



DIAMONDS CLUB

THE TRADERS OF GENOA

LOUIS XIV

VEGAS

GOA

JAMBO

ARCADIA

EMERALD

SNAPSHOT

E MOLTO ALTRO...



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

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

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

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

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

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

www.ilsa-magazine.net

redazione@ilsa-magazine.net



Hanno collaborato: Fausto "Faustoxx" Berutti, Maurizio "Raistlin" Favoni, Francesco "Talitrus" Frittelli, David "Deiv" Malagoni.

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

IMMAGINE COPERTINA

Andrea Cugini
Kugio@tiscali.it

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



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



Evoluzione

Ormai non possiamo più nascondercelo: la frenetica e ininterrompibile catena di nuove uscite di giochi da tavolo ci obbliga a inseguire l'ultimo titolo, a discuterne pregi e difetti, avendolo provato magari un paio di volte appena prima di lanciarsi in frenetici e talvolta affrettati giudizi.

Uno dei motivi per cui mi piace essere redattore di ILSA è proprio l'approccio verticale che la contraddistingue, che permette di guardare i giochi da una prospettiva diversa e vedere come un tema o una meccanica sono stati sviluppati col passare del tempo da ingegni diversi.

L'aspetto è ancora più interessante quando la redazione si sofferma sull'opera di un unico autore, in quanto è possibile vederne l'evoluzione, la crescita e la maturazione. In questo numero parliamo di Rüdiger Dorn, rappresentante della scuola german "classica", evidenziatosi agli occhi dei giocatori grazie ad una quadripleta di titoli editi fra il 2001 (The Traders of Genoa) e il 2005 (Louis XIV), tutti caratterizzati da una certa complessità.

L'opera dell'autore si è poi successivamente differenziata, spaziando da reinterpretazioni originali di meccaniche classiche come lo sfruttamento di un mercato mobile (Arkadia) o il piazzamento lavoratori (Diamonds Club), per arrivare a giochi di destrezza (Snapshot) e a Vegas, partygame con i dadi che gli è valsa l'inclusione nella triplete dei giochi nominati per lo Spiel des Jahres 2012.

Una intervista di sei pagine vi permetterà inoltre di conoscere meglio l'autore Dorn, il suo rapporto con il processo di creazione dei giochi, il suo legame con un illustratore, Michael Menzel e molto altro ancora.

Poichè anche noi non siamo immuni al fascino della novità, completano il numero una serie di prime impressioni su giochi, più o meno nuovi, che la redazione ha provato di recente, più tutte le altre rubriche che caratterizzano ogni uscita di ILSA.

Non mi resta che augurarvi, come sempre, buona lettura, sperando che anche questo numero di sia di vostro gradimento!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Diamonds Club 4

Sotto la lente

Goa	10
The Traders of Genoa	14
Louis XIV	17
Arkadia	20
Emerald	22
Snapshot	24
Jambo	26
Relikt	29
Dragonheart	30
Robber Knights	32
Gargon	33
Vegas	34
Journey to the Center of the Earth	36
Los Mampfos	38

Prime impressioni

Africana	40
Belfort	41
Biblios	42
Ora et Labora	43
Kaispeicher	44
Targi	45
Sheepand	46
Summoner Wars	47
L'Isola Proibita	48
Ninjato	49

Non solo scatole

GetGamers 50

Giochi da tavoletta

Le Havre 51

Oltre i confini

Intervista a Rüdiger Dorn 52

L'altro editoriale

Spinti dal Basso 58

In fila per uno

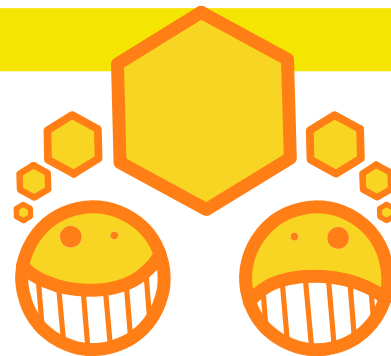
I giochi di Dorn 59



di Andrea "Liga" Ligabue & Paola "Paoletta" Mogliotti

Diamonds Club

di Rüdiger Dorn; Eurogames, Ravensburger, 2008
[2-4 giocatori; 75 minuti]



[Paoletta] Tra i diversi giochi pubblicati da Dorn con la Ravensburger, uno dei più recenti successi è intitolato Diamonds Club, edito nel 2008. La storia che fa da sfondo a questa esperienza di gioco è alquanto singolare, i concorrenti infatti, ricchi magnati di fine '800, si sfidano per conquistare il prestigioso titolo di presidente del "Diamonds Club" di Londra e lo fanno a suon di investimenti in miniere, diritti di estrazione, pietre preziose da convertire poi in ricchezze per l'abbellimento del proprio parco inglese.

Anche se ad un primo acchito sia l'ambientazione che la grafica di copertina non risultano particolarmente accattivanti e stimolanti, in realtà il gioco in sé, una volta approfondito, risulta essere molto piacevole ed interessante, insomma è uno di quei titoli che, un po' a sorpresa, riesce facilmente a far "colpo".

Se si vince la perplessità iniziale, aprendo la scatola non si può non rimanere stupiti dall'accuratezza e dalla qualità dei materiali e dei componenti contenuti, aspetto piuttosto in linea con il livello editoriale di una casa editrice come Ravensburger, del resto. Le pietre preziose, presenti in diversi sgargianti colori, sono rappresentate da pietruzze trasparenti che ricalcano nel dettaglio la forma del diamante; le monete sono dischi in plastica intarsiati, davvero

gradevoli sia alla vista che al tatto, facili da maneggiare e, all'occorrenza, comodi da impilare; le pedine di ogni giocatore sono realizzate con tonalità perlate di colori ricercati ed anch'esse decorate, quasi a denotare un tocco di raffinatezza che può aiutare i giocatori a calarsi ancora più facilmente nella parte dei ricchi imprenditori abituati a vivere nello sfarzo.

Anche tutti gli elementi in cartone, quindi le varie plance di gioco e le tessere, sono particolarmente curati e resistenti; da segnalare che sulla plancia principale ci sono addirittura delle piccole insenature rotonde in cui si incastrano perfettamente le pedine, che in questo modo non sono a rischio di spostamento involontario.

Una volta ordinato sul tavolo da gioco tutto il materiale necessario e predisposto il setup iniziale, molto semplice e snello, si è pronti per cominciare la partita, in un susseguirsi di turni che si interromperanno solo quando uno dei giocatori avrà riempito, tramite la costruzione di ornamenti vari, tutti gli slot colorati in chiaro disponibili sulla propria plancia, che rappresenta il giardino da impreziosire.

È ora giunto il momento di addentrarci un po' più nel dettaglio delle regole e delle meccaniche di gioco, a questo proposito lascerei la parola a Liga, mio compagno di dialogo, che

illustrerà quali sono le fasi salienti di una partita.

[Liga] Concordo ovviamente con Paoletta sulla qualità dei materiali e sulla coerenza col tema (è davvero tutto in stile, con una sfarzosità quasi ostentata). Del resto Ravensburger quando si lancia con prodotti da giocatori (o che ammiccano ai giocatori) raramente delude (penso anche al più recente Asara, altro gioco che secondo me ha ottenuto meno successo di quello che meritava). Dal punto di vista del regolamento ci troviamo di fronte ad un gioco piuttosto astratto con una fase di "acquisizione risorse" che davvero non ha nessun legame con il tema: un puro esercizio di arte creativa da parte di Rudiger Dorn che però funziona bene e alla fine diverte. Come invece le risorse acquisite vengono utilizzate per popolare le proprie plance alla fine è anche gradevole e, nel complesso, non si ha l'impressione di un gioco "senza anima" ma ci si cala abbastanza nel tema.

I giocatori competono nel cercare di abbellire le loro tenute di campagna con roseti, gazebo, foreste ed altre cose più o meno esotiche. Il gioco termina quando un giocatore ha completamente riempito di "decorazioni" la propria tenuta. Nel corso della partita si potranno ottenere vantaggi, in termini di punti vittoria, per essere i primi a





possedere 3
(oppure 5) "decorazioni"
dello stesso tipo o ad avere una di
ognuna delle decorazioni. Per potere
abbellire la propria tenuta in campagna
occorrono diamanti di diversi colori che
vengono acquisiti ogni turno dalle
miniere, con i diritti di estrazione ed
utilizzando navi per trasportarli.
Miniere, diritti di estrazione e navi
vengono ottenuti nella fase di acquisto.

Ad inizio turno vengono disposte
casualmente delle strisce contenenti
navi, miniere, diritti di estrazione e
sviluppi a formare una griglia rettango-
lare. I giocatori utilizzeranno i loro soldi
(tutti i giocatori iniziano ogni turno con
lo stesso numero di monete, salvo
particolari sviluppi) per ottenere le varie
cose. Il costo di un oggetto è pari ad 1
moneta + 1 moneta per ogni moneta
già presente su ogni casella adiacente
(in orizzontale e verticale). Man mano
che la griglia viene popolata (i soldi
spesi vengono lasciati sulla casella)
acquisire nuove cose risulta sempre più
costoso ed è evidente come l'ordine in
cui vengono scelti gli oggetti sia molto
rilevante, essendo i soldi limitati.

Scopo principale di questa fase è
riuscire ad estrarre diamanti: per farlo
serve avere una miniera, un diritto di
estrazione e una nave. La miniera
determinerà il colore dei diamanti
estratti mentre diritto di estrazione e
nave ne fisseranno il numero (verranno

estratti tanti diamanti quanto il valore
più basso indicato tra nave e diritto di
estrazione). Prima di addentrarmi nelle
fasi successive e nelle spiegazione degli
"avanzamenti" vorrei chiedere a Pao-
letta cosa ne pensa di questa fase. Pur
essendo molto astratta, in tipico stile
"Dorniano", io la trovo davvero
divertente ed avvincente, il vero punto
di forza del gioco direi, e mi stupisco
come non sia stata ripresa in altri giochi
(o magari lo è stato ma io non me ne
ricordo).

[Paoletta] In effetti il momento in cui
ci si dedica agli acquisti è quello che più
affascina anche me ed è sicuramente il
motore principale del gioco oltre che la
parte più intrigante e più lunga di ogni
turno.

Ne approfitterei magari per entrare un
po' nel dettaglio di questa fase,
aggiungendo qualche informazione in
più dato che l'argomento merita un
approfondimento.

Durante gli acquisti lo scenario del
mercato cambia di turno in turno e
viene assemblato secondo queste
indicazioni: una striscia di colore
marrone chiaro e una di colore marrone
scuro per ogni giocatore. Considerando

che ogni striscia ha 6 caselle mercato, la
griglia che potenzialmente si viene a
creare in ogni partita può avere
dimensioni che vanno da un minimo di 6
x 4 caselle (in partite da 2 giocatori) ad
un massimo di 6 x 8 caselle (in partite
da 4 giocatori). Questo dettaglio fa
subito intuire quanto Diamonds Club,
grazie a questo reticolo modulabile, sia
predisposto per scalare bene in funzione
del numero di persone coinvolte nella
partita.

[Liga] In effetti è un gioco che
davvero scala bene anche se la maggior
parte delle partite che ho giocato io
erano con 3 giocatori.

[Paoletta] Le strisce di mercato in
dotazione, tra cui si sceglie ad ogni turno,
sono 6 per colore (marrone chiaro e
scuro) e sono stampate in fronte e in
retro, questo garantisce ulteriore varietà
di soluzioni possibili. La combinazione di
simboli presenti su ogni striscia cambia
in funzione del colore. In quelle dal bordo
marrone chiaro si possono trovare solo:
diritti di estrazione, miniere dei quattro
colori diversi e medaglioni sviluppo delle
quattro tipologie possibili; in quelle dal
bordo scuro, invece, compaiono solo: di-
ritti di estrazione, navi, cilindri (azione



che influenza l'assegnazione del primo giocatore dalla fase successiva in poi) e animali (ulteriore tipologia di ornamento per il proprio giardino).

La sequenza con cui si dispongono tali strisce per formare la griglia del mercato non è casuale ma prevede l'affiancamento in base al colore del loro bordo, prima quelle di uno stesso colore e poi le altre, quindi risulta molto probabile che simboli uguali finiscano vicini tra loro, influenzando così il loro valore d'acquisto visto che, come già detto, se sulle caselle adiacenti sono già presenti delle monete, il costo lievita velocemente.

All'inizio della fase di acquisto, quando il mercato è completamente sgombro, la scelta è molto facile ed ampia ed il costo limitato. Tenzialmente si predilige l'opzione di aggiudicarsi i simboli più contesi ed utili come le navi e i diritti di estrazione, per i quali si cercherà di recuperare quelli con il valore più alto, e le miniere colorate, con l'obiettivo di completare le

terne da convertire in pietre preziose nella fase successiva, oppure ancora i medaglioni sviluppo che regalano vantaggi importanti.

Da un certo punto in poi, però, non sarà più possibile fare acquisti spendendo una sola moneta e questa, un po' a sorpresa, è una condizione che per fortuna si nota abbastanza facilmente sulla griglia di gioco, per cui per accorgersene non serve avere un particolare spirito d'osservazione o non occorre dedicare troppo tempo ad esaminare attentamente la plancia del mercato. In questa situazione occorre ponderare più attentamente gli acquisti per valutare se sono effettivamente vantaggiosi, considerando che possono arrivare a richiedere anche fino a 3 o 4 monete l'uno; in generale è sempre più conveniente acquistare il maggior numero di azioni/risorse possibili perché l'unica utilità delle monete avanzate alla fine di ogni turno è quella di aggiudicarsi un diamante in più se si

risulta essere il giocatore con il maggior numero di monete risparmiate.

Nello scegliere se proseguire o meno con gli acquisti non si può però neanche pensare di fare "scorta" per il futuro perché una regola limita la possibilità di tenere da parte per i turni successivi solo un massimo di due tessere equipaggiamento (nave, diritto di estrazione e miniera) diverse tra loro, per cui tutto ciò che non viene speso che va oltre questo limite deve essere scartato.

E' una fase importante e delicata quindi, in cui si effettua la gran parte delle scelte strategiche e in cui ci si dota degli strumenti per affrontare le fasi successive. Nonostante questo, però, non risulta affatto complicata né richiede contorti ragionamenti o pause di riflessione. L'interazione tra i giocatori c'è ma è limitata, prima di fare mosse che possano ostacolare gli avversari si preferisce portare a casa ciò che può essere utile a livello personale.

Per quanto riguarda l'osservazione di Liga sulla singolarità di tale meccanica, credo anch'io, pensando a tutti i giochi che conosco, di non essermi mai imbattuta in nulla di identico, tant'è che la prima volta che ho giocato a Diamonds Club sono rimasta particolarmente colpita da questa sua dose di originalità.

Riflettendo più nello specifico su Dorn, però, salta all'occhio abbastanza facilmente il suo apprezzamento per l'utilizzo di queste "griglie", come strumento intorno al quale far svolgere il cuore della partita, e per l'implementazione di meccaniche che tengono particolarmente conto di ciò che c'è nelle strette vicinanze di ogni casella della griglia. A questo proposito basta pensare a "Traders of Genoa", per esempio, e allo spostamento della torre del commerciante sulla plancia di gioco, a "Goa", in cui nelle fasi di asta le tessere si piazzano esattamente a mo' di griglia o ancora ad "Arkadia" in cui gli edifici si costruiscono e gli omini si piazzano, seguendo specifici criteri, proprio su un tabellone quadrettato.

Bene, dopo questo approfondimento, lascio nuovamente la parola a te Liga, così ci spieghi a cosa servono e perché sono importanti i medaglioni sviluppo che possiamo acquistare al mercato.

[Liga] Nella fase di acquisto si possono ottenere anche degli sviluppi, con lo stesso meccanismo usato per l'acquisto delle miniere, dei diritti di estrazione o delle navi. Lo sviluppo economico permette di avere più soldi a disposizione, già a partire dal turno stesso in cui lo si ottiene. Pagare quindi una moneta per uno sviluppo economico è una mossa in genere sempre conveniente, a meno che non ci sia una tessera davvero utile da prendere prima degli avversari.

Lo sviluppo tecnologico consente di ottenere più diamanti dalle miniere ed infine lo sviluppo delle foreste consente di ottenere più punti per le foreste nel proprio giardino. La "strategia delle foreste" è una delle cose che più hanno



fatto discutere i giocatori sulla stabilità di questo gioco. Torneremo su questo dopo.

Gli sviluppi sono una componente importante per impostare una strategia vincente e, tranne in rari casi, le caselle sviluppo, nella mia esperienza, sono spesso le prime ad essere occupate.

Sulla plancia ci sono anche caselle con dei cilindri, che permettono di avanzare sul tracciato iniziativa, e altre

con raffigurati un cervo, un uccello e un pesce che vedremo in seguito a cosa servono. Questa fase prosegue fintanto che i giocatori non finiscono i loro soldi o decidono di passare.

Il giocatore che rimane con più soldi riceve un diamante bianco (jolly) in omaggio. Il giocatore più avanti nel tracciato iniziativa riceve anch'esso un diamante jolly oltre ad essere il primo nelle fasi di gioco successive. I diamanti



jolly sono molto importanti e questi due bonus non sono certo da trascurare.

La fase successiva, acquisto gemme, è molto semplice: per ogni terna completa miniera, diritto di estrazione, nave si otterranno tanti diamanti, del colore della miniera, quanto è il valore più basso tra nave e diritto di estrazione (che variano da 2 a 5): a questo si aggiungono gli eventuali diamanti bonus per il livello di sviluppo tecnologico.

Cosa particolare è che sarà possibile conservare una sola tessera per il turno successivo: una strategia di accumulo per prepararsi ai turni successivi non è quindi possibile, se non in maniera embrionale. Avanzare nello sviluppo tecnologico, ad esempio, consente fin da subito di ottenere un diamante in più per ogni estrazione: risulta evidente quanto questa sia importante nel corso della partita.

Lascio ora la parola a Paoletta per addentrarsi a questo punto nei dettagli

della fase successiva, quella di costruzione, in cui tutti i nodi vengono al pettine!

[Paoletta] Vero Liga, la fase della costruzione è particolarmente rilevante perché è quella in cui si concretizzano i punti vittoria, spendendo le pietre preziose ed i diamanti collezionati fino a quel momento per edificare il maggior numero di abbellimenti per il giardino.

A questa fase è dedicata una specifica zona della plancia in cui compare un'area per ogni tipologia di costruzione (roseto, frutteto, fontana e gazebo), due aree per piantare i boschi ed infine un'area jolly, in cui è possibile edificare una qualsiasi delle tipologie di ornamenti fin'ora citati.

Il fatto che per ogni area sia stata predisposta la sede per ospitare una pedina per ogni giocatore, il cui sfondo riporta il colore corrispondente dei quattro possibili giocatori, sembra quasi solo una ricercatezza e finezza editoriale per arricchire il pregio del

gioco ma in realtà ha una sua specifica funzione in quanto ogni giocatore non può, nello stesso turno, edificare più di una decorazione per ogni area di costruzione.

Di base ogni abbellimento ha un costo in termini di pietre preziose: i quattro diversi edifici richiedono tre pietre preziose in combinazioni differenti di due colori, i boschi invece possono essere piantati al costo di due o tre pietre preziose di colore qualsiasi, a seconda dell'area di costruzione in cui si colloca la propria pedina, nell'area jolly, invece, si può costruire in cambio di quattro pietre di non importa quale colore.

In realtà, però, non è detto che si riesca ad edificare spendendo solo questo specifico numero di pietre poiché il costo di costruzione aumenta di una pietra per ogni pedina dei giocatori avversari già presente in quell'area di costruzione. Questo vuol dire che prima si arriva nelle aree di





costruzione e meno si spende, da qui si può comprendere l'importanza del tenere sotto controllo l'ordine di gioco e della lotta per contendersi il primo posto.

Inoltre anche l'aver sviluppato la strategia che consente di acquisire un numero maggiore di pietre preziose per ogni estrazione porta i suoi notevoli vantaggi in questa fase, perché poter disporre di grosse quantità di pietre o ancora meglio poter avere nella propria scorta qualche diamante, che funge da jolly, permette di assicurarsi la costruzione di un maggior numero di decorazioni, e quindi punti vittoria, per turno.

La decisione di quali tipologie di ornamenti costruire è piuttosto libera, a discrezione del giocatore, ad esclusione di tre tipi di decorazioni indicate sulla plancia di ogni giocatore, che occorre obbligatoriamente avere entro la fine della partita pena l'esclusione tassativa dalla possibilità di vittoria.

I quattro edifici valgono ognuno 4 PV alla fine della partita, inoltre consentono di ottenere dei punti bonus se si è tra i primi due a collezionarne tanti esemplari uguali oppure uno per tipo. I boschi, invece, di base valgono solo 2 PV ognuno, ma possono arrivare a valerne ben 6 se si persegue la strategia di sviluppo dei boschi.

Come già detto, la partita termina quando uno dei giocatori riesce a piazzare la sua quattordicesima decorazione all'interno del proprio giardino. Questa condizione di chiusura si presta ad influenzare in qualche modo la velocità di gioco, per cui si può decidere, per esempio, di impostare la partita in modo più aggressivo cercando

di riempire rapidamente la propria plancia per mettere in difficoltà gli avversari che invece, contando su un numero di turni maggiore, hanno pianificato più accuratamente la propria strategia ma sono rimasti indietro con le costruzioni.

A questo punto i giochi sono fatti! Lascio quindi a Liga la spiegazione del calcolo finale dei punti vittoria e l'approfondimento della strategia legata ai boschi che può essere particolarmente interessante per i nostri lettori.

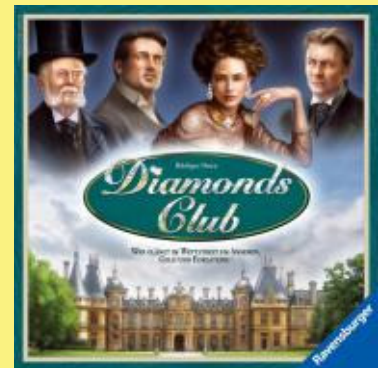
[Liga] Il calcolo dei punti vittoria è piuttosto semplice: come detto da Paoletta ogni decorazione vale 4 punti, ogni foresta da 2 a 6 punti a seconda del livello tecnologico corrispondente. Ci sono poi 10 punti di bonus per ogni set completo di stagno, voliera e bosco per i cervi, i bonus speciali per essere stato il primo giocatore ad avere 3 o 5 decorazioni dello stesso tipo e/o tutte e 4 le decorazioni. Infine raggiungere l'ultimo livello dello sviluppo tecnologico o gli ultimi tre di quello delle monete da punti bonus.

Ovvio che, salvo rare occasioni, le partite sono spesso equilibrate e la vittoria viene giocata sul filo di lana. Mentre solitamente ogni giocatore è in grado di ottenere uno dei 4 bonus (per avere 3 decorazioni dello stesso tipo), la lotta per quello per le decorazioni diverse o 10 punti bonus per il set completo non sono cosa da tutti.

L'unica pecca di questo gioco, se di pecca si vuole parlare, è legata alla strategia delle foreste: normalmente non è utile e redditizio costruire foreste a meno che non si avanzi un po' nella corrispondente tecnologia: d'altra parte

se un giocatore non è contrastato può facilmente vincere puntando solo alle foreste. Insomma, un dilemma (specialmente nelle partite a 3 o 4 giocatori) perché a volte contrastare chi segue questa strategia può costare tempo e non portare vantaggi diretti.

Diamonds Club è secondo me un gioco davvero molto riuscito: uno dei migliori di Dorn.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



LIGA



PAOLETTA



MDM



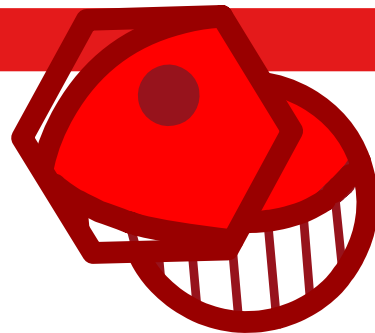
L'interpretazione di Dorn della meccanica di piazzamento lavoratori. Il meccanismo di acquisto è semplicemente geniale, e mi piacerebbe molto vederlo riutilizzato in giochi più complessi, che non comprendano esclusivamente meccaniche di collezione stratificate.

La strategia dei boschi è estremamente forte e non può essere ignorata se si desidera giocare in modo competitivo ed efficiente.



Goa

di Rüdiger Dorn; Hans im Glück, Rio Grande Games, Asterion Press, Z-Man Games, 2001
[2-4 giocatori; 90 minuti; gioco online: www.boardgames.famdepaus.nl]



Ho una personale teoria, che poi, se volete, può apparire più semplicemente come un modo tra tanti di leggere certe statistiche e classifiche: anche nel gioco da tavolo il tempo fa il suo dovere. Mi riferisco a certi giochi dalle meccaniche tanto eleganti ed efficaci da non apparire mai vecchi. La nostra memoria non di rado ci gioca brutti scherzi e riaprire una scatola dopo tanto tempo ci rende vulnerabili a quella strana delusione, sempre in agguato, che ci assale quando scopriamo che quel gioco lo ricordavamo diverso. Con certi giochi questo non succede, poi è chiaro è una questione di gusti, ma l'eterna giovinezza di certi titoli difficilmente può essere messa in discussione. Basti pensare per esempio a grandi successi del passato come Samurai di Knizia o El Grande della coppia Ulrich e Kramer. Per quel che mi riguarda Goa è certamente da annoverare tra questi.

Indie, navi, spezie e colonie. L'esotico è sempre intrigante e si presta molto alle grafiche mozzafiato che oggi ammiccano al giocatore fino ad ipnotizzarlo. Non è il caso di Goa: la grafica è ben fatta ma essenziale, nessun tentativo di addolcire la pillola. Goa dà solo quello che il giocatore chiede, un'esperienza di gioco intensa, ricca di dilemmi, con pochi turni ma ben pianificabili, niente fronzoli. Goa è una garanzia, è la sintesi perfetta della curva di gradimento, aspettativa compresa, perché quando lo togli dallo scaffale sai già cosa ti aspetta e la partita dura esattamente quanto serve per esserne sazi ma insieme desiderosi di rigiocarlo.

Sia chiaro, non è un buon vino, non migliora con il tempo, ma la certezza di ritrovarlo ad ogni partita bello come lo

ricordavamo è già da sola una buona motivazione per considerarlo un fuoriclasse.

Avrete capito a questo punto che Goa mi piace e potete mettervi il cuore in pace, in questo articolo non potrò che parlarne bene. Ma ci sarà spazio anche per quelli che tra voi stanno storcendo un po' il naso: Goa ha dei difetti, non lo nego. L'ambientazione è povera e le azioni che si compiono durante la partita spesso non hanno alcun legame con essa. Astratto, arido, mero esercizio di calcolo, noioso, chi più ne ha più ne metta, i detrattori di Goa ci possono fare festa. Proverò a spiegare perché, a mio parere, quello dell'ambientazione un po' stiracchiata è un problema che al massimo ostacola la curva di apprendimento ma che nulla toglie alla piacevole esperienza di gioco che Goa sa regalare. Ma lo farò più avanti, ora proverò a riassumere brevemente le dinamiche della partita.

In Goa si giocano un numero di turni fissi e la partita è divisa in due fasi. Si giocano quattro turni per ciascuna fase ed

ogni turno è sostanzialmente diviso in due parti ben distinte, l'asta e le azioni dei giocatori. In gioco ci sono 5 risorse: spezie (in 5 tipologie), navi, coloni, esplorazioni e ducati.

A fare da cardine nel meccanismo dell'asta c'è un tabellone a griglia quadrata di dimensioni 5x5 che viene riempita con 25 tessere in ogni fase. Le tessere sono l'oggetto dell'asta e ne vengono assegnate ad ogni turno un numero pari a quello dei giocatori. Giocando in due quindi vengono battute all'asta otto tessere per ciascuna fase, giocando in quattro sedici. Le tessere non assegnate nella prima fase della partita vengono tutte eliminate nel passaggio alla seconda fase ossia dopo i primi quattro turni di gioco.

