parte della plancia è occupata da una griglia quadrata di quartieri (ognuno formato da quattro lotti) che cambiano di valore in base alla somma di due valori posti nelle coordinate cartesiane. Il posizionamento degli edifici deve rispettare una regola di vicinato, ovvero si può posizionare un tipo di edificio solo se non ci sono altri tipi nei lotti adiacenti, a meno che non sia presente anche un altro edificio dello stesso tipo.

Sulle carte contratto sono presenti nella maggior parte dei casi degli effetti particolari, che vengono attivati una volta costruito l'edificio corrispondente. I giocatori hanno anche la possibilità di "mettere da parte" una sola carta edificio, per poterla costruire in un turno successivo (c'è uno spazio per questo "favore" sulla propria plancia).

Al termine del turno del giocatore, c'è una fase di aggiornamento che viene fatta facendo scorrere le carte non acquistate verso le posizioni più economiche, e pescandone di nuove dai relativi mazzi. Questo può far scattare delle fasi di

controllo della maggioranza in determinate righe o colonne della plancia (e questo fa guadagnare ai giocatori un certo valore in denaro o in punti vittoria) in base a quanto riportato nella parte inferiore della carta; in alternativa, durante la partita possono essere pescati (da entrambi i mazzi) carte evento che vanno risolte immediatamente, risultando anch'esse in diversi vantaggi o svantaggi per i giocatori, in base a svariati criteri.

A queste meccaniche si aggiungono:

- le "vocazioni" degli edifici, che attribuiscono punti vittoria o denaro quando vengono costruiti gli edifici che le citano (e ne vanno di ulteriori ai giocatori che ne hanno già collezionati).
- le cariche (come il Sindaco), che vengono attribuite in base a chi ha la maggioranza delle tipologie di edificio, danno un vantaggio e fanno fare punti speciali alla fine della partita (in base al numero di edifici di quel tipo presenti sulla plancia).
- le carte di "rinnovamento urbano", che permettono di sostituire edifici già presenti (non solo i propri) con altri (cambiando quindi i rapporti di forza sulla plancia).

Il "problema", evidente già dalla prima partita, è che nel proprio turno un giocatore ha un buon numero di scelte a propria disposizione, determinato dalle carte presenti sulla plancia che può acquisire;





ma il giocatore successivo si troverà davanti una situazione completamente differente (determinata dalle scelte del giocatore precedente e quindi dalle carte che verranno pescate per sostituire quelle da lui scelte). Sembra difficile riuscire ad impostare delle strategie: si "naviga a vista" e gli eventi speciali arrivano a privilegiare un po' a caso i giocatori che hanno una certa maggioranza o una certa carica.

Ma non è caos puro, c'è una struttura sottostante a tutti gli elementi: per quanto riguarda gli edifici che si possono costruire con i contratti, quelli residenziali servono per stabilire il controllo delle zone e, soprattutto, posizionare i gettoni mobili che modificano il valore di una riga o di una colonna; gli edifici commerciali servono per guadagnare soldi (oltre a molte vocazioni), quelli civici per i punti vittoria (e qualche vocazione) mentre quelli industriali hanno effetti molti disparati (e vocazioni concentrate in alcune tipologie). Anche la loro distribuzione nelle tre fasi è differente: nel mazzo Paese ci sono soprattutto edifici residenziali, per formare la struttura iniziale della plancia e permettere di decidere le maggioranze nelle differenti righe e colonne; quando si attiva il mazzo Città entrano in gioco carte di potenza maggiore, ma sono le cariche (che, tranne il Sindaco, entrano in gioco in questa fase) che hanno un impatto maggiore sull'andamento della partita (e quindi il loro controllo diventa determinante). Infine, quando si attiva il mazzo Metropoli troviamo le carte più potenti (e con il maggior numero di vocazioni), e si deciderà chi conserverà le cariche alla fine della partita: ogni carica è associata ad una tipologia di edificio, e fa ricevere punti

in base al loro numero, indipendentemente dal controllo (il Sindaco è "penalizzato" rispetto alle altre cariche, dato che è associato ai parchi e questi vengono costruiti da lui solo ogni volta che viene eletto, quindi saranno in numero minore rispetto alle altre tipologie: riceve punti alla fine per suoi edifici adiacenti ai parchi).

Come vengono assegnate le cariche? Il Sindaco viene attribuito a chi ha il maggior numero di vocazioni, quelle "standard" vanno al giocatore che ha il singolo edificio di valore più alto del tipo corrispondente alla carica stessa, e oltre ai punti finali danno un potere speciale: Procuratore Distrettuale - raddoppia il bonus per la vicinanza degli edificio per il primo contratto costruito nel turno. È associato agli edifici civici.

Tesoriere - ottiene dagli altri giocatori due monete. È associato agli edifici commerciali. Capo della Polizia - quando ottiene una vocazione, riceve sia i soldi che i punti vittoria, non deve scegliere solo uno di questi. È associato agli edifici residenziali. Sindacalista - ha sei punti azione invece di otto. È associato alle industrie.

L'ultima carica è l'Imprenditore, ed è una sorta di meccanismo di bilanciamento, dato che viene attribuito al giocatore che ha meno punti vittoria e determina due vantaggi: permette di costruire demolendo gli edifici altrui (come se il giocatore avesse sempre una carta di Rinnovo Urbano) e lo protegge dalle demolizioni altrui.

L'ultimo elemento del gioco sono gli eventi, presenti nel mazzo dei permessi e in quelli Città e Metropoli (mancano in quello Paese); in generale i vantaggi e gli svantaggi vengono distribuiti equamente

(in base a diversi criteri, ma simmetricamente), si possono però notare queste particolarità:

- nel mazzo Città ci sono molti eventi che penalizzano il Sindaco (mentre le altre cariche sono beneficate da vari effetti);
- nel mazzo Metropoli alcuni eventi beneficiano il Sindaco e, in misura minore, l'Imprenditore;
- molti eventi danno un piccolo vantaggio (un punto vittoria e una moneta) a chi possiede la vocazione Media;
- nel mazzo permessi ci sono due carte che danno la possibilità rispettivamente a chi ha più denaro e punti vittoria di piazzare i due gettoni di valore più elevato nelle righe e colonne; questo è un vantaggio molto importante e sembra essere l'unico veramente destabilizzante, per cui i giocatori dovranno essere sempre pronti a controllarlo o limitarne i danni.

In conclusione, consiglio Urban Sprawl solo ai giocatori esperti, e a questi suggerisco di non affrontarlo senza prima aver studiato la composizione dei mazzi: in generale può essere divertente affrontare un gioco alla cieca, mettendo alla prova la propria capacità di reagire all'imprevisto, ma con questo titolo non basterà l'intuito, e più si improvviserà, più risalteranno gli elementi caotici (e frustranti) di questo gioco.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

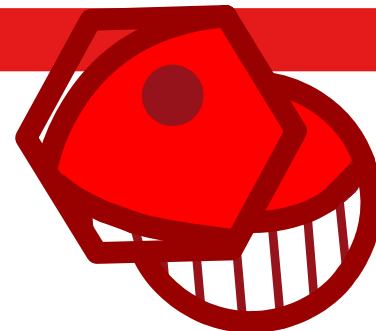


ASSIDUI



NAND





Medina

di Stefan Dorra; Hans im Glück, Rio Grande Games , 2001

[3-4 giocatori; 60 minuti]

Medina è un gioco di piazzamento "vecchio stile", assimilabile ai classici titoli di Knizia (Nel Deserto, Samurai), in cui i giocatori devono ricostruire l'omonima città, collaborando per edificarne i palazzi, le mura e il fiorente mercato.

I materiali sono uno dei punti di forza del gioco: tutti i componenti da piazzare sul tabellone non sono normali tessere, ma piccole sculture tridimensionali di legno (sezioni di palazzo in quattro colori, cupole nei colori dei giocatori, scuderie, mura e mercanti), che forniscono un bellissimo colpo d'occhio durante tutta la partita, mantenendo comunque pulita e leggibile la plancia. I preparativi sono molto semplici: ogni giocatore nasconde dietro il proprio schermo una quantità predeterminata di pezzi, e il primo giocatore piazza un mercante sulla mappa.

Due piazzamenti

Il turno di gioco consiste semplicemente nel prendere due dei propri pezzi e piazzarli sul tabellone, con regole che dipendono dal pezzo scelto.

- un pezzo di palazzo può essere piazzato quasi ovunque all'interno della città (ma non sugli spazi delle mura) soltanto se non è già presente un palazzo in costruzione (senza cupola) di quel colore; in questo caso il pezzo deve essere posizionato in modo da estendere tale palazzo. Palazzi diversi non possono toccarsi nemmeno diagonalmente. Se il palazzo in costruzione non può essere ulteriormente espanso perché "incastrato" fra gli altri pezzi, allora è possibile iniziare un nuovo palazzo di quel colore.

- una cupola permette ad un giocatore di appropriarsi di un palazzo in costruzione, completandolo.



Un giocatore può appropriarsi di un solo palazzo in ciascuno dei quattro colori, e un palazzo completo non può essere ulteriormente allargato con altri pezzi palazzo dello stesso colore.

- un pezzo di muro deve essere posizionato sulle apposite caselle riservate alle mura, adiacenti ad un'altra sezione o ad una delle quattro torri. Su ogni lato deve essere lasciato lo spazio per una porta, e quindi due torri diverse non possono essere collegate fra loro dalle mura.

- un mercante deve essere collegato ad un altro mercante in modo da toccarne soltanto uno. Questo obbliga a creare una fila di mercanti che si snoda fra i palazzi. Se la linea non può più proseguire, perché entrambe le estremità sono bloccate in un vicolo cieco, allora se ne può iniziare una nuova.

- le scuderie devono essere piazzate adiacenti ad un palazzo (sia completo che in costruzione), e hanno il duplice scopo di fornire punti aggiuntivi e di garantire i collegamenti con i mercanti e le mura,

come se fossero parti integranti del palazzo.

Quando tutti i giocatori tranne uno hanno utilizzato le loro 4 cupole, il gioco volge verso la fine: il giocatore che ha ancora cupole ne deve giocare almeno una ogni turno. Il gioco termina quando nessuno può piazzare pezzi. I punti vengono valutati nel modo seguente: ogni sezione di palazzo, ogni scuderia connessa, ogni sezione di muro e ogni mercante adiacenti a palazzi e scuderie danno un punto vittoria.

Ci sono inoltre otto tessere bonus: il primo giocatore che si appropria di un palazzo prende la tessera bonus palazzo nel corrispondente colore. La tessera viene



persa solo se un altro giocatore riesce a completare un palazzo più grande in quel colore. Tutte le volte che un giocatore collega un palazzo alle sezioni di mura collegate ad una torre, riceve la rispettiva tessera bonus torre. Queste tessere cambiano di proprietà molte volte durante la partita. Tutte e otto vengono valutate solo alla fine del gioco.

Opportunità e ritmo

Medina è un gioco strano: fondamentalmente astratto, semplice da imparare, con un inizio lento e apparentemente innocente, finché esplode in tutta la sua tensione da metà gioco in poi.

