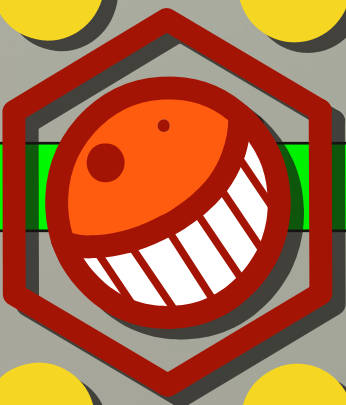


ilsa

#19

informazione ludica a scatola aperta



Spiei 2012



**70 nuovi giochi
provati per voi**

e molto altro...

www.ilsa-magazine.net

informazione ludica a scatola aperta

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

ILSA può essere scaricata **gratuitamente** dal sito internet: www.ilsa-magazine.net
Iscriviti alla nostra **newsletter** e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di ILSA nel quale sarà contenuto l'intero sommario per stuzzicare la tua curiosità.

Le Nostre Rubriche

Non solo scatole

riflessioni sul mondo del gioco da tavolo

Dialogo di gioco

confronto fra opinioni ed esperienze di due giocatori

Giochi a confronto

punti di contatto e differenze fra giochi analoghi

Prime impressioni

sensazioni e commenti basati su poche partite

Momenti di gioco

analisi di strategie, "trucchi" ed aneddoti

Sotto la lente

analisi approfondita di un gioco, curiosità, strategie, pregi e difetti

Onda ludica

idee e materiali per la diffusione del gioco

Oltre i confini

notizie ed interviste dall'estero

Giochi da tavoletta

trasposizioni di GdT per tablet

Con colla e forbici

i giochi print and play di ILSA

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

www.ilsa-magazine.net

redazione@ilsa-magazine.net

REDATTORI

Fabrizio "Linx" Aspesi
Fabio "fablo" Cambiaghi
Andrea "Tanis" Chiarvesio
Alfio Deputato
Mauro "MDM" Di Marco
Maurizio "Raistlin" Favoni
Andrea "Liga" Ligabue
Paola "Paoletta" Mogliotti
Andrea "Nand" Nini
Lucio "Iago" Pierobon
Franco "Ciaci" Sarcinelli

GRAFICA E IMMAGINI

Jacopo "Jac" Ziliotto

IMPAGINAZIONE

Mauro "MDM" Di Marco

IMMAGINE COPERTINA

Andrea Cugini
Kugio@tiscali.it



Hanno collaborato: Fausto "Faustoxx" Berutti, Francesco "Talitrus" Frittelli, David "Deiv" Malagoni, Francesco, "Prometeus" Pessina.

ILSA offre nelle sue recensioni informazioni sulla valutazione personale data al gioco dal recensore e dai redattori che lo hanno provato. Le valutazioni del recensore e degli altri redattori compaiono nel riquadro a fondo articolo. Sempre nel riquadro, sono riportati consigli per tre target di utenza: famiglie, giocatori occasionali e giocatori assidui.

VALUTAZIONE DEI REDATTORI



GIOCO NON PIACIUTO



GIOCO MEDIO



GIOCO PIACIUTO

SUGGERIMENTI PER TARGET DI UTENZA



GIOCO NON ADATTO



GIOCO ADATTO



GIOCO CONSIGLIATO

La rivista non rappresenta una testata giornalistica in quanto non viene aggiornata con cadenza periodica né è da considerarsi un mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62/2001.



