

Oesterzza

Pitchcar
Bausack
Jungle Treasure
Carrom
Jungle Speed
Gulo Gulo

Tumblin dice
Tier auf Tier
Crokinole
Catacombs
Villa Paletti
Bamboleo
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.

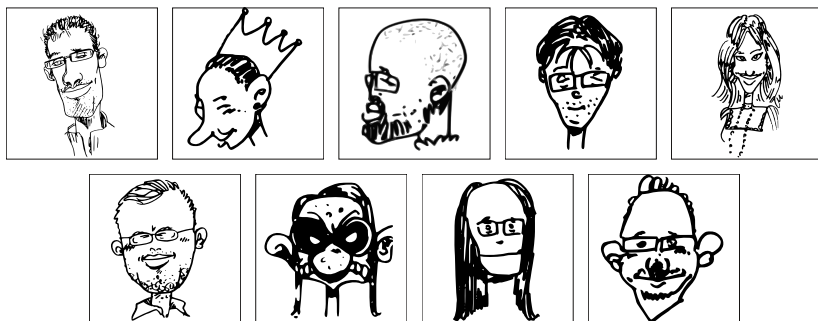
Tutti i diritti sono riservati. I copy-right di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori. La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della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

REDATTORI

Fabrizio "Linx" Aspesi
Fabio "fab!o" Cambiaghi
Andrea "Tanis" Chiarvesio
Alfio Deputato
Mauro "MDM" Di Marco
Andrea "Liga" Ligabue
Paola "Paoletta" Mogliotti
Andrea "Nand" Nini
Franco "Ciaci" Sarcinelli

GRAFICA E IMMAGINI

Jacopo "Jac" Ziliotto

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



E ora qualcosa...

Di completamente diverso! Senza voler competere con il genio dei Monty Python, in questo frenetico periodo che precede l'edizione 2012 dello Spiel di Essen, mentre ovunque potete già leggere commenti ed anteprime sui giochi da "giocatori accaniti" che animeranno i vostri appuntamenti ludici da novembre a marzo, la redazione di ILSA vi offre una rapida panoramica su una categoria di giochi che richiede l'uso di abilità, solitamente trascurate, che sono collegate in modo generico al concetto di destrezza. Vedrete quindi giochi che richiedono una buona coordinazione occhio-mano, nervi saldi e prontezza di riflessi, nonché mano ferma e senso dell'equilibrio. Tutti requisiti guardati con sospetto da chi cerca in un "buon gioco" un insieme di regole coerente ed elegante, chi ritiene fondamentali le abilità di ottimizzazione, logica e deduzione, o ancora chi ricerca nell'esperienza di gioco ricostruzione e/o simulazione accurate, stimolanti da un punto narrativo. Insomma, non è sorprendente che, tranne alcune eclatanti eccezioni, questi giochi tendano ad occupare posizioni arretrate nella classifica di BoardGameGeek.

Siamo quindi di fronte a dei figli di un dio minore? Certamente no. Considerati i limiti imposti alla progettazione di tali giochi, i risultati ottenuti dagli autori sono sorprendenti (e scoprirete in questo caso autori di solito "meno noti", come Roberto Fraga o Heinz Meister affiancarsi ad autori famosi per ben altri titoli, come Wolfgang Kramer, Bernd Eisentstein, Roberto Di Meglio o Rudiger Dorn), così come lo sono i materiali e l'ingegnerizzazione delle idee.

Certo, questi giochi non sottoporranno a stress intenso i vostri neuroni, ma vi permetteranno di divertirvi anche insieme a persone che, spesso, guardano il nostro hobby con meraviglia: il vero miracolo dei titoli di cui leggerete in questo numero sta in effetti nella loro capacità di far sedere allo stesso tavolo due e in alcuni casi anche tre generazioni: nonni, figli e nipoti che giocano insieme...

Completano questo numero il solito gruppo di anteprime e un semplice gioco Print and Play, rigorosamente in tema con il numero, per cui ringraziamo Remo Conzadori.

Non mi rimane che augurarvi buona lettura, sperando che questo vi tenga impegnati fino al nostro ritorno dallo Spiel 2012 di Essen e da Lucca Comics & Games!

SOMMARIO

Giochi a confronto

Ascending Empires vs Catacombs	4
Fantascatti vs Dobble	6

Sotto la lente

Gulo Gulo	8
Pitchcar	9
Bamboleo	10
Jungle Speed	11
Polarity	12
Tumblin'-dice	14
Climb!	15
Carrom	16
Tier auf Tier	18
Batik	19
Arbos	20
Crokinole	21
Klondike	22
Pack & Stack	23
Rythme and Boulet	24
Loopin' Louie	25
Jungle Treasure	26
X-bugs / Micro Monsters	27
Bausack / Sac Noir	28
Halli Galli Extreme	30
Igloo Pop	31
Rattlesnake	32
Karambolage	33
A La Carte	34
Villa Paletti	35
Piratenbillard	36
Light Speed	37
Monkey See Monkey Do	38
Nacht der Magier	39
Zitternix	40
La Danza delle Uova	41
Elk Fest	42
Castle Knights	43
Make'N'Break	44
Hamsterrolle	45

Prime impressioni

Milestones	46
D-Day Dice	47
Seasons	48
Libertalia	49
Mondo	50
Dominant Species: The Card Game	51

Onda ludica

Castle Logix	52
--------------	----

Giochi da tavoletta

Colpo d'Occhio	53
----------------	----

Con colla e forbici

Three Frogs	54
-------------	----

L'altro editoriale

Dov'è Popper quando serve?	56
----------------------------	----

In fila per uno

I giochi di Destrezza	57
-----------------------	----



di Andrea "Liga" Ligabue

Ascending Empires

di Ian Cooper; Z-Man Games, 2011

[2-4 giocatori; 75 minuti]

I "giochi a cricchi" [giochi in cui si muovono i pezzi dandogli una schiccherà, ndr] stanno vivendo negli ultimi anni una nuova giovinezza. In realtà, ad essere sinceri, è una generale tendenza del mercato, forse saturo di prodotti normali, che tende a rivalutare meccaniche classiche o ereditate da giochi tradizionali inserite in un contesto moderno. Mescolare elementi di destrezza ad elementi più classici del mondo del gioco da tavolo richiede però abilità ed attenzione, soprattutto se il risultato finale a cui si tende non è quello del puro gioco di destrezza ma quello del gioco di strategia. Pitch Car o Subbuteo, o lo stesso Villa Paletti, sono giochi in cui l'elemento fondamentale è la destrezza del giocatore. Altri titoli, penso anche al recentissimo Dungeon Fighters, inseriscono invece elementi di destrezza in un contesto più classico. Ascending Empires, per il genere fantascientifico, e Catacombs, per il Dungeon Crawling, sono, a mio parere, due pietre miliari.

Ascending Empires

In Ascending Empires da 2 a 4 giocatori si sfidano in una galassia generata disponendo a caso, negli appositi buchi presenti sulla mappa, pianeti di 4 colori diversi. Ad ogni colore corrisponde un diverso tipo di tecnologia. Già dal set-up si vede la mano di un amante dei giochi strategici: la galassia è infatti divisa in 4 settori da cui partono i 4 giocatori ed in ogni settore è prevalente uno o al massimo due colori. A livello pratico questo significa che ogni giocatore, pur avendo la stessa dotazione iniziale di materiale, avrà una configurazione dello spazio a lui prossima

tale da incidere, anche in maniera radicale, sul suo modo di giocare.

Nel proprio turno il giocatore può scegliere una azione tra le 5 possibili: reclutare, estrarre minerali, muovere, costruire o svilupparsi.

Reclutare è molto semplice: prendere due soldati e posizzarli su uno dei pianeti sotto il proprio controllo. Estrarre minerali è altrettanto semplice: muovere due o tre soldati da un pianeta nel magazzino per fare rispettivamente uno o due punti vittoria. Visto che i punti vittoria sono limitati e non è così facile farli, questa azione è davvero interessante.

L'azione di costruire permette di costruire colonie (rimuovendo dal pianeta un soldato), città (rimuovendo una colonia ed un soldato) o un centro di ricerca (rimuovendo due soldati). Su ogni pianeta possono stare al massimo tre oggetti e solo un pianeta sotto il proprio controllo può avere due centri di ricerca.

I centri di ricerca offrono una piccola protezione al pianeta e permettono di acquisire tecnologie: un giocatore può avere al massimo un livello in tecnologia pari al numero di centri di ricerca che possiede di quel particolare colore.

Catacombs

di Ryan Amos, Marc Kelsey, Aron West; Sands of Time Games, 2010

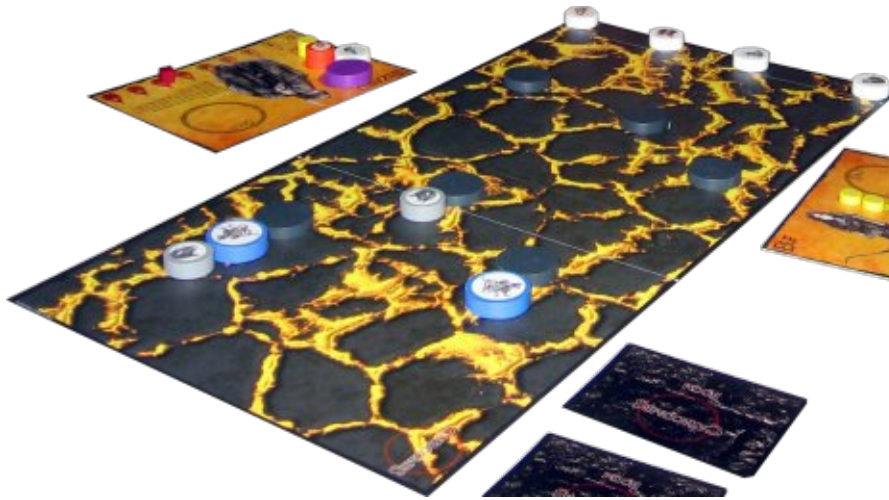
[2-5 giocatori; 30 minuti]

Vedete bene che per poter arrivare a livello 4 in una certa tecnologia serve avere il controllo di almeno 3 pianeti di quel colore, avere un centro di ricerca in ognuno di quei pianeti e, su uno dei pianeti, un doppio centro di ricerca. Essere il primo a raggiungere un dato livello tecnologico frutta tanti punti vittoria quanto è il livello raggiunto.

Fin'ora, come dicevo, ci troviamo davanti ad un bel gioco di strategia ... ma allora i cricchi? I cricchi si usano se uno sceglie l'azione di movimento che garantisce al giocatore 2 punti movimento. Costa 1 punto movimento mandare un soldato nello spazio (rimpiazzare un soldato con una astronave) o sbarcarlo sul pianeta (rimpiazzare una astronave con un soldato). Con un punto, infine, si può muovere una astronave dandogli un cricco.

Se un'astronave esce dalla mappa o collide con un'astronave nemica, viene rimossa. Il resto è lecito. Per distruggere una astronave nemica occorre portare due proprie astronavi entro il raggio di tiro (misurato con un apposito righello). Il combattimento è semplice ed essenziale: se uno ha più astronavi a





raggio di una nave nemica o di un pianeta di quanto sia il valore di quell'astronave o quel pianeta l'attaccante vince e rimuove dal gioco le astronavi nemiche.

Ci troviamo chiaramente di fronte ad un bel gioco di strategia in cui l'aspetto casuale è stato rimpiazzato da una meccanica di destrezza. Muovere le proprie navi bene per poter eseguire attacchi o sbarchi è importante perché distruggere navi nemiche conferisce punti vittoria il cui peso, alla fine, è spesso determinante. La scelta di quali tecnologie ricercare, di come organizzare i propri pianeti, di quali esplorare/colonizzare è fondamentale e spesso un buon giocatore, anche se meno abile con i cricchi, può vincere.

Un titolo che mi ha davvero colpito: unica reale pecca la mappa di gioco che non è perfettamente liscia nei punti di congiunzione compromettendo a volte alcune scelte strategiche.

Catacombs

Il primato come miglior gioco a cricchi in un'ambientazione Fantasy spetta a Catacombs. Ci sono tutti gli elementi del classico dungeon crawling: un master che utilizza i mostri e che prepara l'avventura per 1-4 avventurieri. Anche i personaggi pescano a piene mani dal classico immaginario fantasy di natura "ruolistica" (Dungeons & Dragons docet!): l'Elfa, agile ed esperta con le frecce, la Ladra, che può arrivare alle spalle dei nemici, il Barbaro, guerriero molto resistente e infine il Mago, con i suoi incantesimi. Occorre poi scegliere il nemico da sconfiggere:

anche qua stiamo sul classico con il Lich, la Gorgone, il Drago e lo Stregone! Ogni mostro ha una abilità speciale, dei punti vita e dei Minions che lo aiuteranno nell'ultimo combattimento; indicherà inoltre quali mostri vaganti si incontreranno nel corso dell'avventura.

Il giocatore che utilizza i mostri dovrà poi costruire il mazzo del dungeon seguendo lo schema: ci sono stanze di tre diversi livelli di difficoltà (0, 1 e 2) e alcune stanze speciali. L'ultima stanza utilizzata dipenderà invece da quale mostro finale è stato scelto.

Il gioco prosegue in maniera semplice e lineare: si gira la prima carta caverna disponibile, si schierano gli ostacoli (le stanze hanno appositi buchi in cui inserire dischi di legno), gli eroi si schierano da un lato della mappa e i mostri dall'altro. Il primo turno spetta sempre agli eroi e poi ai mostri finché nella stanza non rimangono solo mostri o solo gli eroi.

Normalmente compiere una azione significa muovere con un cricco il proprio personaggio (o mostro) cercando di colpire un pezzo avversario. Non è cosa semplice perché le stanze offrono sempre diverse coperture. La varietà delle abilità dei mostri combinate con le tre tipologie di stanze e i 4 mostri finali consentono di giocare davvero un gran numero di partite senza che il gioco venga a noia. I personaggi hanno abilità davvero diverse e per vincere occorre non solo essere abili con i cricchi ma anche saper lavorare bene di squadra e sfruttare le diverse peculiarità. Per gli amanti di questo gioco (e io, lo ammetto, lo sono!) ci sono poi già 3 espansioni: Dark Passageways, che

aggiunge varietà al dungeon, Cavern of Soloth, con nuovi personaggi e mostri finali e Horde of Vermin che, ovviamente, aggiunge al gioco orde di piccoli mostri!

Avendo giocato già diverse partite il mio giudizio, a scatola aperta, è senz'altro positivo: come per Ascending Empires anche qua il tentativo (secondo me riuscito) è quello di creare un gioco da tavolo di strategia non superficiale con una meccanica di movimento/combattimento a cricchi che vada a sostituire quelli che di solito sono gli aspetti casuali di un gioco (tiri di dado, pesca di carte, ...).



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



LIGA



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



LIGA



NAND





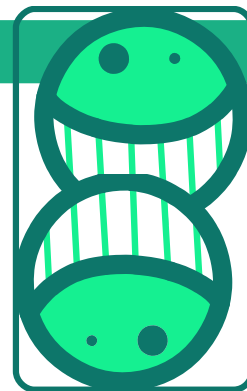
di Andrea "Liga" Ligabue

Fantascatti

di Jacques Zeimet; 999 Games, Gigamic, Giochi Uniti, Zoch Verlag, 2010
[2-8 giocatori; 20 minuti]

Dobble

di Denis Blanchot, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine; Asmodee, Asterion Press, REBEL.pl, 2009
[2-8 giocatori; 20 minuti]



La rapidità nel riconoscimento

Tra i giochi di destrezza non possiamo certo non citare due, a mio parere, capolavori basati sul colpo d'occhio e la capacità di riconoscimento: entrambi sviluppati intorno ad idee molto semplici e, forse per questo, davvero azzeccate. Parlo di Fantascatti e di Dobble.

Il bello di questi due giochi, che li accomuna (ragion per cui sono oggetto di un confronto in un articolo unico) è che il processo messo in moto non è il semplice riconoscimento "vedo due cose identiche e quindi agisco" ma un riconoscimento "mediato", a cui deve seguire una azione particolare. Gli psicologi ci insegnano che sono quindi parti diverse del cervello ad essere interessate!

Fantascatti

Sul tavolo sono posti 5 oggetti di 5 colori diversi: un libro blu, una bottiglia verde, un fantasma bianco, una poltrona rossa e un topolino grigio. Ogni turno di gioco viene girata una carta su cui sono mostrati 2 oggetti, in posizione spesso diverse.

Si possono verificare due casi: l'immagine presenta un oggetto effettivamente presente sul tavolo di gioco (ad esempio "la bottiglia verde") e allora il giocatore che per primo lo afferra vince la carta.

Può però accadere che nessun oggetto di quelli raffigurati sia in effetti presente sul tavolo (carta con "topolino verde, libro rosso, poltrona grigia"): allora bisogna afferrare l'unico oggetto il cui colore o la cui forma non è presente nella carta

(nell'esempio citato l'unico sarebbe il fantasma bianco, perché non compare né il bianco né il fantasma sulla carta).

Se un giocatore sbaglia deve restituire una carta che arricchisce il piatto della giocata. Il gioco finisce al termine delle carte e chi ne ha di più vince.

Il gioco è davvero geniale nella sua semplicità ed irresistibile. E' un gioco non adatto ai bambini più piccoli perché il processo di esclusione è per loro troppo complesso. Una partita dura al massimo 10 minuti ed è uno dei filler più azzeccati degli ultimi anni.

Esiste anche una variante complessa che costringe i giocatori, se nell'immagine è presente un libro o se l'oggetto da afferrare è il libro, a denominare l'oggetto che si sta prendendo!





Dobble

Dobble, versione Italiana di Spot.it, si basa su una dinamica ancora più semplice: il mazzo da gioco è di 55 carte tonde ognuna raffigurante 8 oggetti e due carte qualsiasi hanno in comune sempre e solo un unico oggetto ed il primo che lo individua lo deve nominare. Oggetti uguali hanno stessa forma e colori ma cambiano le dimensioni e la posizione nella carta. Anche in questo caso quindi, il processo di riconoscimento non è un processo immediato.

Nella simpatica scatola di latta circolare c'è un regolamento con 5 diverse modalità di gioco: qua vediamo le due che a mio parere sono più divertenti.

La prima è la patata bollente: ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e al via la si gira a faccia in su. Nel momento in cui si trova l'oggetto uguale a quello di una carta di un avversario lo si nomina e si pone la nostra carta sopra a quella dell'avversario, che a questo punto si troverà in mano una carta diversa (con 7 simboli nuovi!). Il giocatore che alla fine rimane con tutte le carte in mano perde la manche. Si pescano quindi nuove carte e via... fino alla fine del mazzo. Gioco che richiede una concentrazione massima per non più di 10 secondi di solito. Divertente per adulti ma anche alla portata di bambini, già a partire dai 5 anni!

La torre infernale: ogni giocatore prende una carta coperta e la pone davanti a sé. Le altre vengono messe a faccia in su in una pila al centro del tavolo. Al via si gira la carta ed ogni giocatore deve cercare il simbolo uguale tra la sua carta e quella in cima alla pila centrale: se lo trova prende la carta dalla pila centrale e la pone davanti a sé. Anche in questo caso, nel corso della partita, ci sono dei continui "azzeramenti" (una nuova carta centrale comporta nuovi simboli!). Una partita dura al massimo qualche minuto. Semplice anche questo ma la concentrazione richiesta è duratura.

Entrambi questi giochi hanno il pregio di essere veloci, divertenti, facilmente trasportabili e giocabili in tanti (fino a 8 persone). Per me sono diventati un elemento vitale da portare sempre con me: nel mio zaino durante la camminata in montagna, in macchina, al ristorante...



FAMIGLIE



OCCASIONALI

**ASSIDUI**

LIGA



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

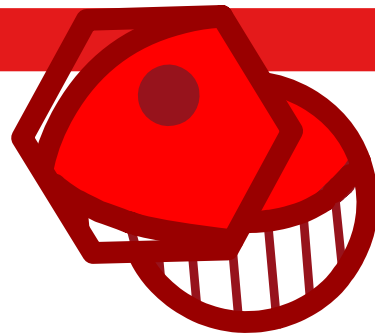


LIGA



NAND





Gulo Gulo

di Jürgen P. Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan; Rio Grande Games, Zoch Verlag, 2001
[2-6 giocatori; 20 minuti]

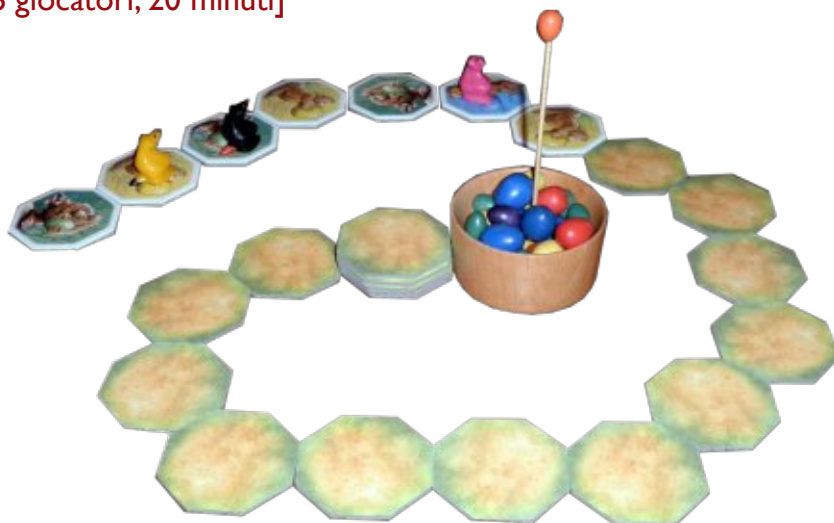
Il Gulo gulo è un carnivoro della famiglia dei mustelidi. Da noi è più conosciuto con il nome volperina o ghiottone e, visto che parliamo di giochi in scatola e non di fumetti, continueremo a chiamarlo ghiottone (spero di non aver deluso nessun appassionato di supereroi con la "X" svelando il significato originale di Wolverine).

Ma torniamo ai nostri ghiottoni. La loro missione è ritrovare un cucciolo smarrito, per farlo vagare nella palude costituita da un percorso di tessere esagonali.

Le tessere sono tutte uguali sul dorso, il fronte invece riporta l'indicazione di un colore. Prima di giocare si prepara la palude formando un percorso di tessere coperte. Ad ogni turno i giocatori possono decidere tra due opzioni: avanzare fino alla prima tessera scoperta di un preciso colore oppure scoprire la prima tessera ancora coperta ed avanzare lungo il percorso fino alla prima tessera scoperta identificata dal colore appena scoperto. Se davanti alla pedina del giocatore di turno non ci fossero tessere scoperte, l'unica opzione del giocatore sarebbe rivelare la prima tessera ancora coperta sul percorso.

Tutto qui? Ovviamente no, ora entra in gioco la destrezza.

Per guadagnare l'opportunità di far avanzare il proprio ghiottone il giocatore deve rubare un uovo dal nido dell'avvoltoio stando ben attento a non attivare l'allarme installato dagli avvoltoi per proteggere le uova. Il nido è costituito da una ciotola che viene riempita con uova di legno di vari colori, corrispondenti, facile intuirlo, ai colori delle tessere. Tra le uova viene infilato un bastoncino che termina con una sferetta di legno. Tutte le volte che il giocatore decide di avanzare, sia che sia stato lui a scegliere il colore sia che sia stato determinato dalla tessera scoperta, deve per prima cosa estrarre

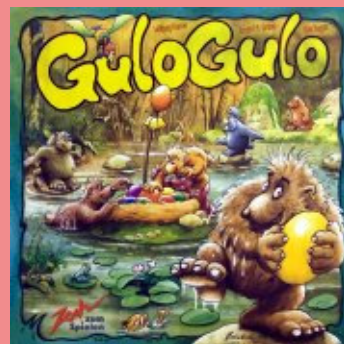


dal nido un uovo di quel colore stando ben attento a non far cadere fuori dal nido uova di altri colori ma soprattutto senza far cadere il bastoncino dell'allarme che è molto suscettibile ai movimenti delle uova all'interno del nido. Se il giocatore non riesce nell'impresa di rubare l'uovo il suo ghiottone sarà costretto ad arretrare invece che avanzare.

Raggiunta la fine del percorso formato dalle tessere deve essere affrontato, usando meccaniche pressoché equivalenti un ultimo mazzetto di cinque tessere coperte tra le quali è mescolata la tessera del cucciolo da salvare. Ogni tessera pescata da quel mazzetto richiede l'estrazione di un uovo e si procede in questo modo fino al ritrovamento del cucciolo. Ovviamente anche durante questa fase un errore commesso nella pesca dell'uovo è penalizzato con l'arretramento. Il giocatore che riesce nell'impresa di ritrovare la tessera del cucciolo smarrito è dichiarato il vincitore.

Niente di rivoluzionario quindi in Gulo Gulo anzi, meccaniche piuttosto banali, eppure tra i bambini spopola sempre. Il motivo è semplice: regole elementari e linearità nello sviluppo della partita. Queste due caratteristiche unite alla durata piuttosto contenuta lo rendono davvero piacevole per i più piccoli. Oltre a tutto questo però va aggiunto che in Gulo gulo c'è sicuramente un'altra caratteristica che lo

rende migliore di tanti giochi di destrezza per bambini. In Gulo Gulo giocatori di tutte le età possono competere in una partita assolutamente equa. Le capacità dei più grandi non portano grandi vantaggi quando si tratta di estrarre uova dal nido, anzi, spesso dita piccole hanno più successo trasformando la partita in una vera ed intensa sfida sia tra coetanei che in famiglia.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAB!O



MDM



NAND



LIGA





Pitchcar / Pitchcar mini

di Jean du Poel; Ferti, Goldsieber, 1995 / 2003
[2-8 giocatori; 30 minuti]

Le cose più semplici possono essere le più complesse da spiegare. Come Pitch Car.

Avete mai giocato, da bambini, con le biglie nella sabbia? Intendo creando una pista per le biglie nella sabbia e poi facendo correre le biglie (stile gran premio di F1) nella pista? Se sì, Pitch Car è praticamente lo stesso gioco. Rimpiazzate il percorso nella sabbia con curve e rettilinei in legno e sponde in plastica, e le biglie con dischi rotondi di legno, e ci siete.

Per prima cosa, si crea la pista usando curve e rettilinei che trovate nella scatola (hanno un incastro a puzzle per assicurare la coesione del percorso).

Poi, ciascuno sceglie una "macchinina", ovvero un disco colorato, e partendo da dietro la linea di partenza, che come in tutte le piste sarà anche il traguardo, a turno si "schiccherà" il disco con un dito.

Se il disco rimane all'interno della pista, il lancio è valido, altrimenti il disco deve tornare nella posizione di partenza. Così come se schiccherando il proprio disco si colpisce un'altra macchinina e la si manda fuori pista.

La regola extra rispetto alle biglie è che, dal momento che i dischi di legno hanno due lati e solo su uno è disegnata la macchinina, se questa rimane in pista ma con il lato visibile senza macchinina, l'auto si è "cappottata" ed il giocatore salta il prossimo turno per capovolgerla.

Il primo giocatore a tagliare il traguardo con il proprio disco-macchinina dopo il numero prefissato di giri è il vincitore.



Come nella migliore tradizione delle corse automobilistiche, è possibile disputare un'intera stagione di gran premi su circuiti diversi, assegnando punteggi a ciascun classificato in ogni singola gara, così da creare una classifica generale. Le espansioni apportano ulteriori elementi di divertimento, come i salti, gli incroci e le strettoie.