La scelta di quali tessere mettere all'asta in ciascun turno è fatta dai giocatori stessi seguendo una regola che limita le scelte secondo una sequenza di adiacenze tanto cara all'autore (basti pensare a The Traders of Genoa o a





Diamonds Club tanto per citarne due): ogni giocatore sceglie una tessera da mettere all'asta ma la tessera scelta deve essere adiacente a quella opzionata dal giocatore precedente. In particolare il primo giocatore piazza una bandiera in un punto del tabellone a sua discrezione definendo l'inizio del percorso di scelta. La bandiera è subito marcata con un gettone numerato "1" del colore del giocatore che l'ha piazzata. Da questo momento ogni giocatore dovrà selezionare e marcare con un gettone del proprio colore e con numero progressivo una tessera adiacente a quella scelta precedentemente o, nel caso del secondo giocatore, adiacente alla bandiera. Si procede in questo modo fino a quando il primo giocatore (chi aveva piazzato la bandiera) ha anch'egli scelto una tessera. A questo punto ha inizio l'asta vera e propria che si svolge secondo l'ordine numerico dei gettoni; il banditore di ciascuna asta è il giocatore individuato dal colore del gettone. L'asta non prevede la possibilità di rilanciare una propria offerta, ogni giocatore può parlare una sola volta. A partire dal giocatore alla sinistra del banditore ogni giocatore ha quindi l'opportunità di fare un'offerta per aggiudicarsi la tessera pagando in ducati il banditore stesso,

quest'ultimo in alternativa può rifiutare le offerte e acquistare lui stesso la tessera all'asta pagando alla banca.

Fatta eccezione per la bandiera che garantisce la possibilità di essere il primo giocatore nel turno successivo e regala un'azione extra da spendere nella fase delle azioni, le altre tessere sono molto diverse tra loro. Alcune offrono una cospicua rendita immediata, altre rendite minori ma utilizzabili ad ogni turno. Qualche tessera fa semplicemente guadagnare punti, altre ancora si possono trasformare in punti se si soddisfano certi requisiti.

La maggior parte delle tessere sono invece piantagioni. Le piantagioni, una volta prese, si posizionano su un'apposita plancia del giocatore e si riempiono con le relative spezie che saranno da quel momento utilizzabili nella fase delle azioni. Delle 27 tessere della prima fase (due vengono casualmente scartate ad ogni partita) ben 15 sono piantagioni, nella seconda fase invece sono solo 10 in favore di altre tessere speciali che permettono di ottenere vantaggi esclusivi, consentendo di eludere, una tantum, alcune regole del gioco.

La fase d'asta, così strutturata, è ben congegnata, divertente ma anche intrigante e impegnativa. Come è facile intuire l'asta è il momento di massima

interazione tra i giocatori oltre che il cuore dell'aspetto economico del gioco. Due risvolti sono decisivi in questa fase, la scelta delle tessere da mettere all'asta, non solo per il valore intrinseco delle singole tessere ma anche per la ripercussione che hanno sul ventaglio delle possibili scelte dei giocatori successivi, e il valore economico da stimare per valutare la convenienza dell'acquisto. Scegliere di aggiudicarsi o no una tessera è sempre un equilibrio tra il reale vantaggio che porta la tessera stessa e la quantità di soldi che gli avversari sono disposti a spendere in favore del banditore. Lo spostamento delle banconote in questo caso è organizzato ad arte ed è stato persino migliorato nell'ultima edizione del gioco. Nella prima edizione il banditore poteva aggiudicarsi lui stesso la tessera rilanciando sull'ultima offerta e pagando alla banca, ora il banditore può decidere di aggiudicarsi la tessera non per un ducato in più dell'ultima offerta bensì per un ducato in meno. Questa modifica rende molto più appetibile l'opportunità per il banditore di aggiudicarsi tessere che lui stesso sta mettendo all'asta. Nella prima versione il capitale si spostava più facilmente tra i giocatori rendendo più equa la fase d'asta, nella





seconda versione il capitale tende ad uscire dal gioco più spesso in favore della banca, limitando quindi la liquidità dei giocatori ed aumentando l'importanza delle azioni legate al denaro.

Sempre riguardo a questa fase è facile notare come, grazie alla varietà delle tessere e alla smisurata quantità di posizioni che possono assumere sul tabellone, la variabilità delle partite è ampia senza pregiudicare la possibilità di perseguire strategie vincenti. L'acquisizione delle tessere nella fase dell'asta non è infatti legata in alcun modo al punteggio. I giocatori possono quindi concentrarsi sulle strategie senza preoccuparsi di dover comprare tessere per mere questioni di punteggio ma

cercando di aggiudicarsi solo quelle che meglio si sposano con la strategia che si è deciso di adottare.

Nella fase delle azioni lo strumento chiave è una plancia personale in cui ogni giocatore annota i progressi in cinque caratteristiche: la capacità di costruire navi, la dimensione del raccolto, la quantità di tributi riscossi, la quantità di esplorazioni realizzabili e il numero di coloni a disposizione. Ad ognuna di queste caratteristiche è associata un'azione ed il giocatore ad ogni turno ne ha a disposizione tre con le quali può decidere di costruire navi, nel qual caso pescherà tante carte quante indicate dall'indicatore in quella caratteristica, allo stesso modo

può recuperare dalla riserva generale un certo numero di spezie per ripopolare le proprie piantagioni facendo un raccolto od incassare ducati. Ancora possono essere pescate carte esplorazione ossia carte speciali che hanno una doppia funzione, possono essere usate per ottenere un vantaggio immediato o conservate fino alla fine della partita per fare punti aggiuntivi grazie a particolari combinazioni. Infine, con l'aiuto dei coloni, possono essere fondate nuove colonie che portano al giocatore nuove spezie e nuovi punti.

Oltre alle azioni che ho elencato, neanche a dirlo, c'è la regina di tutte le azioni, ossia progredire in una delle cinque caratteristiche che ho descritto. Il progresso lo si paga con navi e spezie come indicato su ciascuna plancia e garantisce maggiori punti oltre che, naturalmente, il potenziamento dell'azione collegata alla relativa caratteristica.

Le strategie legate all'avanzamento in queste caratteristiche sono molteplici e spesso nascoste. Se è facile semplificare ipotizzando di avvantaggiarsi in una o due caratteristiche è altrettanto facile accorgersi che perseguire questa semplice strategia è impossibile senza sacrificare qualcosa. Scegliere di avanzare velocemente in tutte le caratteristiche significa puntare inizialmente sulla produzione di navi e spezie lasciando indietro caratteristiche altrettanto importanti, causando ad esempio il ritardo nella fondazione delle colonie o la scarsità di denaro nelle prime aste, due condizioni decisamente sfavorevoli.



Ognuna delle 5 caratteristiche può essere sviluppata grazie ad una spezia principale e altre due secondarie. Ad esempio, per aumentare la propria capacità di costruire navi è necessario avere zenzero principalmente e poi cannella e pepe. In particolare, per arrivare al massimo sviluppo in questa caratteristica serviranno in totale 5 spezie del primo tipo 3 del secondo e 2 del terzo. Ogni altra caratteristica mantiene le stesse proporzioni di quantità variando però le spezie da utilizzare, per potenziare il raccolto ad esempio servono pepe, noce moscata e chiodi di garofano, e così via. Ogni spezia è utilizzata per lo sviluppo di tre abilità, in una è richiesta ad ogni avanzamento, in un'altra solo per gli ultimi tre avanzamenti e nella terza solo per gli ultimi due. La relazione tra le piantagioni acquisite nella fase dell'asta e la strategia che si vuole adottare è quindi strettissima e bidirezionale perché se da una parte il tentativo è sempre quello di acquisire piantagioni utili a soddisfare i propri piani, è altrettanto possibile adattare la strategia alle piantagioni ottenute magari come ripiego ma spendendo meno dobloni. Persino la decisione di variare molto le spezie o di focalizzarsi principalmente su una spezia ha influenza sulle strategie perché il giocatore può decidere di concentrarsi sulle tre caratteristiche che usano una certa spezia oppure scegliere di sviluppare caratteristiche con spezie sostanzialmente diverse.

Ed eccoci giunti al punteggio. Qui la fa da padrone una sequenza di numeri triangolari: 1-3-6-10-15-... (non chiedetemi perché ma, all'occorrenza, il numero successivo da manuale deve essere 20 invece del 21 previsto dalla sequenza matematica). Questa sequenza si applica ovunque. Ogni caratteristica del giocatore fa guadagnare punti in funzione del progresso fatto secondo questa sequenza, lo stesso vale per il numero di colonie fondate, la stessa sequenza si applica per calcolare i punti derivanti dai set di carte esplorazione dello stesso tipo raccolte durante la partita.

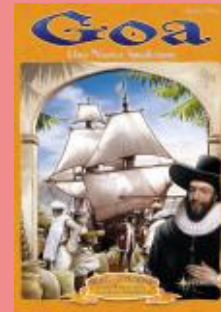
Facile notare come il punteggio premi avanzamenti profondi di poche caratteristiche invece di avanzamenti limitati ma distribuiti equamente tra loro. Ad

esempio due caratteristiche avanzate per far guadagnare sei punti ciascuna non hanno lo stesso valore di una avanzata per dare dieci punti e una per darne solo tre. Questo obbliga a fare scelte e non tutte sono ugualmente buone, ad esempio è sempre una buona cosa puntare sulle carte esplorazione, in quanto, essendo una fonte cospicua di punti, giocano qui un ruolo decisivo. Progredire in questa abilità è quindi sempre vantaggioso a patto che lo si faccia con il tempismo giusto. Nella prima edizione questa strategia era piuttosto potente ad ha alimentato molte critiche da parte dei giocatori a cui Goa non è piaciuto che la consideravano di fatto l'unica strategia davvero vincente da applicare, ora dovrebbero ricredersi perché la nuova edizione introduce la sesta tipologia di carta esplorazione rendendo decisamente più impegnativa la realizzazione di set di carte dello stesso tipo.

Probabilmente cose da dire ce ne sarebbero ancora molte ma non cambierebbero la sostanza del discorso. Goa, che si vinca o che si perda, lascia sempre alla fine della partita quella piccola sensazione di piacevole insoddisfazione che si trasforma sempre in voglia di rigiocare per limare le proprie strategie, per perfezionare le proprie decisioni che sono tante in una partita, forse addirittura troppe. Goa è un continuo dilemma, non è facile valutare il costo delle tessere, scegliere quali mettere all'asta, decidere quali azioni sviluppare quali spezie coltivare, quali colonie fondare. Si deve scegliere e tanto, tante decisioni spesso cruciali in un gioco breve se volete - si gioca anche in novanta minuti - ma intenso, complesso e abbondantemente pianificabile. Il tipico gioco dove avere una buona strategia completamente o quasi completamente decisa già a metà della partita è un requisito fondamentale per ottenere un discreto successo.

Non lo nego anzi l'ho già detto, nessuna delle decisioni è in qualche misura aiutata dall'ambientazione e questo rende più difficile capirlo nelle prime partite. Aumentare le spedizioni di spezie nel vecchio mondo ad esempio non fa, stranamente, guadagnare soldi oppure,

ancora, le piantagioni assomigliano più a dei magazzini visto che l'azione del raccolto in realtà popola queste tessere di nuove spezie invece di svuotarle. Insomma l'ambientazione non aiuta, ma credetemi, difficilmente si chiude una partita decidendo di abbandonarlo, piuttosto la sensazione è sempre quella di riprovarci e fare meglio. A patto che siate appassionati di giochi di stampo europeo, sia chiaro, diversamente approcciatelo con cautela.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAB!O



TANIS



Concordo con Fabio: Goa è un gioco elegante, profondo, "cattivo" al punto giusto, che regala soddisfazioni ai giocatori e non li fa mai sentire tagliati fuori dalla partita. Ormai un classico, che secondo me ha raccolto meno elogi di quanti meritasse.

MDM



Insieme a The Princes of Florence, uno dei capolavori dei giochi di aste e azioni limitate. Meno perfetto ma anche meno freddo del predecessore. Alcune modifiche apportate dalla nuova edizione ne affinano il bilanciamento, altre lo snaturano un poco.

NAND



Concordo anch'io con i colleghi (anche se non ho giocato alla nuova versione), in Goa tutto è eleganza, anche la partita a due giocatori, una particolarità rara in un gioco di aste. Solo la relativa rarità (o la mancanza di espansioni) lo ha relegato al di sotto della popolarità di titoli più famosi.



(The Traders of) Genoa

di Rüdiger Dorn; Alea, Rio Grande Games, Filosofia Édition, White Goblin Games, 2001/2009
[2-5 giocatori; 120 minuti]

Il sesto gioco della prestigiosa (anche se discontinua) serie "Big Box" della Alea è stato questo "The Traders of Genoa" (ovvero "I commercianti di Genova"), rieditato nel 2009 con il più semplice titolo di "Genoa" (senza cambiare nulla, se non la veste grafica: buon segno), è un gioco sostanzialmente di contrattazione "pura", nel senso che il meccanismo principale del gioco è l'attribuzione di privilegi da parte del giocatore di turno ad altri giocatori, senza limitazioni su questa sua prerogativa; lo si può vedere anche come un meccanismo di asta senza le regole tipiche, come la sequenza delle offerte o la restrizione sulla contropartita.

Ma vediamo nel dettaglio le regole: ogni giocatore inizia con 130 ducati (nota: il denaro è segreto) e quattro carte (una di ogni tipologia: privilegi, messaggi, ordini grandi e piccoli); una partita dura un numero di round che dipende dal numero di giocatori, da 7 giocando in cinque, a 12 giocando in due. In un round tutti i giocatori eseguono un turno, lanciando due dadi a otto facce e piazzando i cinque dischetti che compongono la torre nella

casella indicata (la plancia è un quadrato otto per otto caselle, e i dadi indicano la casella individuando una riga e una colonna).

Durante il proprio turno, il giocatore potrà spostare la torre di altre quattro caselle, lasciando in ognuna di queste un dischetto (in totale sono cinque dischi, pari a cinque caselle); la torre si sposta solo ortogonalmente e non si può scegliere due volte la stessa casella. Per ogni edificio in cui entra la torre c'è un vantaggio, e il giocatore di turno può decidere se usare lui quel vantaggio o cederlo ad un altro giocatore (naturalmente in cambio di qualcosa). Bisogna tenere conto di due regole importanti: ogni giocatore può eseguire solo un'azione per ogni turno, e il giocatore di turno ha l'ultima parola su chi può avere il vantaggio (e può anche rinunciare a muovere la torre, ma una volta mossa deve o usare lui il vantaggio, o accordarlo ad un altro giocatore).

La partita viene vinta dal giocatore con più denaro, alla fine della durata prefissata (che può essere accorciata, se il piazzamento iniziale della torre viene fatta nelle caselle del mercato, quelle

centrali); in caso di pareggio, si controlla chi ha conservato più merci, tessere e carte (che altrimenti non valgono nulla).

Ci sono diciotto edifici, divisi in varie tipologie, ognuno dei quali permette di ottenere un differente vantaggio.

Edifici che fanno ottenere carte (o segnalini), questi edifici sono disposti nella parte centrale della plancia (ad anello, intorno al mercato) e quindi saranno quelli più visitati, normalmente, durante una partita:

- **Corporazione:** il giocatore può pescare una carta dal mazzo degli ordini grandi; ogni carta riporta tre merci che dovranno essere consegnate in una villa, utilizzando un'azione specifica; oltre ai 100 ducati il giocatore potrà ricevere una tessera speciale a sua scelta.
- **Municipio:** il giocatore può pescare due carte dal mazzo degli ordini piccoli; ogni carta riporta una merce che dovrà essere consegnata in un edificio, questa carta potrà essere giocata in aggiunta alla normale azione dell'edificio, per una ricompensa di 40 ducati (considerando entrambe le carte, si otterranno 80 ducati pagando due merci).



- Ufficio postale: il giocatore può pescare due carte dal mazzo dei messaggi; ogni carta riporta due edifici che dovranno essere collegati in un turno dalla torre (questi sono sempre alla distanza di due spazi), i 30 ducati possono essere riscossi senza eseguire alcuna azione.

- Cattedrale: il giocatore prende due segnalini del proprio colore. Questi potranno essere utilizzati nella fase successiva per prendere il possesso di un edificio; ogni giocatore (partendo da quello corrente) ha un turno nel quale può, togliendo un disco in una strada, piazzare uno o due segnalini negli edifici adiacenti (ortogonalmente) allo spazio in questione; si può anche rimuovere un segnalino avversario, ma spendendone anche uno dei propri. Il possesso di un edificio dà 10 ducati ogni volta che viene usato, e 10 ducati alla fine della partita (possono sembrare pochi, ma ci sono edifici che verranno usati molte volte nella partita, come questi quattro centrali). Notare che non si sono strade ortogonali alle ville o al mercato centrale, quindi non si possono possedere questi edifici.

Il resto dei quattordici edifici sono disposti lungo il bordo, ci sono edifici che fanno ottenere tessere (o carte speciali, nella prima edizione), da usare una sola volta:

- Stazione (qualunque spazio di partenza): il giocatore di turno può, spendendo questa tessera, decidere direttamente lo spazio di partenza della torre, senza tirare i dadi; notare che non può tirarli, e poi decidere di usare la tessera.

- Parco (1 azione ulteriore): spendendo questa tessera si può superare la limitazione dell'utilizzo di massimo un edificio a turno; diventa particolarmente utile quando si è il giocatore di turno, dato che si può scegliere direttamente quali edifici utilizzare.

- Porto (1 merce qualsiasi): spendendo questa tessera si può prendere una merce qualsiasi; molto utile per riuscire a completare gli ordini grandi (sono i



più redditizi, e hanno bisogno di tre merci), si può usare all'inizio, alla fine o durante una propria azione (come le due tessere seguenti).

- Taverna / Ristorante (scambio 1 a 1): spendendo questa tessera si può scambiare una propria risorsa con un'altra qualsiasi, intendendo con risorsa una merce, una carta, una tessera o un segnalino. È una tessera molto utile, dato che garantisce la massima flessibilità su una risorsa guadagnata.

- Palazzo (1 azione da edificio): spendendo questa tessera si può utilizzare l'azione corrispondente ad un edificio nel quale si è piazzato uno dei propri segnalini. Può essere utile ma è meno flessibile della tessera precedente (e ha bisogno di una certa pianificazione, per la necessità della presenza del segnalino).

- Magazzini che permettono di ottenere le merci (due cubetti per ogni edificio, se disponibili):

Granaglie: grano e riso,
Metalli: argento e rame,
Tessuti: seta e lino,
Spezie: sale e pepe.

- Ville, che servono per consegnare gli ordini grandi, oppure ottenere carte privilegio: le quattro ville nei quattro angoli della plancia sono collegate ognuna a degli ordini grandi che richiedono la presenza di tre merci (mai quelle vicine alla villa stessa). In alternativa, il giocatore può pescare una carta privilegio, ognuna delle quali

riporta un edificio (tra i quattordici posizionati sul bordo esterno). Alla fine della partita si fanno punti in modo progressivo se si posseggono privilegi di edifici adiacenti. Ad esempio, una carta singola vale 10 ducati, due carte di edifici adiacenti valgono 30 ducati (due edifici non adiacenti valgono la somma di due singoli, ovvero 20 ducati).

In pratica, lo scopo del gioco è ottenere ducati, e ogni azione permette di guadagnarne direttamente, o di guadagnare risorse che possono o essere convertite in ducati attraverso altre azioni (come le merci o i messaggi), o usate per facilitare l'attuazione di altre azioni (come le tessere). Quindi un giocatore si deve adoperare per effettuare queste conversioni nel più breve tempo possibile (meno azioni si impiegano, più monetizzazioni si possono fare), e deve cercare di capire quando invece non vale la pena usare le risorse come moneta di scambio nella contrattazione; ad esempio: un ordine grande varrà ipoteticamente 100 ducati se si riesce ad avere le merci e l'azione nella villa corrispondente, ma può valere immediatamente una parte di tale cifra, se ceduto a un giocatore che ha già le merci, la difficoltà sta nel valutare correttamente tale cifra (correttamente, o meglio, a nostro favore).

Anche se l'elemento di negoziazione è presente in moltissimi giochi (in tutti, se riuscite a convincere gli altri a farvi vincere), pochi sono quelli nei quali è l'elemento predominante (o, per vederlo



in un'altra ottica, qui non c'è la possibilità di attaccare l'avversario se il negoziato non approda a nulla): e il bello delle contrattazioni in TToG è che si può scambiare quasi tutto: naturalmente ducati e merci, ma anche carte (tutti i tipi, e quindi diventa più semplice ottenere i privilegi adiacenti), tessere o segnalini (naturalmente dare un segnalino ad un altro giocatore significa rimetterne uno in riserva e darne uno corrispondente ad un altro giocatore), e l'accordo può riguardare anche quello che si ottiene con l'azione stessa (ovvero ci si può spartire i messaggi o gli ordini piccoli). In pratica l'unica cosa che non si può trasferire è il possesso degli edifici (e il segnalino di primo giocatore); in realtà non possono essere trasferite anche le azioni o le promesse per turni futuri, e ogni accordo deve sempre essere tra un giocatore e quello di turno.

Notare anche che gli accordi sono vincolanti, una volta arrivati alla "stretta di mano"; ed è anche logico, in caso contrario si arriverebbe rapidamente al caos (e al gioco in solitario, per manifesta impossibilità a fidarsi).

E a contorno della negoziazione c'è un insieme di regole che ne esalta lo svolgimento, ognuna con i suoi pregi e i suoi difetti:

- il meccanismo della torre fornisce una base di partenza per le trattative tale da non renderle mai scontate (anche se data l'aleatorietà diventa difficile pianificare strategie a lungo termine).
- non c'è un'azione o un vantaggio dichiaratamente migliore (ma quindi aumenta il tempo richiesto per la valutazione di ogni possibilità).
- le condizioni di vittoria sono chiare ed è facile focalizzarci su un singolo obiettivo (ma dato che un giocatore non vorrebbe mai pagare in denaro, si deve stimare il

valore di ciò che si scambia sia per noi che per l'avversario).

- non ci sono attese, in ogni turno tutti i giocatori agiscono (quindi non c'è tempo per "riposarsi", e si deve sempre seguire l'azione).

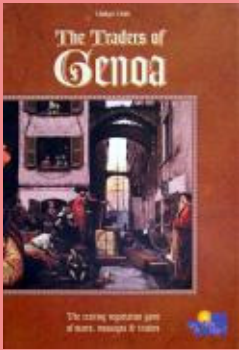
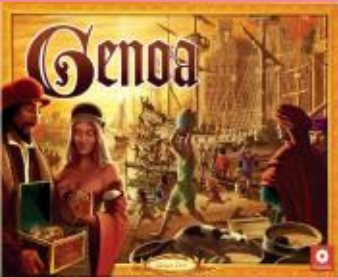
- l'interazione è al massimo (ma sono penalizzati i giocatori che faticano ad imporre il proprio ragionamento agli altri).

Quindi, a chi non può piacere questo titolo? A chi non riesce ad adattarsi ai rapidi cambiamenti, si perde in troppi ragionamenti, non riesce fare valutazioni rapide e complesse e non apprezza il confronto diretto (non diretto sulla plancia, diretto con gli altri giocatori). C'è anche il rischio che, con giocatori inesperti o troppo rinunciatari, il gioco si "chiuda" con ogni giocatore che al suo turno esegue un'azione e non accetta di cedere le altre azioni (ovvero, le offerte altrui risultano troppo scarse), rinunciando quindi alla sostanza di questo gioco.

Per quanto alcuni elementi siano certamente astratti (una torre che va in giro per Genova?), alla fine l'ambientazione risulta comunque forte, dato che ci si immedesima in commercianti, e lo si fa attraverso la contrattazione, più che con lo scambio di carte e cubetti di legno, in altre parole, ci si dimentica l'astrazione quando si è presi a discutere; e quello che resta è: sono stato bravo a spuntare un buon prezzo, quindi sono un buon commerciante, invece dopo un carico di una nave a Puerto Rico è difficile che ci si veda nei panni del buon spedizioniere.

E vista la centralità della negoziazione, risulta chiaro che è un gioco che dà il meglio di sé all'aumentare dei giocatori (in due o tre non sviluppa a pieno il suo potenziale, e anche se è comunque bilanciato in tre giocatori, in quattro o in cinque regala un'esperienza veramente appagante). Non lo consiglierei in generale

alle famiglie, dato che tutti i giocatori devono essere pronti ad accettare rifiuti nelle transazioni (tradotto, va provato in anticipo, non acquistato a scatola chiusa), è adatto ai neofiti, ma ed è un gioco dove con l'esperienza aumenta sicuramente l'apprezzamento, dato che con essa migliorano le capacità di valutare correttamente tutte le risorse a disposizione.

FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
NAND	
TANIS	

Il gioco perfetto di transazioni diplomatiche. Non per tutti, ma se vi piace il genere non può mancare nella vostra ludoteca, punto.

MDM 

Il più elaborato ed affascinante gioco di contrattazione strutturata. Da provare almeno una volta.



Louis XIV

di Rüdiger Dorn; Alea, Ravensburger, Rio Grande Games, 2005
[2-4 giocatori; 80-100 minuti]

Anno 2005: l'Alea decide di affiancare, alle due linee già affermate - quella delle "scatole grandi" (di cui fanno parte Ra, Taj Mahal, The Princes of Florence, The Traders of Genoa e Puerto Rico) e quella delle "scatole piccole", con giochi più semplici e veloci (fra cui ricordiamo Wyatt Earp, Royal Turf e Edel, Stein & Reich) - una terza collana "intermedia", che in effetti andrà a sostituire la seconda.

La prima di queste scatole è proprio Louis XIV, gioco di maggioranze ambientato alla corte del Re Sole. In LXIV i giocatori sono impegnati ad esercitare le loro abilità diplomatiche, senza disdegnare la corruzione, sui 12 personaggi più rilevanti della corte regale, nel tentativo di superare gli avversari in termini di influenza (misurata in missioni compiute e stemmi araldici ottenuti).

All'interno della scatola, di modeste dimensioni, è stipata una quantità non trascurabile di materiali: 12 tessere personaggio (double-face, prevalentemente occupate dai ritratti delle 12 personalità della corte), 90 carte (sei diversi mazzi: missioni di tre livelli, carte denaro, carte influenza e carte intrigo), 64 segnalini di legno, 34 gettoni missione (di 5 tipi diversi), 60 stemmi araldici (10 per tipo), monete di cartone, un segnalino primo giocatore e la pedina Luigi XIV.

Maggioranze e abilità speciali

La preparazione del gioco prevede di disporre, in modo prefissato, le 12 tessere su un reticolo quadrato, sistemandole come le caselle di uno dei due colori di una classica scacchiera e utilizzando gli spazi lasciati vuoti per dividere e disporre ordinatamente i molteplici segnalini. Il risultato è un tabellone più o meno delle dimensioni classiche dei giochi Alea. Ogni



giocatore inizia la partita con la sua dotazione di segnalini influenza (divisi fra riserva personale e generale), denaro e due carte missione in mano.

Il gioco si sviluppa su 4 turni, la cui struttura è piuttosto semplice: rendita, influenza, valutazione e missioni.

- Nella fase di rendita viene rivelata una carta "denaro" che determina sia l'entità dell'incasso base dei giocatori che il personaggio (fra i 4 centrali) che avrà il maggior ascendente sul re in questo turno: la pedina Luigi XIV viene piazzata su tale tessera. Quindi i giocatori utilizzano le abilità delle missioni già completate che si attivano in questa fase e pescano 5 carte influenza a testa. Tali carte ritraggono uno dei 12 personaggi della plancia oppure una figura nascosta da un drappo, che rappresenta il jolly.

- La fase di influenza è la parte centrale del gioco. Dopo aver sfruttato le abilità delle missioni che si attivano all'inizio di questa fase, i giocatori giocano una carta influenza a turno finché non le hanno giocate tutte

tranne una. Come nella maggioranza dei giochi di influenza basati sulla divisione fra riserva personale e riserva generale (introdotte da Kramer e Ulrich in El Grande), le carte possono essere utilizzate per spostare i propri segnalini dalla seconda alla prima, oppure per piazzarli dalla riserva personale sulla plancia: in entrambi i casi le carte jolly permettono di spostare o piazzare (partendo da una qualsiasi tessera) fino a due segnalini, mentre le carte personaggio fino a tre (partendo dalla tessera indicata). I segnalini devono essere piazzati su tessere contigue (che si toccano per un angolo), formando un percorso senza biforcazioni. Quando tutti i giocatori hanno giocato la loro penultima carta, scartano l'ultima e utilizzano le abilità delle missioni che si attivano alla fine della fase influenza.