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

I copyright 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 Fine

La fine del mondo. Almeno secondo il calendario Maya. Fermiamoci un momento a riflettere se vale ancora la pena fare quello che siamo abituati a fare. Quattro anni fa, la prima volta che ILSA ha proposto lo speciale sulla Internationale Spieltage, la quantità di informazione antecedente la fiera era estremamente limitata, spesso riassumibile in una lista di nomi, autori, stand, prezzi e qualche foto pubblicitaria diffusa dalle case editrici. C'era una ricca anteprima curata da Eric W. Martin sul compianto sito www.boardgamenews.com, ma era a pagamento (circa 20-25 dollari), e quindi in generale poco accessibile. Non è possibile negare che il cambiamento nel quadriennio sia stato drastico: anche senza abbandonare l'italico idioma, il 2012 ha visto innumerevoli anteprime disponibili su svariati blog, siti di associazioni e addirittura negozi online. Una vera e propria valanga di informazioni, per lo più ottenuta dalla lettura dei manuali, dei comunicati stampa o dei siti in lingua inglese. Dato di fatto: quasi tutti quelli che si accingeranno a leggere questo numero, dedicato alla trentesima edizione della fiera, non troveranno sorprese eclatanti. Quello che possiamo offrirvi è, ancora una volta, una selezione parziale, filtrata dai gusti personali della redazione, di giochi effettivamente provati e riprovati nel tentativo di fornirvi qualcosa di più di una parafrasi dei regolamenti.

La fine dell'anno. Almeno secondo il nostro calendario. Tempo di bilanci. Anche nel 2012 siamo usciti con cinque numeri (quattro uscite "regolari" più il numero speciale dedicato alle Fiere): il numero di download è aumentato, sia nella media per numero pubblicato, sia nella media dei numeri speciali. Le due novità introdotte durante l'anno sono stati i giochi Print and Play e la disponibilità della rivista anche come e-book. Riguardo ai primi, non posso non ringraziare tutti coloro che hanno contribuito all'iniziativa, e che si incontrano sull'interessante sito <http://www.inventoridigiochi.it>. Voglio inoltre esprimere la mia gratitudine nei confronti dei lettori che usufruiscono della seconda novità, in quanto contribuiscono a finanziare la rivista. A tale proposito, chiederei a tutti i lettori che preferiscono il formato pdf e che trovano utile o interessante il nostro lavoro di considerare l'opportunità di effettuare una donazione (anche di piccola entità) per il sostentamento della rivista. Se ciascuno dei lettori ci donasse un caffè ogni due numeri (diciamo 3 euro l'anno), ILSA potrebbe funzionare senza assorbire denaro oltre che tempo ai suoi redattori. Infine, sono orgoglioso di segnalarvi l'allargamento della redazione, che vede entrare in pianta stabile due collaboratori di vecchia data: Maurizio "Raistlin" Favoni e Lucio "Iago" Pierobon.

Non voglio tediare ulteriormente, e auguro a tutti una buona lettura, sperando che il contenuto sia, come sempre, di vostro gradimento!

SOMMARIO

Prime impressioni

1969	4
Aeroplanes: Aviation Ascendant	5
Al Rashid	6
Ambra	7
Archipelago	8
Ark & Noah	9
Asgard	10
Autokrator	11
Aztlán	12
Briefcase	13
Card City	14
The Cave	15
Construction Zone & Food Chain	16
CO2	17
Copycat	18
Courtier	19
Crude/McMulti	20
Desperados	21
The Doge Ship	22
Dominare	23
Exodus: Proxima Centauri	24
Fairy Land	26
Fuori di Rotella	27
Ginkgopolis	28
Goblins, Inc.	29
Ground Floor	30
Guildhall	31
Jungle Brunch	32
Karnag	33
Keyflower	34
Kleine Fotosafari	35
Lady Alice	36
Le Havre: Ancora in Porto	37
Legend: History of the 1000 Miglia	38
Le Leggende di Andor	39
La Loire	41
Love Letter	42
Lyssan	43
Mercante	44
Mercurius	45
Myrmes	46
Odville	47
The Palaces of Carrara	48
Pax Porfiriana	49
Polis: Fight for the Hegemony	50
Pyramidion	51
Qin	52
The Resistance: Avalon	53
Riff Raff	54
Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island	55
Ruhrschiffahrt 1769-1890	56
Saint Malo	57
Saggara	58
Shafausa	59
Skyline	60
Slavika	61
Smash Up	62
Snowdonia	63
Suburbia	64
Sunrise City	65
Swordfish	66
Terra Mystica	67
Tzolk'in: il Calendario Maya	68
Uchronia	69
Il Vecchio	70
La Venise du Nord	71
VivaJava: the Coffee Game	72
Western Town	73
Altre Impressioni	74