Terminata la spiegazione, davvero più faticosa per iscritto che fatta a voce, è il momento della recensione.

Dato che il gioco è in tutto e per tutto la riproduzione della corsa con le biglie nella sabbia, viene da chiedersi se l'obiettivo è centrato. La risposta è sì, in larghissima parte. Pitch Car è semplice, divertente, immediato, spensierato. Vi farà tornare bambini per tutto il tempo che gli dedicherete.

Richiede, ovviamente, una certa dose di destrezza, come è ovvio in un gioco "di destrezza", ed i giocatori meno dotati o allenati potrebbero sentirsi frustrati nell'essere doppiati dai professionisti della schiccherà.

A livello industriale il gioco ha tendenzialmente due piccoli problemi: la connessione non sempre perfetta tra i frammenti di pista, che crea talvolta degli scalini in mezzo al tracciato che possono diventare ostacoli più pericolosi di salti, incroci e strettoie, e, nella versione "mini", la non sempre perfetta tenuta dei guard-rail in plastica. Mi stavo in effetti quasi scordando che il gioco è venduto nell'edizione "regolare", molto bella a vedersi e comoda all'uso ma che necessita di molto spazio per creare piste degne di interesse, e la versione "mini", lo stesso gioco ma in scala quasi 1:2 dall'indubbio vantaggio di richiedere meno spazio sia per giocarlo che per conservarlo ma dal limite altrettanto ovvio che maneggiare dischetti più piccoli è più difficile e che gli incastri meccanici tra i pezzi ed i guard rail

sono più delicati. Un consiglio: conservate il gioco in un ambiente poco umido, per evitare di correre il rischio che gli elementi in legno si "curvino" per l'umidità (specialmente i lunghi rettilinei di una delle espansioni sono fortemente a rischio).

Stiamo davvero parlando di minuzie, ma se tra i vostri amici annoverate giocatori "puntigliosi" e precisini (stile Sheldon Cooper) rischiate di essere annoiati dalle lamentele perché "questi due pezzi di tracciato non sono perfettamente collegati" o "questa sponda è instabile".

Il successo mondiale di Pitch Car comunque, testimonia a suo favore ed a favore delle innumerevoli ore di divertimento immediato ed innocente che regala. Dà, com'è facilmente immaginabile, il suo meglio dai 4-5 giocatori in su. Soprattutto, vi regala (oddio, forse "regala" non è la parola adatta, dal momento che il gioco non è proprio economico) l'opportunità di tornare bambini per un po', il che non mi sembra poco.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



TANIS

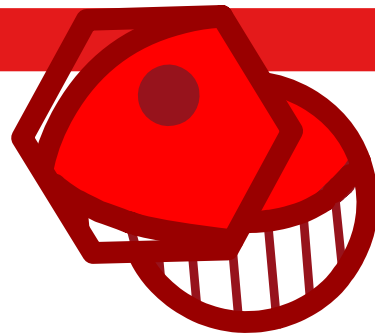


NAND



LIGA





Bamboleo

di Jacques Zeimet; Rio Grande Games, Zoch Verlag, 1996
[2-6 giocatori; 30 minuti]

Una base a tronco di cono, una sfera di sughero, un disco di legno grezzo e una trentina di solidi di legno, di forme e densità differenti sono tutti gli ingredienti di cui è composto Bamboleo, uno dei pochi giochi di "decostruzione", insieme a Jenga e al classico Mikado/Shangai, con tutte le sue varianti.

Una partita si svolge su più round, che iniziano posizionando gli oggetti sul piatto, che poi viene posto in equilibrio sulla sfera di sughero, a sua volta appoggiata sul tronco di cono, a formare una sorta di piattaforma basculante.

A partire dal primo giocatore (che ruota in senso orario tra una manche e la successiva), ogni giocatore deve tentare di rimuovere uno o due pezzi (solo se sono impilati uno sull'altro), senza toccare il piatto e senza farlo ribaltare: se ci riesce, egli prende il pezzo/i pezzi levati dal piatto e li pone davanti a sé; se si rende conto che rimuovere il pezzo che ha scelto causerebbe la caduta del piatto, può lasciare il pezzo sul piatto, ma deve scartare uno dei pezzi che ha già preso. Alternativamente, se ritiene che non sia più possibile rimuovere un pezzo dal disco senza farlo cadere, egli può passare la mano. Tuttavia, dovrà dare uno dei suoi pezzi al primo fra i giocatori successivi che riuscirà a togliere un pezzo dal piatto senza ribaltarlo. Il round termina in uno dei tre casi seguenti:

- Tutti i giocatori passano consecutivamente.
- Tutti i pezzi vengono rimossi dal piatto.
- Un giocatore fa cadere il piatto.

Tutti i giocatori ottengono un punto per ogni pezzo che hanno davanti a sé, tranne chi ha fatto cadere il piatto, che ne riceve quattro in meno. I punti si

sommano da un round al successivo, finché almeno un giocatore ha venti o più punti. Il gioco finisce e chi ha più punti vince.



Una interessante variante permette di sfruttare la differente densità dei diversi tipi di legno, attribuendo come punteggio il peso dei pezzi rimossi con successo dal piatto: in questo caso il valore di fine gioco è 200 grammi, mentre far ribaltare il piatto costa una penalità di 40 g - è ovviamente richiesta una bilancia digitale.

Come tutti i giochi della Zoch, i materiali sono belli e funzionali, in questo caso realizzando una sorta di scultura astratta (che non passa di sicuro inosservata!) con cui i giocatori andranno ad interagire. Il gioco è semplicissimo, proprio come le sue regole: il colpo di genio, in questo caso, sta nell'utilizzo dei materiali, e in particolare nel fare i pezzi con tipi di legno con densità molto diverse, e nell'utilizzare come perno una sfera di sughero.

La prima scelta obbliga a prendersi dei rischi sul reale peso dell'oggetto che si intende rimuovere, o ad imparare a riconoscere il peso

dal'aspetto. La seconda è il vero fulcro del gioco (e non solo perché il piatto vi si appoggia): il sughero non sviluppa soltanto una quantità di attrito sufficiente a non far scivolare via il piatto, ma essendo anche deformabile, permette di variare il punto di equilibrio del piatto soltanto con una lentissima rimozione del pezzo. Con un poco di esperienza e molta, molta calma, è possibile mantenere in equilibrio il piatto anche con inclinazioni notevoli.

Il risultato è un gioco rapido, divertente (probabilmente non oltremodo longevo), con alcuni spunti strategici (specie nella fantastica variante con la bilancia) adatto sicuramente alla famiglia e ai giocatori occasionali, ma che non delude neppure i giocatori assidui, specie ad inizio serata, in attesa del solito giocatore ritardatario o come conclusione, per rilassarsi fra due risate dopo un estenuante "bruciacervelli".





Jungle Speed

di Thomas Vuarchex, Pierrick Yakovenko; Asmodee, Asterion Press, Goldsieber, Piatnik, 1997
[2-8 giocatori; 15 minuti]



in mazzi con un numero uguale di carte da assegnare ad ogni giocatore. Su ognuna delle 80 carte è rappresentato un simbolo astratto, un insieme di forme, linee, poligoni, cerchi, tra i più disparati, in quattro possibili colori diversi. La particolarità è che molte di queste forme si assomigliano tra loro, distinguendosi per piccoli particolari che, ad un primo colpo d'occhio veloce, sono difficili da percepire.

Ogni giocatore al proprio turno

dopo si verificano uno o più episodi di duello vanno affrontati; le quattro frecce rivolte verso l'interno fanno scattare un duello per tutti, una sfida a chi per primo si impossessa del totem; le quattro frecce colorate, infine, spostano la condizione per verificare la presenza di duelli per cui da quando esce quella carta non si guarderà più la forma identica ma solo l'uguaglianza del colore.

Un gioco immediato e appassionante, molto appropriato per trascinare nuovi giocatori, particolarmente adatto ai giovani ed ai gruppi numerosi. Tra tutti, sarà certamente avvantaggiato chi ha buon occhio, non si fa prendere dal batticuore e gode di riflessi pronti.



Jungle Speed è un gioco di abilità e prontezza di riflessi tra i più divertenti e coinvolgenti nel suo genere ed il suo successo è testimoniato, oltre che dalle vendite e dalle continue uscite di espansioni e nuove edizioni, anche dal fatto che, a più di 15 anni dalla sua uscita, continua a presenziare sui tavoli di chi ogni tanto vuole divertirsi con qualche party game che tiene alta l'attenzione, la concentrazione e anche un po' "l'adrenalina".

In questo gioco l'obiettivo è di disfarsi prima degli altri del proprio mazzo di carte. Ad ogni inizio partita si sistema al centro del tavolo il totem in legno e si dividono le carte

scopre la prima carta del suo mazzo e la piazza scoperta davanti a sé, lo stesso fanno anche gli avversari, procedendo in senso orario. Quando si verifica che tra le carte scoperte sono presenti due carte con la stessa identica forma, scatta un duello tra i due giocatori che hanno quella carta davanti a sé: il primo che si impossessa del totem avrà la meglio, dando via il proprio mazzo scoperto; chi perde invece vedrà aumentare il numero di carte in suo possesso, allontanandosi così dalla possibilità di vincere. Esistono inoltre alcune carte speciali che movimentano ulteriormente il gioco: le quattro frecce rivolte verso l'esterno indicano che tutti i giocatori devono girare contemporaneamente una carta, se subito



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

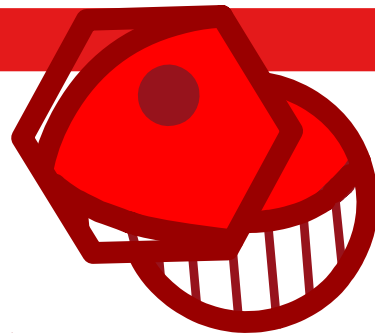


PAOLETTA



NAND





Polarity

di Douglas Seaton; Ekos, Ferti, Polarity House, Tangent Toy, Temple Games, 1986
[2-4 giocatori; 20 minuti]

Polarity è un gioco di destrezza basato su calamite, nel quale la necessaria mano ferma va combinata con una certa dose di strategia e di capacità di valutazione.

Una partita si svolge a turni, i giocatori alternativamente prendono una pedina dalla loro riserva (e prende il nome di "pedina azione") e la piazzano sulla plancia, ma, e qui sta il difficile,

essere vari effetti collaterali (quasi sempre non voluti):

- alla pedina azione ancora in mano si attaccano altre pedine: il giocatore finisce il turno e rimette nella propria



La scatola contiene una plancia di tessuto (bello pesante, sembra un asciugamano da cucina), un sacco dello stesso materiale (solo per trasportare il tutto senza la scatola) e 53 calamite: sono tutti dischetti circolari, uno è colorato di rosso mentre tutti gli altri sono bicolori (bianco e nero).

Il dischetto rosso va usato come moneta per un testa o croce, chi vince decide se tenere i bianchi o i neri, dopodiché va piazzato al centro della plancia. I giocatori si dividono le pedine e il bianco deve piazzarne cinque all'interno del cerchio della plancia, con il lato bianco verso l'alto; infine il giocatore nero fa altrettanto, cinque pedine con il lato nero verso l'alto: tutte queste pedine sono chiamate basi. Naturalmente bisogna piazzarle in modo tale che non si attraggano tra loro, e per questioni strategiche conviene che siano il più possibile lontane una dall'altra.

con l'obbligo di piazzarle in modo tale che rimangano parzialmente sollevate dalla repulsione magnetica "appoggiandole" accanto a una delle proprie basi (non pensate di dover far levitare delle pedine, un lato può toccare la plancia); in alternativa si possono appoggiare su una pedina che a sua volta è parzialmente sollevata (un "Gordon Shot", come lo chiama il regolamento), e così via, in una catena. Notare che il bianco deve piazzare le pedine con il bianco verso l'alto, e quindi si può appoggiare solo alle basi bianche (così il lato nero è verso la base ed esercita una spinta repulsiva), e viceversa il nero. E questo è lo scopo del tessuto della plancia: su una superficie liscia è impossibile riuscire a piazzare le pedine in questo modo, è necessaria una superficie rugosa.

Se il giocatore fa la sua mossa senza errori, tutto OK, ma ci possono

riserva tutte le pedine che ha in mano.

- per qualunque ragione una delle pedine in equilibrio cade senza che entri in contatto con altre pedine: se è una pedina del proprio colore, rimane dov'è; se è una pedina dell'avversario, costui la può spostare dove vuole nell'area di gioco (con il proprio colore verso l'alto); in entrambi i casi il giocatore di turno rimette nella riserva la pedina azione (e in entrambi i casi si creano nuove basi).

- se una pedina già piazzata esce dal cerchio che delimita l'area di gioco, va nella riserva del giocatore di turno.

- si formano pile di due o più pedine oppure due o più pedine si toccano su un lato (si "baciano", sempre secondo il regolamento): il giocatore avversario prende la pila e la piazza, con il proprio lato verso l'alto, in un punto qualsiasi dell'area di gioco. Se ci sono pedine a contatto, sempre l'avversario le può convertire

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



in pile. Notare che, se l'avversario mentre sta effettuando queste operazioni causa contatti di altre pedine, rimette nella propria riserva tutto quello che aveva in mano e dà all'avversario l'opportunità di spostare le pile e convertire le pedine che sono entrate a contatto. In ogni caso, se il disco azione non era stato piazzato bene, ritorna nella riserva. Altra nota (importante): le pile possono anche essere usate come basi per appoggiarvi la propria pedina azione e dato che sono formate da più pedine, hanno una forza magnetica superiore.

La partita può finire immediatamente in tre modi:

- se c'è un contatto tra una pedina e quella rossa centrale, il giocatore di turno perde (tsk tsk).
- se la pedina rossa viene spostata fuori dal cerchio di centro, il giocatore di turno perde (ri-tsk tsk).
- se tutte le pedine mostrano un unico colore,

quel giocatore vince la partita (sicuramente l'avversario ha avuto la sua parte di merito, in questo).

Ma normalmente la partita termina quando un giocatore esaurisce la propria riserva, a questo punto vengono contati i punti, in questo modo:

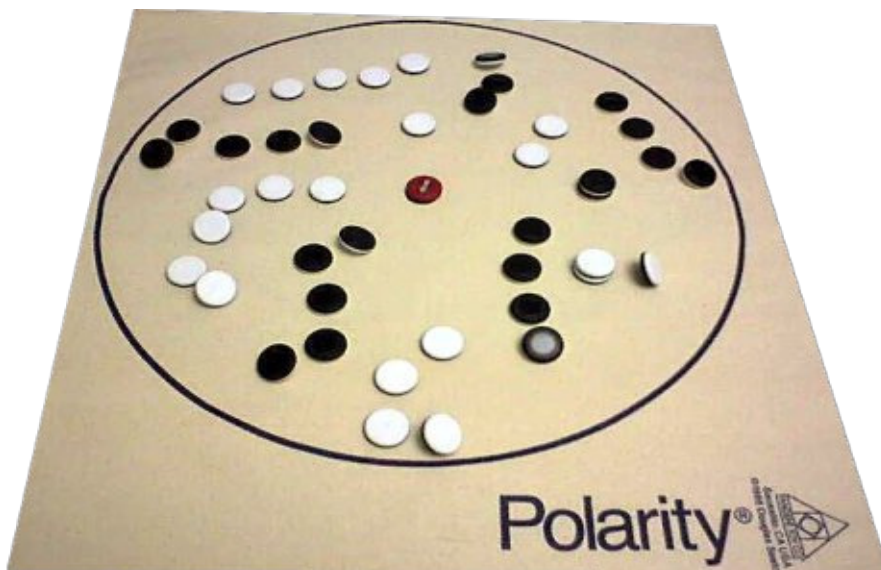
- le pedine singole non valgono,
- le pile valgono tanti punti quante sono le pedine che le compongono (il colore indica il giocatore a cui vanno),
- ogni pedina ancora nella riserva vale un punto negativo.

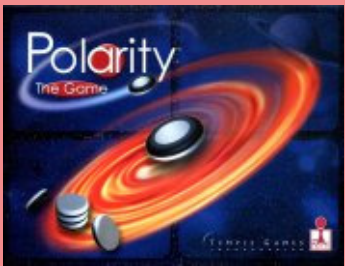
Chi totalizza più punti vince. Polarity nasce come gioco per due persone, ma può essere giocato in quattro, dividendosi le pedine e giocando in due squadre, bianchi contro neri (sempre giocando a turno).

Polarity non raggiunge certo i livelli strategici di Crokinhole (un esempio non del tutto a caso, dato che visivamente ci somiglia un po', anche se guardandolo

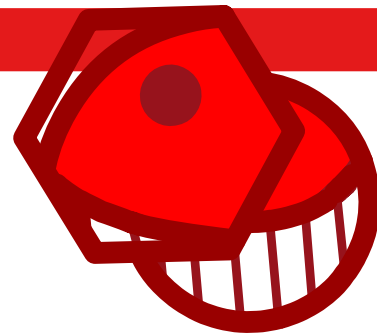
sembra un fermo immagine subito dopo un calcio al tavolo), ma è un buon esercizio di mano ferma, valutazione e un pizzico di strategia: se è facile valutare le distanze e scegliere le posizioni più tranquille per il piazzamento, l'eccellenza è spingere l'avversario all'errore nel tentativo di conversione in pila di due pedine che si sono fatte "baciare" (e quindi ottenere una nuova pila mentre quella che tentava di convertire va a finire nella sua riserva). In altre parole, c'è spazio per l'inventiva e l'intraprendenza.

Giocato in famiglia, può non piacere l'eccessivo tatticismo (e il silenzio che genera), anche se non mancano i momenti catastrofici (e quindi ricchi di ilarità), soprattutto se, mentre con una mano si piazza il disco attivo, si indica con l'altra l'obiettivo che si vuole raggiungere (con nel palmo una dozzina di pedine della riserva).





FAMIGLIE	😄
OCCASIONALI	😄
ASSIDUI	😄
NAND	😄



Tumblin-dice

di Carey Grayson, Randy Nash, Rick Soued; Alary Games, Ferti, Gryphon Games, 2004
[1-4 giocatori; 30 minuti]



L'ultima cosa che una persona si aspetterebbe di trovare in un gioco di destrezza sono i dadi. E non parliamo di dadi illustrati per selezionare cose casualmente, ma di semplici dadi numerati a sei facce da utilizzare proprio per il punteggio mostrato sulla faccia in alto. Ci troviamo insomma di fronte ad un gioco di destrezza dove la fortuna ci mette decisamente lo zampino.

In questo caso però i dadi non vanno fatti rotolare fra le nostre manine chiuse a sfera e poi lasciati liberi di cadere sulla faccia preferita ma tirati con una schicchera (c'è qualcuno che non sa che è un colpo secco dato in genere col dito indice?) lungo una pista su più livelli triforcata in fondo.

Qui intorno troverete sicuramente una fotografia, quindi evito di perdere parole per descriverla e farò invece riferimento a quella per spiegare meglio il tutto.

Come vedete ogni dislivello riporta un moltiplicatore che, siccome i nostri lettori sono sicuramente persone intelligenti e deduttive, avrete già capito servirà per moltiplicare il punteggio mostrato dalla faccia in alto del vostro dado una volta che (e se) si sarà fermato.

I giocatori infatti, a turno, tireranno uno dei propri 4 dadi cercando di piazzarlo in una zona con un buon moltiplicatore. I punti però saranno calcolati solo quando tutti avranno cercato di piazzare i propri dadi e, quindi, il gioco spesso sta in realtà nel tentare di buttar

fuori i dadi avversari con punteggi interessanti, piazzando i propri nel contempo.

Siccome controllare l'inerzia del movimento dei dadi non è per nulla facile, i dadi avversari diventano spesso anche dei comodi appoggi per evitare che i nostri scivolino troppo in là, fuori dalla pista.

In mancanza d'altro sono anche utili quegli affarini verticali che vedete conficcati verso il fondo della pista, che spesso forniscono anche una certa sicurezza che non si riesca a buttar fuori con facilità il vostro dado.

Le scelte da compiere prima di dare sfoggio delle vostre abilità di destrezza (che spesso vanificano ogni pianificazione) sono quindi significative e costituiscono buona parte del divertimento.

Si può ad esempio tentare il colpaccio cercando di infilare il vostro dado in una delle 3 penisole col x4, scegliendone una libera oppure già occupata da altri (scatenando tifo e contro tifo fra coloro che assistono), accontentarsi di piazzare un buon dado in una posizione non troppo pericolosa sperando magari che un dado lanciato in seguito lo faccia rotolare in una posizione migliore oppure adottare una tattica difensiva cercando di piazzare un dado sulla traiettoria

verso un altro dei vostri con un eccellente punteggio per cercare di evitare che altri ve lo rimuovano.

A tutto ciò poi si aggiungono decisioni a metà fra la scienza e la scaramanzia come decidere quale faccia del dado appoggiare al momento del tiro (metto visibile un bel 6 oppure conto sul fatto che tanto almeno una faccia rotola, cadendo?) o aggiustare il tiro un pò più a destra perché normalmente i miei dadi virano un poco a sinistra (ognuno ha la sua conformazione di dita).

Ne derivano partite brevi e divertenti, dove si può incolpare della propria non-vittoria i risultati dei dadi nonostante si sia ben coscienti che in realtà la fortuna coi dadi e alcuni assurdi rimbalzi sono l'unico motivo per cui si riesce a spuntare qualche sorprendente vittoria sul cecchino di turno della compagnia.

Non posso che consigliare a tutti questo gioco, con la raccomandazione di non abusarne, per riuscire a mantenere al tavolo l'atmosfera frizzante che non può reggere che per poche partite alla volta.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

LINX

TANIS





Climb!

di Benoit Michaud; Le Scorpion Masqué, 2008
[1-5 giocatori; 20 minuti]

L'arrampicata sportiva è una disciplina che mi ha sempre affascinato e che per svariati motivi non sono mai riuscito a praticare come avrei voluto. Ecco perché appena venni a conoscenza dell'esistenza di questo gioco feci di tutto per recuperarlo.

Il contenuto è dato da un mazzetto di 42 carte quadrate di 75 mm di lato che possono avere da 1 a 3 buchi di forma rettangolare, triangolare o circolare bordati da differenti colori ognuno abbinato al dito della mano da usare.

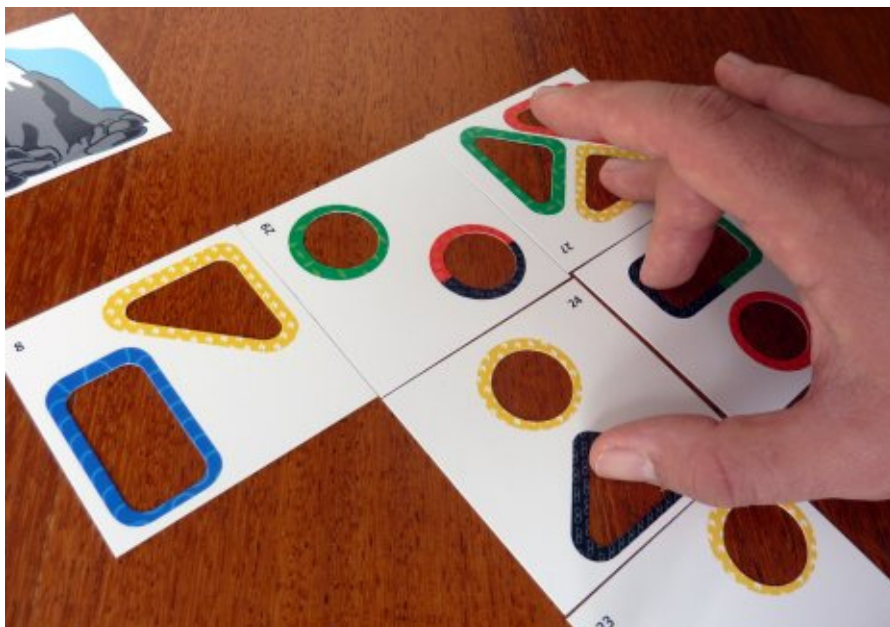
Il gioco infatti consiste nel preparare un percorso di arrampicata formato da almeno 10 buchi (che d'ora in avanti chiameremo per dovere di simulazione, appigli) da distribuire sul piano di un tavolo.

Due carte speciali segnano la base di partenza e la cima di arrivo e vanno poste in basso e sopra al percorso staccate da uno spazio vuoto della dimensione della carta.

Ora a turno ogni giocatore cercherà di totalizzare il maggior numero di punti appoggiando le dita negli appigli corrispondenti partendo dalla base e arrivando alla cima. Le regole vogliono che ci siano sempre almeno due dita a toccare il piano e che ad ogni colore sia associato il relativo dito. Ad ogni mossa poi un dito deve rimanere in posizione mentre gli altri devono cambiare appiglio.

I punteggi sono così distribuiti: 2 dita appoggiate fanno 1 punto, 3 dita 3 punti, 4 dita 6 punti e 5 dita 10 punti.

Un tentativo di scalata può fallire se il giocatore non tiene almeno un dito sempre appoggiato, oppure se usa un dito di diverso colore dell'appiglio o ritorna sullo stesso appiglio una volta lasciato durante lo stesso turno oppure sposta inavvertitamente una carta del percorso. In ogni caso i punti guadagnati fino a quel punto non vengono



persi a meno che non si giochi la variante per esperti.

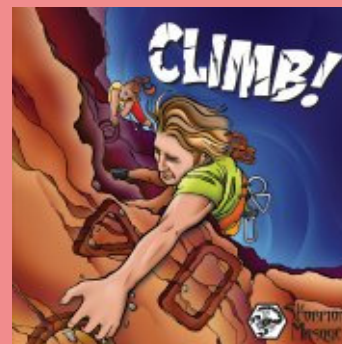
Al round successivo si sostituiscono un paio di carte e si dà vita ad un nuovo percorso. Alla fine di tre round si sommano i punteggi e si decreta il vincitore.

Per variare la difficoltà del gioco ci sono carte speciali appigli con il bordo di due colori che vanno affrontati obbligatoriamente con due dita contemporaneamente ed appigli con il bordo diviso in due colori che permettono l'uso indifferente di un dito o dell'altro.

L'esperienza di gioco è divertente, anche se per alcuni possessori di mani tozze e dita grosse può essere frustrante, e spesso la sfida è con se stessi per cercare di trovare il massimo punteggio possibile in un percorso. Nonostante sia dichiarato per 5, il gioco regge anche un numero maggiore di giocatori a patto di avere un po' di pazienza, ma anche il solo osservare i contorsionismi a cui vengono sottoposte le dita dei nostri avversari può valere l'attesa del proprio turno.

Climb! è un misto tra una simulazione sportiva, un party game per divertirsi in

compagnia e un puzzle game in cui ricercare la migliore soluzione possibile, il tutto facendo uso degli stessi strumenti che nella realtà dell'ambientazione sono essenziali: le mani!