Gli elementi fondamentali per la vittoria sono una corretta temporizzazione, la capacità di sfruttare il rischio calcolato, l'attenzione dedicata a limitare le opportunità del giocatore seguente, la flessibilità, nonché la capacità di forzare lentamente e sottilmente lo sviluppo della plancia a proprio favore - compito arduo in quanto gli avversari possono facilmente approfittare di ogni situazione appetibile preparata durante il proprio turno. Il fine ultimo è ovviamente quello di accaparrarsi gli edifici di maggior valore. Dato che i palazzi vicino alle mura ricevono naturalmente più punti vittoria, i primi palazzi vengono costruiti prevalentemente verso la periferia. Anche se di piccole dimensioni, essi tendono ad avere un elevato valore alla fine del gioco. Ben presto la plancia inizia a riempirsi di pezzi, ed è allora possibile iniziare la costruzione di palazzi in zone talmente inaccessibili da garantire che la loro crescita (per effetto degli altri edifici e dei mercanti) sia forzosamente limitata. A sua volta questo

può causare il completamento di un palazzo senza che nessuno lo controlli, e quindi l'eventualità di



iniziare un altro in una zona più libera.

Un'altra fonte importante di punti vittoria sono i mercanti. Accaparrarsi un palazzo vicino ai mercanti è però il modo per garantirsi che gli avversari allontanino il più possibile la fila di mercanti dal proprio palazzo. Riuscire a chiudere i mercanti in strade senza uscita può permettere, con la giusta temporizzazione, di posizionare il nuovo mercato proprio in quella strada che tocca entrambi i propri palazzi...

In generale, una partita a Medina causa una sensazione di assenza di controllo della propria posizione sulla plancia, che può risultare piuttosto sgradita alla categoria dei giocatori "pianificatori". Sotto questo punto di vista, Medina rientra in una categoria molto vasta di giochi che include Samurai e Nel Deserto di Knizia, Arkadia di Dorn, Australia di Kramer, Cartagena di Colovini, MarraCash dello stesso Dorra e Liberté di Wallace.

Altre caratteristiche che possono risultare sgradite sono:

- la forte influenza dell'ordine di turno, per cui il giocatore alla sinistra di un giocatore debole può essere molto avvantaggiato (e anche qui siamo in buona compagnia,

basta pensare a Puerto Rico), e quindi il gioco può essere goduto appieno solo se tutti i partecipanti sono più o meno dello stesso livello;

- la tattica dell'attesa è estremamente pagante, per cui spesso il proprio turno si riduce a piazzare pezzi che aiutino il meno possibile gli avversari, piuttosto che costruire una propria strategia. In alcuni casi la situazione è così paradossale da sembrare di essere costretti a scegliere fra mosse tutte ugualmente brutte.

Ancora, è innegabile che si tratta di un gioco sostanzialmente astratto, in cui il tema è poco più di un pretesto, tanto che c'è chi lo descrive come "un gioco più arido del deserto in cui è ambientato..."

Resta, per gli appassionati, una interessante sfida di un gioco privo di casualità che richiede l'utilizzo simultaneo di svariate abilità, accompagnato da una componentistica sicuramente molto appariscente.



FAMIGLIE

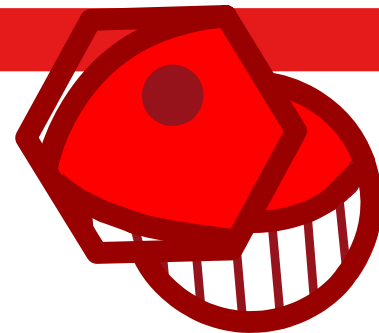
OCCASIONALI

ASSIDUI

MDM

TANIS





Hamburgum

di Mac Gerdts; Eggertspiele, PD-Verlag, Rio Grande Games, 2007

[2-5 giocatori; 75 minuti]

Hamburgum è il terzo gioco sviluppato da Gerdts sulla meccanica della "rondella". Dopo due giochi di argomento bellico, questo è stato il primo a tema esclusivamente economico.

I materiali sono quelli tipici dei giochi di Gerdts, quindi su uno standard piuttosto elevato per i giochi di tipo tedesco: una grossa plancia bilingue, con illustrazioni sotto la media, rappresentante la città di Amburgo (Londra dal lato inglese), divisa in sei quartieri, ognuno con una chiesa al centro. Funzionali fustelle di cartone, segnalini in legno e terracotta, nonché cinque campanelli di metallo completano la ricca dotazione.



I giocatori sono chiamati ad interpretare ricche famiglie di mercanti della città, decise a ottenere fama e prestigio contribuendo a costruire le cattedrali di Amburgo/Londra, senza perdere d'occhio gli affari personali.

Un passo alla volta

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

Le azioni disponibili sono:

- Zucchero, Tessuto, Birra: queste tre azioni permettono di produrre i corrispondenti beni. La produzione base è di una unità, ma è possibile aumentarla costruendo l'apposito edificio. Questo comporta una riduzione



permanente del valore di mercato del bene (aumentando l'offerta i prezzi scendono).

- Cantiere navale. Permette di costruire navi (al costo di un legno ciascuna), necessarie per vendere beni a prezzi vantaggiosi. Il porto è composto di tre banchine, ognuna delle quali ha una capacità pari al numero di giocatori. Se arrivano più navi della capacità della banchina, le navi vengono trasferite al secondo molo e così via. Navi più "vecchie" possono imbarcare meno merci (3,2,1).

- Commercio. Questa azione ha due possibili utilizzi, mutuamente esclusivi:

vendita di un qualsiasi numero di beni: imbarcando i beni sulle navi (ogni nave trasporta un solo tipo di risorse) il giocatore riceve l'attuale valore di mercato. Ogni altro bene può essere venduto alla città, incassando il suo valore minimo.

acquisto beni: con questa azione si possono comprare i materiali necessari per costruire gli edifici, le navi e le cattedrali (legno, mattoni e campane), in qualsiasi combinazione e quantità. L'aumento del costo è più che lineare con il numero di oggetti acquistati, per cui è necessario un compromesso fra efficienza temporale e resa economica.

- Municipio. Permette di costruire edifici, pagandoli un legno e un mattone ciascuno: alcuni aumentano la produzione di beni, altri danno altri benefici (navi, denaro). I giocatori possono costruire solo quelli adiacenti alle cattedrali a cui hanno fatto una donazione, e da lì espandersi lungo la rete di strade disegnata sul tabellone. Se un giocatore completa una cattedrale non ha più nessun vincolo sulla costruzione degli edifici.

-Chiesa. Con questa azione è possibile costruire uno o più stadi di una cattedrale, e/o valutare i segnalini donazione accumulati. L'entità delle donazioni aumenta al crescere del livello, partendo da un solo mattone per arrivare a denaro, mattone, campana e legno per l'ultimo livello.

Per ogni livello realizzato, il donatore ottiene un segnalino donazione che, quando valutato, dà punti vittoria in base ai possedimenti del giocatore, in termini di



palazzi nel quartiere, navi nel porto, donazioni fatte o edifici di una categoria. I segnalini non devono essere valutati appena ottenuti, ma ogni giocatore ne può conservare al massimo uno per tipo. Soltanto il giocatore che dona l'ultimo stadio della cattedrale riceve i punti vittoria per il suo completamento, nonché l'autorizzazione a costruire liberamente in città.

Il gioco finisce quando è costruita la sesta chiesa. Vengono valutati tutti i segnalini donazione conservati, e beni e soldi avanzati vengono convertiti in punti vittoria, per arrivare al punteggio finale.

Semplice e lineare

Hamburgum è probabilmente il più leggero dei giochi basati sulla rondella. Assolutamente deterministico e ad informazione completa, ha una durata sufficientemente contenuta anche in cinque giocatori. La possibilità di pianificare la propria mossa durante il turno degli avversari, la limitazione delle scelte imposta dalla rondella e la sostanziale "atomicità" delle mosse (specie se confrontate con quelle di Antike o di Imperial) annullano pressoché totalmente il rischio di paralisi da analisi. Contrariamente ad Antike, il gioco fluisce bene anche nella fase finale, in cui il gioco tende ad accelerare piuttosto che a rallentare.

In generale, l'evoluzione del gioco tende ad essere piuttosto semplice, e si riassume in un ciclo che prevede l'acquisto di materiali da costruzione, il loro utilizzo per costruire edifici, con i quali ottenere la produzione di più unità di una certa risorsa, che vengono rivenduti, utilizzando il denaro per ottenere più materiali, e così via... Certo, è possibile differenziare la strategia in base ai differenti tipi di segnalino donazione disponibile, ma il vincolo di poterne conservare uno solo per tipo obbliga alla



differenziazione e quindi all'appiattimento delle scelte, che tendono a limitarsi all'efficientazione delle azioni e alle corrette temporizzazioni.

In effetti in Hamburgum il turno di ciascun giocatore tende a diventare stereotipato, complice forse la disposizione delle azioni attorno alla rondella. L'assoluta assenza di fattori aleatori rende non particolarmente pronunciata la variabilità e la rigiocabilità, affidate ad alcune costruzioni aggiuntive incluse nella scatola.

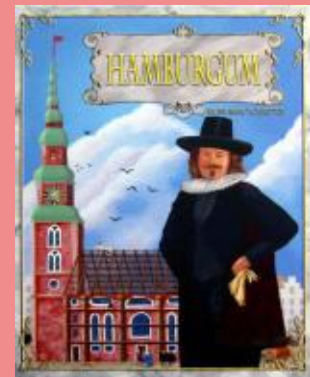
Si tratta quindi di un gioco adatto prevalentemente a giocatori occasionali, sia per la durata che per la complessità delle scelte e delle strategie utilizzabili.

Espansioni

Per Hamburgum Gerdts ha sviluppato due espansioni (Lisbona e Anversa) che prevedono nuove mappe e nuove regole, volte anche a correggere alcuni dei difetti precedentemente evidenziati.

In Lisbona, ad esempio, le tessere donazioni sono assegnate sempre nello stesso ordine e non scelte dai giocatori; la città non è divisa in quartieri, per cui le valutazioni sono fatte sull'intera città, e il costo delle donazioni è variato, includendo anche beni di consumo (incoraggiando la diversificazione della produzione). Il valore delle navi nella corrispondente tessera donazione è incrementato, incoraggiando quindi la produzione di navi e una evoluzione più dinamica dell'occupazione delle banchine del porto. Inoltre, tutte le volte che un giocatore si ferma sull'azione chiesa deve fare un'offerta in denaro pari a dieci volte il numero di edifici che controlla. Anversa ha sostanzialmente le

stesse modifiche delle regole, proponendo una nuova mappa e una rielaborazione della Amburgo originale.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



MDM



NAND



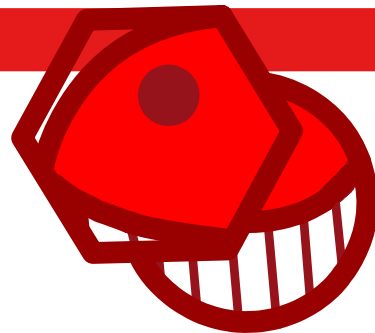
Ho trovato Hamburgum piacevole, nulla che faccia gridare miracolo, ma una buona miscela di meccaniche classiche (interconnesse tra loro, come piace a me), con ottimi materiali (fa piacere vedere mattoni di resina e campanelle di latta al posto del cartone). E' il più "euro" della trilogia della rondella (con Antike e Imperial) e quindi lo consiglio a chi vuole provare questa meccanica ma senza doversi confrontare direttamente (Antike) o indirettamente (Imperial) con gli altri giocatori

TANIS





di Fabrizio "Linx" Aspesi



Infinite City

di Brent Keith; Alderac Entertainment Group, 2009

[2-6 giocatori; 30-45 minuti]

La prima cosa che stupisce di questo gioco è il regolamento: 4 paginette piccole, caratteri grandi, illustrate e con tanto di esempio che prende una pagina intera. Mi sono ritrovato a girarmelo fra le mani e cercare nella scatola una legenda o altro materiale ausiliario.