Momenti di gioco

Hanabi	76
--------	----

Giochi da tavoletta

Alien Frontiers	79
-----------------	----

L'altro editoriale

Masochismo Ludico	80
-------------------	----

In fila per uno

I giochi di Essen 2012	81
------------------------	----



di Mauro "MDM" Di Marco

1969

di Aureliano Buonfino, Andrea Crespi, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino;

Cranio Creations, 2012

[2-5 giocatori; 60-90 minuti]



Per Essen 2012 la Cranio Creations propone un titolo vicino alla loro prima produzione (Horse Fever, 2009).

In 1969 i giocatori sono superpotenze partecipanti alla "corsa allo spazio" che culminò il 20 luglio del 1969 con il primo allunaggio: investono il loro denaro in ricerca, spionaggio e vero e proprio sabotaggio per ostacolarsi nella realizzazione di svariate missioni spaziali.

I materiali nella scatola sono funzionali, ma non particolarmente appariscenti (specialmente le plance dei giocatori e il denaro cartaceo).

Una partita si svolge su sette turni, organizzati in 4 fasi:

1) Fase introiti: i giocatori incassano una quota fissa, dipendente dal turno, e possono spendere un certo numero di punti vittoria per ottenere denaro aggiuntivo.

2) Fase acquisti: in ordine di turno ogni giocatore spende il proprio denaro per acquistare scienziati e/o carte spionaggio. Queste vengono utilizzate nella fase successiva, mentre i ricercatori servono per "personalizzare" le proprie abilità. Ci sono 12 possibili utilizzi: 6 sono modificatori per le missioni (e si piazzano sul "razzo"), e 6 (piazzati sulla "base") permettono invece di alterare le regole a proprio favore (ad esempio, ridurre i costi o rilanciare i dadi). Ci sono ricercatori con abilità differenti (sommano o sottraggono punti vittoria, valgono il doppio di punti ricerca, spiano gli avversari), ed hanno costi diversi.

3) Fase missioni: ogni giocatore a turno può eseguire una nuova missione, diversa da quelle che ha svolto precedentemente. Le missioni sono di quattro difficoltà diverse, ed usufruiscono di un numero differente di bonus razzo. Il giocatore paga il costo della missione, lancia i dadi, utilizza i poteri della base per alterare il lancio, somma tutti i

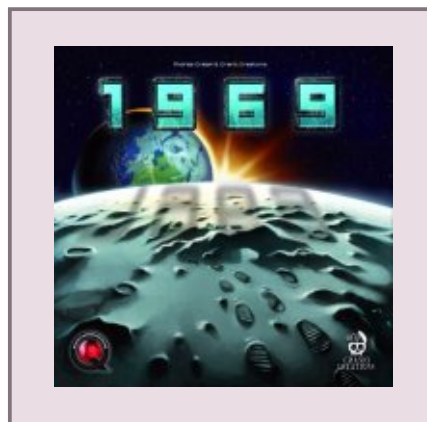


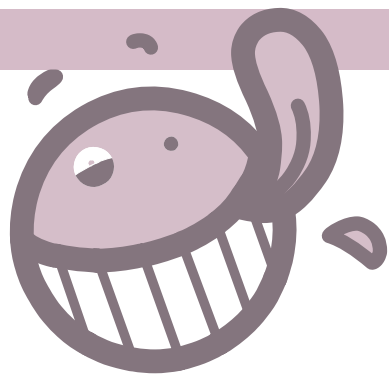
bonus razzo applicabili e ottiene il valore del suo lancio (i punteggi dei dadi sono: +1 su tre facce, 0 su due e -1 sull'ultima). Quindi gli avversari dichiarano il numero di carte sabotaggio che vogliono giocargli contro, lui quelle che gioca a favore. I punteggi di tali carte, opportunamente pesati dalla difficoltà della missione, indicano quanti passi indietro (prima) e quanti passi in avanti (dopo) esegue il razzo. La casella su cui si ferma dà il valore finale della missione. Il giocatore riceve i punti vittoria indicati, meno un punto per ogni nazione che ha già eseguito quella missione. Se la missione completata è stata un pieno successo (il razzo è sull'ultima posizione), il giocatore avanza il proprio segnalino di partenza sulla missione lunare, di fatto accorciandola di un passo.