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



CIACI



NAND

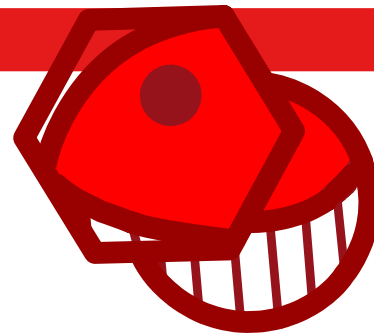


LIGA





di Fabio "fab'lo" Cambiaghi
e Francesco Beltrami (Carrom Club Milano)



Carrom

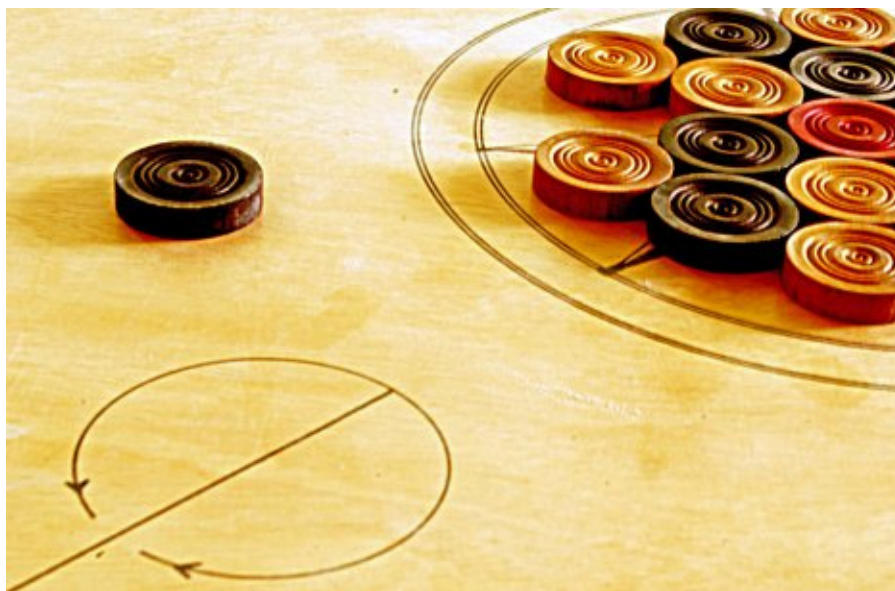
[2-4 giocatori; 60 minuti]

Basta ascoltare in silenzio il sibilo dello striker che scivola veloce sulla tavola di legno spolverata di fecola per innamorarsi del Carrom. Non è solo un gioco il Carrom ma è cultura e storia, non la nostra ovviamente ma una che ha radici antiche e origini lontane, persino incerte anche se ormai è l'India ad essere da tutti riconosciuta come la culla di questo gioco. Proprio da lì e dal vicino Sri Lanka, nei primi anni novanta, alcuni turisti che ne erano rimasti affascinati lo importarono in Italia.

C'è un modo semplice per descrivere il Carrom, chiamarlo con un nome magari improprio ma che contiene esso stesso una chiara spiegazione: "biliardo con le dita".

Il tavolo da Carrom è fatto di legno, un compensato di prima qualità non verniciato ma finemente levigato di forma quadrata e di buono spessore per garantire una perfetta planarità, bordato da una spessa cornice di legno duro, spesso palissandro, che garantisce resistenza all'usura e una maggiore uniformità nei rimbalzi delle pedine. Queste ultime in due colori, tipicamente bianche e nere, ricordano le pedine della dama e vengono piazzate all'inizio della partita in un preciso schema geometrico al centro del quale è piazzata una pedina rossa, la regina.

I giocatori siedono uno di fronte all'altro (il Carrom può anche essere giocato a coppie) e grazie allo striker, il disco battente usato per colpire, tentano di imbucare le pedine del proprio colore. Le linee di tiro sono predeterminate e disegnate sul tabellone e da regolamento lo striker può essere colpito solo con un dito tenendo la mano ben ferma. Lo



striker tirato può colpire qualsiasi pedina sul tabellone, direttamente o indirettamente, con l'unico scopo di far finire le pedine del giusto colore in una delle quattro buche poste agli angoli del tavolo. Il turno di un giocatore si protrae fino a quando viene commesso un errore ovvero non si imbucano pedine o se ne imbucano del colore sbagliato.

Dopo aver imbucato una propria pedina un giocatore può tentare di imbucare la regina che andrà successivamente confermata imbucando nuovamente una propria pedina con il tiro successivo. Questa operazione garantisce punti aggiuntivi al vincitore ossia al giocatore che per primo riesce ad imbucare tutte le proprie pedine.

Quello che ho scritto è più che sufficiente per dare un'idea precisa del funzionamento di questo gioco ma ovviamente non è tutto, il regolamento del Carrom contempla decine di altre regole che si aggiungono a queste per non lasciare alcuno spazio all'interpretazione durante lo svolgimento dei tornei ufficiali, perché il

Carrom, ormai lo avrete capito, è considerato ben più che un semplice gioco da tavoliere e può vantare federazioni nazionali, continentali e mondiali.

In Italia il Carrom ha cominciato a diffondersi a Rovereto e a Roma dove nel 1995 è nata la Federazione Italiana Carrom che ha regolamentato le attività entro i confini nazionali. Il terzo club è stato fondato a Milano seguito da un discreto numero di circoli sorti in Lombardia, Piemonte, Veneto, Liguria ed Emilia Romagna. Al momento i sodalizi attivi in Italia sono sette: Carrom Club Roma, Scarambol Carrom Club Rovereto,

Chiunque voglia avvicinarsi a questa disciplina in Italia non ha che da rivolgersi a:

Federazione Italiana Carrom
Via PGA Filippini, 130
00144 Roma
Tel. 0652200112
www.carromitaly.com
info@carromitaly.com



Carrom Club Milano, Carrom Club Villa Loto, Carrom Club Bibione, Carrom Club Guastalla e Carrom Club Verona.

L'attività italiana ruota intorno a singoli campionati organizzati dai Carrom Club per i propri iscritti (ma sempre aperti agli ospiti degli altri circoli), con numero di tappe e sistemi di punteggio diversi tra loro. Tra i tanti si distinguono per importanza il campionato del Lazio gestito dal Carrom Club Roma e quello Lombardo organizzato dal Carrom Club Milano. Il più antico campionato invece è quello Trentino, gestito dallo Scarambol Rovereto.

Nel 2010 e nel 2011 in Italia è stato organizzato un Circuito Nazionale per assegnare il titolo italiano di miglior giocatore che ha premiato nel 2010, a Ispra, Amitha Ubhayathunga - cingalese residente in Italia - e nel 2011, a Pettenasco, Gianluca Cristiani, miglior giocatore italiano di sempre. Le due finali sono state gestite rispettivamente dai Carrom Club di Laveno Mombello e Savoia Lago d'Orta Gozzano. Nel 2012 la formula del circuito è stata abbandonata in favore del più tradizionale torneo a prova unica svoltosi a Roma e vinto, come per l'edizione dell'anno precedente, da Gianluca Cristiani che, nel 2013, dovrà difendere il suo titolo nel torneo ospitato per la prima volta dalla città di Guastalla.

In campo europeo sono dieci le edizioni fin qui svolte del Campionato continentale, che assegna i titoli di singolo, doppio e squadre. La manifestazione si svolge a rotazione nelle sette nazioni affiliate alla European Carrom Confederation. L'Italia ne ha ospitate finora tre, nel 2000 e nel 2005 a Mezzocorona (Trento) e nel 2010 a Ostia e può vantare un solo titolo europeo, quello del doppio conquistato a Ostia nel 2010 da Gianluca Cristiani e dal cingalese naturalizzato italiano Syriantha Weerasinghe. A distinguersi particolarmente invece a questo livello è la Gran Bretagna, che vanta tra le sue fila il Campione Europeo Abdin Karnal. Le altre formazioni storiche della lega sono la Germania, la Svizzera e la Francia, solo negli ultimi anni si sono aggiunte Repubblica Ceca e la Polonia che ospiterà l'edizione 2013 del Campionato.

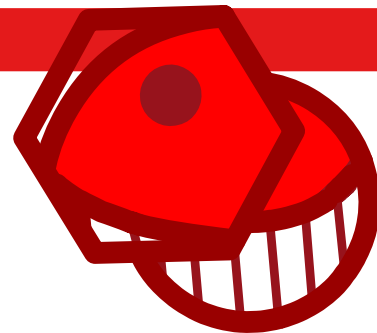
L'attività a livello mondiale è infine gestita dalla International Carrom Federation, e dominata dalla nazionale indiana seguita da Sri Lanka, Maldive, Bangladesh e dai britannici. Solo a questo livello i tornei sono divisi in maschili e femminili. I prossimi Mondiali, in programma dal 30 ottobre al 5 novembre, si svolgeranno a Colombo (Sri Lanka) e saranno la sesta edizione della manifestazione. Vi prenderanno parte venti nazioni affiliate alla Federazione

Internazionale e anche l'Italia avrà la sua squadra.

Tanta organizzazione potrebbe farvi pensare che forse il Carrom è cosa troppo seria e forse non è il caso di cimentarsi. Nulla di più sbagliato, il Carrom è piacevole a qualsiasi livello di abilità e anche se alle prime armi colpire con precisione non è così facile, il divertimento non manca mai. Quindi, consiglio personale, contattate la federazione per scovare un circolo dalle vostre parti e concedetegli anche un'ora soltanto del vostro tempo, non vi pentirete.

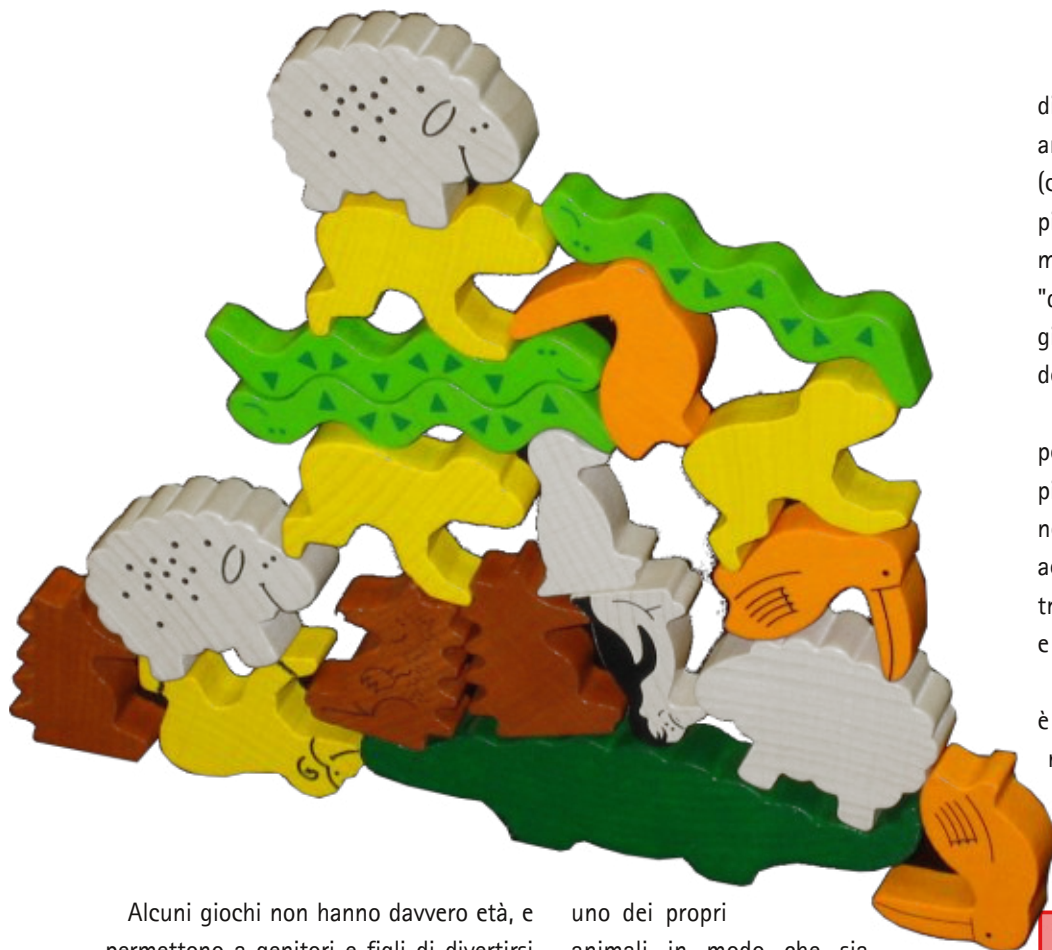


FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
FAB!O	



Tier Auf Tier

di Klaus Miltenberger; Haba, 2005
[2-4 giocatori; 15 minuti]



Alcuni giochi non hanno davvero età, e permettono a genitori e figli di divertirsi insieme, così come a gruppi di amici.

La Torre degli Animali è uno di questi. Le regole sono semplicissime, come si addice ad un dexterity: ciascun giocatore ha un set di animali in legno (identici tra i giocatori).

Il primo che riesce a posizionare tutti i propri -peraltro pucciosissimi- animali sulla "torre" al centro del tavolo, vince.

La torre di animali ha come base un cocodrillo. Nel proprio turno, il giocatore lancia un dado, e in base all'esito potrà: provare liberamente a posizionare uno o due animali sulla torre, essere costretto a piazzare un animale scelto dagli avversari, dare ad un avversario uno dei propri animali da posizionare sulla torre, oppure ancora allargare la base della torre piazzando

uno dei propri animali in modo che sia adiacente lateralmente al cocodrillo.

Chiunque, nel tentativo di piazzare un animale sulla torre, faccia cadere uno o più animali deve prendere gli animali caduti ed aggiungerli ai propri (nella versione più gentile delle regole fino ad un massimo di tre animali).

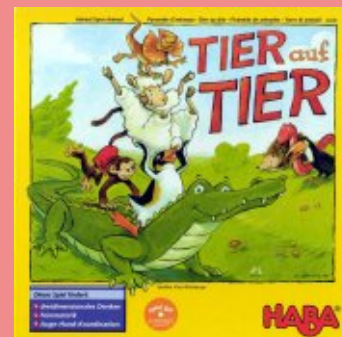
Tutto qui, insomma. Il risultato finale è un gioco che non è semplicemente "Jenga all'incontrario", ma un'esperienza tattile e visiva incredibilmente appagante, con momenti di assoluta ilarità che si rinnovano, e dove i bambini possono competere alla pari, e sovente prevalere, con gli adulti, senza bisogno di "lasciar vincere" nessuno.

Gli animali hanno colori differenti e forme studiate per premiare la creatività nel piazzamento e nel mettere in

difficoltà i giocatori che rimangono con animali ingombranti, instabili o pesanti (come la famigerata pecora) ancora da piazzare. Il gioco è rapido, intuitivo, un minimo interattivo grazie alle azioni "dai un pezzo da piazzare ad un altro giocatore" o "devi piazzare l'animale deciso dagli altri".

Il filler perfetto, un regalo fantastico per qualsiasi famiglia con bambini piccoli, un simpatico passatempo a cui nessuno, anche i non-giocatori più accaniti, può dire di no. Il tutto, nella tradizione Haba di materiali impeccabili e prezzo ragionevole.

Non saprei cosa altro dire, se non che è secondo me un pezzo irrinunciabile nella collezione di giochi di un gamer che non frequenti unicamente giocatori di Advanced Squad Leader, Age of Steam e Through the Ages.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

TANIS

MDM

LIGA





di Paola "Paoletta" Mogliotti



Batik

di Kris Burm; Fundex, Gigamic, 1997
[2 giocatori; 5 minuti]

Batik può essere considerato uno dei titoli più semplici, veloci ed immediati della serie di giochi astratti per due persone pubblicati dalla Gigamic.

Dal punto di vista estetico non gli manca nulla: componentistica di riguardo e curata, in legno, piuttosto accattivante alla vista. Se c'è qualcosa in cui invece è un po' carente, rispetto ad altri titoli della famiglia, è lo "spessore" di gioco.

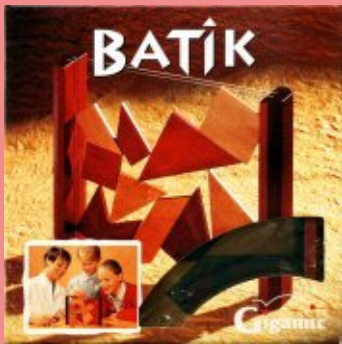
In Batik si gioca su una plancia verticale, che ricorda quella di "Forza 4", formata da due lastre di plexiglass, quindi trasparenti, distanziate tra loro di pochi millimetri, in modo che in alto rimanga una fessura

mentre in basso risultino sigillate, sorrette da due piedistalli in legno. Ogni giocatore è dotato di uno dei due set di 9 pezzi di legno di forme diverse, si tratta di parallelepipedi con basi più o meno regolari, spessi pochi millimetri: ci sono basi triangolari, quadrate, romboidali, trapezoidali, ma anche qualche pezzo un po' più spigoloso ed ingombrante.

Al proprio turno ogni giocatore deve infilare uno dei suoi pezzi dentro la plancia di gioco facendo in modo che questo risulti completamente all'interno, se nel farlo anche solo una piccola parte fuoriesce dal bordo superiore in plexiglass, decreta la propria sconfitta.

Si può intuire subito che una partita è molto breve ed ha il grande vantaggio che si spiega e si gioca davvero velocemente e con poco. Inizialmente sui primi pezzi da posizionare c'è poco controllo in quanto questi cadono letteralmente sul fondo della plancia ed assumono posizioni differenti in base a come "rimbalzano". Mano a mano che si va avanti i pezzi tendono ad appoggiarsi su quelli già piazzati e ad incastrarsi tra di loro, dove possibile, per cui è già più realizzabile tentare qualche mossa più "strategica" e di abilità manuale. Può essere più utile e gestibile, infine, tenere i pezzi più piccoli per ultimi, in modo che le probabilità che questi sbordino dalla plancia sia inferiore.

Un gioco del genere si gioca in un lampo ma ha anche un po' il difetto che ogni partita può essere, a lungo andare, molto simile a quelle precedenti. Un ottimo filler o un valido gioco "entry level" quindi, ma poco di più.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



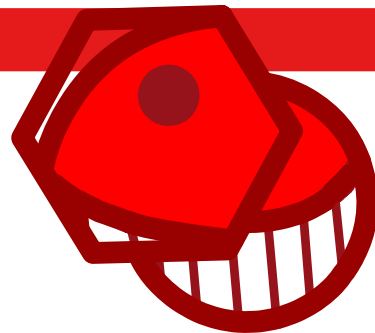
PAOLETTA





Arbos

di Martin Arnold, Armin Müller; M + A Spiele, 1999
[1-8 giocatori; 30 minuti]



Arbos è un gioco di destrezza nel quale, come suggerisce il nome, si cerca di costruire un albero, per qualcuno è anche un bell'oggetto da tenere come soprammobile, personalmente credo che chiunque lo suggerisca lo abbia anche incollato, dato che non reggerebbe al tentativo di spolverarlo (o lo tiene dentro una teca di vetro). Ma sto divagando...

Nella scatola trovate un certo numero di foglie e di cilindri (i rami), assieme a un cilindro più grande che funge da tronco e una base a forma di ciambella (tutti in legno), che va incastrata ad un'estremità del tronco per appoggiarlo sul tavolo. Questa base regola anche la difficoltà della partita, dato che più in alto si posiziona, più l'albero è instabile e tende a ruotare su sé stesso quando vengono aggiunti gli altri elementi.

Come si combinano tra loro gli elementi? Il tronco ha una serie di incavi, ogni ramo ha un incavo a un'estremità, vari incavi lungo la sua superficie e un piolo all'altra estremità, e ogni foglia ha

un piolo, quindi ogni ramo si può incastrare sul tronco o su un altro ramo, mentre le foglie "chiudono" di fatto l'incavo. Incastrare in realtà non è il verbo giusto, dato che tra piolo e incavo rimane sempre un po' di spazio, il che rende ogni connessione abbastanza instabile (è solo l'attrito del legno che tende a bloccare il pezzo, unito al peso del pezzo stesso).

Arbos può essere giocato in due modi, con le carte e senza (anche perché in certe scatole le carte sono del tutto assenti): nella modalità senza carte i giocatori ricevono tutti lo stesso numero di pezzi (rami e foglie), e a turno ne piazzano uno, usando una sola mano. Nel momento in cui l'albero si ferma (non è che se ne va in giro, semplicemente smette di ruotare su sé stesso) il turno passa al giocatore successivo, se cadono dei pezzi, il giocatore corrente deve prenderli. Vince il primo giocatore che rimane senza pezzi.

Nella versione con le carte, dopo che tutti hanno piazzato un ramo, ogni giocatore a turno pesca una carta e fa quello che trova scritto: le carte sono abbastanza varie, oltre a piazzare un certo numero di pezzi c'è anche la possibilità di prenderne dall'albero, spostarli o dare le proprie foglie ai vicini. C'è anche la carta che fa saltare il turno (e in certi casi è meglio, quando l'albero è talmente instabile che qualunque cosa si faccia crolla).

Entrambe le modalità di gioco hanno i loro pro e contro: con le carte è più vario, ma anche più casuale, dato che c'è una bella differenza tra dover piazzare tre foglie e dire al proprio

vicino di piazzare un ramo (ovvero non si rischia nulla).

Come tutti i giochi di costruzione (o distruzione) ci vuole mano ferma, e un briciolo di realismo (lo so, è divertente fare una mossa assurda, ma basta essere pronti ad accettarne l'inevitabile fallimento). In realtà il gioco non sta solo nel creare un equilibrio, ma nel cercare anche di limitare le rotazioni del tronco nel momento in cui si verifica uno sbilanciamento, aggiungendo nuovi elementi all'albero. Quindi magari il lato opposto a dove pende attualmente il tronco sarà anche quello più libero, ma 180° di rotazione probabilmente causeranno un paesaggio autunnale, con il problema che queste foglie fanno rumore quando cadono.

Quindi, Arbos è sicuramente ideale per le famiglie, adatto per il giocatore occasionale, ma c'è poca sostanza per un assiduo. E in effetti Arbos ha vinto l'edizione del 2000 del Kinderspiel des Jahres, ovvero lo Spiel des Jahres per i giochi per bambini.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

NAND





Crokinole

1867

[2-4 giocatori; 30 minuti]

Il Crokinole è un gioco che ti tiene attaccato alla sedia. Letteralmente. È proprio scritto sulle regole che i giocatori non possono sollevarsi dalla propria postazione. Non so se valga lo stesso come pregio ma mi pareva doveroso informarvi, nel dubbio.

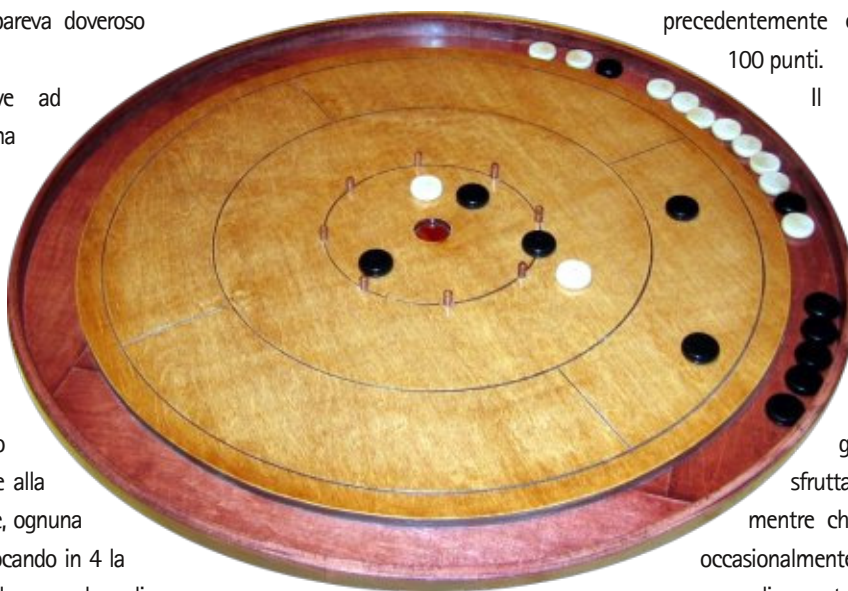
Le regola suddetta serve ad assegnare ai giocatori una posizione fissa da cui tirare i propri dischetti. Come vedete nella foto sulla pagina abbiamo una voluminosa plancia tonda in legno con divisioni che servono a marcare tre differenti zone concentriche che forniscono punti in maniera proporzionale alla vicinanza al centro e in 4 fette, ognuna assegnata ad un giocatore. Giocando in 4 la posizione stabilisce anche la squadra di appartenenza: bianca o nera.

A turno ogni partecipante posiziona uno dei suoi dischetti (6 giocando in quattro, dove il gioco dà il meglio) sul bordo della sua fetta di tabellone e cerca, con un colpo di dita, di guadagnarsi un buon posto sul piano di gioco, rispettando poche condizioni che il gioco pone.

Se non ci sono pedine in gioco è sufficiente riuscire a piazzare il proprio dischetto all'interno del cerchio più piccolo per autorizzarne la permanenza. Il giocatore abile cercherà di sfruttare la possibilità per infilare il disco proprio all'interno del foro che vedete al centro, poco più largo del disco stesso e poco profondo. Riuscendoci porterà immediatamente a casa 20 punti e rimuoverà il proprio dischetto immediatamente. Se invece sarà riuscito solo a piazzarlo al centro darà agli avversari la possibilità di rimuoverlo colpendolo con un proprio pezzo.

In effetti per gli avversari sarà doveroso colpire almeno un pezzo dell'altra squadra con

uno dei propri (non necessariamente l'ultimo colpito col dito), pena la rimozione del pezzo lanciato e di tutti quelli da lui toccati nel frattempo.



Questa regola crea situazioni simili a quelle che si incontrano col biliardo, dove il tentativo è sempre anche quello di nascondere i propri pezzi dietro ad elementi in gioco. Vedete anche nella foto quei pioli in legno intorno al cerchio interno? In effetti sono quelli che danno pepe al gioco rendendo non semplici i tiri verso il centro e fornendo protezione ai propri pezzi.

Il gioco si svolge in diverse manche, che si concludono quando tutte le pedine disponibili sono entrate in gioco (indipendentemente dal fatto che nel frattempo possano esserne anche uscite). A quel punto ogni pedina vale 0, 5, 10 o 15 punti a seconda della sua vicinanza al centro. I valori vengono sommati fra loro, considerando anche i 20 punti precedentemente assegnati a pedine che hanno validamente occupato il foro centrale. La squadra/giocatore con più punti detrae dal proprio punteggio quello dell'avversario e totalizza quel numero di punti.

Si riparte quindi con una nuova manche, svuotando il piano di gioco dalle pedine rimanenti, finché una delle due squadre/giocatore raggiunge un obiettivo precedentemente concordato. In genere 100 punti.

Il gioco è facilmente spiegabile a tutti e apprezzabile da ogni tipo di giocatore. Chi possiede destrezza e esperienza potrà trarre piacere nelle possibilità offerte dal gioco cercando giocate di fino e magari sfruttando al meglio i rimbalzi mentre chi si avvicina al gioco occasionalmente, pur non avendo speranze di spuntare una vittoria, potrà cercare il suo divertimento nei tiri semplici e la sua soddisfazione nel rimuovere con secchi "crok" le pedine avversarie dal tabellone.

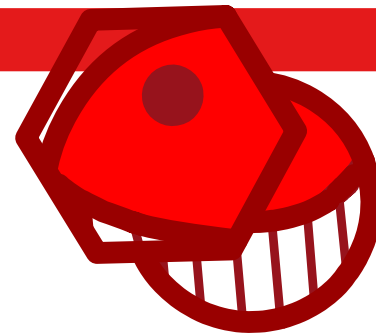
Non riesco a vedere controindicazioni nel consigliarvi questo gioco, se non nella forma delle vostre chiappe che rimarrà scolpita nella comoda imbottitura delle sedie del salotto.