- La fase di valutazione consiste "semplicemente" nella valutazione delle maggioranze sulle 12 tessere, in ordine prefissato: non solo ciascuna delle 12 tessere fornisce abilità differenti (uno dei



cinque tipi di gettone missione, denaro, stemmi araldici pescati a caso, carte influenza da utilizzare nel turno successivo, una ulteriore possibilità di piazzare segnalini influenza o di spostarli nella propria riserva personale, e altro ancora), ma anche le modalità di assegnazione di tali bonus variano da tessera a tessera e da turno a turno. Infatti, alcuni nobili sono influenzati solo dall'esercizio del potere, e quindi premiano esclusivamente chi ha la maggioranza relativa di segnalini; altri, affascinati dal dio denaro, non disdegnano di (letteralmente) vendere i loro servizi a chiunque si rivolga a loro; altri ancora, forse perché un po' tristi e malinconici, richiedono solo un determinato livello di "attenzione" (misurabile in numero di segnalini influenza) per premiare chi li ritiene degni di considerazione. Siccome l'umore dei nobili è volubile, da un turno all'altro queste condizioni di assegnazione possono cambiare (ribaltando dall'altro lato la tessera del nobile, che eroga lo stesso favore ma a condizioni mutate). La presenza sulla tessera della pedina Luigi XIV rende ancora più appetibile il bottino, in quanto aggiunge al favore erogato dal nobile un ulteriore gettone elargito dal re. Sommando insieme tutte le possibili condizioni, si hanno ben 11 diversi modi di valutare una tessera!

Ovviamente, anche in questa fase ci possono essere alcune missioni che intervengono modificando le regole.

Una volta che la tessera è stata valutata, i segnalini su di essa vengono rimossi: quelli del giocatore presente in maggioranza vengono posti nella riserva generale, gli altri tornano nelle riserve personali dei giocatori.

– La fase missione permette di spendere i gettoni raccolti in fase di valutazione per compiere le missioni che si hanno in mano.

Ciascuna missione vale punti vittoria alla fine del gioco ed in più fornisce un potere speciale che altera a proprio vantaggio le regole. Benché tutte le missioni costino due gettoni e valgano lo stesso punteggio a fine gioco, esse sono divise in tre livelli, a cui corrispondono poteri incrementalmente più forti e costi più difficili da soddisfare (un gettone specifico e uno qualsiasi per le semplici, due gettoni determinati e differenti per le intermedie, due gettoni uguali per le difficili; dato che ad ogni turno ogni giocatore non può ricevere più di un gettone per tipo e tre gettoni jolly, le ultime sono considerevolmente più complicate da completare). Le carte missione giocate vengono rimpiazzate subito con nuove carte missione, pescate da uno dei tre livelli di difficoltà, a scelta del giocatore. Non è possibile conservare più di un gettone missione tra un turno e il successivo.

Alla fine del quarto turno, tutte le risorse avanzate (soldi, gettoni missione, carte,

segnalini in plancia) vengono convertiti in stemmi araldici. Ogni giocatore conta il numero di stemmi raccolti per ciascuno dei 6 tipi, e per ogni maggioranza viene assegnato uno stemma aggiuntivo. Ogni stemma vale 1 punto, ogni missione completata 5. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Tattica, ritmo e reazione

Come avrete probabilmente già capito, LXIV è un gioco quasi esclusivamente tattico, focalizzato sulla reazione e la giusta temporizzazione delle proprie azioni.

I giochi di maggioranza tendono per loro natura ad essere prevalentemente tattici, ma LXIV adotta ogni possibile accorgimento per esaltare questo aspetto. La stratificazione dell'attribuzione dei punteggi attraverso l'acquisto delle missioni, obbliga i giocatori a reagire – oltre che alle carte influenza che il gioco attribuisce casualmente e alle mosse degli avversari – anche ai cambiamenti personalizzati delle regole da esse introdotte (modifiche che incrementano sostanzialmente la longevità di un gioco che, essendo a preparazione predeterminata e arco narrativo fisso, potrebbe incorrere in una precoce obsolescenza). La continua evoluzione dei criteri di valutazione, unita alla variabilità delle rendite ottenute in ciascun turno, modifica sostanzialmente il valore che ha arrivare primi o piazzati



su ciascuna delle tessere di interesse: è più importante recuperare i propri segnalini (risparmiando per il futuro mosse di reclutamento) o conservare il denaro che servirebbe per ottenere quei preziosi gettone missione? Domanda a cui non è facile rispondere, visto anche che, nel prossimo turno, i soldi potrebbero essere completamente inutili, se verrà premiata solo la maggioranza... Ancora: è più importante procurarsi denaro aggiuntivo da spendere più avanti, oppure garantirsi la presenza nel prossimo turno su quelle tessere che forniranno il preziosissimo gettone jolly? I dilemmi, tattici e di temporizzazione, che il gioco propone sono indubbiamente deliziosi, ardui da affrontare e rendono LXIV un titolo assai interessante.

Tutto questo, purtroppo, ha un prezzo, in termini di difetti, più o meno rilevanti a seconda dello stile di gioco e dei gusti personali. Il primo problema che si incontra avvicinandosi a LXIV è l'eccessiva convoluzione delle regole: apprenderle dal regolamento non è impresa facile, così come spiegarle chiaramente o padroneggiarle, in tutte le loro talvolta sottili implicazioni, fin dalla prima partita.

Un altro aspetto da non sottovalutare è la poca profondità strategica del gioco: il ripristino pressoché totale del tabellone alla fine di ciascuno dei turni, la possibilità di fare punti vittoria in due soli modi, di cui uno (le missioni) è nettamente più efficiente dell'altro (gli stemmi araldici) riduce notevolmente le possibilità di manovra, limitandole alla scelta sul se e quando tentare di realizzare missioni "difficili" piuttosto che "intermedie" o "facili". Un altro aspetto da considerare è la sua scarsa scalabilità: dato che si tratta di un gioco di maggioranze quasi senza memoria fra un turno e il successivo, iniziare il turno come primo giocatore è indubbiamente svantaggioso: nella partita a tre giocatori il primo giocatore, che si trova in tale condizioni la metà dei turni, è sicuramente svantaggiato, e la carta intrigo in più che riceve a parziale compensazione all'inizio del quarto turno non è sicuramente sufficiente. Inoltre, se non giocato col numero completo di giocatori, il



gioco perde di mordente, in quanto la competizione per gli spazi diventa molto meno serrata.

Un ultimo aspetto da tenere in considerazione è l'aleatorietà che pervade completamente il gioco: non solo la pesca delle carte, l'attribuzione delle monete e il posizionamento ad inizio turno, ma anche la pesca degli stemmi e il conseguente minigioco di assegnazione di punti vittoria alla fine del gioco in base alle maggioranze degli stessi. Personalmente lo trovo un arguto metodo per non rendere completamente calcolabile la situazione sul tavolo e per tentare di rendere più attraente e bilanciata la strategia dell'accumulo degli stemmi: in caso di raccolta equilibrata, invece, possono accadere alcune spiacevoli anomalie, di cui bisogna tenere conto in fase di gioco.

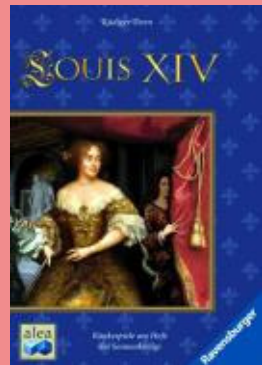
Probabilmente vale la pena spendere due parole sull'ambientazione e l'integrazione fra tema e meccaniche. Certo è che l'Alea non ha mai brillato sotto tali aspetti: Ra, Puerto Rico, The Princes of Florence hanno tutti un tema posticcio e meccaniche che potrebbero essere spostate di peso in altri giochi senza nessun bisogno di riadattamento. LXIV segna un passo avanti: alcune delle idee, come l'interazione fra le tessere che rappresentano i personaggi, contestualizzano molto le meccaniche; altre, purtroppo, sono più blande. Sarebbe bastato poco per fare un gioco ben ambientato: un nome opportuno alle varie missioni, qualche riga di testo di ambientazione sulle tessere personaggio e sulle carte influenza avrebbero dato certamente più gusto a questo gioco, che già in questa forma ha trovato molti riscontri positivi da parte dei giocatori assidui, tanto da aggiudicarsi il premio International Gamers Award nel 2005, per

la categoria dei giochi strategici multigiocatore.

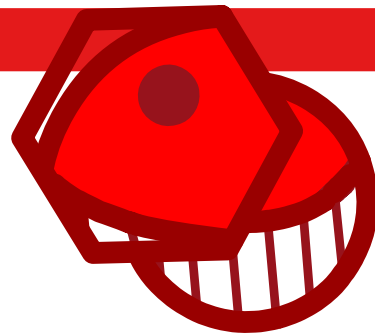
Espansioni

Nella raccolta di espansioni Alea Treasure Chest una delle espansioni (The Favourite) introduce un nuovo personaggio mobile, il Favorito, da porre sulla tessera diametralmente opposta a quella su cui viene posta la pedina Luigi XIV, nonché quattro tessere personali per i giocatori. Il Favorito permette di ottenere segnalini influenza aggiuntivi, oppure future attivazioni di quattro possibili azioni speciali (mirate a "manipolare" alcune circostanze sfortunate), aggiungendo così un ulteriore livello di decisione.

LXIV è quindi un gioco adatto pressoché esclusivamente ad un pubblico di giocatori assidui, a cui piacciono giochi prevalentemente tattici, e che non disdegnino caos a casualità nei loro giochi: troveranno in questo interessante titolo pane per i loro denti.



FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
MDM	
NAND	



Arkadia

di Rüdiger Dorn; Ravensburger, Rio Grande Games, 2006
[2-4 giocatori; 60 minuti; gioco online: www.yucata.de]

Doverosa premessa per salvare la mia reputazione

Pur essendo un giocatore duro e puro, portabandiera di una lotta contro la marea di giochi leggerotti (che invadono il mercato alimentando la voglia di nuovo uccidendo i pochi bei giochi profondi che avrebbero bisogno di tempo per essere sviscerati), ogni tanto qualche cazzata la faccio anche io.

In una delle mie ore di noia solitarie, passate ad aspettare che qualcuno faccia la sua mossa in una partita online, ho sperimentato Arkadia (il nome reale è più lungo perché gli editori sono masochisti, ma non ho intenzione di assecondare queste loro perversioni).

E' un giochillo che a prima vista ha i suoi pregi: un sacco di edifici (vabbè, si vedono solo i tetti, ma fa lo stesso) con la tipica forma da pezzi di tetris di varia lunghezza incastrabili fra loro, delle piccole torrette in plastica impilabili fra loro, omini colorati in plastica invece dei soliti meeple o cubetti in legno, monetaglia sparsa e schermi in



cartoncino come se i giocatori usi a questo tipo di giochi avessero veramente voglia di nascondersi dietro qualcosa per non rivelarlo ad altri giocatori che hanno già difficoltà a gestire le cose che si trovano davanti senza dover andare a guardarsi cosa cazzo stanno facendo gli altri.

Dopo una partitella distratta ho pensato che fosse il gioco ideale da regalare ai miei nipotini per familiarizzare con le scatole di cartone di una certa dimensione: avrebbero potuto usarlo per impilare torrette, da cui far combattere omini, e fare delle facili composizioni di tetti con gli edifici. E prima o poi, magari, avrebbero potuto torturare i genitori chiedendo loro di provare un gioco da adulto (abbastanza semplice da essere capito anche da mia sorella e mio cognato).

Putroppo non ho valutato che loro avrebbero potuto ritorcermi contro il favore obbligandomi a giocarlo con loro durante le mie visite e, visto che l'avevo regalato io, non avrei potuto oppormi. Così eccomi qua a confessare la mia vergogna nella speranza che voi possiate non ripetere il mio errore.

Ciao, sono Alfio [coro: ciao Alfio] e sono almeno 6 mesi che non gioco ad Arkadia... [coro: bravo Alfio]

La prassi vuole che vi racconti l'ambientazione del gioco ma essendo un gioco di stampo tedesco e essendo i lettori di

questa rivista (mi ha assicurato la redazione prima che accettassi di scrivervi) "giocatori di un certo livello", sappiamo tutti benissimo che questa non ha alcuna importanza.

Si tratta di gente che costruisce edifici di nessuna importanza strategica e che apprezzeremo solo per il colore del sigillo che ci piaceremo sopra.

Questi edifici sono inizialmente disegnati su carte che i giocatori pescheranno di volta in volta fra quelle visibili o dalla cima del mazzo coperta (ho la pelle d'oca per l'originalità di questo sistema...). Le carte indicano la forma e il colore dell'edificio. Giocando la carta al proprio turno si avrà la possibilità di giocare un edificio di quel colore adiacente ad uno già precedentemente piazzato di qualcuno, mettendoci poi sopra un sigillo per ricordarne il colore.

Nel farlo normalmente i giocatori avranno spesso l'occasione di coprire dei villaggi preesistenti (con un'unico edificio!) e ottenere così in cambio l'aiuto futuro di un omino neutro (i popolani a cui avete demolito le catapecchie?) per erigere edifici futuri.

L'altra possibilità che avrete nel turno è infatti quella di scegliere un edificio già sul tabellone (che da bravi giocatori avrete già capito che non appartiene a nessuno) e piazzargli intorno una quantità a vostra scelta di omini neutri o del vostro colore. In realtà



gli omini in vostro possesso non sono mai moltissimi visto che ne avrete solo 3 di partenza e 2 ogni volta che giocherete uno dei vostri 4 standardi e che, inoltre, non vi torneranno in mano neanche quando avranno finito i loro compiti.

Lo scopo è quello di circondare uno o più edifici sul tabellone con omini o altri edifici.

Quando ciò succederà tutti i proprietari di omini adiacenti all'edificio incasseranno un sigillo del colore dell'edificio per ogni proprio pezzo. Ovviamente i contadini sfrattati di cui si parlava sopra non faranno guadagnare monete a nessuno.

Il giocatore che provoca questa spartizione di monete, inoltre, potrà prendere una torretta fra quelle disponibili (contraddistinta da uno dei sigilli dei colori usati dal gioco) e piazzarla su un'apposita plancetta centrale, coprendo uno degli spazi predisegnati o, quando non ce ne saranno più, una delle torrette piazzate prima.

Questa operazione serve a far variare il valore delle monetine ottenute accerchiando edifici. Quando infatti decideremo, come azione gratuita alla fine del proprio turno, di giocare uno standardo, oltre ad ottenere i due omini sopracitati avrete anche la possibilità di vendere i sigilli sopracitati al valore di mercato, calcolato sommando fra loro i sigilli sulla cima delle torrette piazzate finora e sugli spazi prestampati non coperti.

Si prosegue turno dopo turno finché non sono stati fatti due interi piani di torrette. Un ultimo giro di piazzamento e un'ultima possibilità di vendere i sigilli al prezzo di mercato concludono il gioco. A quel punto chi ha più monete, ovviamente, vince.

Volete proprio sapere com'è da me?

Il gioco può anche apparire allettante a prima vista. La scarsità di omini porterebbe a cercare di sfruttare al meglio quelli che si hanno cercando di piazzare un edificio diverso in ognuna delle 4 caselle adiacenti, quando possibile e a stare accorti nel loro piazzamento.

Al contempo c'è tutta la parte della



variazione di valore dei sigilli a spingere verso il chiudere di persona più edifici possibili per scegliere quale colore inserire a variare il mercato e quale coprire per primo, con un ottimo meccanismo.

Peccato che uno dei comandamenti del mercato recita: "Meno il gioco dura, più ne vendiamo (e più gli eventuali difetti risulteranno)".

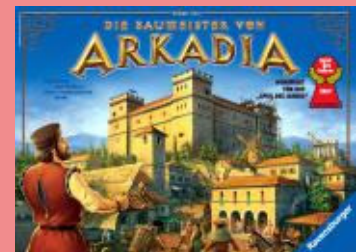
Così ci ritroveremo un'altro di quei giochi con il finale che sembra arrivare troppo presto. Le conseguenze di questo sono:

- il tabellone sarà sfruttato per poco più della metà (di più solo da giocatori scarsi, quindi la maggioranza, che poi non riusciranno a sfruttare al meglio le proprie possibilità);
- gli standardi vengono usati con una certa leggerezza per cercare di avere il tempo utile per piazzare tutti gli omini a disposizione;
- cercare di ottimizzare i propri omini piazzandogli il massimo di edifici adiacenti pare un'inutile finezza, vista la velocità con cui bisogna poi recuperare e utilizzare gli altri omini per non averli sul groppone;
- il più delle volte si avrà fine dove, essendo inutile piazzare nuovi edifici (che sfrutterebbero gli altri) si piegheranno una quantità abnorme di omini intorno ai pochi edifici che ancora ce lo concedono, chiudendoli di solito solo con quelli.

Tutto ciò lascia dentro la tristezza per quello che si è visto e che c'è, per quelli che amano sprecare il loro tempo con questi giochetti, di buono in questo gioco.

Concludo con un'altro fastidio che ho avuto nel giocare. L'impossibilità di giocare gli omini subito dopo aver piazzato un edificio porta i giocatori, soprattutto all'inizio, a giocare gli edifici talvolta col metodo del famoso professore, alla Katso,

perché giocarli accostati in modo intelligente fra loro vuol dire solamente fare un favore ai giocatori che vengono dopo. Il piazzamento di quelli assume senso solo dopo che avrete posizionato omini e solo perché questi sono in numero limitato. Personalmente questo spesso frustra il mio desiderio di incastrare bene le cose, che tutti i giocatori di tetris ben conoscono che, invece, era uno dei motivi che mi aveva indotto a comprare il gioco (seppur per regalarlo eh, non tengo queste schifezze nell'armadio che poi mi chiedono anche di provarle e mi privano del piacere di dedicare la serata a giochi più soddisfacenti: poi rimarrebbe solo il tempo per un'altro gioco ugualmente leggerotto).



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



ALFIO



LINX



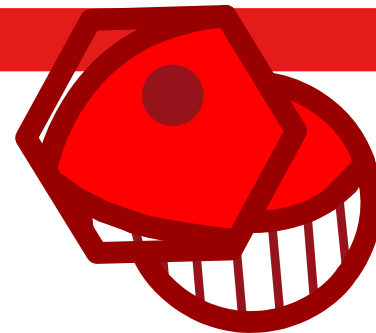
Concordo con i fastidi di Alfio e tendenzialmente non propongo mai una partita a questo gioco, se non per sventare una proposta peggiore. Ciò nonostante il gioco in sé stesso può essere apprezzato ed è sufficientemente diverso da qualsiasi altro gioco da scavarsi una sua utilità nel mercato.

MDM



Simpatica reinterpretazione dei giochi di speculazione e manipolazione dei valori di mercato, con forte dipendenza dall'ordine di gioco.





Emerald

di Rüdiger Dorn; ABACUSSPIELE, 2002

[2-5 giocatori; 30-45 minuti; gioco online: www.brettspielwelt.de]

Con Emerald, Dorn ci dimostra che è possibile ottenere un ottimo family game apprezzabile anche da giocatori esperti con poche e semplici regole.

Emerald è il nome di un drago che protegge una caverna piena di tesori. I giocatori controllano un gruppo di cavalieri ciascuno e cercano di portare via quanto più tesoro possibile (devo ammettere che, a raccontare il gioco così, mi viene voglia di parteggiare per il drago).

Veniamo alle meccaniche. Il movimento dei cavalieri è semplice quanto sottile: al proprio turno un giocatore può muovere uno o due dei propri cavalieri. Ciascun cavaliere si muove di tante caselle quant'è il numero totale di cavalieri (vostri e/o degli avversari) in quella casella. Questo sistema di movimento è così brillante e funziona così bene da essere stato ripreso in seguito da più di un gioco, anche di altri autori (ad esempio lo ritrovate in Pompeij di Wrede).



Quando un cavaliere entra nella caverna del drago, se termina il proprio movimento in una casella che rientra nel percorso di pattuglia del drago (indicato con una brillante soluzione da un asta di legno vicina alle caselle), il drago si muove (sulla base di un tiro di dado) e potrebbe catturare uno o più cavalieri, quelle pedine vanno fuori dal gioco. Si può anche "corrompere" il drago restituendo una parte del bottino – solo oro, non gemme – per prevenire la cattura.

I cavalieri nella caverna possono impadronirsi dell'oro e delle gemme preziose custodite dal drago, naturalmente più vi rimangono più aumenta il rischio di essere catturati. Esiste una salvezza: il fondo della caverna è un' "area franca". I primi 4 cavalieri a raggiungerla ottengono dei punti extra, così come si possono ottenere punti extra collezionando set di gemme (il primo giocatore ad averne





una per colore ne ottiene una, e a fine partita i giocatori con la maggioranza di gemme per ciascun colore ne ottengono una ciascuno).

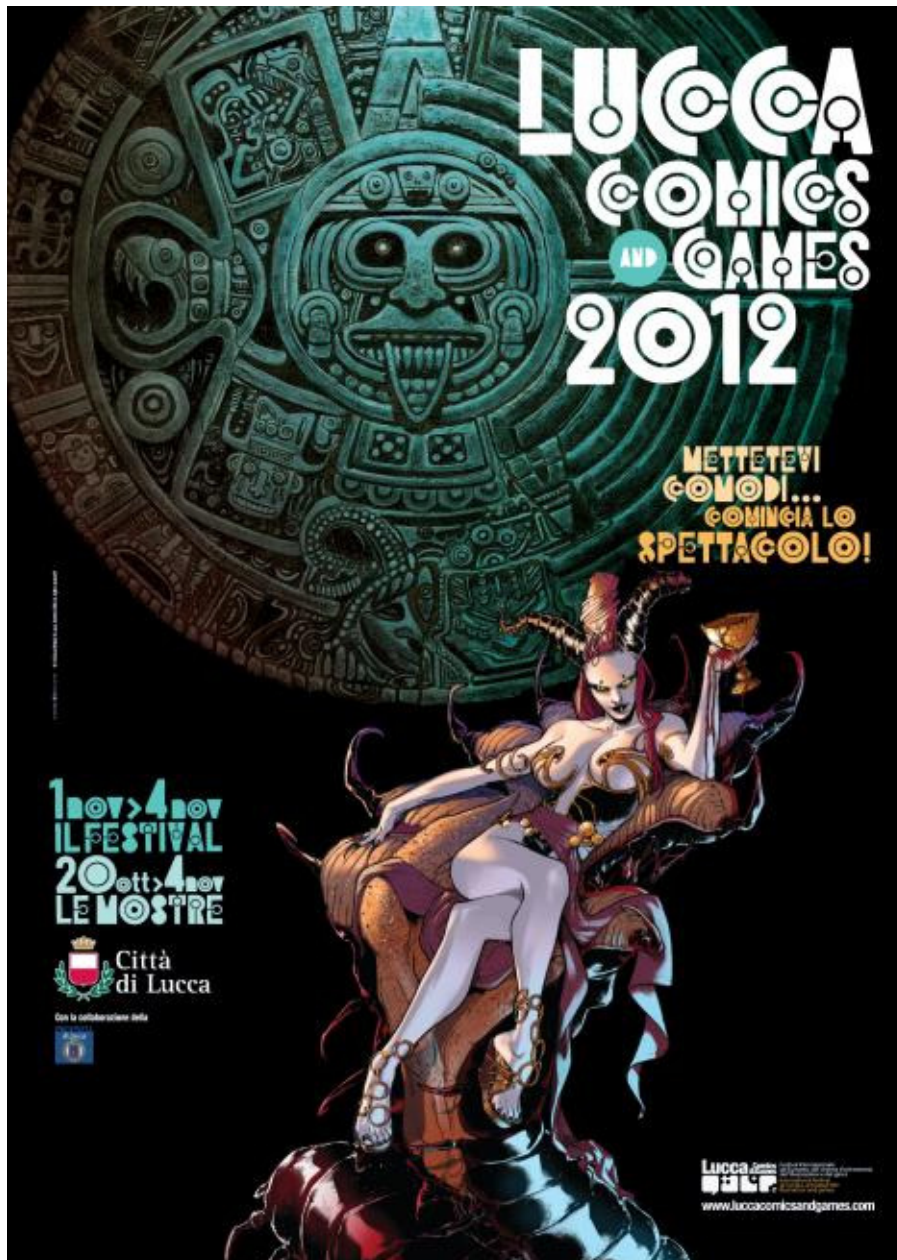
Nonostante le poche regole e la presenza del dado per muovere il Drago, che rendono il gioco adatto anche a giocatori occasionali ed a essere giocato in famiglia, Emerald è un gioco che

premia il calcolo – sia delle mosse che dei rischi – ed in generale la bravura dei giocatori. Muovere i cavalieri in maniera ottimale vi permette sia di ottimizzare i vostri spostamenti che di boicottare quelli degli altri, attivare il drago al momento giusto vi può offrire ottime opportunità di far catturare i cavalieri dei vostri avversari, e vi è l'aspetto

strategico del concentrarsi sul denaro o sui set di gemme per fare i punti.

La durata contenuta lo rende il perfetto gioco per iniziare la serata in attesa di qualche ritardatario o per chiuderla quando non c'è più tempo per un gioco più impegnativo. Il drago che cattura i cavalieri garantisce qualche momento di ilarità al tavolo, la soddisfazione per una mossa particolarmente brillante rende il gioco adatto anche ai gamers, la semplicità nello spiegare le regole e l'ottima qualità dei materiali lo rende ideale per le famiglie.

Probabilmente la Abacus non è altrettanto brava di altri editori nel marketing, perché Emerald è un gioco che avrebbe meritato sicuramente maggiore diffusione e fortuna, ad esempio con una bella nomination per lo SdJ. In definitiva, non credo esista un gioco "gateway" migliore di Emerald, una delle molteplici dimostrazioni del talento di Dorn.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

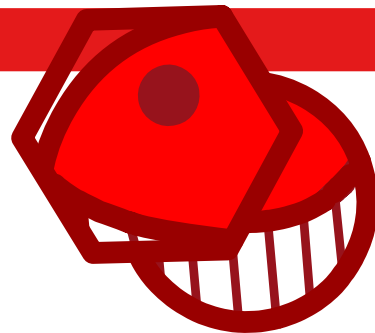


TANIS



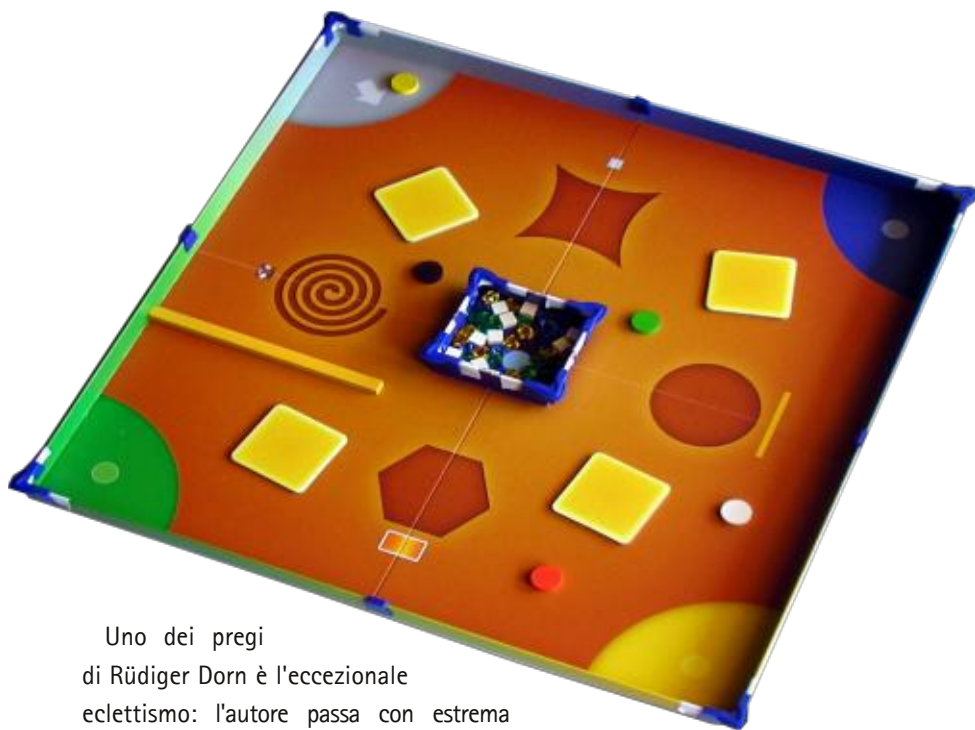
NAND





Snapshot

di Rüdiger Dorn; Kosmos, 2010
[2-6 giocatori; 30 minuti]



Uno dei pregi di Rüdiger Dorn è l'eccezionale eclettismo: l'autore passa con estrema disinvoltura da complessi articolati giochi da gamer a semplici giochi riempitivi, senza disdegnare la sfida dei giochi per bambini o, come nel caso di Snapshot, dei giochi di destrezza. Snapshot rientra nella categoria dei giochi di tipo "Finger Flicking", ovvero quei giochi in cui i pezzi vengono "mossi" nell'area di gioco colpendoli con le dita: Subbuteo, Crockinole, Pitchcar e Carrom sono esempi classici della categoria.