In effetti le regole del gioco sono in apparenza semplici: consultate la vostra mano di 5 tessere quadrate, ne scegliete una, la piazzate adiacente ad un'altra tessera, senza alcun vincolo (niente strade, fiumi, mura o colori da far combaciare), marcandola, se volete, con una pedina del vostro colore e... applicate l'effetto della tessera.

In quest'ultima frase è contenuto tutto il gioco.

Gli effetti delle tessere sono infatti molto vari e dall'impatto spesso pesante sul gioco.

Ma andiamo per gradi e partiamo dal fondo: Infinite City è un gioco a punti dove componiamo un'ipotetica città

calando tessere che richiamano caratteristici edifici (il porto, la stazione, l'ambasciata, l'hotel...).

I punti si possono ottenere:

- controllando determinati edifici, che ve ne doneranno, alla fine del gioco, da 1 a 4 senza alcuna attinenza con l'importanza dell'edificio effettivamente rappresentato;
- formando gruppi di almeno 3 edifici adiacenti: un punto per ogni edificio del gruppo;
- possedendo la maggioranza di edifici con una particolare decorazione ad anelli: un punto per ogni edificio di quel tipo.

Durante il gioco cercherete quindi di calare tessere preferibilmente adiacenti ad altre con vostri segnalini per formare un gruppo con collegamenti multipli (più facile da difendere da attacchi atti a smembrarlo in gruppi inferiori a 3 pezzi) e cercare di impedire agli altri di fare altrettanto. In realtà è altrettanto

importante accaparrarsi gli edifici che valgono punti vittoria, ma ciò sarà possibile solo se vi capitano per le mani le tessere giuste. Per quanto riguarda le maggioranze è ancora peggio, a parer mio, o ti capitano in mano tessere con la decorazione da calare oppure non vedo perché sprecare buone tessere per accaparrarsele quando si può puntare direttamente alle tessere che valgono punti.

Gli effetti delle tessere che pescate passano dal quasi inutile...

"PIAZZA UNA TESSERA COPERTA"

che può solo vagamente servire a bloccare l'espansione di un gruppo avversario

o

"PUOI RIPRENDERE IN MANO FINO A 3 DEI TUOI SEGNALINI"

(perché dovrei? Male che vada se li finisco finisce la partita)

a...

"PESCA TRE TESSERE, SCEGLINE UNA E GIOCALA"





o tessere che praticamente ti raddoppiano la mano di tessere o te la fanno scambiare con quella altrui... preferibilmente proprio col giocatore che ha appena raddoppiato le proprie tessere.

In genere comunque gli effetti sono potenti e sconvolgono spesso l'equilibrio precedente sul tabellone eliminando o scambiando fra loro segnalini, aggiungendone su tessere vuote o scambiando fra loro le tessere stesse, formando o interrompendo gruppi.

A cercare di contenere questi elementi di rottura per le tattiche altrui intervengono una serie di tessere "power station" che bloccano le tessere adiacenti e i loro contenuti. Anche se il malintenzionato che vuole colpirti troverà sicuramente un'altra possibilità per farlo, sul piano di gioco.

Ne viene fuori un gioco molto movimentato dove non ci sono sicurezze e niente è deciso finché il piazzamento dell'ultima tessera non è stata fatta. Con enormi problemi di kingmaking, spesso involontario perché i giocatori difficilmente si metteranno a contare i punti propri e altrui prima della fine del gioco, non essendo agevole.

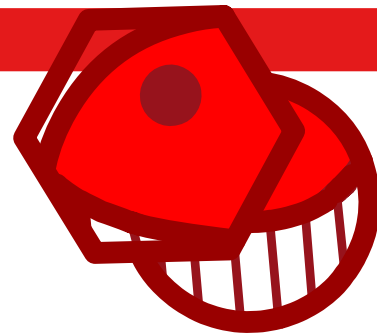
Considerato poi che il punteggio medio a fine partita si aggira sui 15/20 punti capirete che il semplice appropriarsi di un edificio che vale 4 punti di per se vuol dire spostare il 33% dei punti accumulati da un giocatore con un'unica mossa, regalata molto spesso da una pesca fortunata.

Capirete quindi perché non consiglierò questo gioco a nessun giocatore esperto: le giocate sono sempre pesantissime e

richiederebbe di essere seriamente ponderate... ma verranno facilmente contrastate e ribaltate dall'azione dei vostri avversari per il solo fatto che sembra stiate vincendo o per ritorsione contro azioni precedenti.

Nonostante ciò, il fatto che le azioni siano veloci e soddisfacenti nella loro esecuzione, porta questo gioco ad essere divertente, purché si sia disposti a giocarlo con spensieratezza e disinteressati al fatto che il risultato finale, la classifica a punti, sia redatta più dal caso e dai rapporti sociali fra i giocatori al tavolo che dalle effettive abilità messe in campo. Tanto, giocato in tal modo, la partita vi porterà via una mezz'oretta.





Manhattan

di Andreas Seyfarth; Hans im Glück, Rio Grande Games, 1994

[2-4 giocatori; 45 minuti]

Considerando che Andreas Seyfarth è autore di giochi non professionista, il suo curriculum è sicuramente impressionante. Autore di Puerto Rico, che ha detenuto la prima posizione su BoardGameGeek per lungo tempo e ancora lotta per la seconda (nell'eterno altalenarsi con Agricola), nonché uno Spiel des Jahres nel 2006 con Thurn und Taxis, semplice ma interessante gioco di collezione e piazzamento... Beh, in realtà gli SdJ vinti sono due, in quanto nel 1994 ha ottenuto l'ambito riconoscimento proprio con Manhattan, gioco di costruzione di grattacieli e oggetto di questo pezzo.

I materiali sono quelli tipici dei giochi German degli anni '90: un grande tabellone vagamente psichedelico (dove sono rappresentati i centri di 6 città, ciascuno composto da 9 lotti), un mazzo di carte e dei segnalini impilabili di plastica (di altezze variabili da 1 a 4 piani) in improbabili colori.

Gioca una carta e piazza

La preparazione del gioco è semplicissima: si mescola il mazzo di carte, se ne danno quattro a testa, e ogni giocatore prende i 24 pezzi del suo colore. Il gioco si svolge su quattro turni, e ogni turno inizia con la scelta da parte dei giocatori di sei dei

loro pezzi (composti inizialmente da 3 elementi di 4 piani, 4 elementi di 3 piani, 6 di 2 piani e 11 composti da un singolo piano): quelli saranno gli unici utilizzabili per il turno.

Il gioco procede quindi molto semplicemente giocando una carta (che indica il lotto in cui si può costruire), piazzando in una delle sei città uno dei propri pezzi scelti all'inizio del turno e ripescando una carta. Le carte non indicano la posizione assoluta del luogo di costruzione, ma relativa all'orientazione rispetto al tabellone: escludendo il lotto centrale, due giocatori necessitano di carte diverse per piazzare un pezzo nello stesso lotto.

Le regole per il piazzamento sono molto semplici:

- 1) Si può sempre costruire un proprio pezzo su un lotto vuoto (che non abbia pezzi di nessun giocatore).
- 2) Si può sempre piazzare un proprio pezzo su un blocco occupato da un proprio grattacielo (un giocatore controlla un grattacielo se il pezzo sulla sua sommità è del proprio colore).
- 3) Si può costruire un pezzo su un grattacielo controllato da un altro giocatore solo se così facendo si supera o eguaglia



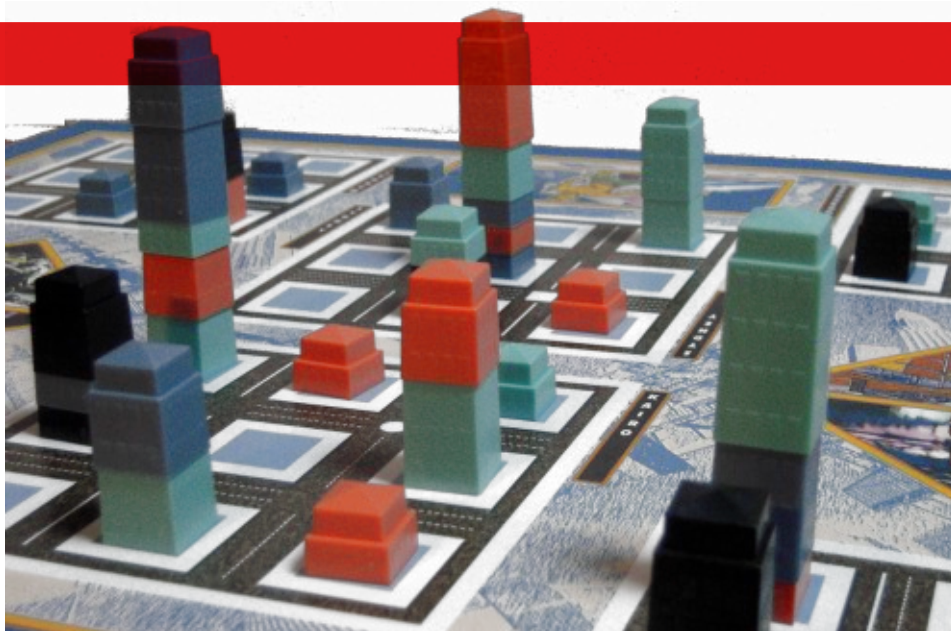
con i propri piani il numero di quelli posseduti dall'attuale controllore.

Alla fine di ciascuno dei turni (quando tutti i giocatori hanno giocato i loro 6 pezzi) viene effettuata una valutazione che tiene conto di tre fattori:

- a) Al controllore del grattacielo più alto fra tutti quelli costruiti sul tabellone vengono attribuiti 3 punti;
- b) per ciascuna delle città, il giocatore che controlla più grattacieli rispetto agli altri riceve due punti vittoria;
- c) ogni giocatore riceve un punto vittoria per ogni grattacielo che controlla sul tabellone.

Il primo giocatore cambia in senso orario, e ricomincia un nuovo turno con la selezione di altri sei pezzi.