Klondike

di Stefanie Rohner, Christian Wolf; Haba, 1993
[2-4 giocatori; 20 minuti]



Questo è un semplice gioco di destrezza con una vena di bluff, presente nel catalogo Haba da circa 20 anni, creato per i più giovani (riporta come età consigliata da 6 a 99 anni) ma che può essere divertente senza alcuna remora anche per gli adulti in vena di un po' di divertimento, soprattutto se accompagnato da buona compagnia.

Siamo in piena corsa all'oro e ciascun giocatore è un cercatore che si accinge a setacciare un fiume in cerca di pagliuzze dorate, mentre tutti gli altri, per sconfiggere la noia nell'attesa del proprio turno, scommettono col giocatore in possesso del setaccio parte del tesoro accumulato su quanto del materiale pregiato trovato questi riuscirà a racimolare. Nel frattempo un procione ammaestrato (forse una scimmietta sarebbe stata più credibile ma meno adatta all'ambientazione) si aggira per il campo e cerca di rubare qualche pepita e ridistribuire la ricchezza.

Il giocatore di turno pesca tre biglie di legno da un sacchetto che rappresentano le pagliuzze da raccogliere (gialle) e la terra da rimuovere (grigie o nere); il pescare una o più biglie grigie garantisce il controllo del procione. Se il giocatore di turno ha pescato tre biglie nere o grigie è sfortunato e ha perso il proprio turno, se ha pescato tre biglie gialle invece è fortunato e non deve dare nulla ma, se il procione è controllato da uno degli avversari deve concedergli una delle tre biglie gialle; in tutti gli altri casi entrano in gioco la destrezza e il bluff dato che il setaccio non è altro che un grosso piatto metallico su cui il giocatore di turno pone le biglie pescate e cerca di rimuovere tutta la terra trattenendo le pagliuzze ma cercando di indovinare le scommesse fatte dagli avversari in modo da non trattenere il numero esatto di pagliuzze da loro previsto.

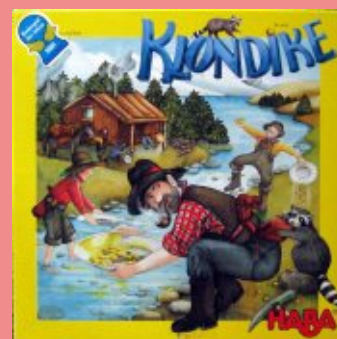
Quando tutte le biglie nere e grigie sono cadute dal piatto il cercatore di turno

raccoglie le biglie gialle e le aggiunge alla propria riserva, poi gli altri giocatori rivelano la propria scommessa e altre biglie possono cambiare proprietario; se uno o più avversari hanno indovinato il numero di biglie trattenute dal giocatore di turno questi deve pagare loro le biglie che avevano scommesso, se invece hanno sbagliato la previsione saranno loro a dover pagare le biglie scommesse al giocatore di turno.

Il gioco finisce quando tutte le biglie nel sacchetto sono state pescate e il giocatore è colui che, alla fine del gioco, possiede più biglie gialle. Come detto si tratta di un gioco veloce che diverte i più piccoli senza troppo annoiare i più grandi, si presta a un momento di svago familiare soprattutto perché tutti (compresi gli adulti) tendono a trovarsi un po' in difficoltà al primo approccio con il setaccio, se poi uno degli adulti dimostra carenza di manualità i più giovani saranno molto rinfrancati e apprezzeranno ulteriormente questo gioco. Può essere anche giocato rimuovendo la parte di bluff per renderlo ancora più adatto ai piccoli giocatori anche se questo lo rende un po' più noioso per gli adulti e gli fa perdere qualunque parvenza di profondità possa avere. E' comunque anche adatto ad un gruppo di giocatori sia occasionali che abituali che abbia voglia di distrarsi un po' dopo una partita più impegnativa o che debba attendere l'arrivo di qualcuno per cominciare una sessione di gioco. L'unica nota "negativa" è il rumore generato dalle biglie sul piatto metallico che può essere fastidioso (soprattutto dopo due o più partite) e può anche generare problemi familiari soprattutto se nella stanza accanto si trova un bimbo che sta cercando di dormire.



Si tratta di un gioco divertente per tutti coloro che abbiano ancora un pizzico di capacità di apprezzare il lato leggero della vita, soprattutto per chi voglia iniziare al gioco moderno i propri figli fin dall'età prescolare, perché, essendo basato sulla destrezza e non sulle capacità logiche o sulle conoscenze culturali, rende tutti i giocatori uguali e permette ai più piccoli di divertirsi "alle spalle" anche degli adulti, soprattutto se particolarmente maldestri.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

IAGO

MDM





Pack & Stack

di Bernd Eisenstein; 999 Games, HomoLudicus, IELLO, KOSMOS, Mayfair Games, 2008
[3-6 giocatori; 20 minuti]

In Pack & Stack ogni giocatore appartiene ad una azienda di traslochi e deve fare del suo meglio per procurarsi il camion più adatto a trasportare tutti i beni che gli vengono assegnati all'inizio di ogni round.

Dentro la grande scatola quadrata della Kosmos sguzza una quantità limitata di materiali di buona qualità: 96 parallelepipedi di legno a base quadrata (di cinque altezze e colori differenti), 5 dadi speciali (nei colori dei parallelepipedi), 64 gettoni punti vittoria e 30 tessere rappresentanti altrettanti camion (di capienza diversa sia per altezza che impronta di base).

All'inizio della partita ad ogni giocatore vengono dati gettoni pari a 75 punti e le tessere camion vengono mescolate e impilate a faccia coperta. Il gioco si svolge in round, così strutturati:

a) Ciascun giocatore tira i 5 dadi e prende tanti pezzi di legno quanti ne sono indicati sul dado dello stesso colore; questo sarà il carico che dovrà sistemare sul camion in questo round.

b) Tutti i giocatori ricevono una tessera a faccia coperta; tutte le tessere vengono scoperte simultaneamente, e ogni giocatore deve prenderne una di queste (purché non sia la sua), oppure una a caso dalla cima del mazzo. Questo viene fatto simultaneamente, e l'ultimo giocatore a procurarsi il camion non può sceglierlo fra quelli rimasti scoperti, ma ne deve prendere uno a caso.

d) Per ogni spazio vuoto rispetto alla massima capienza, ogni giocatore paga un punto vittoria, per ogni pezzo che non riesce a caricare, paga due punti vittoria per ogni cubetto elementare che lo compone. Chi ha pagato meno punti nel turno, riceve un premio di 10 punti.

Il gioco finisce quando, alla conclusione di un round, un giocatore non ha più punti vittoria. Chi ne ha di più è ovviamente il vincitore.

I primi due aggettivi che vengono in mente giocando a Pack & Stack sono divertente e demenziale. In effetti il sistema è ben congegnato, almeno sulla carta e, benché non particolarmente originale (di giochi in cui si sistemano solidi in un certo volume ce ne sono a bizzeffe, e anche la scelta simultanea che coinvolge "ottimizzazione" e "rapidità" è stata utilizzata nel più articolato Factory Fun di Corné van Moorsel), risulta fresco e sicuramente adatto ad un pubblico familiare o anche occasionale... una potenziale calamita per attirare nuovi adepti nel fantastico "mondo del gioco intelligente(TM)", anche considerando il fatto che funziona egregiamente anche in sei giocatori.

Certo, a ben vedere, l'unica parte di "gioco" è proprio quella della scelta delle tessere camion, che richiede una abilità molto particolare (analisi geometrica tridimensionale per il calcolo della capienza di ciascuna delle tessere camion) che, pur potendo essere allenata, risulta estremamente semplice e innata per alcuni giocatori e altrettanto complicata e innaturale per altri.



I giocatori assidui lo troveranno incontrollabile e in balia della fortuna (sia nel lancio dei dadi che nella pesca delle tessere camion)... tuttavia il suo fascino non è trascurabile, come è dimostrato dalle innumerevoli varianti proposte e reperibili nella pagina dedicata al gioco su BoardGameGeek. Ricordatevi comunque che si tratta di un gioco che dura una ventina di minuti, in cui può essere anche divertente vedere che tiro mancino ci ha giocato la sorte.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



MDM





Rythme and Boulet/We Will Rock You/Rock the Beat

di Gabriel Ecoutin; Cocktail Games, 2008

[4-12 giocatori; 30 minuti]

Prendete una canzone famosa con un ritmo trascinante, mettete un gruppo di persone attorno ad un tavolo a ritmarne la base, dategli un gesto buffo da fare e fateli stare a tempo... ecco trovato il modo di divertirsi con una idea semplice e simpatica.

R&B è un piacevole e chiassoso party game che basa tutta la sua meccanica sul ritmo. Ad ogni giocatore viene data una carta con disegnato il gesto che lo identifica (un saluto militare, il segno di vittoria, ecc. ecc.) e con cui deve farsi riconoscere dal resto del gruppo. Quindi al ritmo di due colpi sul tavolo e una battuta di mani (avete presente la canzone We Will Rock You dei Queen? Ecco proprio così) un giocatore deve prima identificarsi con il proprio gesto (sostituendolo al battito delle mani) e poi "chiamare" un altro giocatore con il gesto che lo identifica, il quale prontamente deve rispondere e chiamare un altro giocatore e così via... fino a quando qualcuno non sbaglia il ritmo o non risponde correttamente.

A questo punto intervengono delle carte Boulet che fungono da penalità e che hanno il compito di creare scompiglio nel gioco visto che possono far scambiare di posto le carte gesto o assegnare più gesti contemporaneamente ad un giocatore aumentando la difficoltà e la confusione al tavolo.

Il gioco termina quando un giocatore ha preso tre penalità, ma il vero vincitore è il divertimento dei presenti. R&B è un gioco che cattura tutti per la sua semplicità, coinvolge ogni tipo di persona di qualunque età e rango e si può giocare quasi ovunque a patto di



tenere presente che il ritmo incalzante può creare disturbo ai vicini.

Per rendere le cose più complicate quando il gruppo ha assimilato il tempo si può aumentare la velocità del ritmo oppure introdurre una seconda catena di chiamate fatta a voce con il nome dei presenti. In questo modo il giocatore dovrà chiamare un compagno attraverso il suo gesto ed un altro compagno con il suo nome ilarità devastante!

Il formato ridotto in scatola di latta, tipico delle edizioni Cocktail Games, rendono il gioco trasportabile ovunque e quindi ottimo strumento per ravvivare una cena o occupare una serata da amici. Personalmente non ho ancora trovato una persona a cui l'ho proposto che non l'abbia apprezzato. Consigliatissimo!





Loopin' Louie / Gino Pilotino Picchiatello

di Carol Wiseley; Hasbro, Editrice Giochi, MB, 1992
[2-4 giocatori; 10 minuti]

Ho scritto le considerazioni finali per prime e per quanto mi riguarda l'articolo su Loopin' Louie potrebbe finire lì, perché fatico davvero a credere che ci sia anche un solo giocatore tra voi lettori a cui questo gioco debba essere raccontato. Fingerò di credere che almeno uno ci sia e cercherò di aggiungere qualche altra curiosità per gli altri.

Loopin' Louie non ha tabellone ma una struttura in plastica composta da una parte centrale con un piccolo motore e quattro bracci collegati che terminano in altrettanti "pollai" ossia spazi in cui possono essere inseriti gettoni "pollo". Sul motore della struttura centrale è applicato un braccio snodato al cui termine è collegato un piccolo aeroplano che durante la rotazione, che avviene grazie al motore, abbatte i gettoni piazzati nei pollai. I giocatori devono difendere il proprio pollaio grazie a piccole catapulte che spingono l'aereo verso l'alto. Le catapulte sono installate appena prima dei pollai quindi il tempismo nell'usarle per spingere via l'aereo è ovviamente determinante.

Quando un giocatore ha perso tutti e tre i suoi gettoni pollo, colpiti e abbattuti dall'aereo, è eliminato. L'ultimo giocatore rimasto con almeno un gettone è considerato il vincitore.

La durata di una partita è scandalosamente ridicola, probabilmente inferiore ai 10 minuti; assolutamente proporzionata al tempo che serve per spiegarlo ovvero meno di 10 secondi.

Altra caratteristica non secondaria riguarda l'assoluta giocabilità tra età disomogenee, Loopin' Louie infatti non permette nessun tipo di specializzazione e per quanto un giocatore si alleni a dosare la forza da imprimere alle catapulte e a valutare il momento più propizio per ottenere un colpo perfetto capace di far piombare l'aereo in modo indifendibile sui gettoni degli avversari, i movimenti dell'aeroplano spesso sono imprevedibili e vanificano ogni sforzo, parificando l'efficacia di questi tiri ad altri ottenuti in modo del tutto fortunoso.

Altra curiosità che ad un approccio rapido al gioco spesso sfugge e che aumenta ulteriormente il bilanciamento è che le catapulte hanno una superficie variabile. Il punto di contatto con l'aereo infatti può essere utilizzato in due posizioni, una con superficie maggiore che rende il colpo più semplice, l'altra che riduce drasticamente la superficie (meno della metà) rendendo il colpo molto più difficile.

In definitiva azzarderei a dire, cari amici lettori, che qui ci troviamo davanti ad una perla del gioco di destrezza dedicato ai bambini ma che è capace di far perdere la testa anche ai grandi. Certo qualcuno potrebbe obiettare che in realtà Loopin' Louie non è un gioco da tavolo in senso stretto ma è un giocattolo, i puristi direbbero che qui è decisamente fuori posto. In effetti concordo con loro, eppure nel 1994 Loopin' Louie ha vinto uno Spiel des Jahres nella categoria giochi per bambini e nello stesso anno ha



avuto una menzione speciale al Deutscher Spiele Preis. Bando quindi alle tediose discussioni sull'uso dell'elettronica nei giochi da tavolo. Loopin' Louie ha sì superato il delicato confine tra il gioco da tavolo ed il giocattolo ma è anche spassoso, anima i tavoli da gioco, attira i curiosi e crea persino dipendenza. Per tutti questi motivi ne troverete una copia in ogni manifestazione alla quale parteciperete, per questi motivi scommetto che ognuno di voi lettori ci avrà fatto almeno una partita, per questi motivi dovrete tenerne una copia sul vostro scaffale, soprattutto se avete bimbi che gironzolano per casa.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAB!O



MDM



LIGA





Jungle Treasure

di Roberto Fraga; Haba, 2006
[2-4 giocatori; 15 minuti]

Quando si parla di giochi da tavolo per bambini, basati su meccaniche di destrezza e/o prontezza di riflessi, è impossibile non citare l'opera di Roberto Fraga, autore di una cinquantina di giochi, molti dei quali pubblicati dalla Haba, e Jungle Treasure riassume in sé molte delle meccaniche su cui si basano questi giochi.

Come è naturale nei giochi della Haba, i materiali sono molto belli: aprendo la piccola scatola troverete un esploratore di legno, 25 gemme (gocce di vetro) di tre colori (giallo, rosso e verde) in un sacchetto, 6 blocchetti di legno, delle tessere, delle carte e una clessidra.

Durante una partita i giocatori impersonano per tre volte il ruolo di esploratori della giungla alla ricerca dei tesori seppelliti nei favolosi templi Maya. Ciascuna delle spedizioni durerà il tempo di una clessidra, in cui l'esploratore, per ottenere punti, deve portare a termine una serie di missioni.

Il giocatore attivo inizia il proprio turno prelevando una goccia dal sacchetto e contemporaneamente uno degli avversari gira la clessidra, tenendola nascosta fra le mani, in modo che non sia visibile all'esploratore.

A seconda del colore estratto, il giocatore dovrà eseguire una (verde), due (rosso) o nessuna (giallo) missione: gira il corrispondente numero di carte (una alla volta) dalla cima del mazzo, che indicano il tipo di missione:

- Lanciare una gemma in aria a riprenderla al volo con la stessa mano (valore 1 punto).
- Costruire con i sei blocchetti di legno la costruzione illustrata sulla carta (2 punti).
- Cercare un soggetto fra le tessere coperte, guardandole una alla volta (2 punti).
- Cercare nel sacchetto una precisa combinazione di gemme colorate (3 punti).



- Prendere per primo il segnalino esploratore in mezzo al tavolo (1 punto): a questa missione partecipano tutti i giocatori!

Una volta completate le missioni assegnate, il giocatore deve decidere se fermarsi (e allora dice Stop!), o se continuare l'esplorazione estraendo un'altra gemma dal sacchetto. Nel primo caso prende le carte delle missioni che ha terminato e pesca una carta aggiuntiva per ogni coppia di gemme gialle estratte dal sacchetto.

Se per caso la clessidra si esaurisce durante lo svolgimento di una delle missioni (e allora sarà il giocatore a cui è affidata la clessidra a fermare l'azione), il giocatore perde tutte le carte missione accumulate durante il turno. Dopo tre turni, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Jungle Treasure è un gioco creato per i piccoli (e il sacchetto di piccole dimensioni ne è una prova!), ma permette di passare dieci minuti spensierati anche giocando fra adulti. Niente di particolarmente originale, molti dei minigiochi sfruttano meccaniche viste in altri titoli (Jungle Speed, Make'n'Break), ma il risultato è un prodotto che permette di

allenare diverse abilità (movimento fine, destrezza, memoria, rapidità di riflessi) in condizioni di stress (il tempo limitato dalla clessidra), il tutto condito con un pizzico di sfida alla fortuna che rende il gioco più interessante. Geniale l'idea di tenere la clessidra nascosta. Un buon titolo per introdurre al genere i piccoli giocatori.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

MDM





Micro Mutants: Evolution / X-bugs/ Micro Monsters

di Marco Maggi, Francesco Nepitello; Nexus/Ares Games, 2007/2001/2012
[2-4/2-4 giocatori; 30 minuti]

Quando nell'ormai lontano 2001 il duo Maggi Nepitello e l'ormai scomparsa Nexus lanciarono sul mercato X-Bugs non erano tanti i giochi da tavolo strategici che si basavano su meccaniche "non convenzionali". C'era Disk Wars, di Tom Jolly e poco altro.

X-Bugs ottenne, almeno in Italia, un discreto successo e non era cosa insolita vedere alle convention o nei tavoli delle associazioni, accanto magari a titoli Avalon Hill o ai primi German Games, comparire un panno verde con delle "pulci".

Il gioco in sé era poi davvero non male: mischiava cioè alcuni aspetti tipici dei giochi da tavolo in stile americano con una meccanica di movimento a pulci.

Le 4 razze presenti nei set iniziali, Usartropodi, Flyborg, Sovietopteri e Chitiniani e nelle due successive espansioni, Bifidi e Samuracnidi, avevano anche chiari riferimenti, non solo iconografici, al nostro mondo.

Uscì anche una prima versione del gioco, leggermente semplificata, edita dalla Dal Negro con gli eserciti a coppie.

Gioco molto semplice: ogni giocatore possiede 3 basi e alcune truppe (pulci). Disposte le basi e le truppe dal proprio lato della mappa la partita inizia. Nel proprio turno un giocatore lancia i tre dadi e muove le truppe indicate. Alcune truppe hanno poteri speciali che si possono attivare in varie situazioni di gioco. Al centro del campo di combattimento alcune fiches usate come risorse. Con le risorse si possono migliorare le basi. Ogni base migliorata conferisce poteri aggiuntivi alla propria razza. Quando una base viene distrutta il giocatore perde anche uno dei suoi 3 dadi a caso.

Il gioco era dinamico e divertente: i poteri dei popoli e gli upgrade delle basi sufficientemente diversi da dare il senso di una diversa strategia di gioco.

Nexus rilanciò una prima volta il gioco nel 2007 con una scatola contenente i 4 eserciti ed un tappeto di gioco. Sul meccanismo sostanzialmente uguale vennero aggiunte le carte potere che potevano essere acquistate spendendo risorse. Le regole avanzate consentivano anche di giocare gli scenari con dei terreni: ostacoli di cartone posti in mezzo al campo che influenzavano il gioco in vario modo.

Il gioco ebbe un discreto successo, pur essendo forse quasi troppo complicato: ma la strada intrapresa era quella di creare un gioco di strategia con una fase di movimento basata sulla destrezza.

L'ultima evoluzione invece, Micro Monsters, segna un netto cambio di direzione: il gioco è stato ridotto all'osso e le regole nella scatola, che contiene 4 razze, sono adatte ad un pubblico di bambini e/o giocatori occasionali. Le differenze tra le singole razze, che nelle due precedenti edizioni erano l'essenza del gioco, si riducono ad una abilità speciale che si attiva quando si ottiene la faccia speciale sul singolo dado che ogni turno viene lanciato. Il gioco è senz'altro diventato più appetibile ed interessante per un pubblico di giocatori occasionali e per bambini, ma gli amanti della serie saranno delusi. Sono stati anche rimossi gli evidenti riferimenti all'attualità: addio Usartropodi e Sovietopteri!

Sul sito dell'editore sono uscite le regole avanzate per due delle quattro razze presentate ma sicuramente il cambio di target è evidente e non può essere colmato da questo genere di supporto: d'altro canto se cercate un gioco da bambini davvero semplice che utilizzi il meccanismo delle pulci come motore principale, il nuovo Micro Monsters è il prodotto che fa per voi.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAMIGLIE

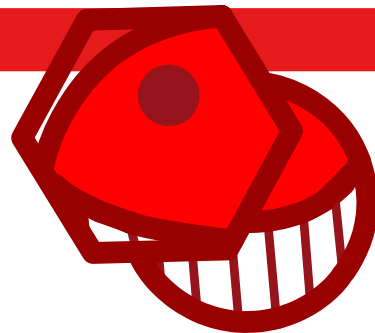


OCCASIONALI



ASSIDUI





Bausack / Bandu / Sac Noir

di Klaus Zoch; Zoch Verlag, Competo, Giochi Uniti, Lord Carter, Milton Bradley, 1987
[1-10 giocatori; 45 minuti]

Nel 1987 Klaus Zoch presentava alla Fiera di Essen il suo primo gioco: Bausack, e narrano le leggende (e il regolamento) che dovesse continuamente spiegare che era un gioco di società, non soltanto un sacchetto di pezzi di legno per le costruzioni (anche se l'aspetto era proprio quello, per evitare il problema poteva chiamarlo in modo differente). Ma i suoi sforzi sono stati premiati: subito con una nomination allo Spiel des Jahres, e da allora da una fama e da una notorietà che l'hanno accompagnato fino ad oggi facendone un classico (portandolo in tutto il mondo e ad un passo da avere una trasmissione televisiva tutta per sé). E all'editore originale (la Zoch Verlag, della quale Klaus è naturalmente uno dei due cofondatori) se ne sono aggiunti altri, anche del calibro della Milton Bradley.

Apriamo la scatola trovate uno o due sacchetti di tela, due serie di pezzi di

legno in due colori (naturale e rosso, i pezzi più complessi sono in quest'ultimo colore), un sacchetto di gemme (o di fagioli), una cordicella per misurare l'altezza delle torri e un regolamento, con ben cinque set di regole per altrettanti giochi. Sac Noir si differenzia dall'avere più pezzi, e colorati in nero e rosso.

Ma che cosa si fa sostanzialmente in Bausack? Si costruisce! In generale, il primo pezzo posato viene detto "fondamenta" ed è l'unico che può toccare il tavolo, tutti gli altri devono appoggiarsi a esso o ad altri pezzi. E ogni nuovo pezzo deve essere posato senza toccare con le mani gli altri pezzi (che si possono spostare, ma sempre toccandoli solo con il nuovo pezzo).

Queste sono le regole dei cinque giochi, i primi due sono più semplici, gli ultimi tre utilizzano un meccanismo ad aste:

- Torre di Babele: a turno i giocatori aggiungono un pezzo alla torre, che è unica per tutti (il pezzo può essere scelto oppure, come variante, pescato a caso dal sacchetto). Quando la torre cade (e prima o poi lo farà) il giocatore che ha posato l'ultimo pezzo valido riceve una gemma. E si ricomincia da capo, vince il primo giocatore che possiede cinque gemme.

- Baukette: i giocatori usano i parallelepipedi firmati Zoch come fondamenta, poi scelgono dodici pezzi e li organizzano in una fila, a partire da loro fino al centro del tavolo. A turno, un giocatore deve scegliere un pezzo dall'inizio di una delle file e aggiungerlo alla propria torre; se la torre cade, esce dal gioco (ma la sua fila resta). Il gioco continua fino a quando non rimane che un giocatore (o chi ha la torre più alta, se vengono usati tutti i pezzi).

- Knock-out: ogni giocatore inizia con 10 gemme, al proprio turno sceglie un



pezzo e lo mette all'asta, secondo due modalità. Nella prima modalità ("Chi lo vuole?") lo riceve chi offre di più (è un'asta libera) e lo piazza nella sua torre (se cade, è fuori dalla partita e i suoi pezzi possono essere riutilizzati). Nella seconda modalità di asta ("Si salvi chi può!") a turno i giocatori devono o pagare una gemma e passare il pezzo, o accettarlo e piazzarlo nella loro torre. Vince l'ultimo che rimane in gioco.

- Well Stacked: ogni giocatore inizia con 10 gemme, al proprio turno sceglie un pezzo e lo può mettere all'asta, nella modalità "Chi lo vuole?" del regolamento precedente, oppure offrirlo ad un altro giocatore. Quest'ultimo può piazzarlo nella propria torre o restituirlo al banditore, chiedendo a lui di piazzarlo

nella propria torre. Chi fa cadere la torre viene eliminato (e se è stato il banditore, il proprietario può ricostruirla). Anche qui vince l'ultimo che rimane in gioco, ma a differenza degli altri regolamenti, ci si può fermare prima (in questo caso vince chi ha la torre più alta).

- Tre Rossi: ogni giocatore inizia con 10 gemme, al proprio turno sceglie un pezzo e lo mette all'asta, nella modalità "Chi lo vuole?" del regolamento precedente. Chi vince il pezzo lo può piazzare o dare ad un avversario da piazzare nella propria torre. Ad ogni piazzamento deve aumentare l'altezza della torre. Vince l'ultimo che rimane in gioco, o il primo che riesce a piazzare tre pezzi di colore rosso.

Come si vince a Bausack? Naturalmente è in vantaggio chi ha la mano ferma, ma



risulta necessaria anche una buona dose di capacità di valutazione, e un pizzico di strategia, per riuscire a vedere oltre al prossimo pezzo, per cercare di mantenere aperte il maggior numero di possibilità di piazzamento, ma anche molta fantasia, per vedere uno spazio vuoto dove a prima vista non può stare neanche uno spillo.

Bausack ha il grosso pregio di poter essere giocato a vari livelli, e quindi si adatta ottimamente al gioco in famiglia (con i regolamenti più semplici), e a quello più competitivo (con i regolamenti con le aste), anche tra giocatori assidui (naturalmente deve piacere il genere). Tra i giochi di costruzione, se non il migliore in assoluto, è quello più poliedrico, che può riuscire a soddisfare il pubblico più vasto di giocatori.

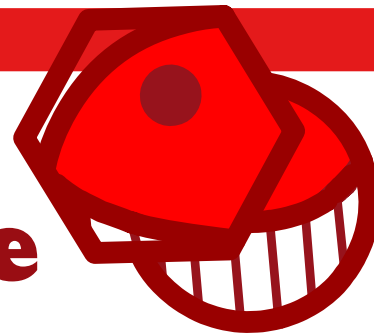




di Paola "Paoletta" Mogliotti

Halli Galli Extreme

di Haim Shafir; Amigo, Asmodee, Gigamic, Piatnik, 2005
[2-6 giocatori; 20 minuti]



Halli Galli Extreme è la versione avanzata del più longevo Halli Galli, un gioco di velocità e prontezza di riflessi edito nel 1992 dalla Amigo stessa. La componentistica e le meccaniche sono le medesime, cambia solo l'oggetto sui cui concentrare la propria attenzione, la sua nuova ambientazione infatti ci suggerisce che l'obiettivo è quello di aiutare alcuni animali a trovare nella foresta il loro cibo preferito.