I materiali contenuti nella scatola sono: una plancia, piegata in quattro, che con un sistema aggiuntivo di piegature e elementi angolari in plastica si trasforma in un biliardo di cartone, 6 dischi colorati di legno (uno per giocatore), sei mazzi di carte, alcuni ostacoli di legno e cartone (rispettivamente una asticella a sezione

quadrata e quattro spessi quadrati di cartone, con gli angoli arrotondati), una manciata di gemme di plastica in tre colori e dei cubetti di legni bianchi. Sulla plancia sono disegnati quattro simboli, che hanno funzioni speciali durante il gioco, mentre tre dei quattro angoli (tutti tranne quello di partenza) contengono due zone del colore delle gemme.

Sulla qualità dei materiali non è facile esprimersi: si tratta di una soluzione arguta, che permette di ottenere un biliardo di cartone di dimensioni non trascurabili e di qualità accettabile che può essere riposto all'interno di una scatola quadrata classica dell'editore tedesco. Purtroppo la soluzione adottata non è ottimale: gli elementi angolari non riescono a mantenere le pareti

in posizione verticale (almeno senza l'utilizzo di spessori aggiuntivi: piccoli pezzetti di carta) e le parti che devono essere piegate sono soggette ad una rapida usura.

Sensibilità e buona mira

Dopo l'assemblaggio della plancia (che diviene un biliardo con al centro un ostacolo che funge da contenitore per gemme e cubetti), la disposizione casuale degli ostacoli e dei dischi dei colori non utilizzati, ogni giocatore prende il mazzetto di carte del proprio colore, lo mescola e scopre la prima delle "missioni" che deve compiere. Scopo del gioco è infatti essere il primo ad aver eseguito tutti i compiti (uno per carta che



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



comporre il proprio mazzo) e ad aver raccolto esattamente due gemme per ciascuno dei colori. Le missioni (8 in tutto) consistono nel toccare col proprio disco un altro disco del colore specificato sulla carta, oppure di fermare il proprio disco su uno dei simboli disegnati sulla plancia. Il primo giocatore piazza il proprio disco nella zona di partenza e poi, colpendolo con un dito, cerca di eseguire la missione che ha visibile; se ci riesce, la missione viene rimossa dal gioco e ne viene scoperta un'altra. I vari simboli sulla plancia, oltre ad essere oggetto di alcune delle missioni, forniscono delle abilità speciali: spostare l'asticella di legno (in modo da ostacolare lo svolgimento delle missioni degli avversari), ottenere l'abilità di fare due turni consecutivi (il giocatore prende un cubetto bianco, che può spendere durante il turno per eseguirne un altro), scoprire una seconda missione (in modo da avere più scelte a disposizione), scartare una gemma colorata. Già, le gemme.... queste si prendono tutte le volte che la propria pedina si ferma nell'angolo del rispettivo colore. A seconda della zona in cui si ferma, le gemme ottenute sono una o due; nel caso in cui le gemme siano finite è possibile sottrarle ad uno qualsiasi degli avversari. Poiché per vincere occorre avere

esattamente due gemme per colore, il simbolo che conferisce l'abilità di scartare una gemma diviene a volte importantissimo. Altre piccole regolette gestiscono tutta una serie di casi particolari riguardanti la gestione di lanci "sfortunati".

Non appena un giocatore, alla fine del suo turno, ha completato tutte e otto le sue missioni e ha le sei gemme richieste, il gioco finisce e lui è il vincitore.

Abilità e fortuna

Proprio come Pitchcar, Snapshot richiede una buone dose di abilità nel determinare le traiettorie e nel riuscire a colpire i dischi per seguirle. La varietà degli obiettivi, nonché le azioni speciali disponibili sul tabellone permettono di trovare svariate "soluzioni creative" e diverse impostazioni tattiche nell'affrontare il gioco. Solitamente, dopo un inizio tranquillo in cui ogni giocatore cerca di soddisfare le prime proprie missioni, il gioco diventa più competitivo, e ciascuno tende a muovere conservativamente per ostacolare gli avversari: in questa fase avere la possibilità di fare un tiro aggiuntivo è spesso determinante.

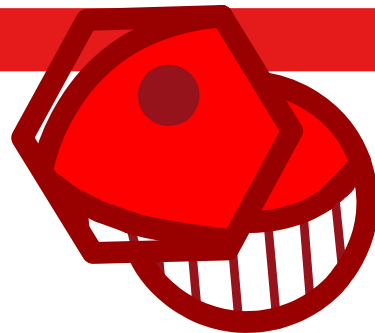
Rapidamente l'atmosfera si riscalda, iniziano le prese di giro per i tiri sbagliati, gli "ooh" e "ahh" quando riescono tiri particolarmente difficili e i giocatori

cominciano a passeggiare nervosamente attorno al tavolo... mi raccomando, sceglietene uno della giusta altezza per poter giocare in piedi senza rompervi la schiena!

Ovviamente al crescere del numero di giocatori la componente strategica diventa meno importante, mentre cresce esponenzialmente l'influenza del caos indotto dai giocatori; probabilmente il numero ideale è compreso fra 3 e 5, considerando anche il fatto che Snapshot non è un gioco in cui si sopportano volentieri lunghe attese, dato che il tempo a disposizione non è altrimenti utilizzabile.

Data la particolare categoria a cui appartiene, Snapshot non è destinato ad un vasto pubblico: risulta quindi apprezzabile lo sforzo della Kosmos nel produrre il gioco nel formato big box quadrato che la contraddistingue. Ovviamente, il compromesso richiesto per mantenere contenuto il prezzo (ovvero in linea con le altre scatole dell'editore tedesco) comporta l'utilizzo di materiali sicuramente migliorabili.





Jambo

di Rüdiger Dorn; Kosmos, Rio Grande Games, Filosofia Édition, White Goblin Games, 2004
[2 giocatori; 45 minuti; gioco online: www.turnbasedspellen.nl]

Jambo, come spiegato nel regolamento, è un saluto in lingua swahili, e probabilmente è la parola pronunciata più di frequente in un mercato africano, l'ambientazione di questo gioco per due persone del buon Rüdiger. I giocatori interpretano il ruolo di commercianti che devono cercare di arricchirsi comprando e vendendo sei differenti tipi di merce.

Le regole sono estremamente semplici, anche se sono presenti un paio di regolette particolari: ogni giocatore inizia con una plancia (il suo "banco") che può contenere fino a sei merci, cinque carte e venti pezzi d'oro.

Nel proprio turno (due fasi) ogni giocatore ha cinque azioni a disposizione (si usano cinque segnalini per tenere il conto); la prima fase è quella di pesca, il giocatore può usare un'azione e pescare una carta, tenerla oppure scartarla (in questo caso può pescarne un'altra spendendo un'altra azione). In pratica il giocatore può pescare

da zero a cinque carte (ogni pesca è un'azione) ma può tenerne al massimo una (sempre l'ultima pescata).

Nella seconda fase, per ogni azione spesa si può giocare una carta. Se si termina il turno con due o più azioni non utilizzate, si guadagna un oro.

Le carte sono di cinque tipi:

- Banchi piccoli: possono contenere tre merci, il primo che si gioca costa sei ori, i successivi la metà (indipendentemente dal giocatore)
- Mercì: queste carte possono contenere tre o sei merci, e hanno tutte un prezzo di acquisto e di vendita. A differenza di altri giochi, non si possono giocare parzialmente, ovvero, pagando il prezzo il giocatore deve riuscire a piazzare tutte le merci indicate nei propri banchi: se non ci sono le merci o non c'è lo spazio la carta non può essere giocata (anche la vendita deve essere completa). Oltre a questo, c'è la particolarità che se

viene riempito completamente il banco grande (il sesto spazio) bisogna pagare una penale di due ori.

- Vantaggi: quando si giocano vanno piazzate nella propria area di gioco, rimarranno fino alla fine della partita e il giocatore potrà utilizzarne l'effetto utilizzando un'azione. C'è il limite massimo di tre carte Vantaggio nella propria area, e ognuna può essere usata solo una volta per turno (la si gira di 90° per indicarlo).
- Persone: quando si gioca una carta di questo tipo, si ottiene l'effetto indicato e poi va scartata.
- Animali: hanno lo stesso meccanismo delle carte Persona, ma l'effetto può essere annullato se l'avversario gioca una Guardia dalla propria mano.

Quando un giocatore termina il turno con 60 o più ori (l'oro è sempre visibile) l'avversario gioca l'ultimo turno della partita: vince se riesce a pareggiarlo o superare



questo valore, altrimenti vince l'avversario (notare che il pareggio viene risolto a favore del secondo giocatore).

Come vedete le regole sono abbastanza lineari, per completezza posso aggiungere che non c'è limite alla mano, e quando si esaurisce il mazzo di pesca si rimescolano gli scarti (non è una novità, ma in altri giochi non è scontato).

Le carte in totale sono 110 (tolti i due banchi, che non vengono pescati), ovvero 40 merci, 5 banchi piccoli e 65 tra Vantaggi, Animali e Persone. Le carte merci sono di quattro tipi:

- tre merci uguali,
- due merci uguali e una diversa,
- tre merci diverse,
- sei merci diverse.

Anche se le carte merci sono quelle più importanti (fanno guadagnare la maggior parte del denaro), Jambo sarebbe un gioco molto noioso senza gli effetti delle altre carte: tra i Vantaggi, troviamo quasi tutte le combinazioni degli scambi possibili tra merci, carte e ori, ovvero:

Scarti	Ricevi
merce	carta
carta	merce
carta	carta
carta	carta (prima degli scarti)
carta	oro
oro	merce
oro	carta
oro	carta (prima degli scarti)

Oltre a questi effetti, c'è una carta che permette di dare una merce all'avversario e sceglierne una da lui, e un'altra carta che fa pescare due carte (una va tenuta, l'altra data all'avversario).

Le carte Persona hanno effetti per la maggior parte solo sul giocatore che le utilizza: un paio fanno mettere all'asta

due merci o tre carte, altre permettono di ottenere merci, carte, usare una carta merci con un bonus sulla vendita o sull'acquisto, oppure senza dover rispettare le merci indicate. Due di queste vanno usate nel turno dell'avversario (la Guardia per annullare un Animale, e lo Stregone della Pioggia per ottenere la carta merci appena giocata dall'avversario) e una (l'Anziano della Tribù) ha un possibile effetto negativo (riduce la mano dell'avversario a tre carte).

Le carte Animale hanno per la maggior parte effetti negativi sull'avversario, come il Coccodrillo (che fa usare e successivamente elimina un suo Vantaggio) o Scimmia, Elefante e Leone, che fanno spartire tra i giocatori rispettivamente le carte dalla mano, le merci e i Vantaggi giocati (ovvero questi elementi vengono messi in comune e scelti uno alla volta dai due giocatori); l'Orso e Pappagallo fanno prendere rispettivamente una carta e una merce dall'avversario, il Ghepardo fa pescare due carte o prendere due merci all'avversario (a sua scelta), infine il Serpente fa rimanere entrambi con al massimo un Vantaggio.

Fin dalle prime partite Jambo si è rivelato un gioco semplice, rapido, piacevole, e soprattutto bilanciato: nel senso che non si è mai fuori dalla partita e c'è sempre la possibilità di recuperare, ovvero, non ci sono singole carte o combinazioni troppo potenti (il limite di tre Vantaggi significa sia limitarne l'impatto che variarli spesso durante la partita), e qualunque carta animale può essere bloccata da una guardia; l'obiettivo è chiaro (guadagnare), evidente (i soldi sono pubblici) e vi si arriva attraverso una buona dose di interazione (non è un "solitario per due"). Un alto punto a favore



di questo gioco è la buona varietà delle carte, la penalità da pagare per questo è il fatto che per descrivere bene tutti gli effetti c'è bisogno di testo su tutte le carte (non hanno neanche provato a usare dei simboli) e quindi bisogna trovare una versione comprensibile o procedere con una massiccia opera di bricolage.

La pubblicazione di ben due espansioni potrebbe far pensare alla necessità di correggere qualche problema, ma in realtà si tratta della conferma della bontà del meccanismo, che può essere sfruttato in modo esteso. E le espansioni migliorano enormemente la rigiocabilità di questo titolo, correggendo i pochi problemi riscontrato.

Ogni espansione è composta da tre parti, che come in molti altri giochi possono essere aggiunte separatamente, vediamole una ad una.

Carte aggiuntive (1° e 2°): ogni espansione porta con sé un buon numero di nuovi Vantaggi, Persone e Animali, con i quali il mazzo di pesca assume una dimensione importante (e porta una marea di nuovi effetti). C'è da dire che con lo Spirito degli Anziani (1°) viene colmata una lacuna del gioco base, ovvero la





possibilità di annullare una carta Persona (sicuramente necessaria con le espansioni, dato che la potenza delle carte è leggermente aumentata). Oltre a queste, la 2° espansione ha anche delle nuove carte merci: questo corregge il problema della 1°, che non avendone costringeva i giocatori ad usare solo una parte di queste carte (usandole tutte, sarebbe stato più difficile pescare carte merci, che sono il motore del gioco), come potete vedere da questa tabella, la seconda espansione riporta le proporzioni tra le carte al bilanciamento iniziale:

	Base	Base	Base
		+ 1°	+1° +2°
Merci	36%	27%	35%
Altre	64%	73%	65%

Tra parentesi, nelle nuove carte merci ci sono anche alcune carte con due soli merci, o con che hanno due merci qualsiasi, che aumentano le possibilità nel gioco.
Morale: o giocate al base, o giocate con entrambe le espansioni.

Le capanne (1°): ogni giocatore ha a disposizione tre capanne, che può sempre attivare usando un certo numero di azioni:
- una azione: il giocatore può piazzare una merce in questa capanna e da questo momento in poi ogni vendita di questa merce fa guadagnare un oro in più, e ogni acquisto costa un oro in meno,

- due azioni: il giocatore può scartare due merci e pescarne una (molto utile se si è bloccati nella ricerca di una merce particolare),
- tre azioni: il giocatore può pescare tre carte e tenerne una (un po' cara come azione, ma trovare la carta che serve può essere molto utile).

Nel gioco base poteva capitare di dover usare molte azioni per trovare una carta utile, con queste capanne c'è la possibilità di evitare di dover ricorrere a questa necessità, usando sia la terza capanna, che sfruttando una pesca sfortunata per usare le proprie azioni in una direzione differente.

La quarta capanna (2°): ogni giocatore ha a disposizione una capanna che, se attivata con una merce (senza spendere azioni), può essere usata una volta come Guardia o Spirito degli Anziani. Questa capanna è stata resa necessaria per il fatto che queste carte sono diventate più difficili da trovare, dato l'aumento delle dimensioni del mazzo.

La reliquia (1°): queste quattro carte corrispondono a quattro prerequisiti, ogni volta che un giocatore ne consegue uno, prende la carta relativa. Quando un giocatore le possiede tutte e quattro, vince la partita. Potrebbe sembrare una buona aggiunta, in realtà è difficile che questa condizione di vittoria si realizzi (l'avversario deve essere veramente distratto) e distoglie i giocatori

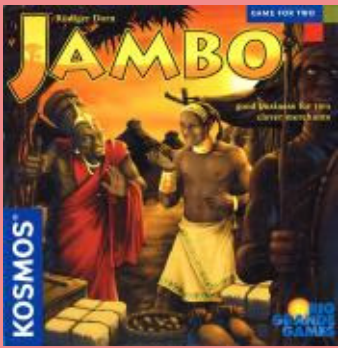
dall'obiettivo principale, che è quello di fare soldi (ovvero, toglie al gioco un po' della sua semplicità).

I tappeti (2°): queste tre carte possono contenere ognuna una merce (ogni giocatore può usare solo la sua metà, ma non può esserci la stessa merce nelle due metà), con un'azione possono essere ruotati di 180° e alla fine del turno se un giocatore ha più merci nei tappeti dell'avversario guadagna un oro. Si tratta di un'aggiunta semplice, che alleggerisce il banco principale e dà ai giocatori alcune possibilità interessanti.

In sintesi, le due espansioni sono quasi obbligatorie per chi apprezza Jambo: possono essere utilizzate nella loro completezza senza complicare o stravolgere il gioco base (a parte la reliquia), dandogli uno spessore e una varietà che non sfigura in un gioco da tavolo completo.

Un difetto? Il colore dei dorsi delle carte tra il base e le espansioni è leggermente differente, se sentite che sia un difetto, potete prendere le carte dal fondo, ma nel bel mezzo della partita controllare il colore sarà l'ultima delle vostre preoccupazioni.





FAMIGLIE 😄

OCCASIONALI 😄

ASSIDUI 😄

NAND 😄



Relikt

di Rüdiger Dorn; AMIGO Spiel, 2006
[3-5 giocatori; 40 minuti]

Certo, in associazione con questo prolifico autore non metteremmo probabilmente un fillerino di carte ma, in mezzo ai "101% german games" di Dorn, c'è anche questo simpatico giochino.

Il tema proposto in questo gioco è quello della caccia ai tesori alla Indiana Jones; di fatto Relikt è composto da un mazzo di carte diviso in tre parti: le carte avventura divise in cinque colori e riportanti i valori da uno a dodici, 8 carte azione in cinque copie – sempre per ciascuno dei 3/5 giocatori previsti dal gioco e un mazzetto di carte tesoro con gemme rosse o bianche. Per marcare il colore di ogni giocatore è presente una carta "tenda" per ognuno dei 5 colori e il gioco è totalmente indipendente dalla lingua con una grafica abbastanza curata e gradevole (mi ha piacevolmente sorpreso ad esempio che ognuna delle 12 carte avventura ha un disegno differente).

Lo scopo generale del gioco è raccogliere più gemme possibili facendo attenzione che, mentre le gemme bianche valgono punti positivi, quelle rosse valgono punti positivi solo se presi in coppia con carte tesoro con un identico numero di gemme rosse, altrimenti vengono sottratte al totale.

All'inizio sono disponibili alcuni tesori che formano delle file di carte che vengono rimpiazzati immediatamente dopo la loro assegnazione. Ciascuno ha poi una mano di quattro carte avventura (quelle numerate) e 3 carte azione che viene mantenuta costante.

A turno ogni giocatore deve giocare una carta avventura preceduta opzionalmente da una carta azione. Queste carte azione servono a movimentare un po' il gioco e renderlo meno ripetitivo e prevedibile.

Quando un giocatore piazza una carta in

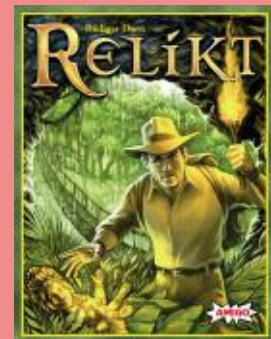
una fila e in tale fila vi sono un numero di carte pari al valore in gemme del tesoro, questo viene assegnato a chi ha il valore in punti più alto. Le carte avventura vengono quindi scartate in una pila comune e potranno rientrare in gioco, mentre quelle azione una volta utilizzate non possono più essere giocate.

Il meccanismo centrale del gioco ricorda un po' 6 nimmt nel quale come noto si assegnano dei punti al completamento delle file di carte, ma a differenza dell'elegante filler di Kramer, Relikt è forse meno piatto e, soprattutto nell'uso delle carte azione, offre diversi spunti tattici. In particolare, le carte azione permettono di alterare il normale flusso di gioco giocando due carte anziché una o una carta di un avversario o di coprire una carta con un'altra e via dicendo fino ad arrivare alla carta del Rum che permette uno stravolgimento totale e sul cui uso si incentra normalmente il grosso della strategia. Questa carta azione permette di scambiare colore di assegnazione con un avversario, ma non cambia il colore delle carte nelle rispettive mani. Esempi gratiae: posso giocare con le carte rosse ma assegnandomi i tesori vinti dal verde. Man mano che recupero gli scarti delle carte avventura "pulisco" la mia mano. Nessuno naturalmente mi impedisce, se qualcuno ha usato questa carta con me di ricambiare colore utilizzando la medesima carta azione.

Il gioco termina al terminare delle carte tesoro, risulta piacevole e dura una mezzoretta scarsa in quattro: scala



bene sia in tre che in cinque (forse un po' caotico) e volendolo giocare un po' assennatamente ci costringe ad un piacevole lavoro di analisi delle carte giocate, di quelle possedute e di un po' di probabilità dovuta alla pesca, naturalmente. Certo, non si tratta di un "giocone" come Goa, Diamonds Club o Traders of Genoa, ma di certo lo zampino di uno che i giochi li sa fare si nota anche in Relikt.



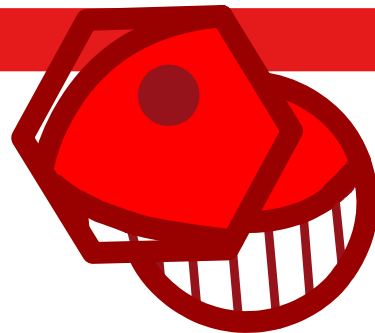
FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

DEIV





Dragonheart

di Rüdiger Dorn; Fantasy Flight Games, Filosofia Édition, Giochi Uniti, Kosmos, 2010
[2 giocatori; 30 minuti; gioco online: www.yucata.de, en.boardgamearena.com]

Se qualcuno si aspetta un gioco fantasy che si appresta ad emulare le gesta del protagonista dell'omonimo film rimarrà deluso. Perlomeno inizialmente. Perché questo è uno di quei giochi veloci che si portano sempre a termine con piacere una volta iniziati, anche se poi magari non verrà troppa voglia di richiamarli dall'armadio.

Il gioco, per due giocatori, prevede per ogni giocatore un mazzo di carte, identiche a quelle del proprio avversario per non concedere alla fortuna nella pesca una fetta di responsabilità troppo grande nella vittoria della partita, e un tabellone dove appoggiarle che vi illustrerà con semplicità i rapporti fra le carte che potete giocare.

Le carte infatti riportano particolari del tabellone stesso che indicano il posto dove andranno giocate e alcune frecce sullo stesso vi indicheranno quali elementi vi permetteranno di catturare carte poste su altri.

Scopriremo così che*:

- le carte tesoro possono solo essere prese da chi gioca carte drago o cavaliere;

(chissà perché i soldi vanno sempre a chi già li ha)

- tre carte arcieri possono prendere le carte drago;

(come insegna il finale de "Lo Hobbit", in realtà non servono tanti arcieri per tirar giù un drago)

- i cavalieri possono essere presi da un troll o da una coppia di fanti;

(se io avessi un cavallo scapperei...)

- i troll possono anch'essi essere presi da una coppia di fanti;

(la classica crociata verso il diverso)

- un trio di navi può prelevare tutte le carte di cui erano composti i tris di arcieri e le coppie di fanti giocate fino a quel momento;

(partiti in cerca di gloria a piedi, tornarono in nave)

- i draghi di pietra possono essere presi solo dai cavalieri e donano, all'ultimo che ne cattura uno, la possibilità di aumentare di uno la mano di carte;

(immagino questo simulì l'accalappiarsi la simpatia del drago del film)

- quattro minatori, infine, prendono... se stessi;

(come non capirli! Fanno un lavoro duro che non dà loro modo di interagire col mondo impazzito là sopra).

Una volta capite queste relazioni avrete capito il gioco, perché il turno è molto semplice: giocate dalla vostra mano di 5 carte (6 se siete stati gli ultimi a prendere un drago di pietra) una o più carte con l'identica figura nel posto a loro dedicato sul tabellone e raccogliete le carte in uno degli spazi collegati dalle relazioni spiegate sopra se ne avete messe abbastanza da completare gli spazi disponibili. Mentre infatti i draghi (di pietra e non), i cavalieri, i tesori e i troll hanno uno spazio singolo (su cui possono essere però posate anche più carte, formando mazzetti ghiotti da essere raccolti) le altre carte richiedono delle coppie, tris o poker di carte simili per attivare l'effetto di raccolta dello spazio. Così se voi posizionate solo due arcieri darete al vostro avversario la possibilità di prendere draghi posando il solo terzo necessario.

Alla fine del turno pescherete poi fino a rimpolpare completamente la vostra mano di carte.

Gioca, prendi, pesca, gioca prendi pesca... il gioco finisce quando verrà calato il terzo tris di navi. I giocatori



conteranno i punti sulle loro carte prese: ogni carta riporta infatti un valore da 1 a 4. Un bonus di 3, infine, verrà dato all'ultimo ad impossessarsi di una carta drago di pietra (quindi in possesso dell'unica miniatura del gioco utile a identificare chi può tenere 6 carte in mano).

In un quarto d'ora, compreso il tempo che serve poi a ridividere le carte in due mazzi, il tutto è finito e si è pronti per farne subito un'altra, visto che il gioco scorre via bene.

La profondità strategica

E' quindi il gioco solo un semplice passatempo da giocare con automatismi da rubamazzetto? Fortunatamente no. La scelta di quali carte calare è sempre sofferta. Anche se sembrerebbe logico prendere sempre appena si può la realtà è che il numero delle carte "potenti" come i draghi e i cavalieri che permettono più prese, e più pesanti (i tesori sono le carte col valore mediamente più alto e i draghi di pietra danno il ghiotto bonus di una carta in più da gestire) sono limitate e giocarele per prendere un paio di punti vuole spesso dire lasciare prese più ghiotte al vostro avversario in futuro. Spesso vi troverete infatti a fare il contrario, calando un tesoro (prima o poi dovrete pur farlo, se non volete tenerlo in mano fino alla fine della partita) per stimolare il vostro avversario a sprecare una carta importante. Oppure a giocare una carta momentaneamente inutile (un arciero quando non ci sono draghi da prendere, ad esempio) nella speranza di caricarvi di carte importanti o simili ad altre che



già avete (minatori, fanti o arcieri) per poter calare dei set completi al momento giusto.

Finché la barca va...cca! È finita la partita!

Il meccanismo di chiusura del gioco io trovo sia ben studiato. Nove navi devono essere calate. Ogni giocatore ne possiede sei. Capita spesso che il giocatore che ha pescato ancora poche carte potenti dal suo mazzo si trovi in svantaggio. Questo meccanismo di chiusura permette, se ben gestito, talvolta, al giocatore in svantaggio di impedire che la partita abbia termine, nell'attesa di pescare le sue carte migliori e costringere l'avversario a giocare le peggiori evitando di scartare carte navi.

Anche se la cosa funziona certamente meglio se ci si prende la briga di contare le carte (wuahahahahah) o giocandolo online con tutte le informazioni a disposizione.

Sia che lo giochiate in modo serio o in modo spensierato, comunque, Dragonheart risulta un buon gioco e lo consiglio a tutti.