Occasioni e caccia al primo

Manhattan è un gioco molto semplice, tuttavia propone continuamente scelte piuttosto interessanti: innanzitutto l'approccio alla generazione dei punti vittoria richiede di valutare se è opportuno combattere per il controllo del grattacielo più alto, della maggioranza in una o più città, oppure se è preferibile dedicarsi alla proliferazione di piccoli edifici. Questa scelta si ripercuote direttamente sui sei edifici selezionati all'inizio del proprio turno e, più in generale, sulla condotta da tenere, che può essere aggressiva - nel tentativo di strappare alcuni edifici chiave per la propria strategia - oppure di mantenimento ed espansione.

Ovviamente, come succede in molti dei giochi basati sulla collaborazione competitiva fra giocatori, la componente tattica di reazione alla (o sfruttamento della) mossa del giocatore precedente è una componente fondamentale: in Manhattan questo fattore è limitato dall'utilizzo delle carte, che vincola il posizionamento dei pezzi. Sta al giocatore gestire in maniera opportuna la propria mano, e decidere se è più opportuno sfruttare l'occasione per effettuare una mossa a proprio vantaggio, oppure ostacolare un

avversario prendendo il controllo di un suo prezioso grattacielo...

Proprio in questo aspetto è insita quella caratteristica del gioco che può risultare sgradevole: un'interazione aggressiva, poco regolata, che rischia di indurre spesso ad attaccare chi si trova in vantaggio (forse solo in termini di punti vittoria piuttosto che di posizione sul tabellone), enfatizzando di conseguenza il metagioco e la parte "recitativa" che ad esso si accompagna. Se due o più giocatori si ostacolano fra loro in continuazione, sottraendosi ripetutamente il controllo degli stessi grattacieli, si assicurano soltanto l'eliminazione dalla contesa per il primo posto, così che, alla fine, sembra che il vincitore sia sempre quello che è riuscito a passare inosservato e quindi è stato il meno osteggiato dagli avversari.

Un altro aspetto che può lasciare perplessi deriva dal fatto che essere ultimi nell'ordine di gioco permette di effettuare una mossa che non può essere ulteriormente contrastata, e questo vantaggio risulta ancora più considerevole negli ultimi due turni di gioco. Dato che il primo giocatore cambia di turno in turno in senso orario, senza ulteriori accorgimenti, in tre giocatori il primo risulta sicuramente svantaggiato (perché giocherà per primo due volte); mentre in quattro giocatori le posizioni "migliori" a cui sedersi sono la seconda e la terza.

Considerate le suddette caratteristiche, la semplicità delle regole e la durata estremamente contenuta, Manhattan è sicuramente consigliabile a famiglie (per

cui ha anche un aspetto "educativo": scontrarsi frontalmente con una persona spesso causa la sconfitta di entrambi, mentre il punteggio più consistente - quello del grattacielo più alto - può essere superato dalla somma di piccoli punteggi) e giocatori occasionali (grazie anche alla parte informale di diplomazia che può evocare) piuttosto che a giocatori assidui.

Varianti

Esiste una variante molto diffusa, inventata da Erik Moore e Brian Bankler, che rende il gioco ancora più aggressivo. Serve un pezzo aggiuntivo, possibilmente la miniatura di un mostro (Godzilla, King Kong), che viene piazzata nel blocco centrale di una qualsiasi città. Ai fini delle nuove regole, le città sono disposte su una griglia 3 per 2, con i bordi esterni confinanti (come PacMan!). Quando un giocatore gioca una carta per piazzare un suo blocco, il mostro viene mosso nella direzione indicata dalla carta (ortogonale o diagonale); se viene piazzato un pezzo nel blocco centrale di una città, il mostro non si muove. Tutte le volte che il mostro si sposta nello spazio occupato da un grattacielo, questo viene raso al suolo. Questa variante aggiunge un altro livello di gioco, acuendone però i difetti sopra menzionati. Sceglietevi con cura dei compagni di gioco non permalosi, perché qualcuno si potrebbe arrabbiare se gli distruggete quel preziosissimo grattacielo di quattordici piani!



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

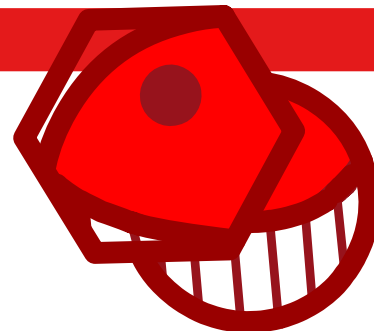


MDM



TANIS





Pueblo

di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer; Ravensburger, 2002

[2-4 giocatori; 60 minuti]



In un villaggio messicano, lo sciamano indice una gara di costruzione, che conferirà come premio il titolo di capo mastro costruttore. I contendenti si vedono obbligati a cooperare per costruire il Grand Pueblo, un edificio fatto da blocchi di pietra. A ciascun costruttore sono affidati blocchi di colore neutro, graditi allo sciamano, e blocchi del proprio colore. Dato che lo sciamano non gradisce che il colore dei giocatori sia visibile dall'esterno, controlla continuamente l'edificio in costruzione, per penalizzare chi contravviene alle sue istruzioni.

Un pezzo, una valutazione

Ovviamente Pueblo è un gioco astratto. I materiali sono molto buoni: due tabelloni spessi - un segnapunti e la plancia di gioco (raffigurante una griglia quadrata di lato 8, divisa in 4 quadranti, dove viene costruito il Pueblo, circondato da una cornice, dove si muove lo sciamano) - segnalini di plastica e cartone, e i pezzi da gioco, tridimensionali, di un materiale plastico piacevole al tatto, e un chiarissimo manuale in quattro lingue (italiano compreso).

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve il proprio materiale da costruzione: un pezzo del proprio colore più un certo numero di "coppie di costruzione", composte da un pezzo neutro e un pezzo del proprio colore. Tutti i pezzi hanno la stessa forma, e sono composti da quattro cubetti elementari (l'unica divisione possibile di un cubo di lato due in due pezzi uguali).

A turno, i giocatori posizionano uno dei loro pezzi nell'area di gioco, seguendo poche regole:

- se il giocatore ha soltanto coppie di costruzione davanti a sé, può scegliere quale dei due colori giocare (dividendo la coppia). Se ha un pezzo singolo, è obbligato a giocare quel pezzo.
- il pezzo deve essere all'interno della griglia.
- il pezzo deve essere completamente appoggiato, sul tabellone e/o su altri pezzi,
- non ci possono essere parti sospese sul vuoto o in equilibrio precario.

Quindi, il giocatore muove la pedina sciamano di un numero di passi compreso fra 1 e 4. Lo sciamano controlla la colonna visibile dalla casella in cui si è fermato, e attribuisce penalità a tutti i giocatori di cui vede il colore. La penalità inflitta è pari al piano a cui si trova il cubo colorato: un cubo al primo piano costa 1 punto, uno al terzo invece 3 punti. Le penalità sono cumulative, e quindi un costruttore distratto che avesse lasciato visibile il suo colore nei primi tre piani acquisirebbe 6 punti di penalità. Se lo sciamano si ferma in uno dei 4 angoli, viene invece valutata la



visione dall'alto del quadrante corrispondente. La penalità assegnata è di un punto per quadrato del proprio colore.

Quando i giocatori finiscono i loro pezzi, avviene la valutazione finale: lo sciamano compie un intero giro attorno al Pueblo, un passo alla volta, effettuando ogni possibile valutazione. Il giocatore che alla fine ha meno punti vittoria è il vincitore.

Tre varianti sono incluse nel regolamento:

- Cimiteri sacri: quattro tessere a forma di L sono piazzate sul tabellone all'inizio del gioco, e non possono essere coperte dai pezzi durante la partita.

- Asta per l'ordine di turno: due volte durante la partita l'ordine di turno viene deciso con un'asta in punti penalità.

- Demolizione: il gioco non si conclude con l'esaurimento dei pezzi e l'ultima valutazione, ma continua con i giocatori obbligati a demolire il pueblo, levandone un pezzo alla volta, mentre lo sciamano continua a girare con le stesse regole della costruzione.

Tridimensionalità

Pueblo si colloca in quella schiera di giochi astratti tridimensionali, che si differenziano dal solito gioco di tipo German ricco di aste, piazzamento lavoratori, investimenti ed esplorazioni. Il fattore collaborativo/competitivo è uno dei suoi punti di forza, e la costruzione finale è solitamente di effetto.

L'innovazione sostanziale rispetto agli altri giochi della categoria è la "valutazione continua" data dallo sciamano, che aggiunge una componente tattica, mitigando quella sensazione di iniziale

smarrimento tipica dei giochi con un unico obiettivo a valutazione finale (come succede nel caso di Medina).

L'elemento di disposizione spaziale può risultare difficoltoso per alcuni giocatori, ma in Pueblo esistono alcuni approcci che risultano vantaggiosi.

Innanzitutto, è opportuno piazzare i propri pezzi colorati nella parte centrale della plancia; questo aumenta le opportunità che vengano oscurati da altri blocchi, in quanto essi verranno necessariamente circondati, magari anche degli avversari, visto che l'alternativa di costruirsi sopra per lasciarli visibili allo sciamano è generalmente meno preferibile. In effetti, la costruzione ai piani elevati è da evitare: meglio piazzare un proprio pezzo sui bordi della plancia che costruire in posizione elevata: sia perché un solo quadrato visibile al terzo piano causa tanta penalità quanto due quadrati ai primi due piani, sia perché un pezzo che sventa sarà visibile da tre o quattro direzioni, mentre in pezzo in basso su un lato sarà solitamente visibile da una sola direzione. E se proprio dovete farlo, considerate il fattore tempo: costruire un blocco dove lo sciamano è appena passato fornirà tempo (e mosse) sufficienti per cercare di rimediare, piazzando un pezzo neutrale a coprire il pezzo colorato o, a mali estremi, ad affiancare pezzi colorati fra loro, in modo che si oscurino a vicenda, riducendo almeno in parte il danno di una doppia esposizione.



Verso la fine del gioco è importante cambiare il target, cominciando a considerare l'ultimo giro di ispezione dello sciamano piuttosto che le singole mosse. In genere la visione dall'alto causata dal passaggio negli angoli è meno importante delle altre posizioni, tranne che verso la fine del gioco.

Pueblo è un gioco piacevole, di complessità medio elevata, consigliabile a chi non ha problemi con la visualizzazione e la manipolazione geometrica tridimensionale. Il movimento dello sciamano può essere causa di parziale kingmaking, anche se questo succede raramente, sia perché la valutazione finale è difficilmente prevedibile ed è comunque una parte consistente delle penalità assegnate. Bello a vedersi, e sufficientemente divertente da giocare.





FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
MDM	



di Mauro "MDM" Di Marco



Blokus 3D - Rumis

di Stefan Kögl; Mummel Spielwerkstatt und Verlag, Mattel, 2003
[1-4 giocatori; 15-30 minuti]

Nei panni di improbabili costruttori Incas, i giocatori di Rumis sono invitati a ricostruire insieme alcuni edifici tipici della tradizione, cercando però di far prevalere il proprio contributo una volta che la costruzione sarà terminata.