HGE è un gioco di carte a cui hanno associato un simpatico campanello per poter decretare più coreograficamente chi è stato più veloce ed attento degli altri, per questo motivo la sua scatola è piuttosto ingombrante. Il mazzo è composto da 72 carte di cui 64 rappresentano frutti (da 1 a 3 per carta e possono essere fragole, banane, limoni e prugne), poi ci sono 3 scimmie, 3 elefanti e 2 maiali.

Il setup si appronta velocemente: si piazza al centro del tavolo, equidistante da tutti, il campanello e si divide il mazzo di carte, in quantità uguali, tra

tutti i partecipanti. Lo scopo del gioco è quello di raccogliere il maggior numero di carte.

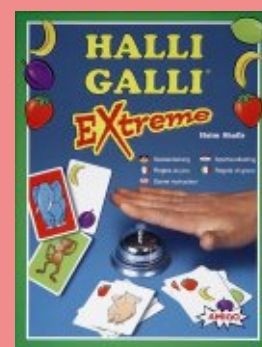
Da quando inizia la partita i giocatori, uno per volta, girano la prima carta del proprio mazzo e la pongono davanti a loro, in modo da formare un altro mazzetto ma di carte scoperte. Questa sequenza si interrompe solo quando in tavola si viene a creare una precisa combinazione di carte per cui occorre precipitarsi per primi a suonare il campanello.

Tutto ciò capita in 4 casi: se si presentano due carte frutto identiche, se esce un elefante ed in tavola non ci sono fragole (non a caso lo sfondo della carta elefante è rossa), se esce una scimmia ed in tavola non ci sono limoni (non a caso lo sfondo della carta scimmia è verde), se esce un maiale. Bisogna inoltre tenere in considerazione che se si verificano contemporaneamente più condizioni contrastanti in cui per alcuni versi si dovrebbe suonare il campanello mentre

per altri no, allora bisogna trattenersi dal farlo.

Chi avvista la combinazione giusta e suona il campanello bruciando i riflessi degli altri si aggiudica tutti i mazzetti di carte scoperte degli avversari, comprese le eventuali carte presenti sotto il campanello, lasciate da qualcun'altro per via di un tocco sbagliato del campanello. Mano a mano che i giocatori rimangono senza carte escono dal gioco, avrà quindi la meglio chi, tra i due contendenti rimasti, vincerà il duello finale.

Un titolo in cui si premia lo spirito di osservazione e la prontezza di riflessi, facendo attenzione a non farsi prendere troppo la mano perché sbagliare due volte di fila a suonare il campanello fa direttamente uscire dal gioco. Nella foga della partita può capitare qualche "scontro" tra mani non proprio indolore, attenzione quindi se si gioca con qualche bambino!



FAMIGLIE



OCCASIONALI

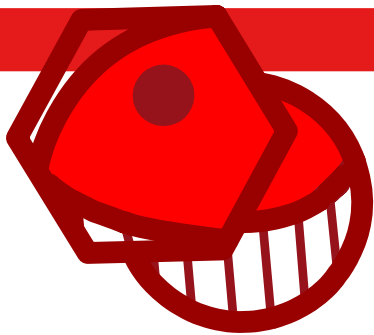


ASSIDUI



PAOLETTA





Igloo Pop

di Heinz Meister, Klaus Zoch; Gigamic, Zoch Verlag, Rio Grande Games, 2003
[2-6 giocatori; 20 minuti]

Destrezza in questo gioco ne serve eccome, il turno simultaneo e la dinamica di raccolta dal centro del tavolo degli oggetti richiedono una certa velocità e abilità. Ma c'è una caratteristica ancora più particolare che lo contraddistingue ossia la padronanza dell'uso di uno dei cinque sensi: l'udito.

Nella scatola di Igloo Pop ci sono 12 igloo di plastica dentro ai quali sono contenute piccole sferette. Il numero delle sferette contenute negli igloo varia da 2 a 13 ed è indicato da un adesivo attaccato sotto a ciascun igloo. L'abilità del giocatore sta, sostanzialmente, nel riconoscere la quantità di sferette contenute negli igloo scuotendoli vicino all'orecchio come fossero maracas, evitando ovviamente di sbirciare l'adesivo.

A questo banale meccanismo è associato un piccolo regolamento che rende Igloo Pop un gioco competitivo e avvincente oltre che carico di potenziale divertimento, pur rimanendo un gioco prettamente dedicato ai bambini. Nove carte per ciascuna manche vengono pescate a caso da un mazzo di carte numerate (o con indicati intervalli di numeri) e messe scoperte sul tavolo. Al via i giocatori

cominciano a raccogliere e a scuotere gli igloo nel tentativo di identificare quelli che, per numero di sferette all'interno, si abbinano alle carte in gioco sul tavolo. Se un giocatore crede di aver individuato un abbinamento marca l'igloo con un gettone del proprio colore e lo piazza sulla carta. Alla fine della manche vengono assegnate le carte (che riportano anche il punteggio) ai giocatori che hanno indovinato, chi invece ha sbagliato perde per sempre il gettone utilizzato in favore di chi invece è riuscito ad aggiudicarsi la carta abbinando correttamente l'igloo (se nessuno ha indovinato il gettone viene semplicemente perso).

Si giocano più manches e a mazzo esaurito, o quando un giocatore ha perso tutti i propri gettoni, la partita termina e si calcolano i punteggi sommando i gettoni conquistati e i valori indicati sulle carte vinte. Ovviamente le carte più preziose in termini di punti sono quelle che riportano un singolo numero, quelle che riportano un intervallo di numeri valgono meno perché più facili da indovinare.

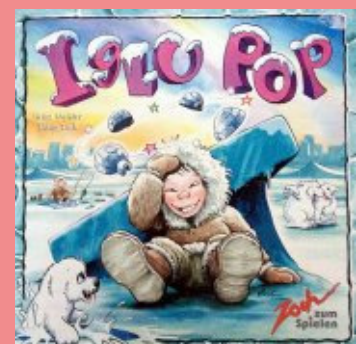
Neanche a dirlo, chi ha più punti vince.

La durata estremamente contenuta e la semplicità delle regole ne fanno un titolo

perfetto anche per bimbi molto piccoli purché abbiano già una certa dimestichezza con i numeri fino al 12.

Di Igloo Pop mi ha sempre colpito l'equilibrio tra due dinamiche apparentemente opposte durante la partita: il gioco in simultanea con presa di oggetti dal centro regala normalmente una sfumatura un po' caotica e chiassosa alla partita che però in questo gioco deve essere forzosamente mitigata dalla necessità, primaria per tutti i giocatori, di contenere il caos per concentrarsi con tranquillità nell'ascolto degli igloo/maracas.

Altra questione di nota, ma qui servirebbe uno studio antropologico più approfondito, riguarda l'appetibilità di questo titolo da parte di giocatori adulti. Non di rado ho assistito a partite di Igloo Pop tra giocatori piuttosto grandicelli e certamente di un certo spessore ludico impegnati con grande e con evidente godimento nello scuotimento degli igloo. La compedizione nell'uso dei nostri sensi è probabilmente una sfida che non ha età.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAB!O

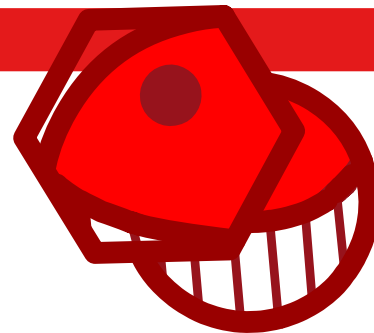




di Andrea "Nand" Nini

Rattlesnake

di Roberto Di Meglio; Nexus, Fantasy Flight Games, NG International, 2007
[2-4 giocatori; 15 minuti]



calamita sui 6-8 cm di distanza. In pratica, il gioco è al limite del banale: si deve cercare di piazzare ogni calamita abbastanza distante da non influenzare le altre, e in modo da lasciare meno spazio possibile al giocatore successivo; il problema maggiore è, per quanto si possa giocare bene, arrivati a un certo numero di calamite sarà praticamente impossibile piazzarne una senza fare danni, aprendo la strada al giocatore successivo a causa del vuoto che si è fatto.

Stra-consigliatissimo alle famiglie (i disastri e quindi le risate sono assicurate), per i giocatori occasionali e assidui può risultare troppo leggero anche come filler.

Le calamite hanno sempre esercitato un discreto fascino, sicuramente a causa della "magia" di cui sono dotate. Per questo in commercio se ne trovano di tutte le forme: cubi, sfere, parallelepipedi, e, col nome di Rattlesnake (per l'appunto) potete trovare delle calamite a forma allungata che, quando arrivano a contatto, oscillano tra loro emettendo un rumore di sonaglio (un po' metallico per poter essere scambiato per quello di un serpente, ma non è un problema che può assillarci qui in Italia).

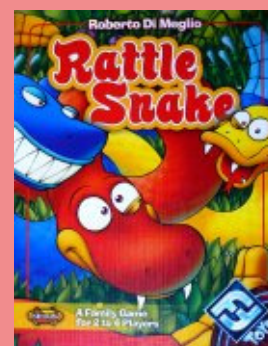
In generale, come ogni bambino sa, non sono necessarie regole per giocare con le calamite, ma questo RattleSnake ci fornisce un regolamento, assieme a dodici calamite, una plancia e un dado (il tutto inserito in una scatola discretamente

grande, immagino per evitare di tenere a contatto le calamite).

Per iniziare una partita si mette la plancia sul tavolo e si dividono le calamite tra i giocatori, poi bisogna aspettare dieci minuti che questi smettano di giocarci... poi si può procedere, a turno, a lanciare il dado e cercare di piazzare la calamita sul serpente del colore indicato dal dado.

Se la calamita non si muove, tutto bene e si passa al giocatore successivo, se invece due calamite si attraggono (e quindi scattano i sonagli e gli sberleffi) allora il giocatore deve riprendere in mano tutte le calamite (e si passa comunque la mano). Si procede in questo modo fino a quando un giocatore non riesce a posizionare tutte le sue calamite, vincendo la partita.

Tecnicamente le calamite hanno i poli disposti sull'asse più corto, in modo tale che si attraggano e si uniscano sul lato lungo, e sono discretamente potenti, dato che sentono la presenza di un'altra



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



NAND



MDM



LIGA





Karambolage

di Heinz Meister; Haba, 2003
[2-4 giocatori; 20 minuti]

Aprendo la piccola scatola quadrata di Karambolage si può rimanere sorpresi. Al suo interno troverete infatti: 6 dischi di legno (in sei colori differenti), due dadi a 6 facce colorati (gli stessi colori dei dischi), un blocchetto di legno (prisma a base quadrata di 4x4x8 cm), una cordicella con due perline agli estremi e quattro cilindri di legno tenuti insieme da una lunga corda annodata. Il regolamento prevede le istruzioni del gioco base, Karambolage, e di due sue varianti (Karamba e Karamboli).

In tutti i giochi i quattro cilindri legati sono utilizzati per delimitare l'area di gioco, in quanto sarà il tavolo stesso a costituire la plancia: levate eventuali tovaglie dal tavolo, e cercate di avere una superficie di gioco liscia (no, niente tavoli antichi!). In Karambolage l'area di gioco è quadrata, e la preparazione prevede che i sei dischi vengano sistemati al suo interno, in modo che distino l'uno dall'altro almeno 15 cm.

Il gioco prosegue a turni, così organizzati:

1) Il giocatore tira i dadi finché non ottiene due colori differenti. Per ogni lancio di colori uguali il monte dei punti che il giocatore può guadagnare nel turno aumenta di uno.

2) Il giocatore sceglie uno dei due dischi dei colori usciti col lancio e, utilizzando la cordicella con le perline come una fionda (ovvero formando un'ansa attorno al disco e poi tirandone le estremità), deve urtare col disco scelto quello dell'altro colore del lancio. Prima di effettuare il lancio può piazzare nell'area di gioco il blocchetto di legno, che può essere utilizzato come sponda. Il tiro è valido se i due dischetti si toccano e

nessun pezzo esce dall'area recintata; il giocatore aggiunge un punto al monte che può guadagnare in questo turno. Ogni altra situazione (disco mancato, disco che colpisce un altro colore, dischi che escono dalla zona recintata) termina il turno del giocatore che non guadagna alcun punto.

3) Il giocatore può decidere se segnare i punti accumulati e passare il turno, o tentare di accumularne altri, ripartendo dal punto 1).

Il primo giocatore che raggiunge o supera i 10 punti è dichiarato vincitore.

Karambolage rientra a pieno diritto nei classici giochi di "finger flicking", a cui è stata apportata una serie di modifiche: alcune per rendere il gioco trasportabile ed economico (l'assenza della "plancia", che rende estremamente costoso e poco maneggevole questo tipo di giochi), altre per aggiungere nuove meccaniche, quali l'azzardo o la gestione del rischio. Il meccanismo di lancio dei dischi è purtroppo difficilmente controllabile, soprattutto al grado di finezza richiesto in alcuni casi. Il risultato è comunque piacevole, tanto che il gioco ha vinto il Kinderspiel des Jahres nel 1995.

Un suo potenziale avversario uscito di recente è Snapshot di Rudiger Dorn (ne trovate una recensione su ILSA #17);



quest'ultimo è sicuramente più articolato, strutturato e strategico nello svolgimento del gioco, risultando quindi più adatto ad un gruppo di giocatori adulti e smaliziati. Karambolage risulta però sicuramente più trasportabile e preferibile nel caso in cui dobbiate coinvolgere nel gioco anche dei bambini, soprattutto nella variante Karambola.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

MDM





À La Carte / Lo Chef Pasticcione

di Karl-Heinz Schmiel; Fantasy Flight, Heidelberger, Giochi Uniti, Moskito, 1989/2010
[2-4 giocatori; 30 minuti]

La simpatica scatola di À la carte, pubblicata nel 2010, è la riedizione rivista, migliorata ed arricchita di un gioco che in realtà ha qualche anno in più, ad oggi ben 23. In questo gioco, davvero ben ambientato e anche in modo spiritoso, ci si trasforma in dei cuochi un po' pasticcioni, come suggerisce provocatoriamente il titolo stesso della versione italiana. Ad aiutare a calarsi ancora più facilmente nella parte ci pensa la componentistica, ogni giocatore ha infatti a disposizione davanti a sé un fornello dotato di un fuoco e della manopola per regolare il calore, un tegame, un vassoio ed una crêpe. A disposizione di tutti ci sono inoltre anche dei dosatori che contengono gli ingredienti (a cui sono aggiunti cristalli di sale per aumentare la difficoltà nel momento del dosaggio), delle ricette tra cui scegliere, dei lavandini e persino il bidone della spazzatura!

Lo scopo del gioco è quello di cucinare piatti succulenti cercando di rispettare i requisiti necessari ed evitando di bruciarli.

Ogni portata ha una serie di condimenti richiesti (un mix tra limone, pepe, paprika ed erbe), una temperatura di cottura necessaria (indicata con un range che può andare da 0 a 7), un valore che indica a quale temperatura si considera la pietanza bruciata ed un numero di punti vittoria che si guadagnano se si esegue con successo il piatto.



Ogni giocatore al suo turno ha tre azioni da compiere scegliendo tra due possibilità: riscaldare il fornello per cuocere la pietanza oppure aggiungere dei condimenti. Aumentare la temperatura di cottura si concretizza con il lancio di un dado specifico da 6 facce, su tre di queste compaiono i valori da 1 a 3, sulle restanti delle azioni speciali come: scegliere se alzare il calore di 1, 2 o 3 livelli, fare alzare di 1 il livello a tutti i giocatori, prendere una tazza di caffè che, a sua volta, può regalare punti vittoria, azioni in più o azioni speciali come scambiare il fornello con qualcun'altro o diminuire il livello del fornello. Aggiungere condimenti al piatto, invece, richiede una buona dose di abilità perché lo si fa prendendo uno dei dosatori e girandolo con un colpo unico e secco: tutti i granelli che usciranno del dispenser saranno inseriti nel tegame e contribuiranno a completare la ricetta ma bisogna fare molta attenzione a non accumulare 3 o più elementi dello stesso colore o 3 o più cristalli di sale perché in tal caso il piatto risulta rovinato e sfuma la possibilità di trasformarlo in punti vittoria.

Il massimo della destrezza viene però sfoderato se e quando i giocatori decidono di completare una crêpe al posto di qualsiasi altra ricetta, in tal caso per riuscirci dovranno farla roteare in aria con un sapiente gesto facendo in modo che ricada nel tegame dal lato in cui risulta cotta.

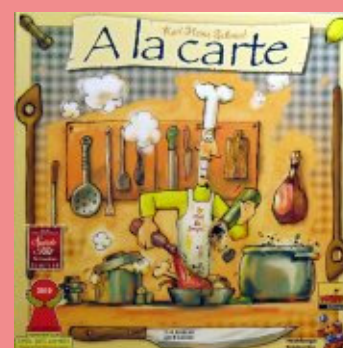
Un'alternativa un po' rischiosa, che mette al riparo dal rischio di sbagliare i condimenti ma che può trasformarsi in una perdita di tante azioni prima di riuscire a farla roteare nel modo e nel posto giusto.

La partita termina quando uno dei giocatori è riuscito a

completare correttamente 5 piatti oppure è riuscito a conquistare 3 stelle, cucinando le sue ricette in modo perfetto cioè con l'esatto numero di ingredienti richiesti e nessun granello di sale, aggiudicandosi così la vittoria. Nell'altro caso, invece, chi avrà totalizzato il maggior numero di punti vittoria sarà decretato il miglior cuoco tra i pasticcioni.

Un gioco accattivante ed entusiasmante quindi, ma anche divertente, soprattutto se si vuole sorridere un po' delle proprie non perfette capacità manuali. Adatto ad un pubblico di tutte le età, grazie alla sua bella componentistica e alla grafica curata e spiritosa non passa inosservato ed è quindi in grado di catturare l'attenzione anche dei più restii ad un'esperienza ludica.

Non temete comunque, non essere bravi a questo gioco non mette in dubbio le vostre capacità culinarie, alle prese con veri fornelli e vere pentole!



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



PAOLETTA

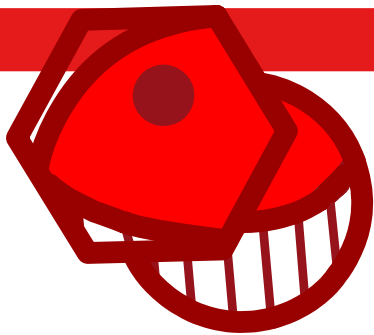


FAB!O



LIGA





Villa Paletti

di Bill Paine; Zoch Verlag, 2001
[2-4 giocatori; 30 minuti]

La cosa che non ho mai capito di Villa Paletti è come abbia fatto a vincere il famoso Spiel des Jahres Winner nel 2002 dopo che lo stesso era stato assegnato a Tikal, Torres e Carcassonne ma questa probabilmente è un'altra storia. Di certo però, pensare a Villa Paletti quando si parla di giochi di abilità manuale è quasi automatico, almeno per quelli che lo hanno provato.

Villa Paletti è un gioco di costruzione in senso stretto. Componente principale sono cilindri e prismi di legno della stessa altezza e in quattro colori diversi. Questi pezzi sono le colonne che reggono la costruzione e ad inizio partita sono piazzati in piedi al centro di una base; sopra di essi è piazzato il primo piano dell'edificio. Scopo del gioco è sfilare le colonne da sotto e riposizionarle al piano superiore senza far crollare l'edificio. Quando un giocatore dimostra che nessun altro pezzo può essere mosso senza far cadere la costruzione è autorizzato a poggiare sopra le colonne un altro piano ed il procedimento si ripete. I piani a disposizione sono cinque, tutti di forma piuttosto irregolare e di dimensione via via più piccola.

Le colonne hanno un punteggio: i cilindri più piccoli valgono 1 punto, i prismi a base esagonale 2 punti, i cilindri più grossi 3 punti. Il meccanismo per il conteggio dei punti e per la definizione del vincitore è probabilmente la cosa più complicata di tutto il gioco.

Ai fini del punteggio valgono solo le colonne piazzate sul piano più alto. Il giocatore in vantaggio tiene davanti a sé un parallelepipedo

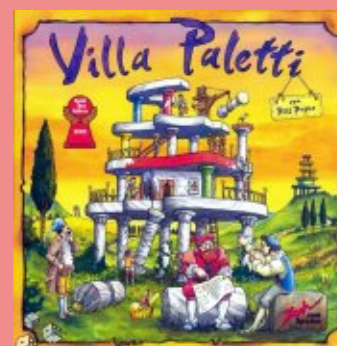
con il quale segna anche il colore del giocatore che aveva la maggioranza dei punti prima di lui. Dopo il movimento di una colonna si verifica sempre il punteggio ed il parallelepipedo eventualmente cambia di mano. In ogni caso il parallelepipedo indica sempre il giocatore con più punti (ossia che ce l'ha davanti in quel momento) ed il giocatore che aveva più punti prima di lui (facendo in modo di tenere il giusto colore sulla faccia visibile del parallelepipedo). Quando la costruzione crolla ci sono sostanzialmente due possibilità: a farla crollare è stato un giocatore che non aveva il parallelepipedo davanti a sé, in questo caso la vittoria va a chi possiede il parallelepipedo, oppure chi fa crollare la costruzione è il giocatore che ha anche il parallelepipedo, in questo caso il vincitore è il giocatore identificato dal parallelepipedo ossia il precedente proprietario.

L'ho detto, il gioco è decisamente più semplice da spiegare che non il meccanismo per determinare il vincitore, tanto che con bambini molto piccoli è spesso inutile arrivare a questo dettaglio nella spiegazione, a loro basta in questi casi determinare chi ha perso e questo è decisamente inequivocabile.

Perdonatemi se vi confesso che, dovendo scegliere, non avrei dubbi ad optare per Jenga che di Villa Paletti si tiene tutto il fascino della sfida, la suspense e anche il fracasso di fine

partita in una scatola molto più piccola e con un regolamento che si concentra strettamente sull'atto della costruzione senza altri orpelli. Di contro Villa Paletti è senza dubbio accattivante e il divenire della partita decisamente spettacolare se non altro per lo svilupparsi in altezza di quella meravigliosa quanto pericolante costruzione fatta di ripiani e colonne.

Fortemente consigliato per i bimbi quindi, adatto anche a i grandi e ottimo per una sfida tra età diverse visto che tutto ciò che conta è una certa manualità e quella è presto acquisita anche dai più piccoli, che hanno anche il vantaggio di avere mani più minute con cui operare, vantaggio mitigato da uno speciale attrezzo ad uncino in dotazione nella scatola per favorire chi la manina piccola e le dita affusolate non le ha.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAB!O

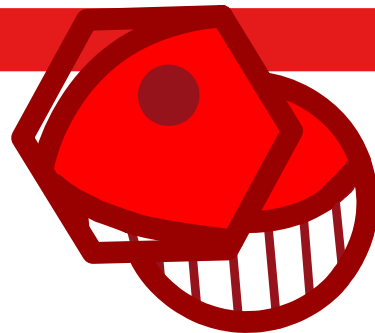


NAND



LIGA





Piratenbillard

di Reinhold Wittig; ABACUSSPIELE, 1959
[2-4 giocatori; 30 minuti]

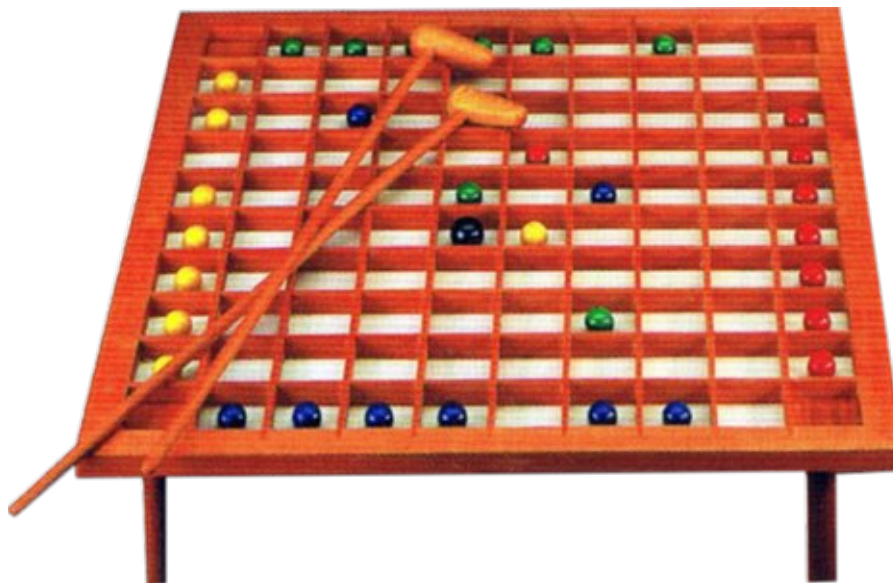
Immaginate un gioco simile alla dama cinese (dove dovete spostare tutti i vostri pezzi dalle posizioni di partenza a quelle di partenza di uno degli avversari), in cui i vostri pezzi vengono mossi utilizzando un martelletto: ecco a voi l'idea di base di Piratenbillard.

La "plancia" è composta da una griglia di legno, a cui è attaccato su un lato un telo di cotone, a realizzarne il fondo. La plancia è sorretta su quattro zampe, in modo da risultare sollevata dal piano di appoggio. Le pedine dei giocatori sono sfere colorate. Il mezzo per muoverle da una casella all'altra è un martelletto con una lunga impugnatura, utilizzato per colpire le sfere del proprio colore attraverso il tessuto e farle saltare in un'altra casella. Scopo del gioco è far arrivare le proprie navi nelle caselle poste dalla parte opposta del tabellone: una volta che vi arrivano sono sane e salve e forniranno punti vittoria alla fine del gioco.

Essendo il tema molto blandamente piratesco, è prevista la cattura delle "navi" avversarie (quando una vostra bilia atterra nella casella occupata da una di un vostro avversario), che possono essere utilizzate per "scambi di ostaggi" e che valgono punti vittoria alla fine del gioco.

Naturalmente è anche presente un pirata nero (bilia del suddetto colore), che può essere mossa da qualsiasi giocatore, e che rimuove dal gioco le navi degli altri colori se le tocca (indipendentemente da quale sia la bilia che si è mossa). Sorte analoga tocca a tutte le navi che cascano fuori della plancia (lo sanno tutti, il mondo è piatto, e se ci si spinge troppo oltre si casca di sotto!).