*I reali nomi delle carte sono diversi: draghi di fuoco e pietrificati, stregone (non cavaliere), cavaliere (non fante), nano (non minatore, cacciatore di draghi (non arciero) ma ciò, in un gioco senza testo non ha alcuna importanza e, anzi, confonde le idee di chi sente la spiegazione guardando le figure che mostrano tipi a cavallo, a piedi con spada, a piedi con arco e gente che va in miniera col piccone. Mi sono perciò preso una licenza... recensoria.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



LINX



ALFIO



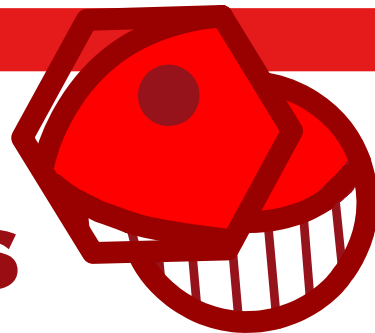
Effettivamente è uno spasso far credere al proprio avversario di essere in vantaggio fingendo indignazione verso un gioco dominato dalla fortuna nella pesca per poi vedere la felicità spegnersi sul suo volto mentre lo recupero e lo sorpasso di slancio giocando le mie carte migliori.



di Franco "Ciaci" Sarcinelli

Robber Knights

di Rüdiger Dorn; Queen Games, 2005
[2-4 giocatori; 45 minuti]



La Queen Games si distingue dagli altri editori per la forma "non standard" delle sue scatole, anche se ultimamente sembra essersi adeguata alla massa, e cerca di fare il verso alla Alea con edizioni in scatola piccola, media e grande con alterne fortune nei titoli editi. Nella serie "piccola" esce nel 2005 Raub Ritter (Robber Knights nell'edizione inglese).

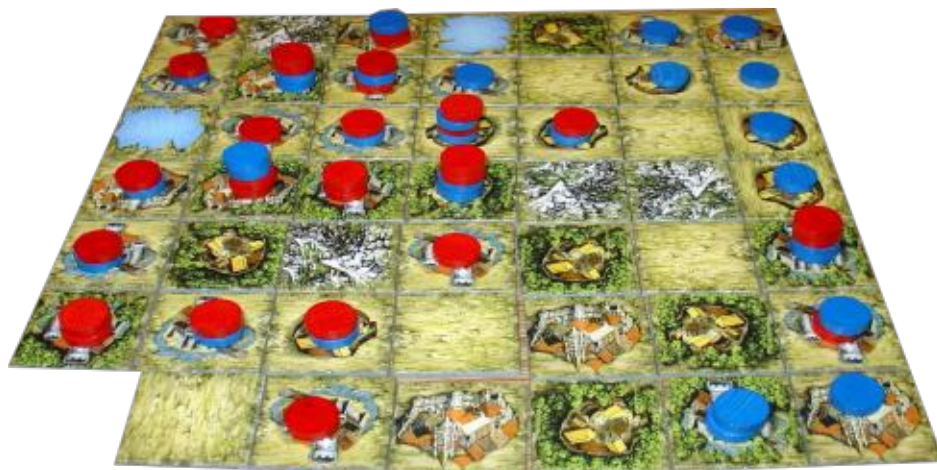
Nella scatola troviamo un centinaio di tessere stile "Carcassonne" raffiguranti terreni di pianura, foresta e montagna e, a volte, contenenti dei villaggi, delle città o dei castelli. Ogni giocatore (da 2 a 4) ne ha in dotazione 24 suddivisi in 5 gruppi, contrassegnati da una lettera, che andranno giocati in sequenza (A-E). Trenta dischetti colorati a testa completano i componenti a disposizione e rappresentano i cavalieri al proprio servizio.

Il gioco, dalle meccaniche molto astratte, consiste nel piazzare al proprio turno da 1 a 3 tessere in una ipotetica griglia quadrata le cui dimensioni variano a seconda del numero dei giocatori e, se viene piazzata una tessera Castello, dare inizio alla conquista dei territori adiacenti con i propri cavalieri.

I punti si fanno controllando le tessere con i castelli (1 punto), i villaggi (2 punti), o le città (3 punti). Controlla la tessera il cavaliere che a fine gioco è in cima alla pila presente sulla tessera. Chi totalizza più punti vince la partita.

In pratica durante il proprio turno si deve piazzare una tessera della propria pila adiacente ad una già presente sul tavolo (all'inizio la mappa è composta da due tessere per giocatore) e, facoltativamente, piazzarne ancora 1 o 2 pescando sempre dalla propria pila (una tessera rimane sempre in mano, quindi c'è sempre una scelta tra due tessere). Al piazzamento di un castello il giocatore ha la facoltà di posizionarci sopra fino a 5 cavalieri che poi sposterà in linea retta per conquistare le altre tessere della fila.

Su ogni tessera di pianura è obbligatorio



lasciare almeno 1 cavaliere, 2 sulle foreste e 3 sulle montagne.

I cavalieri vanno impilati sopra i dischetti già presenti, indipendentemente dall'appartenenza, con la limitazione di 4 cavalieri per tessera.

In questo modo lungo il corso della partita si formerà un territorio più o meno omogeneo su cui impilare i propri cavalieri cercando di mantenerli in cima fino alla fine in modo da totalizzare il maggior numero di punti.

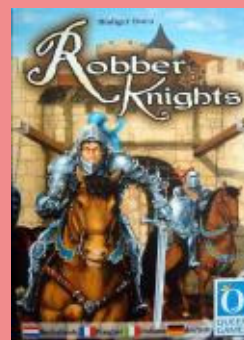
Di per sé le meccaniche sembrano molto semplici e intriganti e danno l'idea di un gioco con una certa profondità (mi viene in mente per esempio Clans di Colovini), ma ben presto tutta l'aspettativa si smorza inevitabilmente ed emergono alcune caratteristiche che a mio modo di vedere lo dequalificano pesantemente.

In un gioco di questo tipo, dove è presente anche una certa analisi della mossa migliore da fare, è fastidioso dover dipendere pesantemente dalla tessera pescata. Ogni tattica ben congegnata va a "donna di facili costumi" se non peschiamo il castello quando veramente ci serve e, anche se ogni giocatore ha le stesse tipologie di tessere in dotazione, la sequenza di pescaggio determina in buona parte l'esito della partita. Inoltre trovo che ci sia un certo vantaggio a giocare per ultimi, o meglio, ad avere la possibilità di giocare castelli per ultimi.

Un vero peccato perché il gioco si presta a tattiche sottili con chiusure strategiche delle

tessere grazie al limite di quattro cavalieri e alla griglia a dimensione definita, ma rovinato dall'impossibilità di avere un pieno controllo delle azioni possibili durante il gioco.

Personalmente l'ho trovato anche leggermente noioso e privo di mordente e non mi ha lasciato molta voglia di rigiocarlo spesso. Come molti giochi di questo tipo in due giocatori permette un maggior controllo della situazione e risulta più gradevole. Insomma, dopo aver sfornato Traders of Genoa, Goa e Jambo, Dorn non riesce a mantenere la qualità dei titoli precedenti.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



CIACI





Gargon

di Rüdiger Dorn; Amigo Spiel, Rio Grande Games, 2001
[3-5 giocatori; 45 minuti]

Vi risparmio la tenue ambientazione fantasy di Gargon: la sostanza è che si gioca con un mazzo di carte composto da sei colori, ogni colore comprende 17 carte con valori da 0 a 15 (gli zeri sono due per ogni), e su ogni carta è riportato un certo numero di gemme (che decresce al salire del valore della carta); l'altra particolarità di queste carte è che il dorso ha lo stesso colore della faccia, per cui si sa sempre quali colori un giocatore ha in mano (nota: i dorsi si devono sempre vedere).

Ogni giocatore riceve dieci carte, e le restanti vengono poste in due mazzi coperti e separati. Una partita viene giocata su vari round, il primo giocatore (che ruota in senso orario ad ogni round) "apre" giocando da una a tre carte coperte davanti a sé (non si possono giocare tre carte dello stesso colore). Tutti gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso numero di carte e la stessa combinazione (a due carte uguali si deve rispondere con altre due carte uguali, non è necessario che siano dello stesso colore).

Chi passa può pescare lo stesso numero di carte dai mazzi di pesca, e l'ultimo a giocare non può utilizzare colori che non siano già presenti in tavola.

Dopo che tutti hanno giocato, si scoprono le carte e si risolvono le "battaglie": il primo giocatore sceglie un colore, e vengono confrontate tutte le carte più alte di quel colore che i giocatori hanno davanti a loro; chi possiede la carta più alta la mette nel proprio mazzo di presa, tutti gli altri le scartano e pescano una carta. Se ci sono altre carte del colore scelto si procede con la seconda battaglia (non ce ne può essere una terza dato che non si possono giocare tre carte dello stesso colore). Si procede in questo modo per i restanti colori e dopo si inizia un nuovo round.

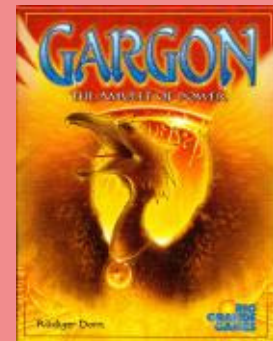


La partita finisce quando si esaurisce uno dei mazzi di pesca, dopo un ultimo round. Si conteggiano tutte le gemme nel proprio mazzo di presa, raddoppiando le gemme di un colore di cui si possiede la carta zero (quadruplicandole se si possiedono entrambe). Infine si riceve un bonus di 10 punti se si ha la maggioranza di carte di un colore (5 in caso di parità). Chi ha il maggior numero di punti vince.

Il gioco è molto semplice, molto rapido e molto economico, purtroppo è anche molto piatto: sulla carta le regole sono interessanti, il problema è che giocandolo ci si accorge che non ci sono molte strategie possibili. Se si ha la fortuna di essere l'unico ad avere un colore (o la grossa fortuna di essere l'unico ad avere due carte di un colore), la scelta delle carte da giocare è automatica: si deve giocare quel colore; in caso contrario conviene giocare le carte alte (che però in caso di vittoria danno pochi punti), tutti naturalmente cercheranno di seguire questa strategia (tranne l'ultimo, al quale il più delle volte

converrà passare) e tutto verrà risolto in base alla fortuna della pesca.

In sintesi, Gargon non è un titolo che si distingua fra tutti i giochi di presa esistenti sul mercato; lo si può trovare a poco, è vero, ma proprio per questo risulterà più utile come materiale per giocare altri regolamenti (o inventarsi qualcosa di nuovo).



FAMIGLIE



OCCASIONALI

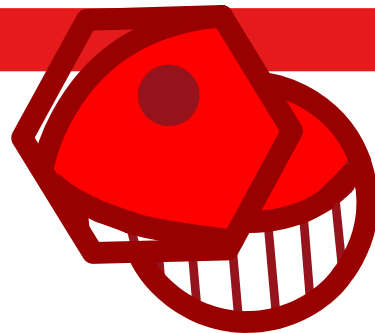


ASSIDUI



NAND





Vegas

di Rüdiger Dorn; Alea, Ravensburger, 2012
[2-5 giocatori; 20-30 minuti]

Alla fine è successo: dopo 13 anni e 26 titoli, Alea ha finalmente pubblicato il suo primo gioco con livello di difficoltà 1/10 nella personalissima scala che caratterizza l'editore che (almeno un tempo) era ritenuto da "giocatori assidui".

Per dovere di cronaca, questa scelta ha portato subito i primi frutti: l'inclusione nella tripletta dei finalisti per l'attribuzione dello Spiel des Jahres 2012 (che poi è stato vinto da Kingdom Builder).

Vegas rientra in quella categoria di giochi, al confine fra il partygame e il boardgame vero e proprio, che fanno della semplicità del regolamento (spesso incentrato su una sola regola) e di una componente di rischio (o "sfida alla propria fortuna") il proprio punto di forza; esempi di giochi che ricadono in questa categoria sono "Can't Stop" del grande Sid Sackson, o il simpatico "No Thanks!" di Thorsten Gimmler.

I materiali, semplici e funzionali, rientrano negli standard medi a cui ci



ha abituato l'Alea: 6 piccole plance in cartone, raffiguranti altrettanti casinò e contrassegnate da un valore da 1 a 6 (ovvero i possibili risultati del lancio di un dado); 40 dadi (8 in ciascuno di 5 diversi colori); un mazzo di carte (banconote il cui valore varia fra 10000 e 90000 dollari) e una carta primo giocatore. La preparazione è altrettanto semplice: si dispongono al centro del tavolo le sei plancette, si mescola il mazzo delle banconote, ogni giocatore prende gli otto dadi di

un colore e si determina casualmente il primo giocatore.

Una semplice regola

Il gioco dura 5 turni, composti da una fase di preparazione (in cui per ogni casinò si rivelano banconote fino a raggiungere un valore cumulato di almeno 50.000 dollari per ciascuna tessera) e dalla fase di gioco, in cui il giocatore di turno lancia i dadi a sua disposizione, sceglie uno dei valori ottenuti dal lancio e posiziona tutti i dadi di quel valore sul corrispondente





casinò. Quando tutti i giocatori hanno posizionato tutti i loro dadi (il che può succedere un numero diverso di lanci) si procede alla valutazione di tutti i casinò. I dadi vengono raggruppati per colore, e tutti i gruppi che sono in parità (ovvero tutti quei gruppi che hanno lo stesso numero di dadi) vengono rimossi dal casinò senza ottenere niente. I gruppi rimasti vengono ordinati per numerosità discendente e in quell'ordine i giocatori prendono la carta denaro del valore maggiore fra quelle associate al casinò; quelle che eventualmente avanzano vengono scartate in fondo al mazzo banconote.

La carta prima giocatore viene passata in senso orario e il gioco riparte con un nuovo turno. Alla fine di 5 turni il giocatore con il maggior valore in denaro vince la partita.

Una variante viene proposta per le partite giocate da un numero di giocatori diverso dal massimo (cinque): in questo caso i dadi di uno dei colori avanzati vengono suddivisi fra i vari giocatori, che li lanceranno e piazzeranno insieme ai propri seguendo la regola precedentemente illustrata. In

fase di valutazione il colore aggiuntivo viene considerato a tutti gli effetti un altro giocatore, e quindi partecipa all'eliminazione dei dadi in caso di pareggio e alla spartizione delle carte banconote.

Gestione del rischio

Vegas è un gioco semplicissimo, si gioca in mezz'ora e si spiega in meno di cinque minuti (probabilmente lo stesso tempo che l'autore ha impiegato per inventarlo). Avendo rinunciato a qualsiasi meccanismo di correzione tramite un nuovo lancio, i turni si susseguono rapidi e serrati. Certo, il gioco non dà spazio a manovre strategiche: si tratta piuttosto di un titolo in cui è importante la gestione del rischio: dopo un paio di turni risulta chiarissimo che il temporeggiare (ovvero piazzare pochi dadi nei primi round di ciascun turno) può essere molto pagante (a patto di azzeccare un paio di lanci al momento giusto). La variante del colore neutro aggiunge una dimensione all'esiguo spazio delle decisioni, rendendo il gioco un poco più interessante, anche per la possibilità di coalizzarsi contro il giocatore che sta vincendo. In ogni caso, deve essere ben chiaro che la parte appagante del gioco è l'interazione sociale, la tensione nei lanci degli ultimi dadi e, perché no, la naturale canzonatura nei confronti degli avversari i cui lanci non stanno andando nel verso giusto.

Tutto sommato si tratta di un simpatico gioco per famiglie, un buon traghetto dai partygame al gioco da tavolo, e un onesto filler defatigante per iniziare o concludere una serata. Inoltre, vi fornisce abbastanza dadi per giocare anche a Perudo...





di Fausto "Faustoxx" Berutti



Journey to the Center of the Earth

di Rüdiger Dorn; Kosmos, Mayfair Games, 2008
[2-4 giocatori; 60 minuti]

"Scendi nel cratere di Sneffels Yocul, audace viaggiatore e raggiungerai il centro della Terra".

Rüdiger Dorn si cimenta in un family game facente parte della collana che la Kosmos ha dedicato ai giochi ispirati a celebri romanzi della letteratura internazionale.

Scopo del gioco è accompagnare i tre protagonisti del romanzo, il Prof. Otto Lindenbrok, suo nipote Axel e la guida islandese Hans con l'oca Gertrude nell'esplorazione che li condurrà al centro della Terra, attraversando un mare sotterraneo, per poi risalire alla superficie terrestre proiettati da un'eruzione vulcanica sull'isola di Stromboli. Utilizzando l'equipaggiamento che portano con loro, durante l'esplorazione, i giocatori realizzeranno importanti scoperte, che porteranno grandi riconoscimenti presso la comunità scientifica. Il vincitore sarà il giocatore che guadagnerà maggior prestigio.

Il Gioco

Il tabellone è distinto in tre zone che rappresentano le tre fasi del gioco:

- Discesa nelle profondità della Terra
- Viaggio attraverso il Mare di Lindenbrok
- Il flusso di lava

Prima Fase - Discesa nelle profondità della Terra

Nella prima fase i giocatori scenderanno lungo il cratere dello Sneffels Yocul, utilizzando gli equipaggiamenti per superare gli ostacoli che si presenteranno davanti agli esploratori, ritrovando fossili, quarzo, oro, teschi e scheletri che conferiranno punti vittoria. Importantissimo sarà ritrovare acqua, indispensabile per poter conservare i fossili.

Ad ogni turno, il giocatore ha due possibilità, tra cui deve scegliere la sua mossa:

- 1 - pescare 3 carte tra esploratore e/o equipaggiamento;
- 2 - muovere un esploratore.

Come in altri giochi, i giocatori non sono rappresentati da pedine, bensì muovono



uno dei tre protagonisti in funzione delle carte possedute (1 carta esploratore = 1 casella). Alcune caselle avranno bisogno di particolari equipaggiamenti per essere attraversate (ad es. la corda per superare un crepaccio). Se il personaggio si ferma presso una casella fossile, degli equipaggiamenti dovranno essere scambiati per poter ottenere le carte fossili. Queste ultime sono il fine ultimo del gioco, poiché conferiranno i punti vittoria. Si possono trovare carte quarzo o carte oro che assumono un valore che aumenta in modo esponenziale a seconda delle carte (1 carta 1 punto, 2 carte 3 punti, 3 carte 6 punti ecc.), carte fossili (2 punti a carta).

Vi sono carte Teschio di dinosauro composte di due parti solo una parte non dà punti mentre un teschio ricomposto vale 5 punti vittoria. Infine è possibile trovare uno scheletro composto di 3 carte il cui



valore è variabile in funzione della completezza (rispettivamente 1-3-12 punti). L'utilizzo dello strumento lampada consente al giocatore di pescare due carte fossili in più e rimettere in fondo al mazzo le due carte fossili che servono di meno ai nostri scopi.

Altrettanto importante è rifornirsi di acqua nelle caselle che presentano il simbolo goccia. Infatti alla fine della prima fase di gioco, un giocatore potrà portare con sé 3 carte fossili per ogni indicatore acqua accumulato (bellissima goccia di vetro blu).

La prima fase termina quando uno degli esploratori raggiungerà la casella Foresta di funghi.

Seconda Fase – Viaggio attraverso il Mare di Lindenbrock

A questo punto i protagonisti attraverseranno il mare sotterraneo a bordo di una zattera costruita con i tronchi dei funghi giganti. I tre personaggi vengono messi a bordo di una zattera e incomincia la seconda fase del gioco.

Le regole di movimento sono le stesse della prima fase, con la particolarità che verrà mossa sempre la zattera con i tre protagonisti a bordo. Durante la traversata potranno essere ritrovati ulteriori fossili, questa volta senza la limitazione dell'acqua. Finita la fase di movimento il giocatore di turno pesca una carta Avventura in mare che può portare effetti positivi come fare avvistamenti che conferiranno punti positivi oppure imbattersi in fulmini globulari.



Se viene pescata una carta fulmine globulare il giocatore di turno dovrà scartare le carte richieste per schivare il colpo o subirne le conseguenze (perdita di fossili). Se questi riesce a soddisfare le richieste, toccherà al secondo giocatore affrontare il fulmine e così via finché il fulmine non si abbatte sulla testa di un giocatore oppure tutti riescono a schivare il colpo.

La seconda fase termina al raggiungimento della Città in rovina.

Terza Fase – Il flusso di lava

La terza fase è rapidissima e dura solamente pochi minuti. I protagonisti sono nel camino del vulcano Stromboli e un'eruzione sta per riportarli velocemente in superficie.

Viene pescata una carta esploratore e i protagonisti vengono portati alla prima casella dello stesso colore. Se la zattera termina in uno spazio che ha 1 o 2 caselle fossili sbarrate viene girata una carta attrezzatura. Se i giocatori possono scartare le carte attrezzatura corrispondenti salvano i fossili, altrimenti dovranno scartare le carte fossili indicate. Si procede così, fino all'uscita dal vulcano.

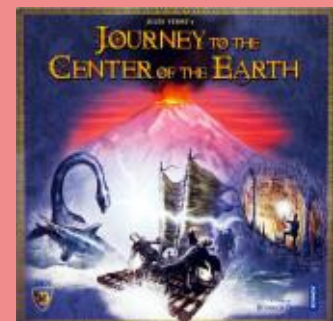
Finalmente usciti, i giocatori conteggiano i fossili raccolti i teschi e gli scheletri completati,

nonché l'oro ed il quarzo raccolto. Si aggiungono anche le scoperte fatte e le carte bonus raccolte; il vincitore sarà colui che ha totalizzato più punti.

Devo ammettere che io amo Jules Verne ed i suoi romanzi per cui ho una naturale predilezione per questo gioco. E' un family game, quindi il regolamento è semplice, le meccaniche sono basilari ma si adattano bene al tema del gioco e la complessità è moderata. Il gioco dura un 60-75 minuti per cui si può passare una bella serata in compagnia di questo gioco.

La grafica ed i materiali sono all'altezza della situazione di un gioco Kosmos. La dipendenza dalla lingua è minima, solo le 16 carte evento hanno necessità di essere tradotte.

Se vi piacciono i romanzi di Verne e se per voi giocare un family game non è un problema, questo è un gioco che vale la pena provare.



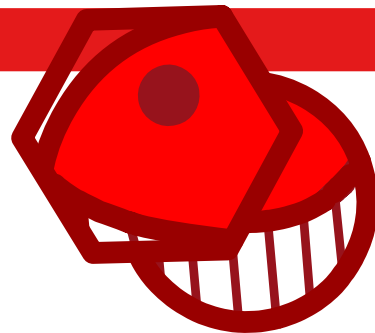
FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

FAUSTOXX





Los Mampfos

di Rüdiger Dorn, Maja Dorn; Gigamic, Zoch, 2006
[2-5 giocatori; 20-30 minuti]

Non è compito facile inventare giochi da tavolo per bambini (sotto gli otto anni): gli ingredienti base sono necessariamente diversi da quello dei classici giochi da tavolo e ricadono spesso in una di due possibili, grandi categorie: i giochi di memoria o quelli di destrezza (che sfruttano cioè abilità motorie fini o prontezza di riflessi). Ancora più difficile è progettare giochi che permettano a bambini ed adulti di combattere ad armi pari, magari divertendosi entrambi. Los Mampfos riesce egregiamente in questo compito, riuscendo anche a generare una certa ilarità grazie al tema, che tratta di uno dei primi tabù con cui i bambini vengono in contatto.

I materiali, come è tradizione della Zoch, sono molto buoni: 12 tessere ottagonali di cartone, 5 rotelle di selezione, più di cento dischetti di legno in 5 colori, un mazzo di 40

carte azione e, pezzo forte del gioco, 3 grossi asini di legno (di tre colori) cavi, con una fessura al posto della bocca e uno sportellino, tenuto chiuso da una calamita, subito sotto la coda... perché, se già non lo sapete, il goliardico tema del gioco è la raccolta della cacca che gli asini depositano dopo essersi cibati di biscottini ai vari gusti di frutta, rappresentati dai dischetti colorati.

Memoria e scelta simultanea

Dopo una fase di preparazione, dove vengono disposte in cerchio le tessere esagonali, piazzati i tre asini, equidistanti fra loro, su tali tessere e il mazzo di carte azione viene mescolato in sezioni predefinite, il gioco procede in rapidi turni finché non viene rivelata la carta "STOP" (per la cronaca, il primo giocatore è colui che taglia meglio!).

Durante il suo turno il giocatore attivo pesca la prima carta del mazzo, la rivela,

quindi viene eseguita l'azione ad essa associata. Due sono le possibilità:

- la carta ritrae un asino che mangia: il colore dell'asino indica quale sarà l'animale che deve essere cibato; se l'asino è a strisce multicolori, la scelta è lasciata al giocatore che ha rivelato la carta. Sulla carta sono anche indicati quanti "biscotti" devono essere introdotti nello stomaco dell'animale; la scelta del colore (o dei colori) è lasciata al giocatore. Per concludere il turno l'asino che si è cibato avanza di tanti passi in senso orario quanti sono i biscotti che ha mangiato, eventualmente "saltando" gli altri compari incontrati muovendosi.

- l'altra possibilità è che la carta ritragga un asino che evacua. Ancora una volta, se l'animale sulla carta è di uno dei tre colori, quello sarà l'asino che si libererà, altrimenti la scelta è lasciata al giocatore attivo. Una volta





noto quale sarà l'animale il cui prodotto sarà l'oggetto del contendere, tutti i giocatori scelgono segretamente e simultaneamente uno dei cinque colori dei biscotti, indicandolo sulla rondella di selezione. Tutte le rondelle vengono rivelate, la coda dell'asino alzata e quindi si procede alla spartizione del "prodotto": se un solo giocatore ha scelto un colore, egli si aggiudica tutti i biscottini di quel colore; se più giocatori scelgono lo stesso colore, questo viene diviso equamente fra i giocatori; ogni resto, insieme a i biscottini dei colori che non sono stati selezionati da nessuno, viene reintrodotta nello stomaco dell'asino (che, a quanto pare, non disdegna di praticare la coprofagia!).

Il gioco prosegue finché un giocatore pesca la carta "STOP": il gioco si conclude con una ultima evacuazione di tutti e tre gli asinelli, nell'ordine scelto dal giocatore attivo. Il giocatore che ha collezionato più cacca (ops, biscottini!) sarà il vincitore.

Il gioco è bello se...

Los Mampfos è sostanzialmente un gioco per bambini, e richiede come abilità principale la memoria, una delle abilità "naturali" dei giovani giocatori. L'aggiunta della scelta simultanea, e del conseguente gioco delle multiple supposizioni lo rende appetibile anche per gli

adulti, permettendo a generazioni diverse di combattere ad armi pari, proprio sfruttando abilità diverse. Questa è probabilmente il punto di forza del gioco: come Gulo Gulo di W. Kramer, anche Los Mampfos possiede quella giusta commistione di meccaniche che lo rende adatto a platee di ogni età, sia nel caso in cui si siedano al tavolo solo adulti, sia solo bambini, ma anche due o più generazioni contemporaneamente. Probabilmente è questo il motivo per cui è stato candidato nel 2007 al "Kinderspiel des Jahres" (riconoscimento che premia il miglior gioco per bambini edito in Germania nell'anno).

L'idea innovativa che contraddistingue il titolo è proprio quell'apparentemente innocuo movimento degli asini dopo che sono stati cibati: infatti, è facile scoprire a proprie spese che, mentre è facile associare uno o più colori (quelli dei biscotti) ad una posizione sul tavolo, è ben più arduo associare i colori dei biscotti a quelli degli asini, che è ciò che obbliga a fare il gioco con la continua giostrina che gli animali sono costretti a imbastire ogni volta che si cibano: indubbiamente si tratta di un vero colpo di genio, che porta Los Mampfos ad essere uno dei migliori giochi di memoria disponibili sul mercato (insieme al

più recente e appariscente Chateau Roquefort), interessante anche come filler da adulti, per la componente di gestione del rischio che assume un ruolo fondamentale, dato che è virtualmente impossibile memorizzare tutto.