Ogni giocatore è dotato dello stesso insieme di 11 pezzi tridimensionali, ottenuti da tutte le possibili giustapposizioni differenti di due, tre e quattro cubi elementari. Scelto uno dei quattro edifici a disposizione nella scatola, il gioco prosegue a turni, in cui ogni giocatore piazza uno dei suoi pezzi con le seguenti regole:

- il pezzo deve stare interamente dentro il perimetro dell'edificio,
- il pezzo deve essere appoggiato interamente su altri pezzi o sulla base dell'edificio,
- il pezzo deve essere calato dall'alto,
- il pezzo deve essere in contatto (almeno per la faccia di uno dei cubetti elementari) con un pezzo dello stesso colore.
- il limite di altezza di ogni edificio deve essere rispettato,
- finché un giocatore può piazzare un pezzo, deve farlo.

Il gioco finisce nel momento in cui nessun giocatore può piazzare i suoi pezzi. A quel punto il punteggio viene attribuito nel modo seguente: guardando la costruzione dall'alto (considerando quindi solo il "tetto"), ogni cu-

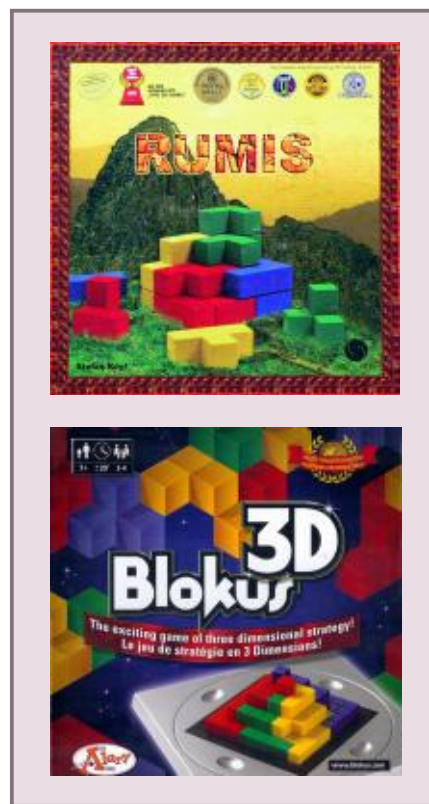


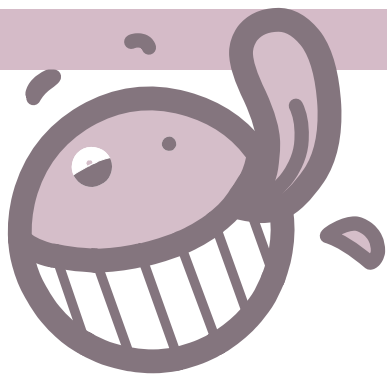
betto elementare vale un punto; per ogni pezzo avanzato (che il giocatore non è riuscito a piazzare) il giocatore perde un punto. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Ovviamente, Rumis è un gioco astratto (che ha vinto il Premio MENSA nel 2004, e ha ricevuto la raccomandazione dello Spiel des Jahres nel 2003). Le regole sono estremamente semplici, e il gioco risulta essere veloce e spietato. Le prime mosse possono sembrare tranquille e inoffensive; il gioco si mantiene fluido fino a metà partita, in cui la situazione si cristallizza, l'obiettivo diventa chiaro e a questo punto si capisce che sono proprio le mosse precedenti ad averci portato in una buona o cattiva situazione. Questo accade perché il gioco ha solo un obiettivo finale, e non una valutazione continua, come accade per esempio in Pueblo. Da questo punto di vista, Rumis è simile a Medina: conta solo la condizione finale della plancia, che non è facile da visualizzare all'inizio del gioco. Rispetto ai due titoli menzionati, Rumis ha il grande vantaggio di essere molto più breve (si gioca in circa la metà del tempo).

La rigiocabilità è garantita dalle quattro mappe, mentre molte altre sono disponibili nel database di BoardGameGeek (alcune delle quali estremamente scenografiche una volta completate).

Esistono due versioni sostanzialmente diverse del gioco: la prima ha i pezzi fatti di legno, mentre la seconda è interamente di plastica, ma include nella scatola un comodissimo piano girevole su cui appoggiare le mappe degli edifici, in modo da non dover girare attorno al tavolo per studiare la situazione.





Turmbauer

di Matt Mette; Kosmos, Good Company Games, 2011

[2-4 giocatori; 45 minuti]

Turmbauer (Cornerstone Essential) è la riedizione in formato ridotto di Cornerstone, edito nel 2008, a cui è stato attribuito il premio Mensa Select nel 2009. Si tratta di un gioco astratto di posizionamento tridimensionale che, utilizzando dei pezzi analoghi a quelli di Rumis/Blokus 3D, mescola meccaniche di destrezza (alla Bausack) con meccaniche di posizionamento/blocco (alla Die Aufsteiger/The Climbers). I giocatori costruiscono insieme una torre, cercando di far arrivare il loro segnalino più in alto rispetto a quello degli avversari.

La dotazione di ogni giocatore consiste di un segnalino, due dischetti "mossa extra" e 6 coppie di pezzi, ognuno dei quali è composto da un numero crescente di cubi elementari (da uno a sei), con un pattern alternato fra il colore del giocatore ed un colore neutro.

Durante il proprio turno il giocatore lancia due dadi. Se i risultati sono diversi, sceglie uno dei suoi pezzi che sia composto da tanti cubi quanto è il risultato di uno dei dadi e lo piazza sulla torre, tenendo conto che il pezzo non può appoggiare sul tavolo (se non durante il primo turno), non può schiacciare i segnalini

degli altri e deve rispettare l'alternanza fra colori dei giocatori e colore neutro, realizzando un motivo a scacchiera. Se i due dadi hanno lo stesso valore, il giocatore può posizionare uno qualunque dei suoi pezzi.

Il giocatore può quindi spostare il suo segnalino, cercando di farlo salire verso la sommità della torre, considerando che questo può solo salire o scendere di un livello alla volta, e può muoversi solo su cubi neutri (non occupati) o del proprio colore: altri segnalini e cubi del colore degli avversari non possono essere attraversati.

I due dischetti "mossa extra" servono per sfuggire alle maglie delle regole: spendendone uno in fase di piazzamento del pezzo, è possibile scegliere il blocco da aggiungere alla torre ignorando il risultato dei dadi; durante la fase di spostamento del proprio segnalino permette di salire (o scendere) un gradino di ampiezza due, oppure di scavalcare segnalini e passare sui cubi dei colori degli avversari, che altrimenti sarebbero invalicabili.

Il gioco finisce se tutti i giocatori hanno posizionato i loro pezzi, oppure se la costruzione crolla. In entrambi i casi il giocatore il cui segnalino si trova(va) più in alto (a meno che non si tratti di chi ha causato il crollo) è il vincitore. In caso di parità lo spareggio avviene con criteri diversi a seconda che la torre sia crollata o meno (il numero di cubi elementari non piazzati / il pezzo del proprio colore più elevato).

I materiali sono composti da cubetti di legno incollati insieme, e la qualità dell'incollaggio non è elevatissima, il che rende la costruzione piuttosto instabile (un bene? un male? decidete voi). Il gioco scorre via piacevolmente, iniziando come gioco di piazzamento tridimensionale piuttosto strategico (per quanto lo conceda il lancio



dei due dadi) ed evolvendo nelle fasi finali in un gioco di destrezza. In ciascuna delle due categorie Turmbauer viene superato dai diretti avversari. Tuttavia l'aspetto collaborativo, l'assenza dell'eliminazione di giocatori (contrariamente a Bausack il gioco termina se la torre crolla) e la facile reperibilità (The Climbers è acquistabile solo dall'editore tedesco) ne fanno una valida alternativa nella peraltro non affollata nicchia di giochi brevi che mescolino destrezza e strategia.





di Mauro "MDM" Di Marco

Sandwich

di Christophe Raimbault; Le Joueur, 2010
[3-6 giocatori; 15 minuti]



Un mazzo di 56 carte, completamente occupate dalle illustrazioni di altrettanti generi alimentari, sono il cuore di questo portabilissimo party game (la scatola è quadrata, 9 cm di lato, e alta 2,5 cm) che obbliga i partecipanti a confezionare panini con ingredienti raccattati in fretta e furia.

Il gioco dura tre turni, tutti strutturati nello stesso modo. Ogni giocatore riceve a faccia coperta 9 carte ingrediente, che lascia impilate, senza guardarle, davanti a sé. Per altrettanti turni, i giocatori scoprono simultaneamente una carta dalla cima del mazzo, e fra tutte quelle scoperte ne afferrano una a loro scelta. Non si può scegliere la propria carta, a meno che non sia l'ultima rimasta.

Con i 9 ingredienti così ottenuti ogni giocatore prepara 3 "panini", ovvero 3 gruppi di tre carte che realizzino una ricetta plausibile; quindi consegna (a faccia coperta) un panino a ciascuno dei tre giocatori che lo seguono in senso orario. Alla fine dell'operazione, ogni giocatore avrà davanti a sé 3 panini preparati da 3 diversi giocatori.

Inizia la fase di "degustazione": il giocatore descrive a voce alta la ricetta dei 3 panini, scegliendo quello che preferisce (il migliore, o comunque il meno disgustoso) e quello che invece gradisce di meno. Il giocatore che ha preparato il miglior panino riceve 3 punti, chi ha preparato la seconda scelta ne riceve 2.

Inizia quindi un nuovo round: tutti gli ingredienti vengono rimescolati insieme, e vengono ridistribuite 9 carte coperte a ogni giocatore. Alla fine del terzo round, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.



Se conoscete anche la lingua francese, potrete usufruire di un certo numero di varianti, quali ad esempio introdurre durante la fase di preparazione dei panini la possibilità di effettuare scambi uno ad uno degli ingredienti con i vostri avversari, oppure premiare a turni alterni i panini più buoni e quelli più disgustosi, nonché nel caso di cinque o sei giocatori, di variare la distribuzione dei panini realizzati (alternandola fra i tre

giocatori di destra e i tre di sinistra), per cercare di indovinare i gusti di tutti i partecipanti. Ancora più interessante, di distribuire i panini con le carte a faccia scoperta, illustrando a ciascuno dei destinatari i pregi della ricetta, e la vostra scelta accurata e appassionata degli ingredienti... d'altronde, come si sa, la presentazione è la parte più importante!

Sandwich è un modo divertente per passare un quarto d'ora in compagnia, cercando di indovinare (o almeno di arrivare a conoscere) i gusti delle persone con cui si gioca (o addirittura le loro intolleranze alimentari!). Il tema è uno dei punti di forza del gioco, proprio perché si discosta dai classici argomenti triti ed abusati. Il meccanismo di scelta, che ricorda quello di Factory Fun o Pack & Stack si adatta perfettamente alla leggerezza del gioco, mentre la fase di valutazione è fonte di risate e simpatici commenti. Peccato per la traduzione incompleta, che rende il gioco godibile solo parzialmente.

Consigliato a giocatori occasionali e a tutti quelli che cercano un partygame ultratascabile dalla brevissima durata. Giocatori accaniti e cerebrali è bene che guardino altrove.





Hawaii

di Gregory Daigle; Hans im Glück, Rio Grande Games, 2011
[2-5 giocatori; 60-90 minuti]

Prima opera pubblicata di Gregory Daigle, Hawaii conduce i giocatori su una delle isole del famoso arcipelago, a costruire dei villaggi, per ottenere punti vittoria.