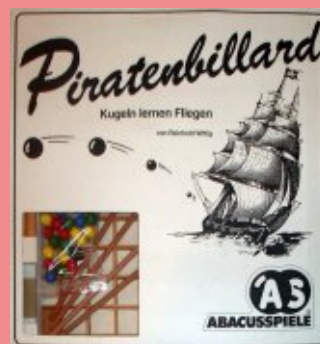
Il criterio di fine gioco e l'attribuzione dei punti vittoria è macchinoso: il primo giocatore che non ha più bilie sulla plancia (perché salve, rapite o rimosse) smette di



giocare e calcola i suoi punti vittoria (4 per nave salva, 2 per nave avversaria catturata). Gli altri continuano a giocare finché non esauriscono anch'essi le proprie bilie, ma sottraggono un punto per ogni turno aggiuntivo che giocano. Chi alla fine ha il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

Piratenbillard è soprattutto un oggetto "sociale" (un po' come Master Thieves di Czarné). Desta curiosità e voglia di provarlo in chiunque lo veda montato sul tavolo (un po' come Loopin' Louie). Dopo una breve fase di frustrazione (durante i primi colpi la grata in legno sembra esercitare una attrazione magnetica sulla testa dei martelletti) offre la possibilità di un netto miglioramento delle proprie capacità, anche durante la prima partita. Tuttavia questo avanzamento raggiunge molto rapidamente un limite difficilmente oltrepassabile (anche per le dimensioni della plancia e la forma dei martelletti) e tuttavia il controllo sui propri pezzi e il loro movimento non è ancora sufficientemente accurato da poter applicare strategie effettive; si ha piuttosto la sensazione di non poter controllare il gioco,

né di poter migliorare ulteriormente. Il che lo relega nel reparto dei giochi da giocatori occasionali o da famiglie, se non fosse che la struttura è delicata (o meglio lo è il telo che viene preso a martellate) e quindi non è giocabile con bambini piccoli. Ottimo per farsi due risate ogni tanto, magari con la copia di un vostro amico (considerato anche il costo, che si aggira intorno agli 85 euro).



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

MDM





Light Speed

di James Ernest, Tom Jolly; Cheapass Games, Portal, 2003
[2-4 giocatori; 10 minuti]

I giochi della Cheapass sono famosi per la loro filosofia: pagate per l'idea, i componenti essenziali e nient'altro, ovvero non pagate per pedine e pezzi comuni che potete recuperare da un altro gioco e riutilizzarli. E questo Light Speed, oltre alla firma del fondatore della Cheapass (James Ernest) porta quella di Tom Jolly (WizWar rappresenta bene la sua produzione ludica).

Cosa troviamo nella ziplock, oltre alle istruzioni? Due carte meteorite, che vanno messe in mezzo al tavolo e dieci carte astronave per ogni giocatore. Su queste carte trovate un valore di iniziativa (un numero da uno a dieci), dei pallini rossi che indicano la resistenza, dei laser (linee che partono dalle astronavi, di tre differenti tipi di potenza) e degli scudi (linee sui bordi della carta). Vanno recuperati dei segnalini per indicare i danni (un colore per ogni giocatore) e quindici segnalini di un colore diverso dagli altri da mettere sul meteorite per indicare i minerali che verranno raccolti.

Light Speed è un gioco in tempo reale (ovvero senza turni). Ogni giocatore mischia il suo mazzetto e al via tutti piazzano le proprie carte sul tavolo, una alla volta (potete farla scivolare ma non appena lasciate la carta non può più essere ripresa o spostata). Il primo che finisce dichiara "Stop" e si passa alla risoluzione. Quindi una partita impiega un minuto per la posa delle carte, e una decina per il conteggio dei punti.

Come si svolge la risoluzione? Tutte le astronavi agiscono in ordine di iniziativa, quindi prima si verificano i laser di tutte quelle a iniziativa uno, poi quelle di iniziativa due e così via. Si

prolungano i laser con l'aiuto di un righello o di un spago, stando attenti a non spostare le carte (per questo è meglio giocare su una tovaglia ed evitare i tavoli lisci) e ogni colpo inferto ad un'astronave è un danno che va indicato con un segnalino, ogni colpo inferto ad un asteroide è un punto vittoria, ovvero si prende un segnalino minerale dall'asteroide e lo si mette sull'astronave; i laser fanno uno, due o tre danni in base alla loro potenza, ma se viene colpito uno scudo, il danno va ignorato. Infine, quando un'astronave subisce tanti danni quant'è la sua resistenza, va distrutta e rimossa dal tavolo (eventuali minerali raccolti non danno punti); chi ha inflitto il maggior numero di danni riceve l'astronave, che varrà un punto (ma se avete distrutto una vostra astronave, il punto sarà negativo).

Al termine della risoluzione, si totalizzano i punti dati dai minerali e dalle astronavi distrutte, e chi ne ha fatti di più vince (in alternativa, si possono conteggiare anche i minerali sulle astronavi distrutte, attribuendoli a chi ha fatto il maggior numero di danni). Tutto qui (naturalmente si possono giocare più partite e totalizzare i punti). Un gioco semplice, veloce, colorato, anche se sembra più un "concetto" che un gioco reale, ovvero, sembra provenire da un'idea improvvisa, e portato a termine nonostante qualche problema evidente.

Ovvero, è un caos quasi incontrollabile. Può capitare in mano una qualunque nave, e in una frazione di secondo si deve decidere dove piazzarla guardando, verso la fine delle carte, una ventina di altre astronavi sparse sul tavolo (ognuna delle

quali ha i propri laser). Naturalmente ha senso piazzarle vicino agli asteroidi, ma una nave che pensa solo a quelli avrà vita breve, soprattutto se ha un'iniziativa lenta. Qualcuno ha anche provato a buttare giù le navi a caso, ma il fatto che di solito finisce prima degli altri significa che ha piazzato tutte le astronavi, e visto che sono più numerose finisce molto spesso con l'autoeliminarsi, ottenendo un punteggio negativo.

Sembra che l'idea originale di Tom Jolly fosse quella di piazzare le carte a turno, il che lo renderebbe un gioco sicuramente più tattico, ma ha il problema che anche qui dipende molto dall'astronave pescata, e che l'ultimo di turno ha un vantaggio evidente.

Light Speed è un gioco sicuramente economico (si può comprare sul sito del produttore per solo 5\$) ma temo che non si adatti bene al gioco in famiglia, per la sua frenesia eccessiva, per di più seguita da dieci minuti di noia durante il calcolo.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



NAND





di Paola "Paoletta" Mogliotti



Monkey See Monkey Do

di Anna De Martino, Dante Maiocchi, Salvatore Russo, Vincenzo Russo; Cranio Creations, 2010
[3-12 giocatori; 20 minuti]

A dispetto del titolo, Monkey See Monkey Do è un prodotto interamente nostrano, ideato dalle menti del team di game design 4G e pubblicato dagli estrosi editori dell'italianissima Cranio Creations.

In questo gioco la propria "destrezza" si sfodera dimostrando di essere degli ottimi mimi.

Monkey See Monkey Do è un gioco incentrato su un mazzo di carte; delle 110 presenti nella scatola 80 sono carte See, cioè rappresentano l'oggetto del mimo e 30 sono carte Do, cioè indicano le "penitenze" inflitte.

Durante il setup occorre selezionare a caso un numero di carte See pari al doppio del numero di giocatori; la partita avrà termine quando questo mazzo finisce, dando modo a tutti di giocare lo stesso numero di turni e rendendo la durata del gioco variabile in funzione dei partecipanti. Oltre a questo, per completare il setup basta collocare sul tavolo tutto il mazzo delle carte Do e la buffa "banana del potere" in gomma piuma.

Una volta stabilito chi sarà lo Scimmione del primo turno si può dare inizio ai mimi! Pescando una delle carte See, lo Scimmione deve imitare ciò che trova rappresentato, potrebbe essere un'azione, come prendere fuoco, innamorarsi o impazzire, oppure un personaggio, come il gangster, il controllore o il dinosauro. Tutti gli altri giocatori, invece, sono impegnati a capire ciò che vuole esprimere lo Scimmione con i suoi gesti e per poter prendere la parola devono accalappiare prima degli altri la banana: chi sbaglia esce dal gioco

fino al prossimo turno, lasciando modo a chi non si è ancora espresso di provare ad indovinare. Il turno termina quando tutti hanno tentato una soluzione ma nessuno ha azzeccato oppure quando qualcuno indovina; in quest'ultimo caso il vincitore della manche si aggiudica due carte Do, una la tiene per sé, l'altra la assegna allo Scimmione di turno.

Queste carte Do hanno i loro pro e i loro contro. L'aspetto negativo è che rappresentano delle posizioni alquanto strane che ogni giocatore dovrà rispettare ogni qualvolta sarà impegnato nel gesto di mimare. Per dare un'idea della scomodità che arrecano, soprattutto considerando che si vanno a sommare mano a mano che si vincono carte, eccone alcune tra le più strampalate: di spalle, in piedi su una gamba, dita nel naso, testa appoggiata sulla spalla del vicino! L'aspetto più allettante, invece, è che rappresentano il modo per vincere: a fine partita ogni carta rappresenta un punto per cui chi ne ha accumulate di più avrà la meglio sugli avversari.

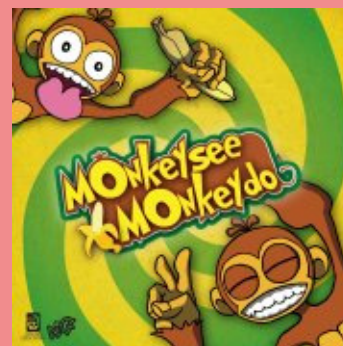
Alle regole base, volendo, si possono aggiungere quelle legate ai "punti banana", rappresentati dai cubetti gialli, che permettono di agire sulle carte, sia quelle Do, facendole scartare agli avversari o comprandole per sé, sia quelle See, aggiungendole al mazzo in modo che la partita duri più a lungo.

Se da una parte queste regole avanzate aggiungono più interazione e competizione tra i giocatori, dall'altra non accrescono molto di più il

divertimento già garantito dalla versione base.

Un gioco semplice, dalle regole immediate, molto coinvolgente e spassoso, soprattutto se si riesce a mettere da parte l'imbarazzo e la soggezione nell'atteggiarsi in modi così buffi e bizzarri. Adatto un po' a tutte le età, ha anche il pregio di essere giocabile da gruppi numerosi, ancora meglio se già affiatati tra loro dato che ci può essere un po' di interazione fisica.

Volendo fare un piccolo appunto, non sempre le immagini dei mimi rappresentate sulle carte sono auto esplicative per cui spesso serve ricorrere al regolamento per interpretarle (a questo proposito i numeri riportati sulle carte sono troppo piccoli da leggere!); inoltre essendoci un numero limitato di carte See il gioco potrebbe non essere così longevo.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



PAOLETTA





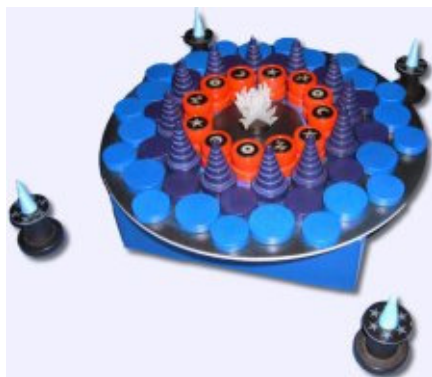
Nacht der Magier

di Kirsten Becker, Jens-Peter Schliemann; Gigamic, Schmidt Spiel, Drei Magier Spiele, 2005
[2-4 giocatori; 20 minuti]

Nacht der Magier, la notte dei maghi. Titolo molto evocativo per questo gioco in lizza nel 2006 per il famoso Spiel des Jahres nella categoria Kinderspiel (giochi per bambini) e vincitore di svariati altri premi in tutto il mondo. Sono piuttosto convinto che la sua fama sia più che altro dovuta all'innovazione apportata non tanto alle meccaniche di gioco come accade spesso ma più in generale dalla novità delle emozioni che la partita riesce a procurare. Nacht der Magier infatti va giocato completamente al buio.

Il piano di gioco è un disco poggiato su un supporto che lo tiene rialzato dal tavolo al centro del quale è praticato un foro. intorno a questo foro vengono piazzati i calderoni, ce ne sono tre per ognuno dei quattro simboli che identificano i maghi in gioco (ovvero i giocatori). I calderoni sono grosse pedine rosse ed intorno a queste vengono posizionate altre pedine, alcune a forma conica (gli alberi) altre costituite da semplici dischi di legno di due dimensioni diverse. A preparazione completata il piano di gioco è completamente riempito da pedine.

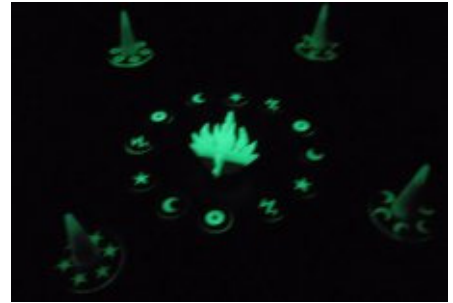
Ogni giocatore sceglie infine uno dei maghi e prende la pedina relativa, un grande cono con un disco alla base ed un simbolo a distinguerlo dai maghi degli altri giocatori.



Il setup a questo punto è completato ed è il momento di spegnere la luce. Il buio deve essere totale. I pezzi in gioco, quasi tutti di colore blu o blu scuro, diventano del tutto invisibili, restano invece molto visibili il centro del tabellone, sul quale è piazzata una fiamma fosforescente, i calderoni con i simboli dei maghi e i maghi stessi (sempre grazie alla loro fosforescenza). A questo punto, dopo un "oooh" di stupore garantito dalla visione del piano di gioco così allestito, in cui i pezzi fosforescenti sembrano fluttuare nel vuoto, si comincia la partita.

Scopo del gioco: spingere un proprio calderone nel centro del tabellone. Sembra semplice ma non lo è; i maghi vanno inseriti dal bordo esterno del tabellone quindi la spinta non agisce direttamente sui calderoni ma su quella massa di dischi che li circonda, modificando quindi la direzione della spinta e rendendo un semplice tentativo di ottenere un movimento orizzontale una sfida davvero incredibile per via della tendenza dei dischi a muoversi in direzioni incalcolabili. Per via del buio, capire quello che avviene sul tabellone è pressoché impossibile, gli unici movimenti apprezzabili sono sostanzialmente quelli del mago e dei calderoni ma capire la precisa relazione tra i due è impresa assai ardua.

Il mago va mosso con estrema cautela e non deve mai, durante il movimento, staccarsi dal piano di gioco. In qualsiasi momento un giocatore può decidere di fermarsi e passare il turno al giocatore successivo ma, molto più divertente, è obbligato a passare il turno quando un pezzo, generalmente uno dei dischi blu, cade dal piano di gioco. Ovviamente è difficile assistere a questo evento con gli



occhi ma il "clack" del pezzo caduto sarà inequivocabile.

Non appena un calderone finisce nel foro al centro del tabellone, evidenziato da un cerchio fosforescente, viene dichiarato il vincitore ossia il mago con il simbolo corrispondente, indipendentemente da chi sia effettivamente riuscito a spingerlo fin lì.

Sia chiaro, il gioco è semplice e non ha gran che da offrire a giocatori adulti e navigati ma credetemi, se avete dei bimbi questo è un gioco da avere, ogni partita è letteralmente un piccolo momento di magia ai loro occhi.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

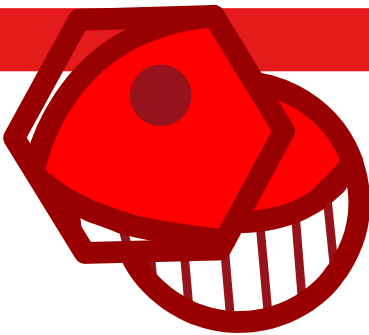
FAB!O

MDM





di Mauro "MDM" Di Marco



Zitternix

di Heinz Meister; Haba, 2000
[2-4 giocatori; 10 minuti]

Zitternix è un altro gioco ispirato allo Shanghai, in cui i giocatori devono rimuovere dei pezzi da una "costruzione" iniziale senza farla crollare.

Come in tutti i giochi della Haba, i materiali sono eccellenti. Aprendo la piccola scatola piatta troveremo: nove bastoncini gialli, nove bastoncini rossi e nove bastoncini blu (della stessa altezza, ma di sezione differente a seconda del colore), un anello di legno e un dado colorato. Per preparare il gioco tutti i bastoncini vengono infilati nell'anello, si sottopone a torsione il fascio in modo che l'anello resti saldamente ancorato ai bastoncini e si appoggia il tutto su una superficie non liscia (tipo una tovaglia).

Il gioco si svolge a turni, in cui i giocatori lanciano il dado colorato e devono estrarre dal fascio un bastone del colore lanciato e conservarlo davanti a sé. Se il giocatore di turno ritiene troppo rischioso estrarre un bastoncino del colore uscito e ha davanti a sé almeno un bastone di quel colore, può decidere di non tentare l'estrazione, ma deve restituire uno dei bastoni del suddetto colore, rimuovendolo dal gioco.

La partita termina quando si verifica una delle due seguenti condizioni:



- Sono rimasti solo tre bastoncini a sostenere l'anello;
- Durante la rimozione di un bastone la struttura crolla, e l'anello di legno tocca il piano di gioco. In questo caso il giocatore che ha causato la fine del gioco è eliminato, e non partecipa alla valutazione finale.

I punti per determinare il vincitore sono attribuiti in base a quanti e quali bastoncini un giocatore ha conservato fino alla fine del gioco: quelli più sottili (gialli) valgono un punto ciascuno, quelli intermedi (rossi) due punti, mentre quelli con la sezione più grande (blu) valgono tre punti.

Zitternix è un gioco molto semplice, che modifica in modo arguto le regole dello Shanghai per evitare ogni sorta di ambiguità nella condotta di gioco (qui non c'è nessun problema se i bastoncini si muovono), mescolando, con l'introduzione dell'opzione di salto

del turno, destrezza, scommessa e un pizzico di strategia: il risultato è un gioco utilizzabile come riempitivo rilassante, come introduzione al gioco per bambini anche giovanissimi, o come ponte fra due o tre generazioni.

Le dimensioni ridotte della scatola e il costo contenuto (intorno ai 15 euro) sono un ulteriore vantaggio.





FAMIGLIE 

OCCASIONALI 

ASSIDUI 

MDM 



La Danza delle Uova

di Roberto Fraga; Haba, 2003
[2-4 giocatori; 15 minuti]



Il tema di uova, polli e galline è un soggetto che ben si adatta ai giochi di destrezza ed è anche molto ricorrente nei giochi prettamente dedicati ai bambini. In questo senso il gioco "La danza delle uova", forse più conosciuto con il nome originale tedesco "Eiertanz", è uno degli esempi più famosi che racchiude entrambe queste caratteristiche.

La scatola che lo contiene, una simpatica confezione delle stesse fattezze e materiale di quelle in cui solitamente vengono conservate le uova commestibili, introduce immediatamente la tematica e la spiritosità del gioco. Aprendola ci si trova davanti, all'interno della dozzina di spazi disponibili, 10 uova gialle, di cui 9 in plastica morbida ed uno in legno, e due grandi dadi da 6 facce.

Il gioco è molto semplice, ad ogni turno viene tirato il dado rosso degli eventi e chi avrà la meglio conquisterà una delle uova. I turni si susseguono in questo modo fino a quando qualcuno non farà cadere una delle uova che ha conquistato, in quel caso gli altri giocatori conteggeranno i loro punti, considerando un punto per le uova in plastica e due per l'uovo di legno; chi ha totalizzato più punti sarà il vincitore.

Gli eventi possibili, uno per ogni faccia del dado, sono i seguenti: replicare il verso giusto in base all'immagine raffigurata (se gallo "chiccirichi!", se gallina "coccodè!"), recuperare un uovo di plastica fatto rimbalzare sul tavolo, acciuffare il dado stesso degli eventi, correre intorno al tavolo e tornare al proprio posto; per ognuno di questi eventi

chi riesce a fare l'azione giusta e prima degli altri si aggiudica l'uovo. Il sesto ed ultimo caso non consente di vincere uova ma al contrario fa rischiare di perderne una se, per sbaglio, confondendo il simbolo raffigurato, ci si mette ad urlare a sproposito "chiccirichi!".

A completare la vivacità di questo gioco ci pensa il secondo dado previsto, quello che indica in quale posto ognuna delle uova conquistate andrà conservata da ogni giocatore fino alla fine della partita, senza farla cadere. Le parti del corpo selezionate sono ovviamente le più spiritose e difficili da controllare come sotto il mento o sotto l'ascella, nella piega del gomito, tra la guancia e la spalla o tra le ginocchia.

Eiertanz è un gioco divertente, adatto a tutte le età e nel caso in cui si cerchi un momento di gioco "spensierato". E' preferibile giocarlo in spazi molto ampi, meglio ancora se all'aperto, per via dei possibili danni che le uova rimbalzanti potrebbero arrecare alle suppellettili in casa! Come ogni gioco della Haba la componentistica è curata e di qualità, a parte un piccolo neo: la confezione è molto simpatica e d'effetto ma essendo di cartone sottile si può rovinare in fretta.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI

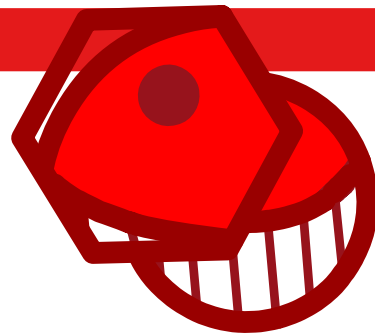


PAOLETTA



LIGA





Elk Fest

di Hermann Huber; Kosmos, 1999
[2 giocatori; 15 minuti]

Schicchera [schic-che-ra] Colpo di indice dato a biglie, tappi a corona, monete o altri oggetti: si ottiene trattenendo con il pollice l'indice piegato e lasciandolo improvvisamente andare acciocché colpisca l'oggetto da scagliare.

Questo almeno è ciò che dice il "Dizionario dei giochi" edito da Zanichelli riguardo al gesto attorno al quale gravita una partita di Elk Fest (o Elchfest o Elkfest o Cariboo a seconda dell'edizione), un gioco di destrezza per due giocatori.

La scatola è piccola e il contenuto davvero essenziale. Due piattaforme in legno e due pedine "alce" in due colori diversi, 6 dischi di legno di colore neutrale (le pietre) ed il regolamento. Essenziale per giocare ma non inclusa nella scatola per ovvie ragioni, una superficie liscia abbastanza grande da consentire di piazzare le due piattaforme una di fronte all'altra ad almeno cinquanta centimetri di distanza (potrà sembrare un dettaglio banale visto che normalmente si gioca su un tavolo ma non appena dovrete scegliere un gioco di destrezza da fare sotto l'ombrellone vi accorgete della differenza).

Le due piattaforme rappresentano le rive opposte di un fiume immaginario che i due alci devono attraversare senza bagnarsi gli zoccoli, ovvero utilizzando i dischi di legno opportunamente piazzati dai giocatori davanti ai rispettivi alci con abili colpi di dita.

Ogni alce parte sulla piattaforma di fronte al giocatore e tenta di raggiungere la riva opposta, ossia la piattaforma dell'avversario. La forma della pedina "alce" è tale per cui l'animale poggia su due soli punti, uno anteriore e uno posteriore, a distanza di un paio di centimetri.

Ad ogni turno i giocatori hanno a disposizione due tiri per colpire una pietra o



due pietre in modo da posizionarle in modo vantaggioso e poi, eventualmente, possono muovere il proprio alce facendolo avanzare di quanto possibile considerando che ad ogni avanzamento si deve dimostrare di poter tenere l'alce perfettamente in equilibrio su due pietre senza che le sue zampe si "bagnino".

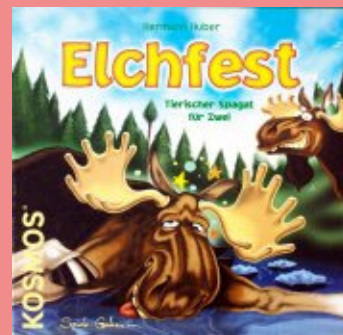
Ogni giocatore comincia con tre pietre che una volta entrate in partita diventano comuni e possono essere usate indistintamente da entrambi i giocatori.

In tutto questo colpire di schicchera possono succedere cose impreviste (dal tiro ma non dal regolamento). Ad esempio tirando si rischia di far cadere un alce se la pietra scagliata colpisce una di quelle su cui poggia uno dei due animali. In questo caso il turno è immediatamente interrotto, l'alce caduto (indipendentemente dal proprietario) arretra fino alla prima posizione valida consentita dalle pietre in gioco ed il giocatore successivo guadagna un tiro extra nel suo turno. Anche quando una pedina colpita finisce fuori dall'area di gioco (cade dal tavolo) il turno termina immediatamente e il giocatore successivo ha diritto ad un turno extra; la pedina è ovviamente rimessa in gioco.

C'è poco da aggiungere se non l'elogio alla durata contenuta della partita (15 minuti

scarsi) per un gioco davvero sempliciotto e piuttosto ripetitivo, con poca tensione e poche decisioni da prendere. Tanto per capirci, a metà partita delle 6 pietre disponibili 4 sono normalmente occupate dagli alci lasciando poca scelta ai giocatori che devono solo sperare in tiri particolarmente abili o particolarmente fortunati per guadagnarsi un vero vantaggio.

Sconsigliato quindi a meno che non lo vogliate utilizzare per insegnare la tecnica della schicchera ai vostri bimbi piccoli, tecnica comunque utile per altri giochi molto più entusiasmanti.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

FAB!O





Castle Knights

di Christian Tiggemann; Haba, 2007
[2-4 giocatori; 10 minuti]

La Haba è nota per la sua serie di giochi da tavolo dedicati ad una fascia di giocatori molto giovane, ma che possono divertire anche i più adulti e rendono piacevole l'esperienza di gioco in famiglia.

Castle Knights non esula da questi fattori e si presenta come un divertente gioco di destrezza in cui i giocatori devono cooperare per edificare velocemente delle torri prima dell'arrivo al castello del Re.

Il gioco si presenta con una serie di componenti di legno che rappresentano le parti di torre da costruire, una clessidra, un mazzo di carte raffiguranti le costruzioni da comporre con i diversi pezzi di legno e la plancia di gioco che è formata dalla scatola stessa del gioco e da un piccolo tabellone con disegnate le caselle che dovrà percorrere Re Battifreddo per arrivare al castello. Manca il pezzo clou del gioco: il montablocchi, che è formato da un elastico con legate quattro cordicelle, e su cui si basa tutta la meccanica e il divertimento del gioco.

La scatola rappresenta il castello ed è suddivisa in tre cortili posti a diverse altezze, i pezzi di torre vanno posti accanto alla scatola, si posiziona la pedina del Re sulla prima casella di partenza del suo percorso, si gira la prima carta, si avvia la clessidra e si parte per la prima costruzione.

Attraverso il monta blocchi i giocatori dovranno prendere i pezzi di torre e costruire in uno a scelta dei cortili del castello la stessa figura rappresentata sulla carta mettendo i pezzi nella stessa sequenza del disegno. Per fare ciò dovranno cooperare per direzionare il



montablocchi sul pezzo giusto, aprire l'elastico per prendere il pezzo e posizionarlo sul cortile o sul pezzo già piazzato cercando di completare la costruzione entro il tempo della clessidra, pena l'avanzamento del Re verso il castello.

I giocatori vincono la partita se riescono a costruire tre torri, una in ogni cortile, perdono se il Re raggiunge la porta del castello.

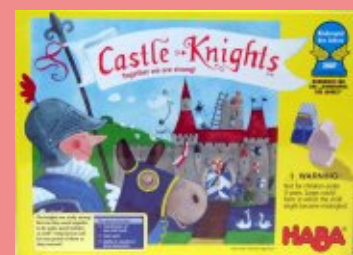
Capirete subito che manovrare il montablocchi coordinandosi tutti all'unisono non è cosa semplicissima, soprattutto in 4 giocatori, contando anche il tempo che incalza che mette fretta nell'eseguire le mosse.

L'azione che ne consegue è un misto di divertimento e frustrazione per i pezzi che inesorabilmente cadranno a un passo dal posizionamento per una mossa azzardata o maldestra di uno dei giocatori.

Il gioco risulta appassionante per tutta la famiglia e la possibilità di

giocare a squadre rende l'esperienza ludica più completa.