Essendo principalmente un gioco di memoria, Los Mampfos appartiene ad una categoria che resta antipatica ad una folta schiera di giocatori (forse perché intrinsecamente non bilanciata fra i partecipanti) mentre, per essere un gioco da bambini, è probabilmente un poco troppo lungo (la durata ottimale sarebbe stata probabilmente 15 minuti). Il tema, punto di forza del gioco, può risultare sgradito a qualche genitore, ma sicuramente farà impazzire i piccoli (soprattutto i maschietti). Un unico appunto ai peraltro bellissimi materiali: l'esigenza di mantenere contenute le dimensioni degli asinelli ha conseguentemente imposto dimensioni ridotte ai cilindri di legno che rappresentano i biscotti. La loro somiglianza a caramelle e la loro innata tendenza a rotolare via non li rendono gli oggetti migliori per essere manipolati da giovanissimi giocatori.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

MDM





di Fausto "Faustox" Berutti

Africana

di Michael Schacht; ABACUSSPIELE, Filosofia Édition, Z-Man Games, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti; gioco online: www.boardgames-online.net]



Presentato all'ultima Fiera di Norimberga, Africana è la rielaborazione di Michael Schacht del suo Valdora, presentato alcuni anni orsono. Sia l'illustrazione sulla scatola che i legggi, che ospitano le carte che formano i libri dell'avventura, sono un chiaro richiamo al precedente titolo.

Come suggerito dal titolo, il gioco si svolge nel continente africano, dove nella parte di esploratori, i giocatori dovranno completare il maggior numero di spedizioni, acquistando le carte presenti nei libri dell'avventura per guadagnare ulteriori punti vittoria.

La plancia rappresenta il continente nero, su cui sono riportate le varie cittadine e le rotte che le uniscono. I giocatori partono da differenti località predefinite e per spostarsi da una località all'altra dovranno giocare la giusta carta viaggio con il corrispondente colore (ogni località accetta 2 differenti colori per poter essere raggiunta). Durante il gioco sono presenti 5 spedizioni attive e ciascun giocatore può partecipare fino a 4 di esse, semplicemente toccando la città di partenza della spedizione, ma solamente il primo giocatore che raggiunge la città di destinazione potrà tenere per sé la carta della spedizione appena completata (e i relativi punti vittoria). Un altro sistema per guadagnare punti è quello di acquistare le carte presenti in uno dei 2 libri avventura presenti a nord o a sud dell'equatore. Le carte presenti si riferiscono a località presenti nell'emisfero opposto. Il giocatore può scorrere le carte come fossero le pagine di un libro (la prima gratuitamente, le successive 1 moneta ciascuno) e acquistare una carta è molto costoso (5 monete). Una volta acquistata la carta, se

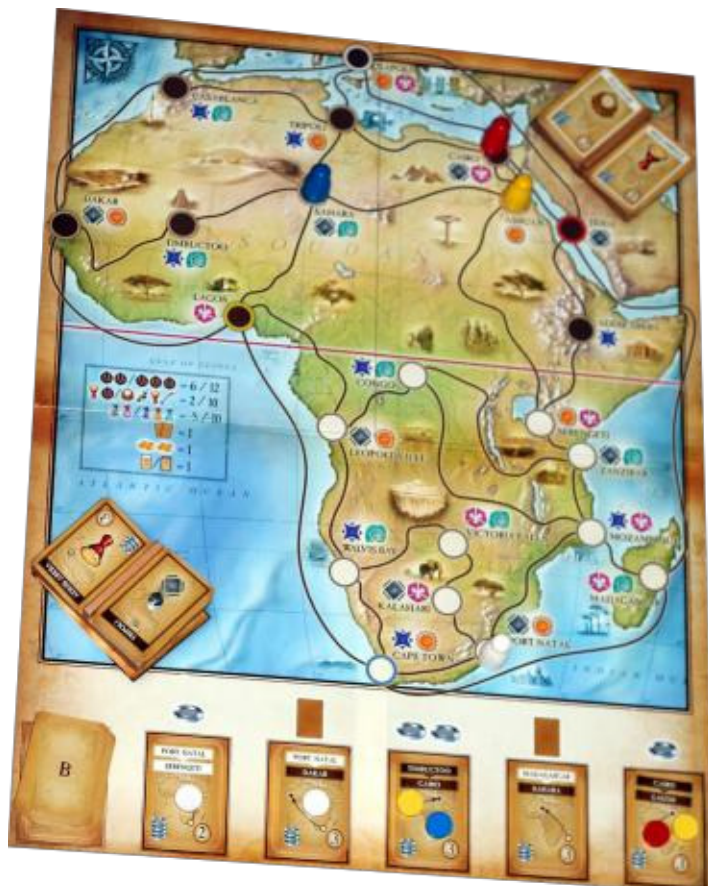
raggiunge la località indicata, il giocatore guadagnerà i punti vittoria indicati e l'oggetto indicato sulla carta. A fine gioco le combinazioni di oggetti raccolti tramite queste carte assegneranno ulteriori punti vittoria.

Sempre attraverso le carte dei libri avventura è possibile ottenere un aiutante, cioè una carta jolly di un determinato colore che ci permetterà di muoverci più agevolmente lungo le piste africane. Ma attenzione, a fine gioco gli aiutanti in mano (che non possono essere scartati!) porteranno dei

punti vittoria negativi a fine partita. Il gioco termina quando si esaurisce il mazzo delle spedizioni: allora si computano le spedizioni terminate, le carte libro avventura attivate e le varie combinazioni di reperti presi meno i malus degli eventuali aiutanti presi. Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

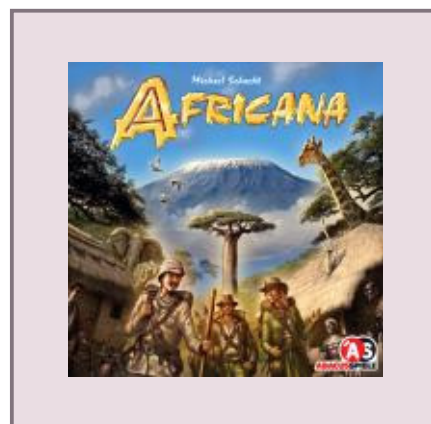
Di qualità le illustrazioni affidate a Franz Vohwinkel e i componenti del gioco.

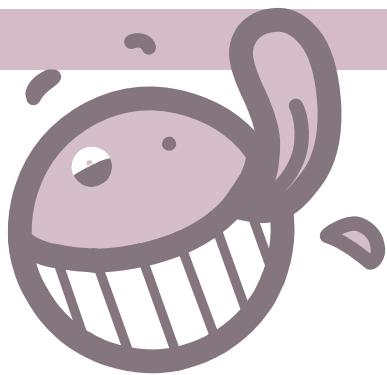
Africana è un gioco particolare: nato per un target di tipo familiare come una sorta di Ticket to Ride ambientato in Africa è, secondo me, un titolo forse troppo impegnativo per questo segmento e anche con troppa interazione, visto che tutti i giocatori sono in competizione per aggiudicarsi le carte spedizioni in gioco. D'altra parte il gioco rischia di passare



inosservato da parte dei gamers perchè percepito come troppo leggero. E questo è un peccato perchè il gioco è interessante sotto il profilo tattico, ma ahimè con poca profondità strategica.

Questa difficile collocazione di Africana potrebbe penalizzarlo. Da provare, se non disdegnate i giochi di media difficoltà.





Belfort

di Jay Cormier, Sen-Foong Lim; Tasty Minstrel Game, 2011
[2-5 giocatori; 120 minuti]

Belfort è stato pubblicato dalla Tasty Minstrel Game l'estate scorsa; un anno è un tempo ragionevole per riuscire a dedicare ad un gioco qualcosa in più di una breve prima impressione ma una paginetta è meglio di niente quindi per ora approfittare di questo spazio non è sprecato.

Belfort è un gioco "da manuale", un perfetto esercizio di stile che personalmente ritengo ben riuscito. Ingredienti classici, amalgamati e bilanciati con criterio ne fanno un solido gioco di chiaro stampo europeo nonostante l'ambientazione fantasy e un poco bizzarra.

Ma procediamo con ordine anzi, in ordine inverso. Belfort è un gioco di maggioranze o, se lo preferite, di "controllo aree". Buona parte degli sforzi durante la partita servono a consolidare la presenza di edifici propri nei cinque quartieri del tabellone, presenza premiata in ogni fase di punteggio.

Gli edifici sono carte nella mano di ciascun giocatore. Si comincia con tre, il limite della mano è cinque, pescare nuove carte è opzionale a fine turno ed ha un costo. Decidere quale edificio costruire, considerando che gli edifici hanno una posizione predefinita sulla mappa, è ovviamente una scelta cruciale per il meccanismo delle maggioranze.

Gli edifici costruiti garantiscono al giocatore vantaggi esclusivi se attivati, la scelta di cosa costruire è quindi influenzata anche da questo aspetto.

Costruire gli edifici ha un costo pagato in risorse. In gioco ce ne sono 4: legno, pietra, metallo e oro. Ogni risorsa è preziosa perché tutte sono utilizzate, in varie combinazioni, per la costruzione degli edifici, i giocatori si devono quindi impegnare anche ad ottimizzarne la raccolta in funzione degli edifici che vogliono realizzare.

Se non lo avete intuito da soli, attivare gli edifici e raccogliere le risorse sono due azioni eseguite con una meccanica di "piazzamento



lavoratori". Lo so chiamarla così è una licenza che mi prendo per farvi capire meglio, personalmente preferisco usare questa definizione solo quando c'è competizione nel piazzare i propri lavoratori. In Belfort questa competizione non c'è salvo in rari casi come piazzare in una delle quattro gilde, ovvero quattro azioni extra sorteggiate all'inizio della partita per renderla sempre leggermente diversa, o per influenzare il turno di gioco che è variabile. Gli edifici possono essere attivati infatti solo dai rispettivi proprietari e tutti, indistintamente, possono attingere dal deposito delle risorse.

Ambientazione? Presto detto. Deve essere costruito il castello di Belfort e un grande architetto deve essere incaricato della supervisione dei lavori ma per errore ne vengono incaricati diversi, i giocatori. In competizione per gli elogi del Re i giocatori amministrano e reclutano elfi, nani e gnomi che avranno il compito di aggirarsi nel villaggio per raccogliere risorse e vantaggi utili per massimizzare la costruzione. Gli elfi sono ottimi raccoglitori di legname, i nani raccolgono pietra, in coppia ottengono metallo e ciascuno può recuperare

oro. Grazie a queste risorse si potranno costruire edifici che aumenteranno il prestigio degli architetti e offriranno altri vantaggi.

Gli gnomi? Non li stavo dimenticando. Possono essere arruolati nella propria squadra di lavoratori ma non girano per il villaggio bensì si stabiliscono negli edifici aumentandone il loro potere.

Grafica piacevole ma soprattutto chiara e completa di tutte le informazioni necessarie per giocare senza mai dover controllare il regolamento. Tutto pacatamente impeccabile quindi e forse questo è il suo unico vero difetto: tutto troppo normale. Forse un paio di scelte più ardite ne avrebbero fatto un fuoriclasse.





di Mauro "MDM" Di Marco



Biblios / Script & Scribes

di Steve Finn; Asterion Press, Dr. Finn's Game Co., IELLO, 2012/2007/2010
[2-4 giocatori; 30 minuti]

Biblios è la recente ristampa di Script and Scribes, che cala i giocatori nel ruolo di abati in competizione per la realizzazione della biblioteca sacra più prestigiosa (in termini di cinque diverse risorse), utilizzando il poco denaro ricevuto in donazione e la propria influenza sul vescovo per raggiungere tale scopo.

Nella scatola, a forma di libro e chiusa magneticamente, troviamo una piccola plancia e cinque dadi colorati per tenere traccia del valore delle cinque risorse, e un mazzo di 87 carte, di cui fanno parte carte influenza nelle cinque categorie, carte oro di tre valori differenti, e carte chiesa che permettono di alterare i valori delle categorie.

Dopo aver rimosso un certo numero di carte dal mazzo, il gioco si sviluppa in due fasi.

- Fase obolo: a turno ciascun giocatore pesca e assegna, una alla volta, tante carte quanti sono i giocatori più una. Una di queste carte viene aggiunta alla sua mano, una finisce nel mazzo delle aste per la seconda fase, le rimanenti vengono poste scoperte nella zona comune. Gli altri giocatori, in senso orario, pescano una carta da tale zona, così che alla fine del turno di ogni giocatore la mano di tutti i giocatori e la pila delle aste avrà una carta in più. La fase finisce quando tutte le carte sono state assegnate.

- Fase asta: a turno ogni giocatore mette all'asta la prima carta della pila delle aste (precedentemente rimescolata): tutte le aste sono a girare, finché tutti i giocatori tranne uno hanno passato. Se si tratta di una carta oro, i giocatori punteranno carte dalla propria mano, indipendentemente da cosa rappresentano. Se si tratta di una carta non oro, solo le carte oro saranno spendibili, secondo il loro valore nominale.

Le carte chiesa funzionano in modo leggermente diverso: non appena vengono acquisite da un giocatore (nella fase obolo o nella fase asta), quel giocatore modifica il valore di una o più categorie a sua scelta, secondo le istruzioni riportate sulla carta, modificando il valore del dado.

Quando il mazzo aste finisce, il gioco si conclude. Per ogni categoria, il giocatore che ha la somma dei valori maggiore si aggiudica tanti punti quanti indicati sul corrispondente dado. Ovviamente, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Biblios mescola tutta una serie di meccaniche più o meno classiche del gioco german: collezione, aste, maggioranze, manipolazione azionaria. Nessuna delle soluzioni proposte è particolarmente innovativa: le due fasi di gioco ricordano For Sale di Dorra, la distribuzione delle carte Merchants of Amsterdam di Knizia. L'aspetto più innovativo è probabilmente il duplice metodo di pagamento (pur utilizzando sempre le carte della mano) a seconda del tipo di carta che viene bandita.

Il risultato, comunque, si integra in maniera armoniosa e tutto sommato piacevole (tanto da essere nei primi 300 titoli nella classifica di BoardGameGeek), dando vita ad un gioco breve, serrato, che comunque richiede capacità di intuizione,



bluff e un po' di fortuna (piuttosto che vere e proprie abilità di pianificazione) per assicurarsi la vittoria. Peccato che la parte di manipolazione dei valori delle risorse tenda ad essere poco dinamica.

I materiali sono nella media, anche se le carte, molto spesse, rigide e col dorso scuro, si deteriorano rapidamente, qualunque metodo utilizzate per mescolarle che non sia la distribuzione in pile.





Ora et Labora

di Uwe Rosenberg; Filosofia Édition, Lookout Games, Uplay.it edizioni, Z-Man Games, 2011
[2-4 giocatori; 120-150 minuti]

A chi ha una cultura ludica ricca Ora et Labora può essere descritto come un incrocio fra Le Havre, Tournai e l'espansione di Agricola "Contadini della brughiera".

Per tutti gli altri spiegherò in sintesi che è un gioco dove si producono risorse depredando il territorio in vostro possesso (per legno e torba) o attraverso l'utilizzo di edifici in vostro possesso (generalmente già dall'inizio) e trasformarle progressivamente in qualcosa di più utile, come roba varia con un valore in punti vittoria o cibo e riscaldamento per poter far sorgere, in determinati momenti del gioco, insediamenti urbani in grado di valorizzare gli edifici accanto a cui verranno costruiti. Valorizzare nel senso di "dare un valore in punti vittoria" alla fine del gioco.

Dall'espansione di Agricola il gioco prende il tabelloncino personale (qui espandibile nel corso del gioco ottenendo anche territori collinosi, montuosi, costieri e... d'acqua) ingombro di boschi e paludi da depredare e ripulire per poter poi costruire sopra gli spazi ottenuti i vostri edifici e insediamenti sotto forma di carte di piccolo formato, badando talvolta alle giuste adiacenze.

Da Le Havre prende la possibilità di piazzare i propri pezzi sugli edifici per ottenere l'azione a cui sono preposti, creando delle vere e proprie catene produttive. Qui gli omi non possono essere piazzati su edifici altrui ma, in compenso, è possibile "corrompere" un religioso altrui tramite un pagamento in oro o whisky (quest'ultimo non arriverà mai nelle mani del giocatore che mette l'edificio a disposizione perché verrà consumato prima dal vostro sottoposto) per utilizzarlo su un edificio a cui può accedere, ottenendo praticamente lo stesso effetto.

Anche il sistema di accumulo e reperimento delle risorse in quantità variabile è fondamentalmente uno snellimento del sistema di Le Havre (che a sua volta era una semplificazione di quello di Agricola), con una ruota che fondamentalmente indica quante risorse puoi prendere senza doverle

fisicamente accumulare all'inizio di ogni turno come si faceva nei suoi predecessori.

Rispetto a quelli manca la spada di Damocle costituita dal cibo (e riscaldamento in Contadini della brughiera) da pagare a intervalli frequenti pena l'indebitamento o l'infamia dell'elemosina. Questo elemento ha ben disposto al gioco alcuni miei amici che si facevano mettere troppo sotto pressione da queste imposizioni di Agricola e Le Havre e ci tenevo a riferirvelo.

Ora et Labora però lo restituisce in un'altra forma: la possibilità di costruire insediamenti più o meno grandi a seconda della quantità di cibo e energia raccolta a intervalli irregolari. Sarebbe buona cosa costruire sempre il migliore, ma accontentarsi ogni tanto di un insediamento meno che ottimale non dà comunque la sensazione di fallimento che dà l'indebitamento in Le Havre o i 3 punti vittoria in meno dell'elemosina a cibo mancante di Agricola.

Come in Le Havre il gioco si fa progressivamente più complesso mano a mano che nuovi edifici, e quindi possibilità, vengono messi in gioco. Un piccolo fastidio qui va nel dover assimilare gli effetti stock di 10 edifici alla volta per poter valutare quello migliore o più utile da costruire. Effetti fra l'altro rappresentati su piccole carte che costringono ad alzarsi dal proprio posto per andare a consultarle.

Parte di quelle carte poi finiranno sul tabellone degli altri giocatori, costringendovi di nuovo alla scomoda operazione di tenerli sott'occhio nel caso servisse proprio uno di quelli per la strategia che state perseguendo. Gli edifici poi sono tanti, tutti diversi e, rispetto a quelli di Le Havre o Agricola, talvolta con effetti non così facilmente memorizzabili in quanto spesso producono anche risorse inaspettate (portate una bibbia dall'eremita e verrete ricoperti di risorse base). Come se non bastasse il gioco ha due versioni, irlandese o



francese, che usano edifici diversi o con effetti leggermente diversi per rimescolarli le carte quando avrete finito di apprendere quelle della prima versione giocata (certo, poi la colpa è del vostro masochismo, ma so che non vi tratterete dal provarle entrambe).

Quello che andrà a guadagnarci sarà la varietà di strategie percorribili. Mentre in Le Havre più o meno si seguirà tutti la strategia che vi porterà a far navi e far crescere e macellare mandrie qui ci sono possibilità di perseguire certe strade tralasciandone completamente altre, tanto che vi capiterà di arrivare a fine partita (e vincere) senza aver visto alcuni dei molti tipi diversi di risorse che il gioco propone.

Personalmente non ritengo quest'ultimo gioco di Uwe Rosenberg migliore dei precedenti sullo stesso stile e quindi lo consiglio più che altro a chi già ha apprezzato a lungo i precedenti senza stancarsene e che vogliono provare qualcosa di leggermente diverso.





di Mauro "MDM" Di Marco

Kaispeicher

di Stefan Feld; Eggertspiele, Pegasus Spiele, 2012
[2-5 giocatori; 60 minuti]



Kaispeicher è l'espansione (annunciata da tempo) per The Speicherstadt, particolare gioco di aste che abbiamo analizzato nel numero monografico dedicato a Stefan Feld (ILSA #13). Lo scopo dell'espansione è triplice: correggere alcune carte ritenute troppo potenti, aggiungere varietà al gioco, che era caratterizzato da meccaniche originali ma certo non da una grande varietà strategica e, infine, di arricchire i materiali del gioco.

La scatola, delle dimensioni delle espansioni "grandi" di Carcassonne, contiene un segnalino aggiuntivo per ciascun giocatore, altrettante carte azione quante ne erano presenti nel gioco base, cubi per tre nuovi tipi di beni e 25 monete di metallo che, unite a quella presente nel gioco base, intendono andare a rimpiazzare le assai criticate (anche se belle) monete di cartone metallizzato del gioco base.

sopra il tabellone, vanno a comporre un nuovo meccanismo di vendita, analogo ma profondamente diverso da quello che contraddistingue il gioco. Ciascuna delle nuove carte può essere prenotata da un solo giocatore (ponendovi sopra il suo



che se usati sugli appositi contratti; sono inoltre presenti carte che convertono i cubi di ciascuno dei beni ordinari in punti vittoria. Una nuova flotta di navi meno efficienti (da uno o due beni) si aggiunge a quella da 3, già presente. Vengono aggiunte svariate abilità speciali monouso o con costo di attivazione (per manipolare la plancia, la riserva dei cubi o le valutazioni intermedie) e inoltre vengono resi simmetrici i bonus per tutti i componenti del gioco (ovvero non ci sono più bonus soltanto per navi e monete, ma anche per tutti gli altri tipi di carte del gioco). Tutto questo al costo di introdurre del testo in lingua sulle carte per spiegarne il funzionamento.

Il risultato finale è un gioco profondamente cambiato rispetto all'originale: in Kaispeicher, per forza di cose, quasi un terzo delle carte non viene acquistato da nessuno; lo spettro delle possibili strategie viene sicuramente ampliato, al costo di diventare meno deterministico: si offre la possibilità di costruirsi la propria macchina di generazione di punti vittoria, ma il controllo sul flusso del gioco risulta allentato. Il tutto nella stessa durata del gioco base.

Risulta evidente anche dal contenuto della scatola che, a parte l'operazione di cosmesi "metallica" richiesta a gran voce su BGG all'uscita del gioco, questa espansione va a intaccare profondamente la sua struttura, visto che il numero delle carte risulta pressoché raddoppiato. Vediamo cosa e come Stefan Feld è riuscito a infilare nel gioco mantenendone tuttavia sostanzialmente immutata la durata.

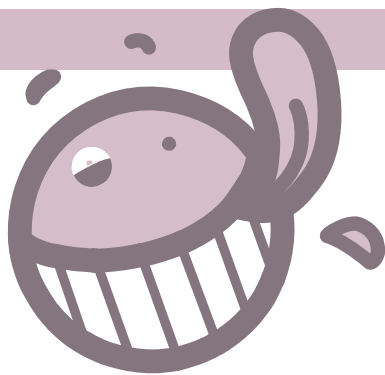
La struttura generale del turno resta immutata. La domanda naturale è: ma se ora il gioco ha il doppio delle carte rispetto a prima, come è possibile che la sua durata resti immutata? Ecco la soluzione: ad ogni turno si rivelano il doppio delle carte rispetto al gioco base; la prima metà va ad occupare le posizioni sul tabellone secondo le regole classiche, l'altra metà, disposte

segnalino), e l'ordine di prenotazione viene ricordato disponendo una sull'altra, a fianco del tabellone, le varie promesse di acquisto. Dopo la vendita delle carte sul tabellone, quelle a fianco vengono vendute nell'ordine di prenotazione, ad un costo pari alle carte prenotate e non ancora vendute (se ne sono state prenotate 3, la prima costa 3 denari, la seconda 2 e la terza 1); l'acquisto è ovviamente opzionale.

Per bilanciare la nuova fonte di spese, alla fine del turno ogni giocatore incassa 2 denari (3 se non ha comprato niente): questa rendita aumentata riduce anche il potere della banca, che molti avevano giudicato troppo forte nel gioco base.

Ai fini del gioco le nuove carte aggiungono 3 nuovi beni, più rari (3 cubi anziché 9), ma più redditizi sia se rivenduti





Targi

di Andreas Steiger; Filosofia Édition, Kosmos, Z-Man Games, 2012
[2 giocatori; 60 minuti]

Presentato all'ultima Fiera del giocattolo di Norimberga, Targi è riuscito nello spazio di pochi mesi ad entrare nella terna dei finalisti al Kennerspiel 2012 e, fatto ancora più inusitato, è l'opera prima di un nuovo autore, Andreas Steiger, ed è un gioco solo per 2 giocatori.

Di cosa si tratta?

In Targi i giocatori ricoprono il ruolo di capi tribù Tuareg impegnati a svolgere lucrosi commerci con il fine di espandere la propria tribù e farla primeggiare su quella dell'avversario.

Il gioco è composto da una serie di 80 carte suddivise in 16 carte cornice (fisse) disposte a fornire un percorso di 4 carte di lato e all'interno del quale trovano spazio 9 carte di due tipi (Merce ed Espansione tribale). Completano la dotazione del gioco 6 meeples Targi (3 bianchi e 3 azzurri), 4 indicatori tribali (2 per ciascun colore) 1 meeples grigio (Il Predone), nonché una serie di tessere rappresentanti le merci del gioco (datteri, sale, pepe e oro) ed infine delle tessere croci d'argento (punti vittoria).

Come si gioca

Il gioco è caratterizzato dal piazzamento dei lavoratori in una delle carte cornice alternandosi con l'altro giocatore. Al termine del posizionamento dei meeples si prolungano idealmente le linee tracciate partendo da dove sono posizionati i nostri lavoratori evidenziando i

punti di intersezione tra queste linee (normalmente 2) dove metteremo i nostri indicatori tribali. Abbiamo perciò evidenziato fino a 5 azioni (le 3 dei meeples e le 2 degli indicatori tribali) che verranno eseguite nell'ordine a scelta del giocatore. Dalle carte merce otterremo quelle risorse che ci permetteranno di acquistare quelle carte espansione territoriale che disporremo nel nostro spazio di gioco fino a formare 3 linee di 4 carte ciascuna. Le carte centrali selezionate vengono sostituite con delle nuove carte e si prosegue con un nuovo turno spostando il Predone. Le carte di espansione tribale sono il cuore del gioco: sono quelle che ci danno punti vittoria e bonus monouso e privilegi perpetui. Non solo: disposte secondo certe sequenze offrono ulteriori punti vittoria.

Il Predone ha una duplice funzione. Segna il turno di gioco muovendosi di uno spazio lungo il percorso delle carte cornice (inibendo quindi l'uso della carta occupata). Inoltre quando occupa le carte d'angolo (la 4, 8, 12, 16) da inizio una Razzia dove si è costretti a cedere merci o punti vittoria.

Il gioco termina quando il predone completa un giro intorno alle carte cornice o quando un giocatore completa il proprio spazio di gioco con 12 carte tribali. Il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti è il vincitore.

Uno sguardo alle meccaniche di gioco

Le meccaniche fondamentali sono quelle di

worker placement unite a quelle di set collection per le carte tribali e quindi nulla di veramente originale.

L'originalità del gioco sta nel fatto che il posizionamento dei meeples è rilevante su 3 piani differenti:

- L'azione/merce contenuta nella carta occupata
- La negazione all'avversario di 3 carte centrali e di 2 carte cornice (quella occupata dal proprio meeples e quella opposta ad esso)
- Le possibili intersezioni con gli altri propri meeples giocati che determinano ulteriori azioni.

Il posizionamento quindi deve essere accuratamente ponderato poiché ha riflessi su differenti aspetti del gioco e questa è sicuramente l'aspetto migliore del gioco.

Un altro aspetto curioso sta nel fatto che, a differenza di molti giochi da tavolo in commercio, che sono fondamentalmente dei giochi di carte con una plancia, Targi è un gioco di carte che di fatto è un gioco da tavolo senza plancia.

Il gioco è strettissimo al tema del gioco ed è quasi un astratto. Il gioco è dipendente dalla lingua a causa del testo contenuto in alcune carte. L'interazione è ovviamente presente e l'alea è limitata alla sequenza di uscita delle carte.

La qualità dei materiali è di buon livello come ci si aspetta da un prodotto Kosmos, anche le illustrazioni sono ben curate. Inoltre la decisione di mantenerlo come gioco di carte ha permesso di tenere un prezzo relativamente basso e questo lo rende molto appetibile se facciamo un rapporto qualità/prezzo.





di Mauro "MDM" Di Marco

Sheepland

di Simone Luciani, Daniele Tascini; Cranio Creations, 2012
[2-4 giocatori; 30 minuti]



Dopo una serie di titoli fuori dai canoni classici del gioco da tavolo, la Cranio Creations presenta un prodotto basato su meccaniche note, intelligentemente rielaborate.