4) Fine Turno: ogni giocatore contrassegna con la propria bandiera la missione appena eseguita. Alla fine del settimo turno chi ha più punti vittoria vince.

1969 è semplice nella meccanica e si spiega rapidamente. La parte di sviluppo e personalizzazione è organica e molto equilibrata, e permette di perseguire la propria strategia una volta che la si è scelta

(se escludiamo la presenza di spie infiltrate dagli avversari). La parte di sabotaggio, con la contrattazione e il bluff ammessi dal regolamento, è un ingrediente fondamentale. In analogia a Horse Fever, il metagiooco assume in 1969 un ruolo dominante: Kingmaking (il fatto che un giocatore impossibilitato a vincere decida chi sarà il vincitore) e Leader Bashing (la situazione in cui i giocatori effettuano attacchi diretti a chi si trova temporaneamente in vantaggio) sono parte integrante del gioco e bisogna tenerne conto in fase di pianificazione. Divertente, forse un po' troppo lungo. Giocatelo in 3 o 4 giocatori, tutti bendisposti nei confronti di cattiverie e sgambetti.





Aeroplanes: Aviation Ascendant

di Martin Wallace; Mayfair Games, Phalanx Games Polska, 2012
[3-5 giocatori; 120 minuti]



Con *Aeroplanes: Aviation Ascendant*, Martin Wallace ci porta nel periodo di pace intercorso tra le due guerre mondiali, all'alba dello sviluppo della aviazione commerciale. Lo scopo del gioco è quello di sviluppare una compagnia aerea, acquisendo gli aeroplani, gli aeroporti, ed i passeggeri, per sviluppare la linea aerea in Europa e nei continenti limitrofi (Africa e Asia) e farla primeggiare su quella degli avversari.

Il gioco è basato su meccaniche di maggioranza, costruzione di reti, pick and delivery e lancio di dadi e una partita dura mediamente 2 ore. Quest'ultima meccanica è sicuramente la più controversa e farà storcere il naso agli amanti del controllo totale.

Il gioco è scandito dal passaggio di tre ere la cui durata è scandita dalle azioni dei giocatori.

Durante il proprio turno il giocatore deve eseguire una delle 5 azioni previste dal

regolamento e quando non è possibile eseguire un'altra azione i giocatori pescano una moneta da 1 sterlina. Terminato il turno il primo giocatore lancia un dado che determina il nuovo primo giocatore. Esaurita la scorta di 8 sterline viene attivata la fine di un'era dove vengono valutate le maggioranze di aeroporti in Europa, Africa e Asia nonché i profitti delle linee aeree ed assegnati i punti relativi. Può quindi iniziare un'era successiva e al termine della terza era il giocatore con più punti vince. Punti extra vengono assegnati anche da alcuni tipi di aereo e da alcuni passeggeri.

Per sviluppare la nostra linea aerea dovremo piazzare degli aeroporti e per poterlo fare dovremo lanciare tre dadi e superare un valore determinato dalla difficoltà del tragitto. Il lancio dei dadi può essere modificato tramite l'utilizzo di alcuni bonus e/o pagando 1 sterlina per ogni punto mancante.

Descritto in questi termini *Aeroplanes* può sembrare un gioco fortunoso, e in parte lo è, tuttavia lo è come lo può essere *Stone Age*, i vari correttivi e bonus permettono di fronteggiare un tiro sfortunato.

L'interattività è elevata specialmente se giocato in 4/5 giocatori, dove è praticamente necessario sostituire gli aeroporti avversari con i propri specialmente in Europa e durante la terza Era. Una attenta pianificazione è necessaria poiché soldi e punti in gioco sono veramente pochi e anche un singolo punticino, spesso diventa fondamentale.