Consigliatissimo alle famiglie con bimbi piccoli (dai 4 ai 6 anni) per il facile coinvolgimento che permette anche ai pargoletti di giocare alla pari dei genitori. E sono sicuro che anche parecchi adulti lo giocherebbero volentieri anche senza pargoletti.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

CIACI

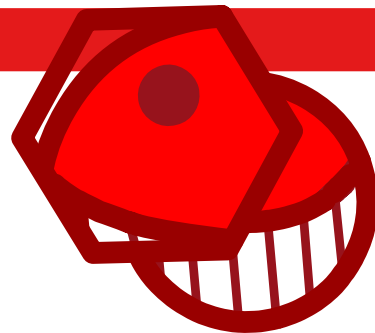




di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Make'n'Break

di Jack Lawson, Andrew Lawson; Ravensburger, 2004
[2-4 giocatori; 30 minuti]



Velocità. Questo serve in Make 'n' Break. E poi colpo d'occhio e sangue freddo. Qualità generalmente in gioco quando il tempo è limitato e qui lo è, uno degli elementi chiave di Make 'n' Break è infatti un timer. Dieci blocchi di legno colorati e ottanta carte obiettivo completano la dotazione essenziale del gioco, corredata anche da un dado con facce numerate da 1 a 3 e da una manciata di gettoni numerati usati per tenere traccia dei punti.

Le carte obiettivo riportano il disegno di una costruzione da realizzare utilizzando i blocchi colorati. A volte il disegno è tutto grigio, significa che i giocatori devono rispettare la forma della costruzione indipendentemente dai colori dei blocchi utilizzati, in altre carte i colori sono indicati e devono essere rispettati con precisione durante la costruzione.

Ad ogni turno i giocatori tirano il dado per determinare la quantità di tempo a disposizione per la costruzione (il timer ha tre impostazioni) e poi cominciano la costruzione pescando una carta e realizzando quanto indicato nel minor tempo possibile. A costruzione completata (la correttezza è controllata dagli avversari) il giocatore può pescare un'altra carta e procedere con una nuova costruzione, questa operazione può essere ripetuta più volte fino a quando si esaurisce tutto il tempo a disposizione ossia fino allo scadere del timer, controllato da uno degli avversari, che decreta la fine del turno.

Ogni costruzione completata con successo vale la quantità di punti indicati sulla relativa carta, il giocatore in turno calcola il suo punteggio, prende



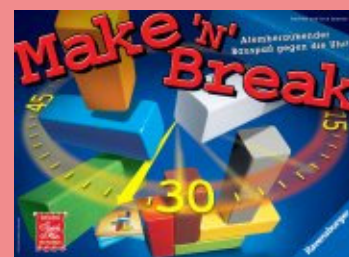
il numero di gettoni corrispondenti ed il turno passa al giocatore successivo.

Non c'è altro. Eppure il gioco è coinvolgente e divertente. A dirla tutta non so spiegarvi perché sulla scatola sia riportato un limite di 4 giocatori, il turno avviene in modo completamente indipendente tra i giocatori quindi il numero di quanti possono parteciparvi è potenzialmente illimitato, anche se bisogna ammettere che lunghe attese prima di poter costruire potrebbero essere alquanto noiose. Altra nota stonata è la presenza del dado, scelta quantomeno discutibile. Ottenere fortunatamente il tempo più alto per più turni durante la partita grazie ad un semplice tiro di dado regala un vantaggio del tutto ingiustificato, molto meglio non usarlo e concordare tempi uguali per tutti o in alternativa tirare ma utilizzare il risultato per tutti i giocatori in ogni round lasciando all'abilità il resto.

Sia chiaro, nessuna di queste due osservazioni vuole togliere nulla a questo entusiasmante gioco che regala

sempre minuti di intenso divertimento. Risate assicurate quindi e magari anche un po' di sana tensione garantita dal timer, capace di rendere difficili gesti che in totale tranquillità sarebbero persino banali.

Perfetto per i bambini ma anche per chiudere una serata in modo divertente tra i più grandi, nella versione base o in una delle molteplici varianti più o meno complesse che sono state messe in commercio.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI

FAB!O





Hamsterrolle

di Jacques Zeimet; Zoch Verlag, 2000
[2-4 giocatori; 30 minuti]

Abbiamo giocato a costruire e distruggere torri, posizionare foglie e rami di albero, impilare improbabili pezzi legno e bilanciare una specie di pizza in bilico su un cono. Cosa vogliamo di più dai giochi di destrezza? Ma una ruota dei criceti è chiaro!

Hamsterrolle sta proprio ad indicare la classica ruota per tenere in forma i criceti sedentari costretti a vivere in gabbiette anguste per il proprio, e dei nostri bimbi, sollazzo; ed è una trovata originale nel panorama dei cosiddetti stacking games. Infatti tra i componenti fa la sua bella figura questa grande ruota intervallata da segmenti di legno a distanza regolare che ne suddividono l'interno in settori su cui i giocatori dovranno posizionare una serie di legnetti di diverse dimensioni e colori in loro dotazione. Chi per primo finisce i suoi legnetti vince la partita.

Ogni giocatore prende un set di legnetti, in quattro si gioca in squadre di due, e dopo aver posizionato il pezzo a forma di cono, che dovrebbe inizialmente dare stabilità alla ruota, a turno si inizia a collocare un pezzo in un settore interno alla ruota. Man mano che i pezzi vengono accuratamente posizionati la ruota inizia a girare e se qualche componente cade viene preso in carico dal giocatore attivo che dovrà tenerseli e cercare di ripiazzarli correttamente.

I pezzi possono essere piazzati nello stesso settore del giocatore precedente solo se sono diversi, oppure nei due settori vuoti successivi, rispettando sempre la stessa direzione di marcia.

A dire il vero il giocatore ha altre opzioni al suo turno oltre a quella di sistemare un pezzo dalla sua mano: infatti può anche decidere che non è conveniente posizionare nuovi pezzi e

può togliere un pezzo dagli ultimi due scomparti e ripiazzarlo correttamente in un altro scomparto.

Quello che la mente umana è capace di inventare per far stare fermi i pezzi ve lo lascio immaginare, complice il fatto che le paretine divisorie dei vari settori tendono a convergere per il fatto che sono inserite dentro una circonferenza, si riescono a creare delle situazioni di incastro davvero notevoli con pezzi che sfidano la legge di gravità e rimangono appesi a testa in giù quasi magicamente.

Inutile dire che anche questo gioco incontrerà il favore degli estimatori dei giochi di destrezza e che è facilissimo proporlo a qualsiasi tipologia di giocatore.

Ottimo per animare serate e post-cene e per coinvolgere anche i più restii a mettersi attorno ad un tavolo a giocare, peccato per il limite di 4 giocatori facilmente aggirabile però con il gioco a squadre. Bisogna dire però che è divertente anche osservare gli altri giocare. Ma ora il criceto cosa farà?





di Fausto "Faustox" Berutti

Milestones

di Stefan Dorra, Ralf zur Linde; eggertsspiele, Pegasus Spiele, Stronghold Games, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]



più punti vittoria viene proclamato vincitore.

La meccanica principale è quella della gestione azioni tramite plancia/rondella in parte personalizzabile. Questo è senz'altro l'aspetto che mi ha maggiormente e favorevolmente impressionato. Ci sono molti modi di sviluppare la propria plancia e non ho ancora giocato abbastanza per poter trarre delle conclusioni sulle possibili strategie: sviluppare un unico tipo di risorsa e procurarsi le altre nello spazio di scambio muovendosi velocemente, oppure acquistare le tessere dei vari lavoratori per poter acquisire tutte le risorse necessarie a scapito di una inevitabile lentezza.

Per contro la seconda metà del gioco, la trasformazione delle risorse in strade, case, mercati e frumento in punti vittoria, non mi ha convinto affatto lasciandomi l'amara sensazione di un clone già visto molte volte dove si cambiano i cubetti per monete e monete per cubetti.

L'idea della rondella personalizzabile è una interessante declinazione di una meccanica oramai consueta e penso che abbia il potenziale per essere riproposta; peccato che in Milestones si sia sciupata l'occasione di farne anche un bel gioco.

Milestones è il nuovo gioco nato dalla collaborazione tra Stefan Dorra e Ralf Zur Linde, edito dalla Eggertspiele.

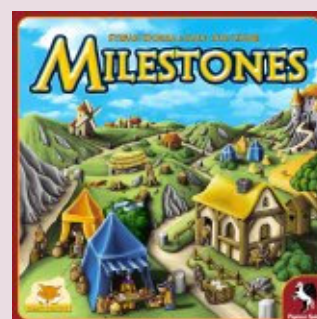
Il gioco viene proposto per 2-4 giocatori, indipendente dalla lingua, con difficoltà media e durata di 90 minuti circa.

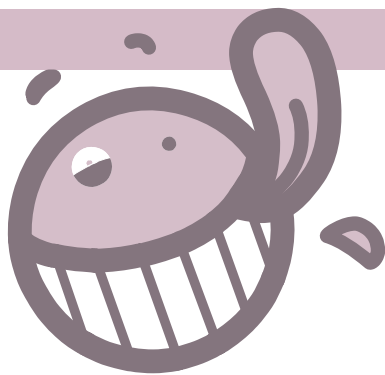
Milestones è ambientato nel Medioevo e lo scopo del gioco è quello di sviluppare un'area, costruendo strade, abitazioni e mercati. Per fare ciò si utilizzerà una plancia personale a mo' di rondella dove la parte superiore, dedicata ai lavoratori, sarà personalizzata dalle scelte dei giocatori, mentre la parte inferiore, dedicata agli scambi e alle costruzioni è fissa e comune a tutti.

Durante il proprio turno, il giocatore compirà due azioni muovendo il proprio pedone a piacere in uno degli spazi della propria plancia: se si fermerà sopra un lavoratore raccoglierà la risorsa indicata dalla tessera, aumentata di 1 risorsa per ogni tessera dello stesso tipo

attraversata durante la mossa, oppure ci si potrà fermare su una delle tessere della parte inferiore della plancia dove si potranno vendere/acquistare risorse o acquistare tessere lavoratori da piazzare sulla propria plancia. Oppure si potranno costruire strade, case o mercati, rifornire questi ultimi e disporli sulla plancia comune di gioco segnando i punti relativi.

C'è poi la casella castello, in cui la fermata è obbligatoria, dove il nostro castellano sempre ingordo di merci e lavoratori limiterà il numero totale delle nostre risorse accumulate e ci porterà via uno dei nostri preziosi lavoratori. L'area viene sviluppata in comune da tutti i giocatori e quando si crea una delle condizioni di fine partita, al totale dei punti accumulati fino a quel momento viene aggiunto il premio di maggioranza per tutti i cinque tipi di lavoratori specializzati nel procurare le corrispondenti risorse: il giocatore con





D-Day Dice

di Emmanuel Aquin; Valley Games, 2012
[1-4 giocatori; 45 minuti]

D-Day dice è un caso singolare. Il gioco è comparso per la prima volta in rete nel 2009 in una versione gratuita da stampare e giocare con l'aggiunta di una manciata di dadi. Il gioco ha spopolato tra la comunità dei giocatori, tanto da convincere la Valley Games ad editarne una versione vendibile utilizzando però una piattaforma di crowdfunding per limitare il rischio dell'investimento. Inutile aggiungere che anche lì il risultato è stato un clamoroso successo.

Ma cos'è D-Day Dice? Tutto questo scalpore è giustificato?

Per prima cosa va detto che DDD è un gioco cooperativo ambientato nella seconda guerra mondiale, più precisamente durante lo sbarco in Normandia. I giocatori sono i soldati che cercano di organizzare in modo rapido ma improvvisato le unità dell'esercito per sferrare un attacco decisivo ad un obiettivo militare nemico.

Nonostante l'uso massiccio di dadi - se ne tirano ad ogni turno 6 per ogni giocatore - il gioco è principalmente un gioco di gestione delle risorse. Ce ne sono 4 in tutto: soldati, specialisti, oggetti e coraggio. Ogni risorsa gioca un ruolo chiave nello sviluppo della partita.

Riguardo ai dadi, i simboli riportati sono uguali per tutti ed identificano sostanzialmente le risorse in gioco (due facce sono dedicate ai soldati, la sesta rappresenta un teschio ed è generalmente un tiro sfortunato perché ogni teschio elimina il risultato di un altro dado tirato).

I dadi sono in tre colori diversi: due rossi, due bianchi e due blu ed oltre al guadagno delle risorse previsto dal loro lancio (si guadagna una risorsa per ogni

simbolo tirato corrispondente) vengono assegnati bonus per ogni combinazione RWB tirata. Una combinazione RWB (red, white, blue) è un tris di simboli realizzato con un dado per ogni colore.

Ruolo chiave è giocato dalle mappe di gioco. Nella scatola ne sono contenute 8, di diversa difficoltà. Le mappe sono divise in settori, le unità avanzano di settore in settore e non possono mai arretrare, rimanere nello stesso settore è consentito per un massimo di tre turni. Sulla mappa una simbologia piuttosto chiara spiega le regole specifiche di ogni settore, in particolare il valore di danni subito, in termini di soldati persi, quando si affronta la fase di combattimento a fine turno. Avanzare nei settori costa coraggio, a volte anche soldati (se si deve attraversare un campo minato per esempio). Le altre due risorse in gioco, specialisti e oggetti, sono usati per reclutare soldati con specifiche caratteristiche che una volta addestrati offrono il loro vantaggio per il resto della partita e oggetti anche questi molto utili ma da scartare una volta utilizzati.

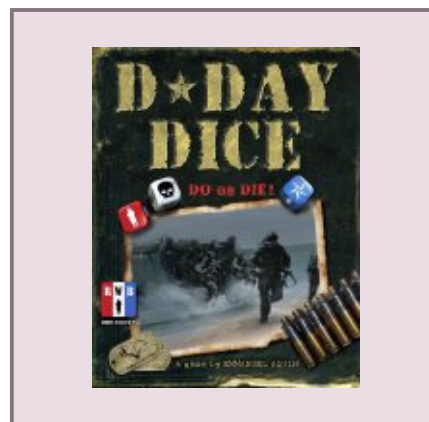
Mentre il gioco procede, i giocatori raccolgono risorse e avanzano di settore in settore partendo dalla spiaggia per raggiungere l'obiettivo, rinforzando sempre più la propria unità con una sequenza di turno fin troppo semplice: si tirano i dadi, si aggiornano i contatori delle risorse guadagnate, si decide se avanzare, si combatte nel settore in cui è ferma l'unità.

Lo schema si ripete fino alla conquista dell'obiettivo finale da parte di tutti o fino alla perdita di un'unità, condizione che decreta la sconfitta di tutti i giocatori.



Ogni decisione può essere discussa tra i giocatori e unità nello stesso settore possono anche scambiarsi risorse in modo da aiutarsi ad affrontare le difficoltà dell'assalto.

Il gioco è ben fatto e non facile da affrontare, un po' di fortuna con i dadi aiuta ma è solo una sapiente gestione delle risorse a garantire la vittoria. Ciò nonostante è un cooperativo e soffre dei limiti di molti cooperativi sofisticati, rischia di diventare un gioco "solitario", ovvero è alta la probabilità che un giocatore più esperto finisca col decidere in totale autonomia le sorti di una partita anticipando e quindi in qualche modo imponendo le scelte migliori da attuare in ogni situazione. Ai giocatori che non disdegnano un solitario da giocare in 15-20 minuti invece lo consiglio vivamente perché la partita si tramuta sempre in una sfida intensa, piena di decisioni da prendere e opzioni da valutare e decisamente ben ambientata.





Seasons

di Régis Bonnessée; Asmodee, Asterion Press, Libellud, REBEL.pl, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti; gioco online: www.boardgamearena.com]



Seasons cala i giocatori nel ruolo di maghi che si sfidano in un torneo della durata di 12 stagioni, accumulando energie elementali per evocare oggetti magici e famigli, nonché procurarsi cristalli; il tutto per massimizzare il proprio prestigio.

I materiali sono di buona qualità: una piccola plancia tonda, utilizzata per registrare l'avanzare del tempo attraverso le stagioni, quattro plancette personali, 100 carte splendidamente illustrate, segnalini in cartone per i quattro tipi di energia, cubetti di legno e 20 bei dadi speciali (4 set, uno per stagione).

Il gioco è diviso in due fasi. Nella prima i giocatori preparano la base del loro grimorio, usando nove carte ottenute attraverso quel procedimento di "draft" portato al successo da 7 Wonders. Queste carte vengono divise in tre gruppi di tre, ognuno dei quali diventerà disponibile con l'inizio di un nuovo anno.

La partita procede a turni, così strutturati: il primo giocatore lancia tanti dadi (del set associato alla stagione in corso) quanti i giocatori più uno. Ognuno sceglie uno dei dadi. In ordine di turno i giocatori eseguono le azioni associate ai dadi, che possono essere: ottenere cristalli; ottenere energia elementale (il cui tipo dipende dal set di dadi lanciati, ovvero dall'attuale stagione); aumentare le proprie capacità di evocazione; pescare una carta aggiuntiva; convertire energia in cristalli (secondo un "mercato" che dipende dalla stagione corrente). Inoltre, indipendentemente dal dado scelto, è sempre possibile giocare carte dalla propria mano, purché si possa pagarne il costo in energia e/o cristalli e la propria capacità di evocazione sia maggiore del numero di carte attualmente sotto il proprio controllo. Le



carte, divise in due categorie (oggetti magici e famigli), hanno svariate abilità che possono attivarsi una tantum, una volta a turno o essere continue.

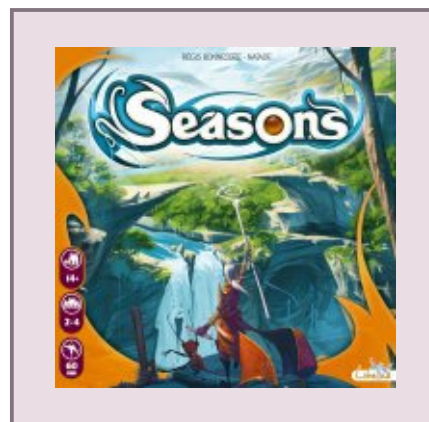
Quando tutti i giocatori hanno concluso il turno, l'indicatore delle stagioni avanza di tanti mesi quanto segnato sul dado inutilizzato, causando eventualmente un cambio di stagione (e quindi l'utilizzo di un set di dadi differente) o di anno (in tal caso si ha anche l'accesso ad un ulteriore gruppo di carte, preparato durante il draft). Alla fine del terzo anno, il valore delle carte evocate, più il valore dei cristalli, meno una penalità per le carte che si hanno in mano permette di determinare il vincitore.

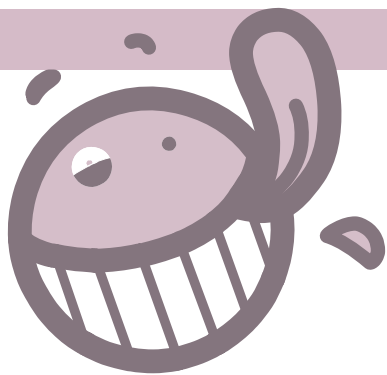
Seasons strizza l'occhio ai giochi di carte collezionabili, e in particolare a Magic: The Gathering, di cui riprende l'ambientazione, parte del sistema di lancio degli incantesimi, nonché il "draft", uno dei formati tipici dei tornei; questo garantisce che il gioco avrà automaticamente la sua schiera di accaniti sostenitori e quella di altrettanto convinti detrattori.

Dalle prime partite, risulta intrigante il ritmo circolare imposto dal mutare delle stagioni; le possibilità di molteplici

combinazioni ne garantisce sicuramente la rigiocabilità, al costo dell'allungamento dei tempi di attesa (sensibili soprattutto in una partita a quattro). La curva di apprendimento è assai ripida: dato che le nove carte iniziali costituiscono in genere più della metà della carte giocate durante una partita, il draft è importantissimo e richiede la conoscenza delle possibili interazioni fra le varie carte. I materiali sono molto buoni, anche se alcune scelte risultano poco ergonomiche (stesso colore per le stagioni e le fonti di energia, plance personali troppo piccole, font sulle carte di dimensioni ridottissime).

Se avrà il successo che secondo me si merita, aspettatevi tonnellate di espansioni, probabilmente sia sotto forma di nuove carte che di nuovi dadi.





Libertalia

di Paolo Mori; Asmodee, Asterion Press, Marabunta, 2011
[2-6 giocatori; 45 minuti]



Spesso, le idee migliori sono le più semplici. E Libertalia nasce da un'idea molto semplice: ai giocatori viene assegnato un pool di carte (identico per ciascuno) con valori numerici da 1 a 30 e abilità variabili, vengono estratti segnalini "tesoro" pari al numero dei giocatori (alcuni con valori/effetti positivi, altri negativi), tutti scelgono contemporaneamente una carta, e ciascuno sceglie quale segnalino tesoro conquistare in ordine, partendo da chi ha giocato la carta più alta.

A bilanciare le cose, il fatto che non solo le carte con il valore numerico più basso sono contraddistinte dalle abilità più forti e positive, ma anche che le abilità dei personaggi con un basso valore numerico si innescano prima, con il risultato di rovinare spesso i piani di chi ha giocato le carte dal valore più alto in maniera disastrosa.

Tutto qui, si chiederanno i nostri lettori? Sì, tutto qui (ok, si giocano 3 manche di cui si sommano i punteggi, ad inizio della prima manche si ricevono 9 carte ma se ne giocheranno 6 ciascuno, quindi nella seconda e terza manche - in cui i giocatori

riceveranno 6 e 6 carte sempre identiche tra i vari giocatori - potrebbero esserci delle leggere differenze nella composizione delle mani dei giocatori dovute a quali carte sono state da loro giocate e quali trattenute).

Il punto è che il gioco, una volta provato, è terribilmente divertente. Le catene di effetti, scelte e risoluzioni possono dare via a esiti finali imprevedibili, con conseguenti esclamazioni di gioia, stupore e/o rabbia al tavolo da gioco. La soddisfazione di aver previsto correttamente le carte giocate dagli altri, quando capita, (ricevendo tutti le stesse carte è possibile, utilizzando un po' di memoria e di intuizione e analizzando correttamente la situazione) è impagabile e ricorda le soddisfazioni al tavolo del Texas hold'em per un bluff ben riuscito oppure per una giocata brillante.

Certo, a volte si sbagliano i calcoli e anche il piano migliore può naufragare disastrosamente grazie alle scelte degli altri giocatori, ma così è la vita, e pure la pirateria da boardgame.

Alla fine, la nostra prima impressione è che si tratti di un gioco semplice, divertente, non poi così incontrollabile e

casuale come i primi pareri negativi sul gioco potrebbero insinuare e ragionevolmente longevo (30 carte, di cui ne vengono giocate 18 su un set di 21 a partita vuol dire un buon numero di combinazioni, sia pure non infinito).

Se ancora non avete capito cos'è Libertalia, pensate ad un mix riuscito tra Citadels, Race for the Galaxy e For Sale, con una grafica molto bella e materiali accettabili. Plausibile come candidato a premi, anche importanti, grazie alla semplicità dell'impianto di regole di base che riesce comunque a sviluppare una complessità di effetti interessante.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Mondo

di Michael Schacht; dV Giochi, Filosofia Édition, Pegasus Spiele, Z-Man Games, 2011

[1-4 giocatori; 20 minuti; gioco online: www.brettspielwelt.de, www.boardgames-online.net]



Ad una prima occhiata questo gioco richiama subito alla mente Carcassonne nella sua versione preistorica, con una grande quantità di tessere quadrate rappresentanti prati, foreste e terreni acquatici da incastrare per formare un paesaggio che abbia senso. In realtà lo svolgimento della partita ha invece molto più a che fare con la parte iniziale di Galaxy Trucker, visto che, in un tempo prestabilito, i giocatori dovranno assemblare le tessere pescate da un cumulo disordinato in centro al tavolo per formare un paesaggio ordinato e, preferibilmente, con certe caratteristiche sulla propria plancia di gioco.

La velocità con cui il tutto deve essere fatto, oltre a essere rimarcata dal timer settato su tempi intorno ai sei minuti, è anche necessaria per acchiappare qualche punto in più terminando prima degli altri e per non affogare nella carenza di tessere che viene a sussistere giocando in quattro verso il termine del tempo concesso, che rende la situazione ancora più "drammatica". Non è raro, infatti, vedere grossi divari di punti fra i vari giocatori e punteggi per manche che oscillano fra i 30 punti e... punteggi negativi (ovviamente parliamo in questi ultimi casi di giocatori che non hanno ancora accumulato la necessaria esperienza nel gioco). Ci sarà però il tempo di recuperare, visto che il gioco si svolge su tre manche.

Sto però correndo un po' troppo ed è il caso che descriva meglio cosa materialmente troverete. La maggior parte delle tessere, bifacciali, quadrate sono divise diagonalmente in due da un lato, mostrando due diversi tipi di terreno fra i 4 del gioco: pianura, foresta, deserto e acqua. Siccome il gioco richiede di formare con le tessere, possibilmente, delle zone chiuse il modo più comodo di usarle è comporre il proprio tabellone con la stessa struttura delle coperte a rombi della nonna, badando alla giusta alternanza fra i colori. Se

poi siete stati distratti nell'alternanza probabilmente vi tornerà utile il retro delle tessere che mostra un paesaggio uniforme di uno dei quattro tipi. Questo lato è però assolutamente neutro e quasi sempre inutile allo scopo di portare punti a casa.

Una terza categoria di tessere contiene invece ben tre tipi di terreno. Queste sembrerebbero concepite per salvare il giocatore che si è messo in difficoltà con una cattiva pianificazione ma, spesso, sono invece loro stesse la causa dei nostri guai, se inserite con leggerezza perché... alterano definitivamente la struttura a rombi che potreste comodamente utilizzare, costringendovi a creare forme strane e non più facilmente controllabili, che vi obbligano a far sempre più uso delle stesse tessere tricolori. Vi assicuro, inoltre, che nella concitazione della partita trovare i 3 colori che vi servono nel giusto ordine è quasi un incubo, rispetto al dover semplicemente cercare una tessera, ad esempio, con deserto e foresta, rintracciabile quasi a colpo d'occhio (se un'anomala richiesta da parte dei giocatori non ne ha procurato una carestia come può succedere giocando a quattro). La presenza di tessere tricolori, d'altro canto, rende possibile creare territori composti da meno di quattro tessere e quindi averne in maggior numero sulla propria plancia. E' una scelta che, il giocatore esperto e competitivo deve prendere in considerazione.

Altri due elementi importanti sono rappresentati su alcune tessere: gli animali, che portano punti e i vulcani, attivi o meno, che portano penalità a coloro che più ne hanno attivi infilati nel proprio tabellone. E' da notare che la maggior parte delle tessere tricolori portano in dote un vulcano attivo.