I materiali sono ottimi e abbondanti, come è nella tradizione Hans im Glück: un tabellone modulare, (rappresentante un'isola, divisa in 10 regioni di foresta e una spiaggia) molte tessere ben illustrate, segnalini di legno sagomati – che rappresentano le tre valute del gioco: i piedi, le conchiglie e la frutta (valuta jolly, che però deve sostituire integralmente una delle altre).

Il gioco dura cinque turni, in cui i giocatori muovono attraverso le varie sezioni dell'isola il proprio segnalino capo tribù per acquistare edifici con cui sviluppare i propri villaggi, oppure per eseguire una delle tre azioni disponibili sulla spiaggia. Ciascun turno è strutturato nel modo seguente:

1) Preparazione: in questa fase vengono sorteggiati sia il massimo numero possibile di acquisti che il costo di ciascuno di essi per tutte le 10 zone boschive dell'isola (i costi variano da 2 a 6 conchiglie), utilizzando degli appositi segnalini costo.

2) Azioni: seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore muove il proprio segnalino su una delle zone dell'isola (pagando il costo dello spostamento in piedi).

Se si tratta di una zona boscosa, prende un gettone costo e poi acquista una delle tessere presenti; è possibile pagare (in conchiglie) la cifra indicata oppure il doppio. In questo caso si otterrà una versione potenziata della tessera. Tali tessere possono essere capanne, abitanti, piantagioni, canoe, idoli e pietre sacre, che hanno tutte una loro funzione durante la partita o a fine gioco. Tutte le tessere tranne le canoe vengono posizionate nella propria zona di gioco (a forma di L rovesciata, come quella di Vikinger

di Kiesling),

con precise regole

di posizionamento.

Se il giocatore va sulla spiaggia

(verso cui lo spostamento è sempre gratuito), può scegliere di:

- pescare, spendendo piedi e spazio sulle canoe per prendere gettoni pesce,
- visitare altre isole, spendendo piedi e spazio sulle canoe per ottenere punti vittoria e altri bonus indicati sulle tessere isola,
- passare il turno, scegliendo la posizione desiderata per il prossimo turno e ottenendo un ulteriore gettone costo.

3) Valutazione intermedia: i giocatori sommano il valore dei gettoni costo e dei pesci che hanno ottenuto durante il turno. Chiunque superi un valore predeterminato ottiene dei punti vittoria. I due punteggi più alti ottengono dei punti bonus. Conclude il turno un riapprovvigionamento delle valute.

Alla fine del quinto turno si ha una valutazione finale dei propri villaggi: non tutti forniranno punti vittoria; c'è un limite inferiore di lunghezza da superare, che viene ridotto acquistando gli idoli.

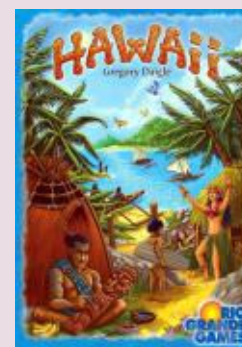
Hawaii è un gioco innovativo e interessante, più sottile di quanto non possa sembrare alla sola lettura del regolamento: molti sono i metodi per fare punti vittoria, tutti equivalentemente validi. La disposizione



delle rispettive zone di acquisto sull'isola, e la lotta per l'accaparramento di un particolare tipo di struttura rende variabile la loro reale efficienza di partita in partita.

Molte sono le scelte che il gioco impone: se acquistare le versioni potenziate o meno degli oggetti, se concentrarsi sui punti vittoria assegnati durante la partita o preferire quelli a fine gioco, e anche in questo caso, se creare pochi villaggi con molti elementi o tanti piccoli villaggi.

Il regolamento è piuttosto lungo (16 pagine) e nemmeno particolarmente chiaro (infatti arriva con una pagina di chiarimenti aggiuntivi).





di Mauro "MDM" Di Marco

2019: The Arctic

di Andrzej Kurek; SINONIS, 2011
[2-4 giocatori; 150 minuti]



Secondo uno scenario fantapolitico degno di un best-seller, nel 2019 le fonti di combustibile fossile sono quasi esaurite: solo l'Artico ha ancora ricchi giacimenti. Buona notizia per i giocatori, magnati di compagnie che estraggono in quel continente. Tuttavia i paesi che vi si affacciano (Unione Europea, Russia, Norvegia, Canada e Stati Uniti, ma anche la Cina, in continua crisi energetica) ne rivendicano il controllo, non disdegnando di ricorrere alle armi, oppure alla stesura di opportune leggi al "Consiglio Artico". Meno male che i soldi addomesticano la politica, e non è poi molto difficile influenzare le scelte di (quasi) tutti gli stati... così, infiltrando un esiguo numero di lobbisti nelle posizioni chiave, è possibile curare i propri interessi.

Il gioco dura al più nove turni, a meno che la Cina (che gioca in modo semiautomatico) non arrivi a controllare il Polo Nord. Ogni turno è composto da un certo numero di fasi. Le più importanti sono:

- Acquisizione influenza politica, in cui i giocatori, pagando denaro, posizionano i loro lobbisti attualmente non impegnati in una apposita traccia da cui andranno ad occupare i posti liberi (mai più di tre) nelle zone di influenza degli stati.

-Azioni degli stati: con un meccanismo di worker placement ogni lobbista si sposta dalla zona di influenza dello stato a una delle sei possibili azioni:

a) Diplomazia, con cui è possibile dichiarare guerra ad altre nazioni, oppure cambiare la scelta dello stato riguardante le tre leggi del Consiglio Artico sul controllo delle regioni in cui è suddiviso.



b) Produzione di navi.

c) Costruzione di piattaforme estrattive (queste sono dei giocatori e non dello stato, e possono essere in concessione statale - piattaforme legali - o costruite in modo illegale in mare non controllato).

d) Movimento delle navi. Se le condizioni diplomatiche sono di guerra, è anche possibile distruggere navi di stati avversari e piattaforme. Le piattaforme illegali possono essere distrutte più facilmente.

e) Finanziamento dello stato con le tasse.

f) Protesta sociale, che impedisce il funzionamento delle piattaforme nei settori controllati. Ogni giocatore può anche rifiutarsi di eseguire una delle azioni, per recuperare i propri lobbisti, mantenere la posizione per il turno successivo o proteggere le proprie piattaforme.

Completano il turno una fase di estrazione delle risorse e loro conversione in denaro e/o punti vittoria, nonché una fase di gestione delle leggi, che possono variare il metodo con cui le regioni dell'Artico sono assegnate ai vari stati.

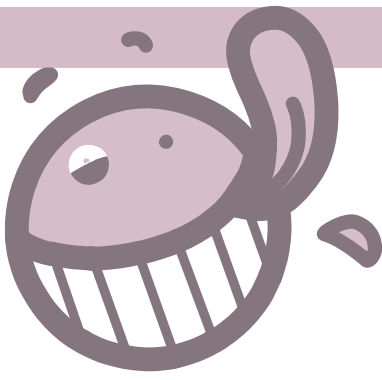
Oltre ai punti accumulati con la vendita delle materie prime, altri ne vengono assegnati alla fine del gioco, in base alle piattaforme possedute e le posizioni occupate dei lobbisti negli stati.

2019: The Arctic è un gioco complesso. Riprende il meccanismo del doppio livello (investitore/stato oppure investitore/compagnia) tipico

di molti giochi, come la serie 18xx, Imperial o Master of Economy (dello stesso Kurek). Contrariamente a questi titoli, però, il controllo delle entità non è quasi mai nelle mani di una sola persona (che magari cambia di turno in turno), ma spesso di due o tre giocatori, il che rende il gioco estremamente impegnativo, anche trascurando i notevoli cambiamenti indotti dalle leggi o l'effetto della Cina. La forte componente di interazione distruttiva può risultare sgradita ai giocatori che adorano coltivare il loro orticello: non c'è spazio per loro in 2019, dove invece bisogna ostacolare gli avversari appena è possibile.

Peccato che il regolamento sia a volte leggermente confuso e che i materiali, specialmente i segnalini di legno siano pessimi: i cubi risorsa della nostra copia erano saldati insieme dalla vernice colorata, i segnalini lobbista e navi di paesi diversi sono quasi indistinguibili in condizioni di illuminazione non ottimale (ad esempio sotto la luce artificiale).





Village

di Inka Brand, Markus Brand; Eggertspiele, Pegasus Spiele, 2011
[2-4 giocatori; 60-90 minuti]

L'ultima creazione della coppia Brand (Il Castello, Guatemala Caffè) ha avuto la sfortuna di non essere arrivato in tempo per lo Spiel 2011, perdendosi così il conseguente bagno di folla.

Il gioco ha materiali buoni (in linea con gli standard Eggertspiele), e cala i giocatori nel ruolo di una famiglia in un piccolo villaggio, i cui membri di quattro successive generazioni cercano la loro "strada" (diventare artigiano, monaco, viaggiatore, agricoltore, membro del consiglio) in modo da essere poi ricordati dopo la loro "dipartita".

Il gioco si svolge su un numero indeterminato di round, così strutturati:
1) Fase di preparazione, dove a ciascuna delle possibili azioni viene associato un numero predeterminato di cubi, estratti a caso. Tali cubi rappresentano virtù e abilità che i membri della famiglia possono spendere successivamente.
2) Fase delle azioni. Ogni giocatore a turno prende un cubetto da una delle azioni che ancora ne ha (obbligatorio) ed esegue la corrispondente azione (facoltativo). Tali azioni richiedono l'utilizzo di un familiare e/o di alcuni cubetti virtù e/o di unità di tempo (che gioca un ruolo cruciale nella partita).

Tali azioni corrispondono ad uno dei minigiochi disponibili (il mercato, il viaggio, il consiglio comunale, la chiesa) o sono un mezzo per procurarsi altre risorse necessarie a progredire nei minigiochi (grano, soldi, familiari di nuova generazione, animali domestici, utensili, carri).

Ogni volta che un giocatore ha speso cumulativamente 10 unità di tempo, uno dei familiari più anziani presenti in gioco muore, lasciando il tabellone. Anche questa azione fa parte di un minigioco in quanto, a seconda del mestiere esercitato prima del decesso, il segnalino andrà ad occupare uno spazio nel memoriale del villaggio o, se tutti gli spazi relativi alla professione del compianto sono occupati, nelle tombe comuni. Proprio il riempimento completo del libro memoriale o delle tombe comuni determina la fine del gioco che, dopo una fase finale di valutazione (che eroga punti vittoria per ognuno dei minigiochi), decreta il vincitore.

Secondo uno schema che sta diventando sempre più diffuso, Village assembla una serie di minigiochi con una macromeccanica di raccordo. In questo caso la meccanica è semplice (richiede soloun minimo di pianificazione anticipata), ma molto interattiva (le attivazioni disponibili in ogni round sono contate e in molti casi assai contese), mentre particolare attenzione è stata dedicata a come i vari giochi interagiscono fra loro, dando una sensazione di sviluppo armonico della partita, anche in casi di strategie molto focalizzate.