I materiali del gioco sono piuttosto buoni: una plancia raffigurante l'isola di Sheepland (molto simile alla Sardegna), divisa in 19 zone, occupate da una città e da 6 tipi diversi di territorio, delimitate da un reticolo di strade, ognuna delle quali ha uno spazio confinante esattamente con due zone; segnalini di legno, per i giocatori, 18 pecore bianche e una nera; monete, segnali recinto e tessere terreno di cartone, 1 dado.

La preparazione è rapida: si posizionano in ordine crescente di costo le tessere rappresentanti i sei tipi di terreno, si mette una pecora bianca su ogni regione dell'isola, la pecora nera in città, ogni giocatore riceve 20 denari e una delle tessere terreno iniziali, da mantenere segreta agli avversari.

Il gioco dura un numero intero di turni, in cui i giocatori prima lanciano il dado per vedere se la pecora nera si muove, poi eseguono tre azioni a scelta fra:

- Muovere il pastore: questa azione deve essere eseguita almeno una volta per turno. Spostarsi da uno spazio ad uno spazio libero adiacente collegato da una strada è gratuito, altrimenti il giocatore paga un denaro. Sullo spazio precedentemente occupato viene piazzato un segnalino recinto, che rende inutilizzabile e inattraversabile tale spazio.
- Spostare una pecora: è possibile spostare una pecora da una delle due zone confinanti con il proprio pastore all'altra.
- Comprare una tessera territorio: pagandone il costo indicato sulla tessera, il giocatore può comprare una tessera di uno dei tipi di territorio

confinanti col proprio pastore; tale tessera viene messa davanti a sé, a faccia coperta.

Come regola aggiuntiva, l'unica azione che può essere eseguita consecutivamente nel turno è lo spostamento del proprio pastore.

restare in determinate zone) e la stessa durata del gioco dipendono tutti dallo spostamento del pedone pastore. Il vincolo aggiuntivo di non poter ripetere la stessa azione senza prima aver spostato il pastore obbliga a pianificare con attenzione i propri turni.

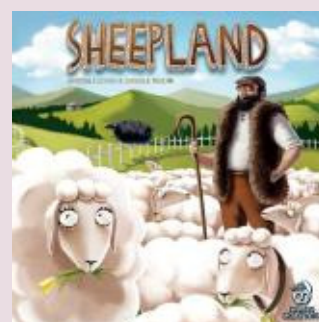


Il gioco finisce il turno in cui viene piazzato il ventesimo recinto: a questo punto ogni giocatore guadagna, per ogni tessera terreno che ha, tanti soldi quante sono le pecore presenti su quel tipo di terreno (e la pecora nera vale due). Sommando tale guadagno ai soldi non spesi si ha il punteggio finale.

Sheepland segue l'impianto classico dei giochi di speculazione, come Acquire, Arkadia, Santiago o Reef Encounter, a cui assomiglia molto nel meccanismo di attribuzione dei punti vittoria. La novità del gioco sta nell'incentrare tutte le azioni attorno al proprio segnalino: l'acquisizione dei "certificati azionari" (le tessere terreno), la manipolazione del loro valore (il numero di pecore presenti), il suo consolidamento (i recinti che di fatto vincolano le pecore a

Il gioco è breve: dura al più 10 turni in due giocatori, al più 7 in tre e non più di 5 se giocato in quattro; questo fatto, insieme alla semplicità delle regole, lo rende un buon gioco per famiglie o giocatori occasionali.

I giocatori esperti apprezzeranno la densità di decisioni richieste da questo "filler" che vede il continuo formarsi e rompersi di coalizioni, necessario per sfruttare al massimo l'operato degli avversari senza lasciare loro il controllo delle zone più ricche.





Summoner Wars

di Colby Dauch; Filosofia Édition, Plaid Hat Games, Uhrwerk Verlag, 2009
[2-4 giocatori; 30 minuti]

Summoner Wars è più vicino ad un gioco di miniature 'tridimensionale' che non al gioco di carte che sembra essere a prima vista. Un set è costituito da due mazzetti da 35 carte ciascuno, un tabellone di gioco, 5 dadi e una manciata di segnalini per tenere il conto dei danni. Ogni mazzo rappresenta una fazione e nei due set base disponibili troviamo quattro razze ben conosciute dagli appassionati di fantasy: Elfi, Orchi, Goblin e Nani.

Ogni fazione annovera nel proprio mazzetto 21 carte Unità, 9 carte Evento e 3 carte Muro. Ogni Unità ha un valore di attacco e di punti vita, un'abilità speciale e un costo per essere evocata. Eventi e Muri vengono giocati in una fase apposita, solitamente senza costi. Sono presenti 18 creature generiche (chiamate 'Common'), 3 creature uniche ('Champion') e un leader evocatore ('Summoner' in inglese, da cui il titolo del gioco). Il Summoner è il fulcro della razza cui appartiene e il nostro obiettivo sarà di mantenerlo in vita più a lungo di quello avversario, dato che se dovesse morire avremmo perso la partita. I Champion sono creature d'élite, molto forti; naturalmente il loro potere si paga: il costo di evocazione di queste Unità è elevato. Le Unità Common rappresentano invece la fanteria e la spina dorsale della nostra razza.

Le carte Evento rappresentano effetti svariati che solitamente interagiscono con le attitudini razziali della fazione cui appartengono. Infine i Muri sono carte particolari che assolvono la duplice funzione di protezione e punto di evocazione; potremo infatti evocare le nostre Unità solo in adiacenza ai Muri e al contempo potremo usarli per nascondervi dietro Unità fragili, ferite o il Summoner.

La preparazione di una partita è molto semplice: ogni mazzo-fazione contiene una carta riassuntiva dei turni di gioco che riporta la formazione iniziale delle proprie truppe; lo schieramento è predefinito ed può essere completato in pochi istanti. In genere comprende il proprio Summoner, un Muro e alcune delle Unità Common. Terminata la preparazione inizia la battaglia!

Il turno di gioco è suddiviso in sei fasi: Pesca, Evocazione, Fase Eventi, Movimento, Attacco, Fase Magia. In pratica si pesca fino ad avere 5 carte in mano, poi si evocano le Unità, si giocano gli Eventi/Muri, quindi si possono muovere fino a tre Unità di un massimo di 2 spazi ciascuna e infine si possono portare fino a 3 attacchi con Unità differenti. Ultima e importantissima, la Fase Magia, grazie alla quale possiamo scartare carte dalla mano per alimentare una speciale pila di carte (il Mazzo Magia) che utilizzeremo per pagare i costi delle Unità nei turni successivi.

Durante la fase di combattimento, ciascuna Unità lancerà un totale di dadi (a sei facce) pari al proprio valore di attacco: ogni risultato di 3 o più sarà un colpo messo a segno. E' quindi abbastanza facile prevedere l'esito di un attacco, il che permetterà di impostare una valida strategia, anche perchè i punti vita delle Unità Common sono generalmente molto bassi (1 o 2 in media); vi saranno quindi spesso bruschi cambi di fronte che si alterneranno bene o male per tutta la partita, anche se sottilmente influenzati dalle abilità tipiche di ogni razza, dalle Unità Champion (che hanno invece parecchi punti vita) e - ovviamente - dalla strategia di gioco adottata.

Molto importante sottolineare che ogni Unità distrutta finirà nel Mazzo Magia di chi la elimina. Questo atipico sistema - che potrebbe sembrare a prima vista troppo vantaggioso per l'attaccante - in realtà è parte del cuore della meccanica di gioco e la principale fonte di punti Magia per le razze.

Tuttavia il punto nevralgico del gioco è dato proprio dalla Fase Magia, geniale nella sua semplicità in quanto in grado di regolare in un colpo solo i punti Magia e la mano, obbligando al contempo il giocatore a scelte gestionali importanti che influiranno sui turni successivi e sulla strategia di gioco. Scartare poche carte garantirà infatti un minor consumo del mazzo e l'opportunità di giocare molte Unità ed Eventi, ma potrebbe intasare la mano e probabilmente impedire l'evocazione dei Champion, potenti e costosi; viceversa ciclare troppe carte nel Mazzo Magia potrebbe bruciare rapidamente il

mazzo di gioco e lasciare il giocatore senza truppe a partita avanzata... Inutile aggiungere che a seconda della razza utilizzata la gestione del Mazzo Magia varia drasticamente, dato che i costi di evocazione sono molto differenti e alcune razze si basano maggiormente sui Champion, altre sugli Eventi e altre ancora saranno in grado di rimpinguare la Magia in modi alternativi: tutto dipende dal connubio strategia di gioco/razza utilizzata.

I componenti di gioco sono buoni. La grafica delle carte a me piace, sia nel layout (ottimo) che per i disegni; questi ultimi sono particolari, non molto dettagliati e ad alcuni potrebbero far storcere il naso. Io ne intravedo uno stile unico e a suo modo carismatico e - soprattutto - non eccessivamente commerciale come quello di quasi tutti i giochi di carte di questi tempi. Il tabellone di gioco presente nei set 'starter' è costituito in realtà da un semplice foglio ripiegato, scarno ed essenziale, ma è disponibile in versione cartonata di ottima fattura nel Master Set oppure è acquistabile a parte.

Che dire, in conclusione? Beh, io adoro questo gioco! E' semplice, rapido, sufficientemente profondo, strategico, molto vario e vasto - tenendo conto che esistono due set base differenti e un Master Set oltre a sei mazzetti singoli di espansione, per un totale di 16 differenti fazioni... per ora!

Ma ciò che secondo me ne fa un gran gioco è la fusione di tante idee, magari non particolarmente originali singolarmente, ma che con abile cura sono state ponderate e amalgamate insieme, il tutto strizzando l'occhio alla semplicità e all'immediatezza, in modo da renderlo appetibile un po' a chiunque.





L'Isola Proibita

di Matt Leacock; Gamewright, Uplay.it Edizioni, 2010/2012
[2-4 giocatori; 30 minuti]



Dopo il successo di Pandemic nel 2008, Matt Leacock propone con L'Isola Proibita un altro gioco cooperativo, che intende semplificare e snellire il meccanismo centrale del suo predecessore.

I giocatori interpretano un gruppo di avventurieri (ognuno con una abilità speciale), che intendono recuperare 4 potenti artefatti da un'isola destinata ad inabissarsi, riuscendo a fuggire prima che la stessa sprofondi definitivamente sott'acqua.

I materiali sono molto buoni: 24 spesse tessere illustrate, double-face, che rappresentano i luoghi dell'isola (in versione inondata e non inondata) e costituiscono la plancia modulare del gioco, due mazzi di carte telate (il mazzo inondazione che contiene i 24 luoghi e il mazzo artefatti che contiene 5 copie per ogni artefatto, oltre a tre tipi di carte speciali), segnalini di legno per i giocatori, un indicatore del livello di inondazione, 4 miniature di plastica per gli artefatti, il tutto contenuto in una bella scatola di latta.

Dopo una rapida fase di preparazione il gioco prosegue a turni, strutturati nel modo seguente:

1) Fase azioni. Il giocatore compie tre azioni col proprio personaggio. Le azioni possibili sono:

- Spostarsi su una tessera adiacente ortogonalmente;
- Dare una propria carta ad un giocatore, purché il proprio e il suo segnalino stiano sulla stessa tessera
- Puntellare (ovvero girare dal lato non inondato) la tessera su cui si trova il proprio segnalino oppure una delle 4 adiacenti
- Scartando 4 carte artefatto uguali e trovandosi su una delle tessere che permettono di farlo (ce ne sono due per ciascun artefatto), recuperare uno dei 4 artefatti.

2) Pesca carte artefatti. Il giocatore pesca due carte dal mazzo artefatti. Non si



possono tenere più di 5 carte in mano. Se una delle due carte pescate è un innalzamento delle acque, la carta viene scartata immediatamente, gli scarti del mazzo inondazione vengono mescolati e posti sopra il mazzo, e il livello di inondazione viene aumentato di uno.

3) Fase inondazione: si girano dalla cima del mazzo inondazione tante carte quanto è indicato dal livello. Se la tessera corrispondente alla carta rivelata non è inondata viene capovolta dal lato inondato, altrimenti tale tessera si inabissa, e viene rimossa dal gioco insieme alla corrispondente carta. Segnalini giocatori presenti sulla tessera si devono spostare su una adiacente, seguendo le regole del movimento.

I giocatori vincono se recuperano tutti gli artefatti e riescono a fuggire tutti dall'isola (recandosi all'eliporto e spendendo una carta elicottero); perdono se non possono più recuperare gli artefatti e fuggire (causa inabissamento delle tessere necessarie), se uno dei personaggi non sopravvive ad un inabissamento o se il livello dell'inondazione arriva ad un certo valore.

L'Isola Proibita distilla le meccaniche vincenti di Pandemic, rimuovendo le parti più complesse

(molte delle carte speciali, il grafo degli spostamenti, i centri di ricerca, l'informazione privata e l'utilizzo delle carte per spostarsi), ma conservando ciò che c'era di buono nel progenitore: la durata contenuta e la sostanziale mancanza di fattori casuali per quanto riguarda le azioni dei giocatori.

I giocatori assidui probabilmente non si divertiranno (e giocheranno a Pandemic più la necessaria espansione), resta però un ottimo gioco per bambini o giocatori occasionali (e il nuovo tema aiuta molto!). Data la qualità dei materiali e il prezzo tutto sommato contenuto, è un regalo ideale per introdurre neofiti al gioco da tavolo cooperativo.





Ninjato

di Dan Schnake, Adam West; IELLO, White Goblins Game, Z-Man Games, 2011
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Davvero il Giappone feudale non attira? Me lo chiedo, a 9 mesi di distanza dalla pubblicazione di Ninjato cercando di intuire la popolarità che è riuscito a guadagnarsi qui in Italia dove sembra essere stato accolto in modo piuttosto tiepido. Eppure, nel suo genere, Ninjato è un bel gioco. In inglese lo chiameremmo "medium-light" o anche "gateway" ossia il gioco ideale per introdurre i non giocatori ma anche per intrattenere, per un tempo contenuto e senza banalità, i più esperti.

I giocatori tramano dietro ai giochi di potere di tre famosi clan per diventare, all'alba del nuovo regno, i migliori ninja.

Cuore del gioco: scelta di azioni. Ogni giocatore ne ha tre a disposizione e può scegliere di perfezionare le sue tecniche ninja facendo pratica nel dojo o imparare tecniche esoteriche dai sensei ma soprattutto deve manipolare i clan e diffondere dicerie a proprio favore.

Elemento decisivo nel gioco sono le carte dojo, indispensabili per introdursi nelle case controllate ciascuna da uno dei tre clan e protette da guardie che ne difendono i tesori. Il giocatore che tenta di introdursi in una casa deve decidere come eludere la guardia, se con l'astuzia o con la

forza, nel primo caso deve giocare una carta dojo di valore inferiore a quello della guardia, nel secondo una di valore superiore. Recuperare nuove carte è un'azione. Sconfitta una guardia il giocatore prende il tesoro di minor valore dalla casa e può scegliere di continuare l'incursione o di abbandonare. Per ogni guardia sconfitta può essere prelevato un nuovo tesoro, quando la casa è privata di tutti i tesori, il clan a cui appartiene, identificato da un gettone numerato, è disonorato ed il giocatore sostituisce quel gettone con quello di un altro clan. Quel valore sul gettone è l'onore del clan e verrà utilizzato nelle fasi di punteggio. Carte sensei, anche queste recuperate usando azioni, permettono di acquisire esclusive tecniche di combattimento utili a mitigare la fortuna durante gli assalti alle case dei clan.

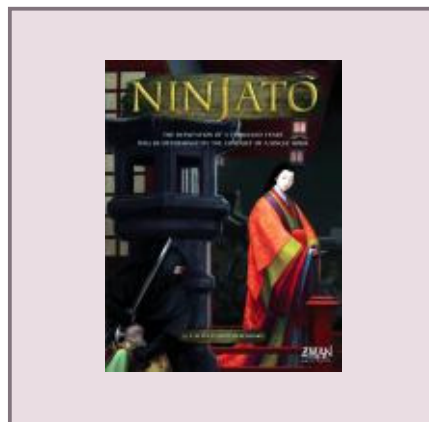
Le ultime due azioni, Palazzo e Patio, riguardano il punteggio.

A palazzo diversi invitati, ciascuno appartenente ad uno dei clan, sono disponibili per essere corrotti pagando loro tesori. Si realizza un punteggio pari al tesoro ceduto e ci si impossessa dell'invitato. In ogni fase di punteggio (se ne eseguono tre durante la partita) il valore di onore dei clan

(indicato sulle case) si trasforma in punti per il giocatore che ha corrotto, per ciascun clan, il più alto numero di invitati.

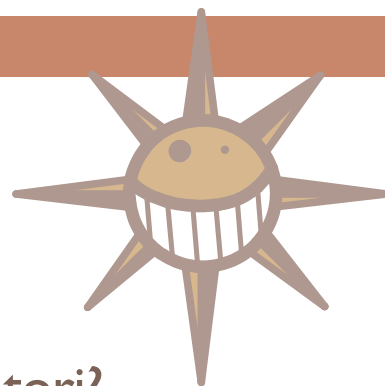
Al patio, con lo stesso meccanismo, si recuperano altre carte, le dicerie, ossia bonus che si assegnano a fine partita se si soddisfano i requisiti indicati dalle carte stesse.

In vena di inglesismi direi che uno degli aspetti interessanti di Ninjato è senza dubbio la meccanica di "push-your-luck" utilizzata durante le incursioni nelle case, ovvero la decisione del giocatore di fermarsi o andare avanti tentando di conquistare più tesori con il rischio di perdere quando già preso. Preparazione davvero veloce e durata contenuta (solo sette turni) ne fanno un gioco pronto all'uso in qualunque occasione ma attenzione, se non sopportate un pizzico di casualità anche nei giochi di questo spessore, lasciate perdere. Attenzione anche alla curva di apprendimento, non è così immediata per la difficoltà che alcuni possono incontrare nel capire l'impatto dei gettoni onore dei clan sulle case nelle fasi di punteggio. Riguardo infine alle strategie per la vittoria vi anticipo che sono davvero poche ma il bello di Ninjato è proprio l'aspetto tattico, quello delle scelte prese al volo, che unito ad una discreta componente di interazione diretta tra i giocatori, ne fa un gioco interessante ed intenso. Non giocateci in due, funziona ma è pessimo.





di Andrea "Liga" Ligabue



GetGamers:

L'App che rivoluzionerà la community dei giocatori?

In questi giorni WePlay sas, una società fondata come tante altre da appassionati di giochi (di cui io faccio parte), lancerà (o magari ha già lanciato nel momento in cui state leggendo) una nuova App dal titolo GetGamers.

L'idea è semplice: mettere in mano ai giocatori uno strumento che possa facilitarli nel trovarsi tra di loro o nel trovare i luoghi ludici (associazioni, negozi, ludoteche) nelle vicinanze.

La nostra idea/sensazione è che ci siano più giocatori di quanti in effetti si riescano a rintracciare e contattare tramite forum o mailing list e può capitare che ci siano persone desiderose come noi di giocare, magari a pochi km di distanza, di cui non siamo a conoscenza (o che conosciamo ma non sappiamo che abitano davvero vicino!).

La schermata principale dell'App fornisce la lista, in ordine di distanza da noi, degli utenti e dei luoghi ludici. Ogni utente/luogo ha uno "status" aggiornabile che di fatto indica cose del tipo "sto cercando giocatori per venerdì sera" o "cerco qualcuno con cui giocare a Twilight Imperium" o anche "conoscete qualche associazione a Dimaro?".

L'App è sicuramente utile/fondamentale anche quando andate lontani dal vostro luogo di gioco abituale per conoscere/incontrare nuovi giocatori e associazioni.

E' possibile interagire con gli altri utenti tramite una chat interna ed il proprio account può essere collegato a Twitter e Facebook. Ovviamente c'è anche la possibilità di inserire il proprio BGG id e uno spazio, chiamato bacheca, dove mettere informazioni generali a cui gli altri utenti possono accedere cliccando sopra la vostra immagine.

L'App gratuita ha funzionalità limitate ma la versione PRO, davvero economica, ha tutte le funzioni. Come si può leggere dal sito, lo scopo di questa società non è quello di fare soldi, che sono solo un mezzo, ma di ottenere punti prestigio nella community dei giocatori e che alla fine, nel gioco della vita, sono i veri VP.

Abbiamo, anche per questo, deciso di regalare a tutti i responsabili delle associazioni ludiche la possibilità di inserire la loro associazione, in modo da creare un servizio che sia davvero utile ed interessante per i giocatori. I così detti "PLACE" hanno ovviamente coordinate fisse e uno status e una bacheca come gli utenti normali. Sulla

bacheca sarà possibile mettere tutti i dati dell'associazione (orari, link, giorni di apertura, descrizione) mentre nello status potranno comparire cose del tipo "Venerdì sera presso La Tana del Leprecauno torneo di Perudo valido per la BGL".

Negozi ed altre realtà ludiche commerciali potranno acquistare la versione PLACE, che avrà anchessa un costo davvero contenuto (come detto giochiamo per i punti prestigio e non per i soldi), o acquistare spazi pubblicitari all'interno dell'App.

Che dire: speriamo che sia una cosa che possa rivoluzionare la Community dei giocatori aiutando associazioni e giocatori ad incontrarsi e conoscere.

Buon gioco.





Le Havre (The Harbor)

iPhone / iPad - Sviluppatore: Codito Development Inc.

giocatori: AI e Multiplayer (pass'n'play e online); lingue supportate: Inglese

Versione testata: 1.1 del 21/06/2012 su iPad; 43,3MB

Le Havre s'inserisce di prepotenza tra i giochi di gestione e ottimizzazione risorse con una buona originalità e una notevole complessità. Sage Boardgames ne ha appena pubblicato la trasposizione su iOS seguendo una linea editoriale ormai ben definita e chiara che annovera dei veri e propri must have come Medici, Ra, Tikal, Puerto Rico, Tigris and Euphrates, con in cantiere Through the Ages ed El Grande, entrambi previsti per l'autunno, si spera.

In due parole giocare a Le Havre significa riuscire ad essere efficaci nella scelta dell'azione è più efficienti dei propri avversari nel gestire un numero notevole di variabili (risorse ed edifici). Il tutto in un contesto estremamente competitivo dove l'interazione fra giocatori è alta. Ne risulta un gioco impegnativo ma appagante con una curva impossibile da padroneggiare a pieno in poche partite.

L'applicazione riprende molto fedelmente l'originale nello stile grafico, ricreando un'atmosfera evocativa anche grazie al motivetto, direi azzeccato, che fa da colonna sonora; e riesce bene nel tentativo "titanico" di riportare sullo schermo tutti gli elementi del gioco. Il risultato finale, visto la premessa, è molto buono anche se il prezzo da pagare è un'interfaccia utente miniaturizzata, a volte all'estremo, che necessita una certa perseveranza, quindi consiglio di insistere un po' e di giocare le prime partite solo per prendere dimestichezza con l'interfaccia di gioco.



Configurare una partita è molto semplice, si può giocare con avversari umani sullo stesso tablet e/o contro 4 livelli di AI che possono impegnare anche i giocatori molto esperti, nel caso vi perdeste fra le variabili c'è un comodo tasto help che vi consiglia la prossima mossa (io sono riuscito a perdere anche utilizzando i suggerimenti molte volte...). È possibile inoltre scegliere la partita semplificata, senza le carte speciali. L'opzione multiplayer online passa tramite Game Center con partite gestibili a turni asincroni, meno male! I menu opzioni sono molto essenziali ma funzionali, gli elementi di gioco sono tutti ben spiegati e di facile accesso ma sinceramente ho visto di meglio. Il regolamento, con tutorial, mi è sembrato lacunoso soprattutto per quanto riguarda i prestiti, infine è previsto un sistema ELO che è sempre interessante ma non è ben implementato nel gioco come ad esempio in Carcassonne.

Il gioco quindi è lungi dall'essere esente da difetti. Infatti ci sono situazioni in cui l'interfaccia letteralmente fa fatica a gestire correttamente la complessità del gioco (sovrapposizione delle

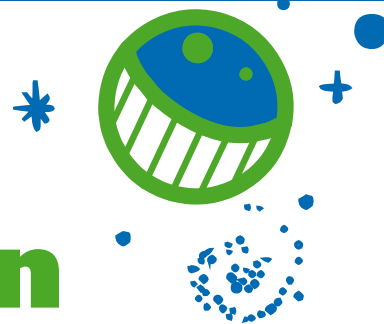
carte acquistate dalla città) o, nel caso si giochi in 4 o 5, compressione estrema. Inoltre, inspiegabilmente, non solo non è riportato sulle navi il numero di merci spedibili (fondamentale per l'uso della Shipping Line) ma non c'è nessun supporto per quanto riguarda le carte attivabili o meno fatta eccezione per la disponibilità delle risorse per costruirle. Infine ho notato almeno un caso in cui l'azione di una carta speciale non era propriamente gestita secondo regolamento.

Nonostante tutto però i numerosissimi pregi rendono Le Havre un gioco che non può mancare nella vostra collezione di boardapp, garantendovi una sfida avvincente anche se non del tutto gratificante.





di Andrea "Liga" Ligabue
Traduzione di Andrea "Nand" Nini



Intervista a Rüdiger Dorn

[Liga] Dear Rüdiger, as you know with this series of interviews I'm trying to explore the world of game designers with the idea that designing games is a form of art, no more or less than writing books or casting movies. We will try to look through your production, to find your style, your special sign.

You are one of the best representative of the so called "German School".

According to BGG you have designed more than 25 games starting back in the 1992 until this year success like Vegas and Waka Waka.

The two games gamers most appreciated are Goa (that is getting again the attention of the market with a new edition) and The Traders of Genoa. But you have several great games like The Baumeister Von Arkadia, Diamonds Club (for me your best release), Jambo or Louis XIV. Is there any game you are particularly proud of and why?

[Rüdiger] I'm very proud of Jambo and its two expansions, because I love the "Magic The Gathering"-Feeling with a limited number of cards.

[Liga] Wow! I'm quite surprised since Jambo doesn't seem to me a typical Dorn game.

[Rüdiger] What is a typical Dorn game?

[Liga] I can't really say now (of course I have my personal opinion), but I hope to be able to answer to this question in the end of the interview: what we are actually trying to do is find a common sign/mark in your games. As told in the preamble I think you are one of the spokesmen of what we can call "The German Style" and it looks like the mechanic much more than the theme has really a deep impact in your design. Which is the weight of theme and mechanics in your designs? Donald X. Vaccarino points me out also that flavor (data) is another important part in the design. How data, that actually are all the small rules used to fix theme and mechanics, weight in your design?

[Rüdiger] It's true that mechanics are the most

[Liga] Caro Rüdiger, come sai con questa serie di interviste sto cercando di esplorare il mondo degli inventori di giochi, con l'idea che inventare un gioco è una forma di arte, né più né meno che scrivere libri o girare film. Cercheremo di studiare i tuoi prodotti, per trovare il tuo stile, la tua firma personale.

Tu sei uno dei migliori rappresentanti della cosiddetta "Scuola Tedesca".

Secondo BGG hai inventato più di 25 giochi iniziando nel 1992 fino ai successi di quest'anno come Vegas e Waka Waka.

I tuoi due giochi che sono stati maggiormente apprezzati sono "Goa" (che è di nuovo all'attenzione del mercato con una nuova edizione) e "The Traders of Genoa". Ma tu hai realizzato molti grandi giochi come "The Baumeister Von Arkadia", "Diamonds Club" (per me il tuo miglior gioco), "Jambo" o "Louis XIV". C'è un gioco del quale sei particolarmente fiero e perché?

[Rüdiger] Sono molto fiero di Jambo e le sue due espansioni, perché amo il feeling alla "Magic The Gathering" con un numero limitato di carte.

[Liga] Wow! Sono abbastanza sorpreso, dato che Jambo non mi sembra un tipico gioco "alla Dorn".

[Rüdiger] Che cosa contraddistingue un gioco "alla Dorn"?