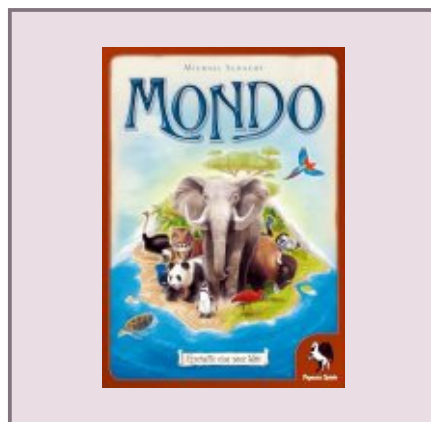
Completano il conteggio dei punti, dopo animali, territori creati, velocità di chiusura della plancia e vulcani le tessere bonus, pescate

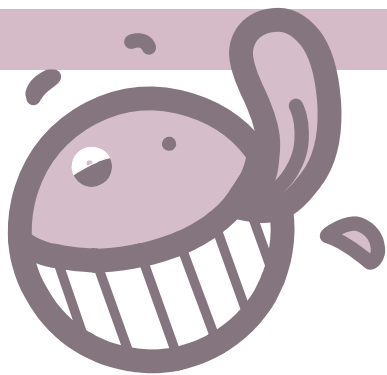


a caso ad inizio manche, che assegnano punti e/o malus a certi giocatori in funzione di certe condizioni: la presenza di una zona contenente più copie di un animale di un certo tipo, la grandezza e la quantità di un tipo di zona, la maggioranza di un certo tipo di animali e via così. Giusto per avere qualcosa con cui mischiare le carte in tavola da manche a manche.

Nella composizione della vostra plancia vi potrà ovviamente capitare di fare degli errori di accostamento, volontariamente o meno. Questi vi porteranno punti negativi a fine manche, oltre ad annullare la bontà dei territori che li includono, che non porteranno i classici due punti.

In definitiva è un gioco veloce e meno banale di quanto sembri che può essere adatto o ostico trasversalmente ad ogni categoria di giocatori: ho visto al tavolo amici giocatori di lunga data che annaspavano davanti ad una plancia dalla conformazione pietosa. Non ho avuto il piacere di provarlo insieme ai miei bimbi e quindi non vi so dare informazioni in merito. Probabilmente sarebbe giocabile lasciando da parte il timer o barando almeno inizialmente sul tempo limite.





Dominant Species: The Card Game

di Chad Jensen; GMT Games, 2012
[2-6 giocatori; 60 minuti]

Il gioco è composto da un mazzo di 120 carte rappresentanti specie delle sei famiglie già utilizzate nel gioco da tavolo (uccelli, mammiferi, rettili, anfibi, aracnidi e insetti) ciascuna con un valore di punti "catena alimentare" e un set di icone rappresentanti gli elementi importanti per le famiglie (carne, semi, acqua, sole, piante e larve) e da 12 carte habitat che rappresentano i luoghi in cui la lotta per la sopravvivenza avrà luogo, ciascuna con il set di elementi che possono essere trovati nell'habitat e una preferenza (rappresentata da bonus e malus in punti dominio) per determinate famiglie di animali.

All'inizio della partita vengono scelti casualmente nove habitat a cui viene aggiunto l'habitat finale, ovvero il mare, le due carte scartate vengono rimesse nella scatola senza essere guardate; viene rivelata la prima carta (su cui si giocherà nel turno corrente) e la seconda (per permettere un po' di pianificazione rispetto al turno successivo). Ogni giocatore pesca sette carte e il gioco comincia.

A turno, ogni giocatore ha la possibilità di giocare una carta davanti a sé (applicando eventuali effetti ulteriori) oppure passare, nel qual caso non potrà più rientrare nel gioco fino alla fine del turno corrente; il turno si conclude quando tutti i giocatori passano oppure un giocatore è costretto a passare dal fatto di non avere più carte; alcune carte permettono di "sopprimere" altre carte già presenti sul tavolo, riducendone sia il valore sia il numero di elementi presenti; se una carta già "soppressa" subisce una seconda "soppressione" viene eliminata.

Quando il turno è finito vengono sommati i punti "catena alimentare" di ciascun giocatore e quello con il valore più alto (o tutti quelli a pari punti) ottengono tanti

punti vittoria quant'è il numero del turno in corso e acquisiscono un punto sopravvivenza; fatto ciò si verifica il giocatore (o i giocatori) che ha la maggioranza per ciascun elemento presente sulla carta habitat e questi ottiene tanti punti quant'è il numero di simboli corrispondenti presenti nell'habitat in cui si sta

giocando. Dopo aver attribuito i punti vittoria ogni giocatore pesca due carte e comincia il turno successivo.

L'ultimo turno varia leggermente perché il mare mostra tutti sei gli elementi richiesti (per cui verrà calcolata la maggioranza per ciascuno di essi) e perché prima del turno finale ogni giocatore pesca un numero di carte aggiuntive pari ai propri punti sopravvivenza. Dopo il conteggio dei punti alla fine dell'ultimo turno ulteriori punti vengono aggiunti a chi ha più punti sopravvivenza e sottratti a chi ne ha meno; il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

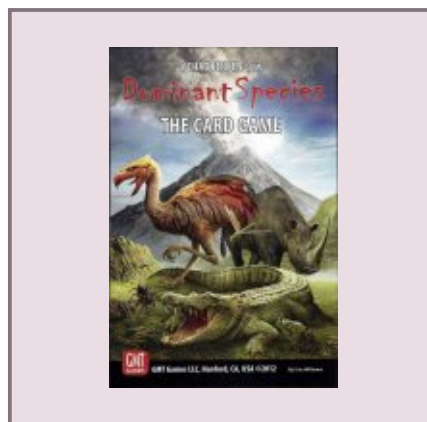
I materiali sono di discreta qualità, al livello delle ultime produzioni GMT, qualche segnalino di legno e carte solide ma sicuramente non indistruttibili. Il regolamento è breve, fluido e piuttosto chiaro e non sembra avere lacune visibili alle prime partite.

Purtroppo però il gioco, pur avendo delle interessanti idee nella distribuzione di punteggi e simboli sulle carte, sembra funzionare piuttosto male; il crescere dei punti attribuiti per ogni habitat rende assolutamente inefficiente competere per i primi habitat perché si consumano carte che



potrebbero essere meglio sfruttate con l'avanzare del gioco (per un numero maggiore di punti); se tutti i giocatori si accorgono di questo il gioco si riduce a una gara a chi pesca meglio in vista degli ultimi turni, se qualcuno non se ne accorge ha molto probabilmente perso. Forse attribuendo fin dall'inizio la possibilità di pescare più carte a chi ha vinto gli habitat precedenti si potrebbe invitare i giocatori alla pugna fin dai primi turni, ma è un'ipotesi tutta da valutare, e soprattutto, forse stava all'autore valutarla.

Potrei concedergli qualche altra partita, nella speranza che la necessità di bilanciare lo sforzo nei primi habitat possa essere la sua forza, invece che il suo limite peggiore, ma sono molto dubbioso.





Castle Logix

SmartGames
[1 giocatore; età: 5-12]

Castle Logix della Smart Games, distribuito in Italia da RedGlove, rientra nella categoria dei solitari di logica e quindi non è propriamente un gioco da tavolo: avendo però una scatola e avendola io aperta più e più volte non credo che parlarne in Onda Ludica sia controproducente. Anche perché è un gioco già appetibile/fruibile da un bambino di 3 anni, cosa non affatto comune.

Come tradizione dei giochi della Smart Games, ed in generale dei solitari di logica (il più famoso di tutti è senz'altro Ora di Punta – Rush Hours – della Think Fun), il giocatore si trova davanti delle situazioni, ovvero dei "problemi", da risolvere.

In Castle Logix i problemi vertono attorno a come sistemare 4 torri e 3 tetti in modo da ricreare in maniera precisa la figura usata come modello. I materiali sono ottimi: legno pesante e massiccio con incastrici grossi e semplici che già un bambino di 3 anni può manipolare in autonomia senza pericolo e senza possibilità di danneggiare il gioco.

Le 4 torri sono di diversa lunghezza – una da 3, due da 2 e una da 1 – e così pure i tre tetti si poggiano su aste di diversa lunghezza – una da 3, una da 2 e una da 1.

Le torri inoltre hanno dei buchi e dei disegni e quindi i possibili schemi e combinazioni sono davvero tanti.

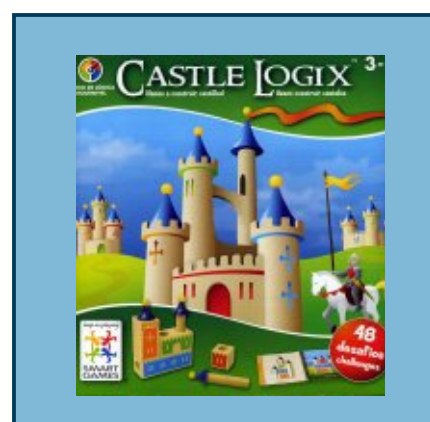
La peculiarità di questo gioco è che le immagini poste come problemi da

risolvere raffigurano sempre e solo la vista "esterna" del castello: come sono disposti i buchi e come le aste dei tetti si incastrano dentro le torri non è affatto immediato.

Come tradizione di questi giochi ci sono vari livelli di difficoltà e, trattandosi di un gioco per bambini, Castle Logix può essere una attività stimolante almeno dai 3 ai 5 anni.

I primi problemi sono davvero semplici e consentono ai più grandicelli di impratichirsi con i pezzi; man mano che si procede nel libretto ci sono missioni sempre più difficili. Se all'inizio sarà sufficiente capire come il castello deve essere costruito, nel finale occorrerà anche farlo mantenendo l'equilibrio della costruzione e quindi in che sequenza mettere i pezzi.

Sono tanti, per fortuna, i solitari di logica in commercio divertenti per bambini ed adulti ma se cercate qualcosa di davvero specifico ed adatto per i più piccoli non posso che consigliarvi Castle Logix.





Colpo d'Occhio

Reduce dalla solita maratona imposta dall'aggiornamento alla nuova release di iOS ormai giunto alla versione 6 mi appresto a raccontarvi due titoli apparentemente molto lontani fra loro ma a mio avviso in linea con lo

spirito di questo numero senza passare da Angry Birds o Cut the Rope, vuoi per un po' di sano snobbismo, vuoi per il fatto che comunque in una scatola, anche se virtuale, il gioco ci deve pur stare.

Army of Frogs HD

[iPhone / iPad - Sviluppatore: Big Daddy's Creations. – 2-4 giocatori: AI e Multiplayer (pass'n'play e online); lingue supportate: Inglese; Versione testata: 1.22 del 22/07/2011 su iPad; 25,2MB]

No, non si tratta di una iBatracomachia. AoF è un gioco di puro piazzamento, semplice ma non banale e splendidamente realizzato. Ogni giocatore deve fare in modo che in un placido stagno dove le foglie di loto si dispongono in una griglia esagonale, ci siano almeno 7 rane su 10 del proprio colore disposte l'una accanto all'altra senza soluzione di continuità. Durante il

proprio turno il giocatore per prima cosa può spostare una propria rana facendole fare uno o più balzi, poi "pesca" 2 rane a caso dal pool rimanente (quindi non si piazzano necessariamente le rane del proprio colore) e ne piazza una sullo stagno. Naturalmente esistono delle regole di piazzamento che non mi dilungo a dettagliare ma che rendono il gioco interessante. La realizzazione la

definirei assolutamente pulita: le animazioni delle rane, le foglie, i pesci che nuotano, riescono veramente a coinvolgere senza però distogliere il giocatore dalla partita. C'è la possibilità di fare partite in locale con amici e/o avversari con AI incrementale, e via internet tramite Game Center. Il tutto senza fronzoli, pregio o difetto non saprei. Consigliato.

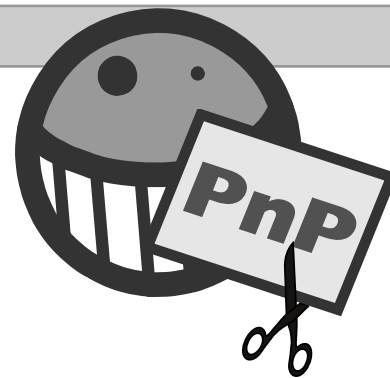
Draw Something

[iPhone / iPad - Sviluppatore: OMGPOP. – 2 giocatori: Multiplayer online asincrono; lingue supportate: svariate compreso Italiano; Versione testata: 1.9.85 del 01/02/2012 su iPad; 19,7MB]

L'editor Zynga clona bene, in questo caso Pictionary non competitivo. Lapidario. Esiste una sola modalità di gioco: online asincrono tramite piattaforma Zynga, niente Game Center, coinvolgendo/convocando i propri amici tramite i social network oppure a chiamata diretta. L'app offre la possibilità di disegnare con una palette di colori limitata e 4 spessori diversi di tratto. L'unico vero scopo è quello di accumulare gettoni che ti permettono di comprare nuovi colori e/o aiuti e/o sfide

particolari a tema. A turno vengono proposte 3 parole di crescente difficoltà 1, 2 e 3 gettoni. Il giocatore che deve indovinare non vede solo il risultato finale ma tutto l'iter creativo dell'opera comprese le cancellature, cosa che ho trovato molto interessante e divertente. Chi deve indovinare non lo farà completamente al buio ma saprà di quante lettere è composta la parola in più non avrà a disposizione la tastiera ma le lettere necessarie mescolate ad altre, il che facilita molto la soluzione.

Poi se indovinate si va avanti altrimenti il gioco termina e si ricomincia. Non c'è di fatto un vincitore e neanche un ranking complessivo, il solo andare avanti con una partita implica un aumento di complessità delle parole proposte, si gioca tanto per giocare. Dimenticavo, si può barare quanto si vuole, nulla vieta di scrivere direttamente la soluzione, lassismo o disperazione?



Three Frogs

di Remo Conzadori
[2 giocatori, 5 minuti]

Ancona un'opportunità per esercitarvi nella costruzione di giochi. In perfetta armonia con il tema del numero, eccovi un titolo che si prepara e si gioca in 5 minuti.

Mauro "MDM" Di Marco

INTRODUZIONE

Le rane devono raggiungere le ninfee nello stagno e disporsi per il canto notturno, sarai tanto abile da metterne tre in fila del tuo colore e vincere la partita?

REGOLAMENTO

Materiali

- 1 Plancia di gioco

I giocatori dovranno inoltre aggiungere

- 6 Fogli di carta A4 in due colori

Preparazione

Stampare e ritagliare la plancia rotonda allegata a questo gioco. Realizzate con i fogli di carta sei rane per ogni colore seguendo le istruzioni riportate a fianco (ricavate da ogni foglio A4 due quadrati di circa 15cm di lato). Disegnate sul dorso di ogni rana un cerchio utilizzando come sagoma una moneta da 1 euro. Mettete le dieci rane fuori dalla plancia, alternando i due colori. Determinate casualmente il primo giocatore e attribuire ai due giocatori il rispettivo colore.

Svolgimento del gioco

Dal primo giocatore, a turni alternati, ognuno deve premere sulla parte posteriore di una delle proprie rane per cercare di farla atterrare su una ninfea.

Per essere valido il tiro, il cerchio sopra la rana deve essere completamente all'interno del cerchio che circonda la ninfea (idealmente le zampe dovrebbero restare all'interno del cerchio, ma una rana più piccola è troppo difficile da realizzare).

Se una ninfea è già occupata nessun'altra rana può rubarle il posto a meno che con il salto non si piazzasse perfettamente sopra di essa e rimanga in equilibrio senza toccare la plancia o altre rane. La

rana che ha perso il posto viene posta dal giocatore proprietario fuori dalla plancia nella posizione che preferisce. In questo caso qualunque posizione (una rana spinge fuori dal cerchio l'altra) assumano le rane sulle ninfee, avviene lo scambio.

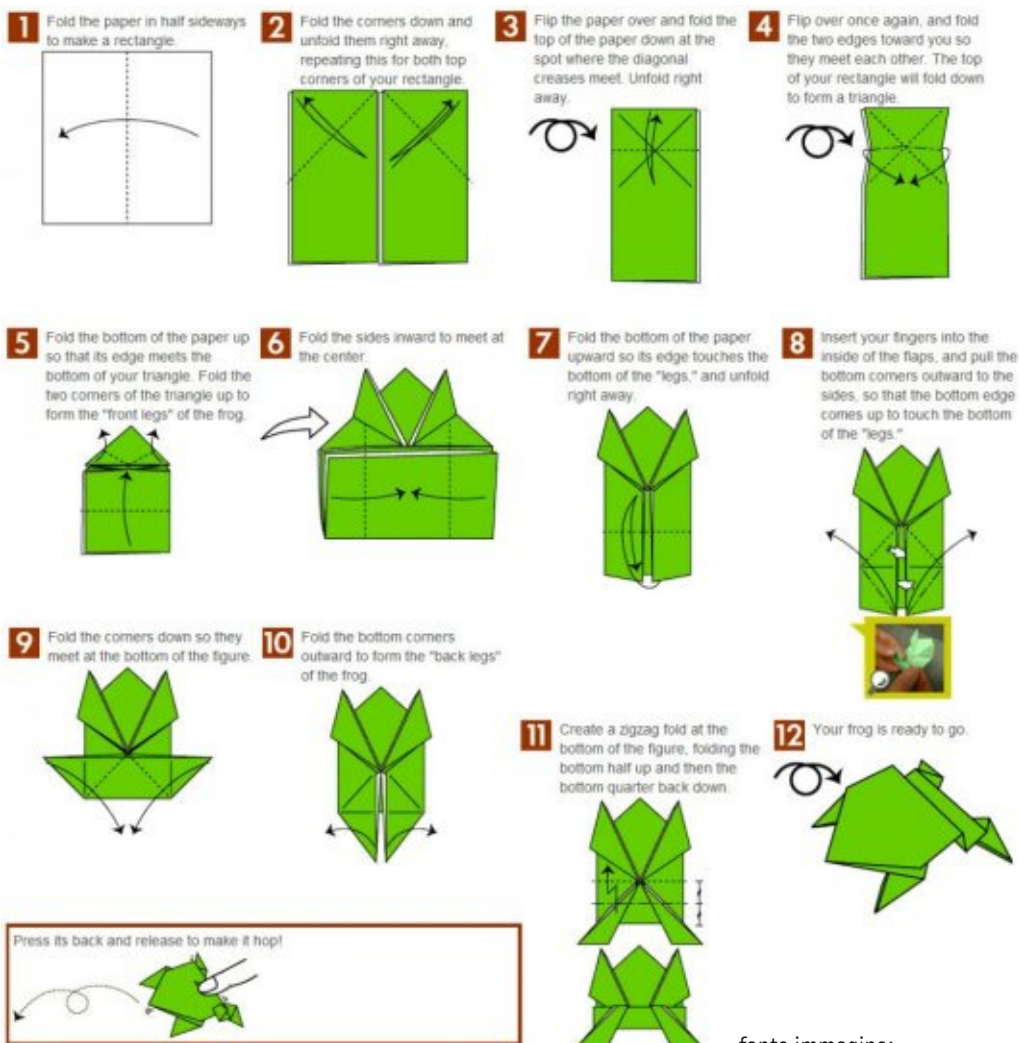
Se durante un tiro, una rana lanciata sposta una o più altre rane da una ninfea senza rimanerci sopra, queste rane vengono rimesse a posto prima del successivo lancio.

Non si può schiccherare la rana sulla plancia di gioco. L'unico movimento consentito è tramite salto.

Fine del gioco e vincitore

La partita termina quando tutte le ninfee sono occupate o quando un giocatore ottiene una fila di tre rane del suo colore. Come nel gioco del tris originale, la partita può terminare patta.

Nota: i giocatori possono liberamente fare del tuning alle proprie rane per migliorarne le prestazioni.



fonte immagine:
deividorigamis.blogspot.com



L'autore Remo Conzadori ringrazia Fabio Di Reto per la collaborazione.



Dov'è Popper quando serve?

Quando ho cominciato a scarabocchiare appunti per questo pezzo ero intimamente convinto che la scorsa edizione della fiera di Essen non fosse stata particolarmente interessante. I numeri però dicevano il contrario. Allora ho approfondito e ho persino avuto la presunzione di poter argomentare previsioni sull'edizione alle porte, ma sono emerse solo molteplici interpretazioni e insieme la difficoltà di propendere per una o per l'altra perché, si sa, un argomento dipende dalla verità delle sue premesse: una falsa premessa può portare a un risultato sbagliato così come dei dati limitati possono portare a conclusioni incorrette. Questa considerazione mi tormenta dal giorno in cui ho avuto l'ardire di raccogliere in un unico foglio di calcolo voti medi, posizioni in classifica e numero dei votanti dei giochi presentati nelle ultime edizioni di Essen nel tentativo di capire tutto un po' meglio.

Ho preso da BoardGameGeek i voti dei cinquanta migliori giochi presentati in ogni edizione degli ultimi dieci anni e per ciascuno ho calcolato la media. Il dato più evidente e sorprendente è che il voto medio, negli anni, è in costante aumento e lo fa con una tendenza così regolare (poco più di un decimo di punto l'anno) da sembrare quasi artefatta. Persino il "nefasto" 2009 si incasella perfettamente in quella curva di tendenza nonostante il miglior gioco di quell'anno, Hansa Teutonica, non si piazzò nemmeno tra i 50 migliori giochi di BGG.

I giochi migliorano allora, gli autori sono sempre più bravi. Ottimo! Ma è davvero così?

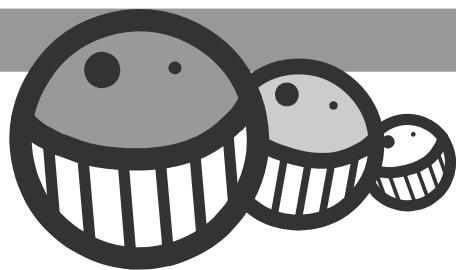
Qualcuno potrebbe obiettare che è solo colpa di buone strategie di marketing tradotte nell'abilità di lanciare giochi sul mercato esagerando sulla loro reale bontà. Giochi "gonfiati" però esploderebbero presto in una bolla d'aria, raccogliendo pareri negativi, la loro valutazione media diminuirebbe progressivamente allontanandoli dalle fasce alte delle classifiche. In questo scenario il numero di giochi di pubblicazione recente dovrebbe essere grande nelle fasce alte delle classifiche e ridursi col retrocedere negli anni, ma i numeri dicono il contrario. Indipendentemente dall'anno i quattro migliori giochi di ciascuna delle ultime cinque edizioni della fiera sono stabili nella Top50 di BGG (fatta eccezione per il 2009 ovviamente).

Allora potrebbe essere semplicemente migliorata l'abilità degli editori nel centrare con più precisione i gusti dei giocatori. Anche quest'affermazione purtroppo è facilmente controvertibile, se non altro osservando la quantità di voti ricevuti dai giochi migliori nelle varie edizioni. Per alcuni è letteralmente un plebiscito, altri sono sostenuti da una ristretta cerchia di giocatori; basti pensare ad Agricola e Brass: stesso anno, entrambi in Top10, il primo con 25 mila voti il secondo con 6 mila. Giocatori dai gusti diversi dunque e conseguente impossibilità di garantirsi il successo concentrandosi sulle preferenze di tutti rischiando di deludere gli uni e gli altri insieme.

Ho pensato anche al bisogno indotto, ossia la capacità degli editori di plasmare le "voglie" dei giocatori sfruttando la potenza del tam tam sulla rete per poi soddisfarle. Ipotesi ardita ma spiegherebbe la posizione di 7 Wonders nella classifica dopo due anni e 16 mila voti.

Nel bel mezzo di tutti questi ragionamenti ecco l'illuminazione. A furia di guardare quei numeri il mio approccio deduttivo è diventato induttivo. Ho creduto di poter ipotizzare un'edizione di Essen un poco migliore della precedente concentrandomi esclusivamente sulla conoscenza dei risultati passati. Grazie Popper! Ora so cosa devo fare. Inutile fantasticare sulle medie e sulle statistiche, io non so nuotare e se non attraverserei mai un fiume profondo mediamente un metro e mezzo nemmeno dovrei fidarmi di giochi con voti mediamente alti. Meglio sperimentare ed essere pronti a tutto per non fare la fine del tacchino pasciuto tutto l'anno che si illude di ricevere il suo lauto pasto anche alla vigilia di Natale. A tenermi su il morale ci saranno le parole di sir Francis Bacon: "i progressi più importanti sono quelli meno prevedibili, quelli che non rientrano nel percorso dell'immaginazione".

Insomma, credo che prenderò la prossima Essen con molta filosofia.



I Giochi di Destrezza

secondo BoardGameGeek (aggiornati al 30/09/2012)

Questa classifica è stata ottenuta estraendo dal database i giochi che rientrano nella categoria Action / Dexterity

1	Crokinole (Pubblico Dominio), Carrom Co., Crokinole World, Ferti, Mayday Games, Mitra, Mr. Crokinole, Willard, 1867 Giocatori: 2-4 Categorie: Action / Dexterity	BGG rank: 35° (media 7,82 - 3792 voti)
2	Pitchcar di Jean du Poël; Ferti, Goldsieber, Historien Spiele Galerie, Lautapelit.fi, 1995 Giocatori: 2-8 Categorie: Action / Dexterity, Racing	BGG rank: 190° (media 7,24 - 4911 voti)
3	Ascending Empires di Ian Cooper; Z-Man Games, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Action / Dexterity, City Building, Civilization, Fighting, Science Fiction, Space Exploration	BGG rank: 283° (media 7,39 - 1217 voti)
4	Catacombs di Ryan Amos, Marc Kelsey, Aron West; Sands of Time Games, 2010 Giocatori: 2-5 Categorie: Action / Dexterity, Adventure, Fantasy	BGG rank: 286° (media 7,34 - 1335 voti)
5	Loopin' Louie di Carol Wiseley; Editrice Giochi, Hasbro, Milton Bradley, 1992 Giocatori: 2-4 Categorie: Action / Dexterity, Aviation / Flight, Children's Game, Movies / TV / Radio theme	BGG rank: 308° (media 7,05 - 3283 voti)
6	Tumblin'-dice di Carey Grayson, Randy Nash, Rick Soued; Alary Games, Ferti, Gryphon Games, Nash Games, 2004 Giocatori: 1-4 Categorie: Action / Dexterity, Dice	BGG rank: 377° (media 7,12 - 1599 voti)
7	Bausack di Klaus Zoch; Competo / Marektoy, Giochi Uniti, Lord Carter, Milton Bradley, Zoch Verlag, 1987 Giocatori: 1-10 Categorie: Action / Dexterity	BGG rank: 443° (media 6,94 - 2151 voti)
8	Gulo Gulo di Jürgen P. Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan; Rio Grande Games, Zoch Verlag, 2003 Giocatori: 2-6 Categorie: Action / Dexterity, Animals, Children's Game, Humor	BGG rank: 445° (media 6,93 - 2137 voti)
9	Pitchcar Mini di Jean du Poël; Ferti, 2003 Giocatori: 2-8 Categorie: Action / Dexterity, Racing	BGG rank: 496° (media 7,07 - 1119 voti)
10	Tier auf Tier di Klaus Miltenberger; HABA, 2005 Giocatori: 2-4 Categorie: Action / Dexterity, Animals, Children's Game	BGG rank: 499° (media 6,91 - 1626 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Ascending Empires
Catacombs
Fantascatti
Dobble
Gulo Gulo
Pitchcar
Bamboleo
Jungle Speed
Polarity
Tumblin'-dice
Climb!
Carrom
Tier auf Tier
Batik
Arbos
Crokinole
Klondike
Pack & Stack
Rythme and Boulet
Loopin' Louie
Jungle Treasure
Micro Mutants: Evolution
X-bugs / Micro Monsters
Bausack / Sac Noir

Halli Galli Extreme
Igloo Pop
Rattlesnake
Karambolage
A La Carte
Villa Paletti
Piratenbillard
Light Speed
Monkey See Monkey Do
Nacht der Magier
Zitternix
La Danza delle Uova
Elk Fest
Castle Knights
Make'N'Break
Hamsterrolle
Milestones
D-Day Dice
Seasons
Libertalia
Mondo
Dominant Species: The Card Game
Castle Logix



www.ilsa-magazine.net

numero 18