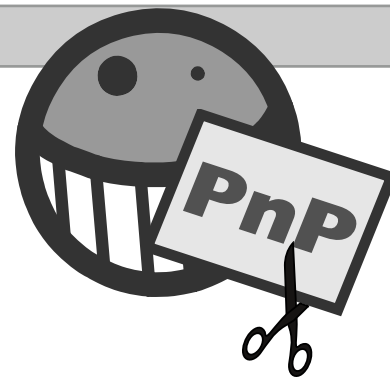
Valore aggiunto del gioco è la valuta "tempo", spesso alternativa ma anche ortogonale alle altre valute, introduce



una ulteriore dimensione da considerare nella condotta di gioco. La scomparsa dei propri segnalini con un ordine parzialmente prefissato e non necessariamente congruente con l'ordine di ingresso sul tabellone obbliga a considerare una serie di manovre tattiche molto interessanti: si tratta di un gioco incentrato sul ritmo e la corretta temporizzazione. L'ampio spettro di opportunità (specialmente all'inizio del round) e la necessità di considerare le possibili scelte degli avversari lo può rendere pronò alla paralisi di analisi, anche se generalmente la durata del turno di ogni giocatore è piuttosto breve.

Tutto sommato un gioco interessante, con una buona integrazione tema meccaniche, che non va a scapito di fluidità e semplicità delle regole.





La ILSA Bonita

di Paolo Mori
[2-4 giocatori, 30-45 minuti]

Eccoci qui, a tentare un altro folle esperimento. Stavolta abbiamo chiesto ad un nostro lettore, amico e autore di giochi da tavolo, di sviluppare in pochi giorni un gioco che si adattasse al tema del numero. Paolo Mori ha accettato di buon grado la sfida, confezionando questo "La ILSA Bonita" che adesso vi proponiamo. Tutto quello che vi separa dal gioco è una stampa, pochi minuti di bricolage, una manciata di spiccioli, qualche cubetto ed un dado. Niente che non sia disponibile nella vostra fornita ludoteca! Buon divertimento.

Mauro "MDM" Di Marco

REGOLAMENTO

Materiali

- una plancia di gioco raffigurante il territorio dell'Ilisa Bonita,
- 19 polimini di varie forme, rappresentanti gli edifici da costruire sull'isola.

I giocatori dovranno inoltre aggiungere:

- un dado a sei facce,
- denaro (es. 50 monete da un centesimo),
- 24 cubetti "Lavori in corso" in quattro colori (6 per colore).

Preparazione

Piazzate la plancia di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore prende 4 cubetti "lavori in corso" del proprio colore e 10 monete. Le monete potranno essere tenute in mano durante la partita, per nascondere la quantità agli altri giocatori.

Accanto alla plancia disponete, a faccia in su, i 17 edifici, i cubetti "lavori in corso" e le monete non utilizzate. Il giocatore che ha stampato ed incollato il gioco è il primo giocatore, e prende il dado.

Gioco

Il turno procede in senso orario a partire dal primo giocatore. Nel suo turno il giocatore può compiere queste due azioni, nell'ordine indicato:

1. Costruire un edificio (opzionale)
2. Mettere all'asta un lotto di terreno (obbligatorio)

Costruire un edificio

Se all'inizio del suo turno il giocatore ha uno o più cubetti "lavori in corso" del suo colore sulla plancia, può dichiarare i lavori chiusi e costruire un edificio. Per fare questo, rimuove dalla plancia uno o più dei suoi cubetti "lavoro in corso" e posiziona una tessera edificio che occupi esattamente le caselle occupate in precedenza dai suoi cubetti. Se questo non è possibile (non è disponibile una tessera corrispondente), non può costruire un edificio.

Il giocatore che ha costruito un edificio riceve le monete indicate nel cerchio, i cubetti "lavori in corso" pari al numero dei simboli triangolari presenti nell'edificio, il numero di punti vittoria indicati nello scudo. In alcuni casi questi valori vanno moltiplicati in base alle condizioni riportate sull'edificio stesso. Riceve inoltre una moneta aggiuntiva per ogni edificio presente sull'isola e adiacente ortogonalmente a quello appena costruito.

Dopo aver costruito un edificio, il giocatore può lasciare un cubetto "lavori in corso" del suo colore sopra l'edificio stesso, per indicarne la proprietà (e ricevere punti vittoria a fine partita).

Mettere all'asta un terreno

Il giocatore tira un dado e lo posiziona su una qualsiasi casella libera della plancia contrassegnata dal numero tirato. Se tutte le caselle con quel numero sono state occupate, può posizionare il dado su una qualsiasi casella libera. Questa casella rappresenta il lotto di terreno che viene messo all'asta.

A partire dal giocatore alla sua sinistra e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha una sola possibilità di fare un'offerta al rialzo per il lotto in questione. Quando tutti gli altri giocatori hanno fatto la loro offerta (o hanno deciso di non prendere parte all'asta), il giocatore che ha messo all'asta il lotto può decidere se accettare l'offerta più alta, prendendo le monete, o se fare la stessa offerta per occupare lui il lotto messo all'asta. In questo caso, le monete andranno pagate alla 'banca', cioè rimesse nella riserva comune. In ogni caso, il giocatore che vince l'asta spende i soldi offerti e posiziona un cubetto "lavori in corso" del proprio colore al posto del dado. Se il giocatore non ha nella propria riserva un cubetto "lavori in corso", sarà costretto a spostarne uno già presente sulla plancia.

Una volta terminata l'asta, il dado viene passato al giocatore alla sinistra.

Fine del gioco e vincitore

Il gioco termina quando tutti gli spazi vuoti hanno lo stesso numero. Si procede ad un ultimo giro di tavolo in cui ognuno può costruire, se ne ha possibilità, uno o più edifici negli spazi occupati dai propri cubetti "lavori in corso".

Chi ha costruito (lasciandovi sopra i cubetti "lavori in corso") il numero maggiore di edifici tra loro adiacenti riceve 3 pv.

I giocatori con più denaro ricevono 3 pv. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Il gioco termina anche se qualcuno riesce a costruire il Palazzo Reale (l'edificio a forma di "U"). In questo caso quel giocatore vince la partita.



Carcassonne

iPhone/iPad - Sviluppatore: TheCodingMonkeys

1-5 giocatori: AI e Multiplayer (pass'n'play e online)

[lingue supportate: Inglese, Tedesco – Versione testata: 2.41 del 17/12/2011]

Carcassonne è un gioco di piazzamento che si spiega in due minuti e si può giocare per anni, a volte capita di incrociare un meeple (l'omino icona del gioco) nei posti più strani, a me è successo su Apple Store. Era lì, incorniciato, che ammiccava sopra la scritta Carcassonne. Molto scettico installo, avvio, strabuzzo gli occhi ed esclamo SI PUO' FARE!! Non riesco a credere che una singola App potesse stillare l'essenza di un gioco che fino ad allora era stato quasi un incubo per molti monitor. Bene adesso è possibile giocarci anche su iPad, potrei chiudere qui ma dato che mi diverto continuo ancora un po'.

Una volta avviato il programma ci imbattiamo subito in una prima, piacevole, sorpresa: oltre al gioco in modalità local e internet, c'è un solitario originale tutto da scoprire. Niente male! Navigare nel menù è piacevole e molto intuitivo e in pochi tocchi si riesce ad impostare una partita, creare un proprio alter ego, consultare il manuale, una classifica ecc.

Se il gioco è noto, vedremo, il solitario è quanti di più semplice si possa immaginare: utilizzando le regole di piazzamento tessere del gioco base al giocatore è chiesto di riuscire a costruire strade e città di grandezza crescente da 2 a 6 in modo progressivo, quindi se si costruisce una strada da 4 prima di quella da 3 la strada appena terminata non verrebbe validata ai fini della sequenza. Una volta raggiunto l'obiettivo il gioco termina. Meno pezzi abbiamo utilizzato e più è compatta la distribuzione di tessere più sarà alto il punteggio finale. Ultima chicca, la sequenza di tessere sono determinate, ognuna chiamata con un nome di città, pertanto è possibile impegnarsi per migliorare la propria performance su ogni singola sequenza. In fin dei conti il solitario potrebbe essere un gioco a sé senza problemi.



Il gioco vero e proprio include il set base e, acquistabili in app, le prime due espansioni: Fiumi e Inns Et Cathedral. La grafica è molto curata e la musica offre un piacevole sottofondo. L'eccellenza emerge in tutto quello che concerne la trasposizione su tavoletta: l'interfaccia è naturale e permette di giocare fluidamente senza problemi e di seguire con facilità il corso della partita (la meccanica del gioco aiuta.), è possibile definire un numero arbitrario di utenti "umani" personalizzabili con colore preferito e foto, in più si possono avviare più partite, il programma tiene traccia e possono essere riprese in seguito.

Si possono organizzare incontri con personaggi di varia difficoltà e con stile di gioco differenti, vi assicuro che alcuni sono ostici. Al tutto si aggiunge un classico sistema di classifica sul sistema di ELO che aumenta il livello di sfida.

Il multiplayer è versatile e si articola su tre livelli:

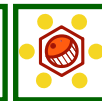
1) pass'n'play più giocatori si possono sfidare sulla stessa tavoletta e organizzare partite inserendo anche personaggi controllati dall'AI
2) multiplayer su rete locale (wi-fi, bluetooth), un giocatore avvia la partita a cui altri device si uniscono, la cosa molto divertente è che sono possibili le combinazioni più strane, tipo due

giocatori giocano su un device in rete con altri due su un altro device che prevede anche un giocatore controllato da AI, wow!

3) via internet dove è previsto un quick play (limitato a soli due giocatori, per me l'unico neo) oppure a invito con un sistema di allerta via email molto ben congegnato che si interfaccia benissimo con il sistema delle notifiche di iOS5. Anche per quanto riguarda il multiplayer ci troviamo di fronte ad uno dei sistemi meglio congegnati che mi sia capitato di provare, nel mio personale ranking al momento è secondo solo a BANG! A meno che solo la parola Carcassonne non vi faccia venire l'orticaria, questa applicazione è un must have.

NAND

La versione Android di Carcassonne è, tutto sommato, appena sufficiente. La grafica non è all'altezza di altre trasposizioni per Android (ad esempio i Coloni di Catan) ma è funzionale, l'interfaccia è comoda e si gioca senza incertezze. Le uniche modalità di gioco sono quella in solitario (e l'AI è abbastanza scarsa) o passandosi il dispositivo e l'unica espansione implementata fin'ora è il Fiume Il. In conclusione, proprio il minimo indispensabile per poter giocare a Carcassonne sul proprio cellulare/tablet, nulla di più.



Bambini e "gioconi"

Da qualche mese mi pongo una domanda: ha senso, per un giocatore esperto, con l'armadio pieno di giochi, comprarne di nuovi solo per avere dei giochi "adatti" da giocare con i propri figli piccoli?

La risposta ovvia parrebbe sì. Se esistono giochi concepiti per giovani età ci sarà un perché!