[Liga] Per ora non saprei dirlo (naturalmente ho le mie opinioni personali), ma spero di riuscire a rispondere alla domanda alla fine dell'intervista: quello che stiamo cercando di fare è trovare una firma/marchio comune nei tuoi giochi. Come ho detto nella presentazione penso che tu sia un portavoce di ciò che chiamiamo "Lo Stile Tedesco", e sembra che le meccaniche abbiano un impatto profondo nel tuo design, molto di più dell'ambientazione. Qual è il peso del tema e delle meccaniche nelle tue realizzazioni? Donald X. Vaccarino mi ha fatto presente che anche il "flavor" (le informazioni) è una parte importante nel design. Quanto le informazioni, che sono in realtà tutte le regolette utilizzate per legare tema e meccaniche, influenzano il tuo design?

important thing for me. Designing games on a theme is more difficult for me and infrequent successful. "Journey to the center of the Earth" and "Cartagena – Die Goldinsel" are two of the few games I designed on a theme.

[Liga] So actually you design the mechanics and then comes the theme. Are you used to "put" a theme before going to publishers or just presenting the game and let the publisher make the settings?

[Rüdiger] Usually I surround the games with a theme. But in the majority of cases the publishers want a different theme. Sometimes the publishers only want the game if a theme can be found which they like. Goa almost failed because the theme wasn't logical enough in the beginning.

[Liga] Goa failed? What do you really mean? Actually is your best ranked game, in the top 50 in BGG. Of course it was not enough to get a Spiele des Jahres but it was in the International Gamers Awards nomination list.

[Rüdiger] The game was too abstract for the publisher in the beginning, the mechanics didn't really match to the theme in a logical way.

[Liga] Some designers consider an important part of their work play other designer's games, others are used to spend all the playing time on their own designs. How much do you think playing games is important in designing games? I see you have rated more than 600 games on BGG so it seems you are also an active gamers. I see you high ranked games like Dominion, Agricola, 7 Wonders, Magic, Puerto Rico and Steam, How much time do you spend designing games and how much playing other designers games?

[Rüdiger] There are times where I spend more time with designing games, often before the game fairs and other times where I play a lot of other designer games especially after the game fairs when new games are available or after Christmas, when I've got new games.

Playing games of other designers can always be an inspiration, but most ideas appear in my mind without cause.

[Liga] So you are not fascinated by explosive new "mechanics" like was worker placement some years ago or deck-building in these days?

[Rüdiger] È vero che le meccaniche sono l'elemento più importante per me. Inventare giochi basandosi su un tema è per me più difficoltoso e spesso infruttuoso. "Journey to the center of the Earth" e "Cartagena – Die Goldinsel" sono due dei pochi giochi che ho inventato basandomi su un tema.

[Liga] Quindi in realtà inizi dalle meccaniche e il tema viene dopo. Sei abituato ad aggiungere il tema prima di andare dall'editore o presenti semplicemente il gioco e lasci che sia l'editore a fornire l'ambientazione?

[Rüdiger] Solitamente aggiungo al gioco l'ambientazione. Ma nella maggioranza dei casi l'editore vuole un tema differente. Qualche volta l'editore vuole solo giochi su temi che gli piacciono.

Inizialmente Goa era stato quasi rifiutato perché il tema non era abbastanza sensato.

[Liga] Goa rifiutato? Che cosa intendi dire? In questo momento è il tuo gioco posizionato meglio nella top 50 di BGG. Naturalmente non è sufficiente per ottenere uno Spiele des Jahres, ma è stato nella lista dei nominati per l'International Gamers Award.

[Rüdiger] Inizialmente il gioco era troppo astratto per l'editore, e le meccaniche in realtà non si adattavano al tema in un modo sensato.

[Liga] Alcuni inventori considerano una parte importante del loro lavoro le ideazioni di altri inventori, altri tendono a passare tutto il tempo di gioco sulle loro creazioni. Quanto pensi che sia importante giocare nell'inventare giochi? Ho visto che su BGG hai dato il voto a più di 600 giochi quindi sembra che tu sia anche un giocatore attivo. Ho visto che hai dato voti alti a giochi come Dominion, Agricola, 7 Wonders, Magic, Puerto Rico e Steam. Quanto tempo passi a inventare giochi e quanto a giocare i titoli di altri inventori?

[Rüdiger] Ci sono momenti in cui passo più tempo a inventare giochi, spesso prima delle fiere dei giochi, e altri momenti in cui gioco molto a titoli di altri inventori di giochi, spesso dopo le fiere dove sono stati presentati nuovi giochi, o dopo Natale, quando acquisto nuovi giochi.

Giocare ai titoli di altri inventori può sempre essere un'ispirazione, ma molte idee mi vengono in mente in modo automatico.

[Liga] Così non sei attirato dalle nuove sensazionali meccaniche come fu per i "worker placement" qualche anno fa o il "deck-building" di questi giorni?

[Rüdiger] But I am! Diamonds Club is a kind of worker placement game, it was inspired by Maestro Leonardo. I also love the deck-building games Dominion and Thunderstone. But I haven't the courage to make a deck-building game, because dominion is such a great game and hard to top. There's no need for a worse deck-building game.

[Liga] I was really impressed by Diamonds Club acquisition phase (actually Diamonds Club is probably the game I prefer in your huge production) and I'm sure it could be used with success as core mechanic in other games

Can you please select one or more of your games and show us the design process: where the idea came from? How it develops to final stage? How long does it take to play-test a game?

[Rüdiger] As I said I often don't know where the ideas come from.

I got the impulse to design Goa after a game of Age of Renaissance. And with Jambo I wanted to design a Magic-like-game for people who don't want to spend too much money.

Games like Vegas or Space Walk were finished within some hours, for others it took me years (Il Vecchio, Goa, Jambo, Die Baumeister von Arkadia, Titania).

[Liga] OK. But after the first ideas you have a tested procedure?

[Rüdiger] Yes of course, when I say it takes years to finish games, it's because of the long test phases.

[Liga] Early prototype, test with family/friends, going to fairs?

[Rüdiger] I first play with myself and my family, later sometimes with friends and acquaintances.

[Liga] You have developed almost all your games alone, why? What do you think about team-working in designing games?

[Rüdiger] I think that's a good thing, but I never had the opportunity to do this. There was only one card game I've designed with Marcel-Andre Casasola-Merkle when we lived in the same city about 10 years ago, but unfortunately it was never published.

[Liga] You have worked for most of the main German publishers including Ravensburger, Alea and Kosmos. How do the publishers influence the design

[Rüdiger] Ma lo sono! Diamonds Club è una specie di worker placement, ispirato da Leonardo Da Vinci. Mi piacciono anche i deck-building Dominion e Thunderstone. Ma non ho il coraggio di fare un deck-building, perché Dominion è un tale capolavoro e difficile da superare. Non c'è il bisogno di un deck-building peggiore.

[Liga] Sono rimasto veramente impressionato dalla fase di acquisizione di Diamonds Club (al momento Diamonds Club è probabilmente il gioco che preferisco nella tua enorme produzione) e sono sicuro che possa essere usata con successo come meccanica principale in altri giochi.

Puoi, per piacere, scegliere uno o più tuoi giochi e mostrarci il processo di creazione: da dove arriva l'idea? Come si sviluppa? Quanto tempo ci vuole per fare il playtest di un gioco?

[Rüdiger] Come ho detto, spesso non so da dove arrivi l'idea.

Ho avuto l'impulso per inventare Goa dopo una partita a "Age of Renaissance". E per Jambo volevo inventare un gioco tipo Magic per le persone che non volevano spendere così tanti soldi.

Giochi come Vegas o Space Walk li completo in poche ore, per altri ci impiego degli anni ("Il Vecchio", "Goa", "Jambo", "Die Baumeister von Arkadia", "Titania").

[Liga] OK. Ma dopo le prime idee hai una procedura di test?

[Rüdiger] Sì, certo, quando dico che ci vogliono anni per finire un gioco, è per le lunghe fasi di test.

[Liga] Primi prototipi, test con la famiglia/gli amici, andare alle fiere?

[Rüdiger] Prima ci gioco con me e la mia famiglia, più tardi qualche volta con gli amici e i conoscenti.

[Liga] Hai ideato quasi tutti i tuoi giochi da solo, perché? Cosa ne pensi nel lavorare in gruppo per inventare i giochi?

[Rüdiger] Penso che sia una buona cosa, ma non ho mai avuto l'opportunità di farla. Solo una volta ho inventato un gioco con Marcel-Andre Casasola-Merkle, quando vivevamo nella stessa città circa 10 anni fa, ma sfortunatamente non è mai stato pubblicato.

[Liga] Hai lavorato per quasi tutti i maggiori editori tedeschi tra cui Ravensburger, Alea e Kosmos. Gli editori quanto influenzano il processo creativo e

process and the final results? Have you some positive and/or negative experience to show us? Designing a game you are also already thinking to specific publisher requests/style?

[Rüdiger] Usually I first design games and afterwards I think about proper publishers.

The design process of the more complex games is always influenced by the publishers, there's often a creative dialogue between us.

Some publishers allow me to make suggestions for the theme, the material, the title or the artwork. That's why my favorite artist Michael Menzel has done the artwork of a lot of my games ("Waka Waka", "Titania", "Jambo", "Die Baumeister von Arkadia", "Drachenherz", "Relikt", "Raubritter").

All in all my experiences with the publishers are very good.

[Liga] Apart from Friedemann Friese it's the first time a designer tells me of a special connection with an artist. I would like to explore this. Do you think the way an artist "think" a game can influence the designer? Are you used to think your games "portrayed" by Michael Menzel also during the design process?

[Rüdiger] Michael Menzel usually plays the games before drawing. He sometimes gives us good suggestions to make the game more playable.

I don't think of Michael during the design process, but when I have done with the game and it has a theme that I especially like, I imagine how it could look like at the end.

[Liga] OK. You are a rather versatile game designer: among your games there are some gamers' games, some more family oriented games, and even a dexterity/finger flicking game (Snapshot) and a children's game (Los Mampfos). What are the hardest challenges when designing such kind of games?

[Rüdiger] To make good games is always a hard challenge. Gamers' games need the most time, because the longer the game and the more complex it is, the more time is required for play-testing.

[Liga] Yes, I agree. Gamers games need to be really fully tested otherwise someone soon will find something wrong and the community will say "OK, it is broken!". Between 2001 and 2005 you had several complex and gamey games published (Traders of Genoa, Goa, Louis XIV

il risultato finale? Hai qualche esperienza positiva e/o negativa da raccontare? Inventando un gioco pensi già alle richieste o allo stile di uno specifico editore?

[Rüdiger] Solitamente prima invento i giochi e poi penso a quale editore proporli.

Il processo di creazione dei giochi più complessi è spesso influenzato dall'editore, c'è spesso un dialogo creativo tra noi.

Alcuni editori mi lasciano suggerire il tema, i materiali e il titolo o la grafica. È così che il mio grafico preferito, Michael Menzel, ha disegnato molti dei miei giochi ("Waka Waka", "Titania", "Jambo", "Die Baumeister von Arkadia", "Drachenherz", "Relikt", "Raubritter"). Tutte le esperienze che ho avuto con gli editori sono state molto positive.

[Liga] A parte Friedemann Friese è la prima volta che in inventore mi parla di un legame particolare con un disegnatore. Mi piacerebbe parlarne di più. Pensi che il modo in cui un disegnatore "pensa" un gioco possa influenzare il creatore? Sei abituato a pensare i tuoi giochi "ritratti" da Michael Menzel durante il processo creativo?

[Rüdiger] Michael Menzel spesso ci gioca prima di disegnarli. Qualche volta ci dà dei buoni suggerimenti su come renderli più giocabili. Non penso a Michael durante il processo creativo, ma quando ho finito il gioco e ho un tema che mi piace particolarmente, immagino come potrebbe risultare alla fine.

[Liga] OK. Sei un inventore di giochi particolarmente versatile: tra i tuoi giochi ci sono alcuni giochi complessi, più giochi per famiglie e anche un gioco di destrezza (Snapshot) e un gioco per bambini (Los Mampfos). Quali sono le sfide più difficili quando si inventano questi tipi di giochi?

[Rüdiger] Fare giochi belli è sempre una sfida difficile. I giochi complessi hanno bisogno di molto tempo, perché più è lungo il gioco e più è complicato, più tempo ci vuole per fare il playtest.

[Liga] Sì, sono d'accordo. I giochi complessi devono essere testati completamente, altrimenti prima o poi qualcuno troverà qualcosa di sbagliato e la comunità dei giocatori dirà "OK, è baccato!". Tra il 2001 e il 2005 hai avuto molti giochi complessi pubblicati (The Traders of Genoa, Goa, Louis XIV e

and Jambo itself). More recently your designs are getting simpler and more streamlined: it's a personal style choice or rather a consequence of publishers' editorial choices?

[Rüdiger] I don't have the motivation anymore to dedicate so much time in complex games. Nowadays there are so many good gamey games, there's no need of my contribution. But there's always a lack of simple games which are anyhow different.

[Liga] I'm not sure to totally agree with you but I agree gamers could find a lot to do but there is always need of simple "best sellers". Traders of Genoa is one of the very few negotiation games that are popular among gamers. And it even includes some degree of randomness (and ten sided dices)! It was reprinted in 2009 under the name of Genoa. You seem to not have touched the rules, did you felt that there was no room of improvement from the original design or was it the publisher's choice?

[Rüdiger] What should I have changed, I'm still satisfied with the original. The only change was to reduce the number of rounds for 5 players.

[Liga] Is there a single game from another designer you really like to have designed yourself?

[Rüdiger] Magic the gathering – because it's my all-time favorite game.

I would still love to create and design new abilities, sorceries and artifacts in a fantastic world.

[Liga] So, despite the fact you start designing mechanics, there are settings and themes able to excite your imagination. Which ones? If you will be able to perfectly design a game in a setting, which one?

[Rüdiger] Exploration – intrigue – ?? I will tell you this, if I have designed the perfect game ;-)

[Liga] So, someday, I hope we will see an exploration and intrigue game from Rüdiger Dorn and we will know we have not to miss it! Do you think designing games could be somehow considered a sort of art? Or is something closer to good craftsmanship? Why?

[Rüdiger] I think it's mostly a kind of art, because you can't force to get ideas. It's like painting, writing or composing. In the end there's a need of good craftsmanship, too.

[Liga] Yes. This is something several designers told

lo stesso Jambo). Più di recente le tue creazioni si sono rivelate più semplici e lineari: è un cambiamento nello stile o piuttosto una conseguenza delle scelte dell'editore?

[Rüdiger] Non ho più gli stimoli per dedicare così tanto tempo in giochi complessi. Al giorno d'oggi ci sono così tanti giochi complessi, che non c'è bisogno del mio contributo. Ma c'è sempre la necessità di giochi semplici che siano in qualche modo innovativi.

[Liga] Non sono sicuro di essere del tutto d'accordo con te ma concordo che i giocatori assidui possano trovare molti titoli, ma c'è sempre bisogno di bestseller semplici. The Traders of Genoa è uno dei pochi giochi di negoziazioni che sia popolare tra i giocatori assidui. E contiene anche un po' di casualità (e dadi a dieci facce!). È stato ristampato nel 2009 sotto il nome di Genoa. Sembra che tu non abbia modificato le regole, hai pensato che non ci fosse spazio per un miglioramento dall'idea originale o è stata una scelta dell'editore?

[Rüdiger] Che cosa avrei potuto cambiare, sono ancora soddisfatto del regolamento originale. L'unica modifica è stata ridurre il numero di round per 5 giocatori.

[Liga] C'è un singolo gioco di un altro inventore che avresti veramente voluto inventare tu?

[Rüdiger] Magic the Gathering – perché è il mio gioco preferito di tutti i tempi.

Mi è sempre piaciuto creare e inventare nuove abilità, stregonerie e artefatti in un mondo fantasy.

[Liga] Quindi, nonostante il fatto che tu inizi dalle meccaniche, ci sono ambientazioni e temi che stimolano la tua immaginazione. Quali? Se tu riuscissi ad adattare perfettamente un gioco in un'ambientazione, quale preferiresti che fosse?

[Rüdiger] Esplorazione – intrigo – ?? Te lo potrei dire, se avessi inventato il gioco perfetto ;-)

[Liga] Quindi, un giorno, spero di vedere un gioco di esplorazioni e intrighi da Rüdiger Dorn e sapremo che lo dovremo avere a tutti i costi! Pensi che inventare giochi possa essere considerata una forma di arte? O è qualcosa di più vicino ad un buon artigianato? Perché?

[Rüdiger] Penso che sia per la maggior parte una specie di arte, perché non puoi sforzarti nell'avere idee. È come dipingere, scrivere o comporre. Alla fine c'è bisogno anche di buoni artigiani.

[Liga] Sì. Questo è quello che molti inventori mi

me. More creative the first part of the design process and more craftsmanship in the second part. Almost all the artists are used to have a master. Who is Rüdiger Dorn master? The person that taught you most about games?

[Rüdiger] In the early years I was fascinated of games by Reiner Knizia. Games by Klaus Teuber and Wolfgang Kramer impressed me, too. Nowadays I have a close look at Martin Wallace, who always has exciting new mechanics in his games.

[Liga] I agree with you about Martin Wallace design. They could be more or less great but there are often exciting new mechanics well connected with the theme. If you have to describe yourself with just 3 Rüdiger Dorn's games, which and why?

[Rüdiger] Jambo – because I'm a fan of card games (e.g. Dominion, 7 Wonders, Magic, Tichu).

Goa – because I'm a fan of development board games (e.g. Agricola, Stone Age, Puerto Rico, Il Vecchio).

Vegas – because I'm a fan of fun games, where I get sweaty hands (e.g. Times Up, Bluff, Danger 13, Great Dalmuti).

[Liga] Why did you start designing games and why do you continue designing?

[Rüdiger] In my younger days I changed games which were not good enough in my eyes. Some day I had ideas for own games....

I can't stop designing games, because games are always on my mind. It's a wonderful feeling if your game is published, to see its professional graphics and to play with the new materials.

[Liga] Are there some suggestions you would like to offer to new designers?

[Rüdiger] The most important thing is to know about games by playing, playing and again playing. What are the interesting mechanics, would I want to play it again – why? Are there ways to play better or to get more points? Are there components which are needless – if not, is there a way to make them more playable, elegant?

If you have own ideas produce a playable prototype and test it with many different people. Friends often do not want to disappoint you, so their critics are too decent.

[Liga] Thank you and see you in Essen!

hanno detto. La prima parte del processo è più creativa, mentre la seconda è più manuale. Quasi tutti gli inventori hanno avuto un maestro. Chi è il maestro di Rüdiger Dorn? La persona che ti ha insegnato la maggior parte delle cose sui giochi?

[Rüdiger] Nei primi anni sono rimasto affascinato dai giochi di Reiner Knizia. Anche i giochi di Klaus Teuber e Wolfgang Kramer mi hanno impressionato. Oggigiorno seguo Martin Wallace, che ha sempre nuove meccaniche affascinanti nei suoi giochi.

[Liga] Sono d'accordo con te sulle creazioni di Martin Wallace. Possono essere più o meno grandi, ma ci sono spesso nuove meccaniche affascinanti che si collegano bene al tema. Se dovessi descrivere te stesso con tre giochi di Rüdiger Dorn, quali sarebbero e perché?

[Rüdiger] Jambo – perché sono un appassionato di giochi di carte (come Dominion, 7 Wonders, Magic, Tichu).

Goa – perché sono un appassionato di giochi di sviluppo (come Agricola, Stone Age, Puerto Rico, Il Vecchio).

Vegas – perché sono un appassionato di giochi divertenti, dove mi vengono le mani sudate (come Times Up, Bluff, Danger 13, Il Grande Dalmuti).

[Liga] Come hai iniziato a inventare giochi e perché hai continuato a farlo?

[Rüdiger] Quando ero giovane modificavo spesso i giochi che non mi sembravano abbastanza buoni. Certi giorni avevo anche idee per giochi miei...

Non posso smettere di inventare giochi, perché ci penso sempre. È una sensazione bellissima quando il tuo gioco viene pubblicato, vedere la sua grafica professionale e giocarlo con nuovi materiali.

[Liga] C'è qualche suggerimento che vorresti dare ai nuovi inventori?

[Rüdiger] La cosa più importante è conoscere i giochi giocando, giocando e ancora giocando. Quali sono le meccaniche interessanti, se lo voglio giocare ancora – perché? Ci sono modi per giocare meglio o per fare più punti? Ci sono componenti indispensabili – se no, c'è il modo per renderlo più giocabile, più elegante?

Se avete delle vostre idee create un prototipo giocabile e testatelo con tante persone. Gli amici spesso non vogliono scontentarvi, per cui le loro critiche sono troppo positive.

[Liga] Grazie e arrivederci a Essen!



Spinti dal Basso



Uno sguardo critico al crowdfunding in quattromila battute è compito assai arduo, mi perdoneranno *Indiegogo*, *Ulule*, *RocketHub*, *Verkami* e *Eppela* se per praticità parlerò principalmente del più famoso *Kickstarter*. Innanzi tutto va chiarito, per quanti ancora ignorano l'argomento, che con il termine crowdfunding si intende un tipo di finanziamento "dal basso", ossia una forma di finanziamento collettivo, supportato da apposite piattaforme in rete, che consente a chiunque abbia un'idea, di raccogliere i fondi necessari per realizzarla attraverso la comunità di internet.

Che legami abbia il crowdfunding con il gioco da tavolo è presto detto visto che, al momento, i giochi pubblicati grazie a *Kickstarter* sono oltre 200 e almeno una ventina sono in fase di raccolta fondi. Con quali garanzie si decida di investire in questo modo su un gioco è argomento davvero spinoso. Molti tendono a pensare che con questo sistema vengano a mancare la professionalità e il giudizio critico di chi da anni fa questo mestiere ma basta dare uno sguardo alle classifiche di gradimento di BGG, per esempio, per accorgersi che ci sono decine e decine di pessimi titoli pubblicati ogni anno da editori famosi e con il sistema tradizionale, al contrario, alcuni giochi prodotti grazie a *Kickstarter* sono stati accolti con entusiasmo dalla comunità dei giocatori.

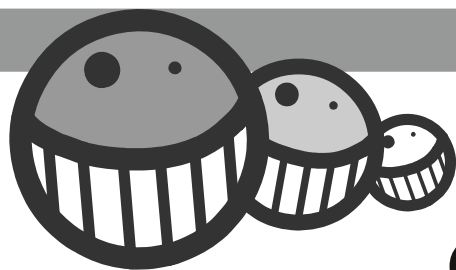
Io mi sono fatto un'idea. Non credo che, con il tempo, il sistema della raccolta di fondi dal basso possa portare pessimi frutti. Al contrario sarà sempre di più una buona vetrina per gli autori; sarà uno strumento che in qualche modo metterà pressione ai grandi editori ed eviterà ai piccoli di doversi impegnare in estenuanti lotte con gli istituti bancari. La garanzia del prodotto? Verrà dai giocatori stessi che decideranno di investire nei progetti, giocatori che reputo attenti ed esigenti, tanto da non farsi incantare da proposte fastose nella forma ma povere di sostanza.

C'è un se. Se il modello del finanziamento collettivo sembra essere diventato il metodo migliore per piccoli editori o per autori o anche appassionati che abbiano valido gioco nel cassetto, di realizzare i propri obiettivi, viene da chiedersi cosa accadrebbe se a chiedere finanziamenti fossero grandi editori che pur avendo i capitali da investire nei loro progetti decidessero di ovviare al rischio dell'investimento ricorrendo al crowdfunding. In effetti questa possibilità è tutt'altro che infondata dato che chiunque può accedere alle piattaforme di crowdfunding e molti importanti editori ne hanno già abbondantemente approfittato. *Queen Games*, *Gryphon and Eagle Games*, *Valley Games*, *Steve Jackson Games* hanno al loro attivo un ragguardevole numero di progetti *Kickstarter* finanziati con successo.

Niente di male potrebbe dire qualcuno, in fondo molte case editrici, come *GMT Games* ad esempio, hanno utilizzato o utilizzano, prima di avviare un progetto editoriale, una raccolta di preordini con un sistema chiamato *Project 500 (P500)* del tutto riconducibile ai sistemi di raccolta fondi dal basso, e non sempre gratuitamente. Altri invece potrebbero obiettare che così facendo si abbassano le speranze di giovani autori ed editori che per concretizzare le loro idee hanno davvero bisogno di un finanziamento.

A questo punto è lecito chiedersi se il futuro è nel crowdfunding online oppure no. I numeri parlano chiaro, questo modello non solo continua a funzionare – e crescere (*Kickstarter* ha raccolto 100 milioni di dollari nel 2011, mentre nel 2010 erano 27,6 milioni) – ma a offrire esempi in grado di sorprendere come quello di *D-Day Dice* della *Valley Games* che è riuscito nell'impresa di raccogliere quasi 172 mila dollari, oltre il millecento per cento di quanto previsto per avviare il progetto. Nel frattempo *Kickstarter* allarga i confini, lo scorso 9 luglio ha annunciato su Twitter che dal prossimo autunno potranno essere lanciati progetti anche nel Regno Unito.

Preparatevi a questa nuova generazione dunque ma non temetela, scoprirete che il dividendo di un progetto crowdfunded che prende vita, non è solo economico ma anche morale, un riconoscimento per avere finanziato una piccola iniziativa culturale perché, lo credo fermamente, anche il buon gioco da tavolo è cultura, indipendentemente dall'editore.



I Giochi di Rüdiger Dorn

secondo BoardGameGeek (aggiornati al 15/08/2012)

1	Goa di Rüdiger Dorn; Asterion Press, Filosofia Édition, Hans im Glück, Lookout Games, Rio Grande Games, 2004 Giocatori: 2-4 Categorie: Economic BGG rank: 33° (media 7,76 - 6383 voti)
2	Genoa di Rüdiger Dorn; Alea, Asmodee, Filosofia Édition, Quined White Goblin Games, Rio Grande Games, 2001 Giocatori: 2-5 Categorie: Negotiation, Renaissance BGG rank: 160° (media 7,31 - 4441 voti)
3	Louis XIV di Rüdiger Dorn; Alea, Ravensburger, Rio Grande Games, 2005 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Political BGG rank: 215° (media 7,21 - 4091 voti)
4	Jambo di Rüdiger Dorn; Filosofia Édition, Kosmos, MINDOK, Quined White Goblin Games, Rio Grande Games, 2004 Giocatori: 2 Categorie: Card Game, Economic BGG rank: 232° (media 7,14 - 5260 voti)
5	Arkadia di Rüdiger Dorn; Ravensburger, Rio Grande Games, 2006 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building BGG rank: 321° (media 7,03 - 3023 voti)
6	Diamonds Club di Rüdiger Dorn; Ravensburger, 2008 Giocatori: 2-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing BGG rank: 389° (media 7,16 - 1266 voti)
7	Dragonheart di Rüdiger Dorn; Fantasy Flight Games, Filosofia Édition, Galakta, Giochi Uniti, Hobby World, Kosmos, 2010 Giocatori: 2 Categorie: Card Game, Fantasy BGG rank: 816° (media 6,70 - 1093 voti)
8	Emerald di Rüdiger Dorn; ABACUSSPIELE, 2002 Giocatori: 2-5 Categorie: Adventure, Fantasy BGG rank: 1191° (media 6,40 - 1038 voti)
9	Vegas di Rüdiger Dorn; Alea, Ravensburger, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Dice, Party Game BGG rank: 1390° (media 6,80 - 319 voti)
10	Robber Knights di Rüdiger Dorn; Queen Games, 2005 Giocatori: 2-4 Categorie: Medieval BGG rank: 1542° (media 6,26 - 889 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Diamonds Club
Goa
The Traders of Genoa
Louis XIV
Arkadia
Emerald
Snapshot
Jambo
Relikt
Dragonheart
Robber Knights
Gargon
Vegas
Journey to the Center of the Earth
Los Mampfos
Africana
Belfort
Biblios
Ora et Labora
Kaispeicher
Targi
Sheepland
Summoner Wars
L'Isola Proibita
Ninjato



www.ilsa-magazine.net

numero 17