La mia esperienza però va in tutt'altro senso e col tempo mi sto convincendo che non è affatto così: i bambini sono in grado di giocare e divertirsi anche con gran parte dei giochi che popolano i nostri armadi, purché lo facciano insieme a noi. Sicuramente lo sono i miei.

Badate bene: non potete pensare che un bambino di 5 anni competa con voi in un gioco di una certa sostanza o pretendere che arrivi sempre a finire una partita che talvolta si protrae oltre le due ore; quello che vi sto dicendo è che potreste divertirvi a giocare con lui senza "abbassarvi" ad adattarvi ad un gioco concepito per bambini che, presumibilmente, vi stuferà fin dalla seconda partita.

Per me tutto cominciò quando Moemi aveva tre anni e mezzo (ma sappiate che era sicuramente precoce, visto che le stesse cose ho potuto farle fare al fratello solo quando superò i 4 anni di età). Prima di allora aveva solo familiarizzato e giocato con i materiali dei miei giochi, procurando spargimenti di pezzi, l'usura della torre di Shogun e la rottura dei tabelloni di Vinci e Battlelore: far piacere i giochi da tavolo ai propri figli ha un costo, sappiatelo.

Quando cominciai ad imporre delle regole per poter giocare coi miei giochi lei le accettò e incominciò a giocare veramente ai giochi da tavolo insieme a me.

Ad un bambino non potrete mai mettervi a spiegare le regole di un gioco PRIMA. Scordatevelo. La partita stessa è una specie di tutorial e il gioco deve essere adatto a permetterlo. Al tempo giocai con Moemi almeno a "In the year of the dragon", "Elasund", "Lost Valley", "Coloni di Catan" e "Conquest of Fallen Land", "Evo".

Si parte distribuendo i materiali, lasciando ovviamente scoperte sul tavolo tutte le carte (se il gioco non ne può fare a meno) e proponendo al bambino, di volta in volta due o tre mosse diverse, spiegandogliele in modo simulativo.

Il piacere del bambino infatti è quasi sempre nel compiere piccole missioncine e vederne gli effetti, mai proiettato verso un futuro più lontano dei prossimi 5 minuti: costruire la casetta, calare il guerriero con l'armatura grossa sull'esagono e prendere i soldi, comprare gli ombrellini per il dinosauro...

Mano a mano che passa il tempo e i turni il vostro pargolo comincerà a saper fare sempre più cose. E altre ne vedrà fare da voi, spiegate con enfasi ed entusiasmo.

Spesso il vostro piccolo avversario, vedendo che le sue mosse danno dei risultati (qualsiasi mossa né dà, in genere), si intestardirà magari a ripetere più volte le stesse. Ma ciò non è un male: scoprirà da solo i limiti delle sue strategie. Talvolta anzi vi stupirà scoprire che la balorda strategia adottata gli ha portato dei risultati nient'affatto trascurabili: io stesso mi sono ritrovato più volte a perdere. Alle volte perché sperimentavo possibilità strane permesse dal gioco sottovalutandola, altre inspiegabilmente (o per merito di giochi dove l'abilità non sempre può essere messa a frutto).

All'inizio pensavo che tutto questo fosse dovuto ad una spiccata intelligenza e/o predisposizione di mia figlia, finché anche il secondo, Mattia, che da quando aveva raggiunto i 3 anni si era impegnato solo nel devastare i giochi intavolati con Moemi, cominciò a stare fermo (e zitto!) per quei 5 minuti necessari ad aspettare che gli spiegassi cosa poteva fare. Anche se non è stato facile limitare le mille possibilità che lui invece percepiva in ogni gioco...

Ora Moemi ha 7 anni e Mattia 5 e il mio maggior problema consiste nel far giocare loro più volte lo stesso mio gioco, visto che vorrebbero sempre provarne di nuovi. Ovviamente posso anche proporre loro giochi da tavolo per bambini, che vengono accolti con lo stesso entusiasmo e rigiocati quanto gli altri giochi (poco) se non meno.

La mia opinione, quindi, è che i bambini non percepiscano tutta la difficoltà che noi vediamo nei giochi. Anche perché, in fondo, non leggono il manuale (come molti giocatori anche adulti) e non pretendono di capire tutto in una volta: sono abituati ad avere a che fare tutti i giorni con cose per loro nuove e qualcuna in più non fa differenza, purché possano apprenderle con calma e con un supporto adeguato. Invito quindi tutti i papà giocatori a provarci a loro volta... e magari a farmi sapere la loro esperienza.

Vi lascio ora con qualche condensato di esperienze di gioco adulto fatto coi miei figli negli ultimi tempi. Chissà che non vi sia d'ispirazione...

Thunderstone (Dragonspire)

Gran gioco da fare coi bambini.

"Pesca sei carte. Ora conta quanti ATTACK hai. Mi raccomando una sola arma a persona! Hai abbastanza per ammazzare qualcuno nel dungeon? C'è luce per vederlo? Se non ce la fai conta i soldini e scegli cosa comprare"

Loro imparano a contare velocemente e tu ti diverti con la tua parte di solitario. Può capitare che vincano insistendo su certi oggetti o personaggi che stanno loro simpatici o che percepiscono come forti.

Partite fatte: almeno 5

Le case della follia

Si spiega in un niente e viene vissuto come una grande storia di paura di cui far parte. Moemi si premurava di dirmi "A me quei mostri lì mica mi fanno paura eh!". Mattia cercava di convincermi a barare per non far perdere gli investigatori (lo sapete vero che praticamente perdono sempre?).

Partite fatte: due o tre, sempre con storie diverse, ovviamente.

Gears of war

Anche questo è facilissimo da spiegare. Una volta che a muovere i mostri con l'intelligenza artificiale è l'adulto il bambino può divertirsi a fare quello che vuole. Il vero problema è che dovrete spiegare spessissimo cosa fanno TUTTE le carte che hanno in mano perché la grafica purtroppo non aiuta. Badate bene a non imporre il vostro gioco! Il bambino deve decidere da solo cosa fare! Al massimo interpretate il vostro ruolo e chiedete aiuto o fategli sapere al momento giusto che possono giocare la carta per seguirvi o per reagire al movimento del mostro. E dateci dentro col rumore della motosega!

Partite giocate: 5. Quattro perse. Ma con i miei amici non ho un coefficiente di vittorie migliore.

Macao

Per riuscire a farlo giocare dovete far loro percepire le carte come dei pesi in mano di cui liberarsi al più presto invece che come delle possibilità. In tal modo sceglieranno quelle più facili da calare (cosa che consiglio anche agli adulti, fra l'altro). I bambini si concentreranno sul prendere le merci e consegnarle prima degli altri. Voi dovrete invece seguire gli effetti di tutte le carte calate (sigh) per capire cosa potrete far usare loro. La scelta del colore dei cubetti da prendere è un'altra cosa che li diverte, con l'ansia di non poter lasciare turni dove non ne hanno nessuno da spendere.

Partite giocate: solo una perché l'hanno scoperto ultimamente. Ma ne faremo ancora.

Tobago

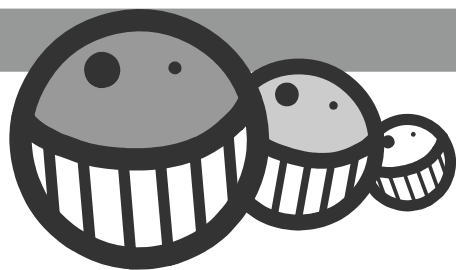
Non è adatto ai bambini. Fanno molta fatica a capire che indizi possono giocare e a visualizzare il concetto astratto che il gioco fa della caccia al tesoro. Nonostante ciò ogni tanto Mattia me lo chiede perché gli piace andare in giro con la jeep a raccogliere gli amuleti.

Partite fatte: almeno 4.

Carcassonne Hunters & Gatherer

Questo in realtà lo giochiamo perché piace a mia moglie, ma i bambini apprezzano tantissimo la formazione del megapuzzle. Hanno spirito di competizione (anche per contendersi il penultimo posto) ma fanno fatica a cercare la mossa che dà più punti. Piazzare la tessera è più un concetto estetico, per loro.

Partite fatte: almeno 10.



"City Building"

secondo BoardGameGeek (aggiornati al 19/3/2012)

Questa classifica è stata realizzata selezionando i giochi che appartengono alla categoria "City Building" (in cui i giocatori costruiscono e gestiscono una città in modo tale da essere più efficiente, potente e/o lucrativa di quelle degli avversari). Si tratta della classifica più compatta fra tutte quelle che vi abbiamo mai presentato!

1	Puerto Rico di Andreas Seyfarth; Albi, Alea, Filosofia Editions, Lautapelit.fi, Rio Grande Games, Stratelibri, 2002 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Farming	BGG rank: 3° (media 8,26 - 26638 voti)
2	Caylus di William Attia; Huch! & friends, Rio Grande Games, What's Your Game?, Ystari Games, 2005 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Medieval	BGG rank: 10° (media 7,97 - 13460 voti)
3	Ora et Labora di Uwe Rosenberg; Lookout Games, Uplay.it Edizioni, Z-Man Games, 2011 Giocatori: 1-4 Categorie: City Building, Economic, Industry/Manufacturing, Medieval, Religious, Territory Building	BGG rank: 23° (media 8,28 - 1460 voti)
4	The Princes of Florence di Wolfgang Kramer, Richard Ulrich; Alea, Nexus, Pro Ludo, Rio Grande Games, Ystari Games 2000 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Renaissance	BGG rank: 25° (media 7,76 - 9551 voti)
5	Glory to Rome di Ed Carter, Carl Chudyk; Cambridge Games Factory, Lookout Games, Uplay.it Edizioni, 2005 Giocatori: 2-5 Categorie: Ancient, Card Game, City Building	BGG rank: 77° (media 7,56 - 4587 voti)
6	The Settlers of Catan di Klaus Teuber; Giochi Uniti, Kosmos, Mayfair Games, Stupor Mundi, 1995 Giocatori: 3-4 Categorie: City Building, Civilization, Negotiation	BGG rank: 81° (media 7,50 - 32024 voti)
7	Carcassonne di Klaus-Jürgen Wrede; Hans im Glück, Lautapelit.fi, Rio Grande Games, Venice Connection, 2000 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Medieval	BGG rank: 86° (media 7,46 - 31809 voti)
8	Antiquity di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga; Splotter Spellen, 2004 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Civilization, Environmental, Medieval	BGG rank: 95° (media 7,90 - 1232 voti)
9	London di Martin Wallace; Mayfair Games, Treefrog Games, 2010 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Economic	BGG rank: 100° (media 7,56 - 2910 voti)
10	Cyclades di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc; Asmodee, Asterion Press, Editions du Matagot, REBEL.pl, 2009 Giocatori: 2-5 Categorie: Ancient, City Building, Civilization, Fighting, Miniatures, Mythology	BGG rank: 102° (media 7,55 - 3826 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Carcassonne
La Città
Singapore
Big City
Kaivai
Antiquity
Québec
Attika
City Tycoon
Urban Sprawl
Medina
Hamburgum
Infinite City
Manhattan
Pueblo
Blokus 3D – Rumis
Turmbauer
Sandwich
Hawaii
2019: The Arctic
Village



www.ilsa-magazine.net

numero 15