L'aspetto negativo del gioco risiede soprattutto nella veste grafica decisamente troppo spartana per gli standard odierni (decisamente fastidiosi i gettoni moneta stampati su un solo lato) più simile ad un prototipo, che ad un gioco. Inoltre il regolamento contiene qualche imprecisione e zona d'ombra che richiede più di una rilettura, tuttavia una volta compreso il funzionamento, il gioco gira bene senza intoppi.

La scalabilità non è ottimale e personalmente ritengo il gioco dia il meglio in 4/5 giocatori.

Se i dadi non sono un problema per voi, sono certo che *Aeroplanes* vi regalerà due ore intense di gioco e non vi farà pentire della scelta.





di Mauro "MDM" Di Marco

Al Rashid

di Giorgio De Michele, Pierluca Zizzi; Yemaya, 2012
[2-5 giocatori; 90-120 minuti]



Al Rashid, edito dalla neonata Yemaya, proietta i giocatori ai tempi del più grande califfo di tutti i tempi, nel ruolo di potenti famiglie che viaggiano, commerciano ed esercitano la loro influenza sulla corte del potente monarca.

I materiali sono croce e delizia del gioco: bellissimi i pezzi di legno (quelli dei giocatori sono fatti al tornio!), buona la qualità del cartone e le illustrazioni. Evocativo ma illeggibile il font utilizzato sul tabellone e le tessere, così come discutibile la scelta di adottare il corpo 8 per i testi su quest'ultima (considerata anche l'assenza di un player aid che le elenchi e le descriva). Lacunoso e prolisso (per la pressoché totale assenza di figure illustrative) il regolamento.

Le meccaniche che stanno alla base del gioco sono maggioranza unita a piazzamento lavoratori, collezione e poteri variabili dei giocatori.

Una partita dura 5 turni, fatti di tre fasi:
1) Piazzamento: a turno ciascun giocatore piazza un proprio segnalino (ne ha di tre tipi differenti, con diverso valore di influenza) in una delle 13 aree di gioco, rispettando una serie di vincoli.
2) Risoluzione: in ordine di gioco, ogni giocatore, se ha ancora pedine sul tabellone, esegue, nell'ordine che preferisce, due azioni: attivare una delle proprie tessere Titolo e scegliere una qualsiasi area di gioco non ancora valutata (anche se non contiene i suoi segnalini!) per risolverla. Le aree sono di due tipi: territori e palazzi. In entrambi i casi, si determina il valore di influenza di ciascun giocatore e i primi tre ottengono i benefici collegati all'area, in ordine discendente di influenza. I territori forniscono merci (ce ne sono di cinque tipi



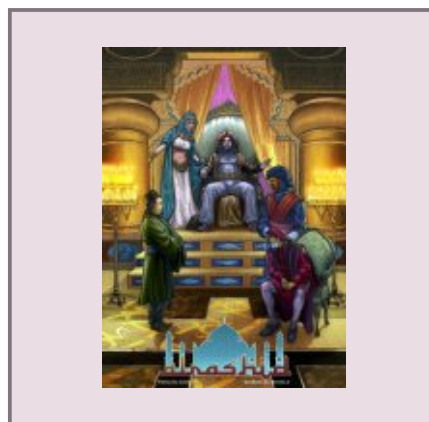
diversi) e lettere di credito. Possono essere occupati da tessere mercenari (distribuite casualmente e coperte ad ogni turno di gioco), e allora è richiesto un combattimento (spendendo sufficienti tessere mercenario precedentemente acquisite). I palazzi permettono di ottenere altri benefici; reclutare un segnalino, prendere tessere Titolo, che danno abilità speciali e vantaggi, acquisire mercenari, modificare l'ordine di gioco, guardare i mercenari che occupano alcune regioni e altro ancora. Tali benefici hanno un costo, pagato in beni, con un sistema che premia la differenziazione: 1 bene vale 1 moneta, 2 beni di 2 tipi diversi 3 monete, e così via fino alle 15 monete, se viene restituito un bene di ciascun tipo. Le lettere di credito permettono di avere uno sconto sulle sole tessere Titolo.

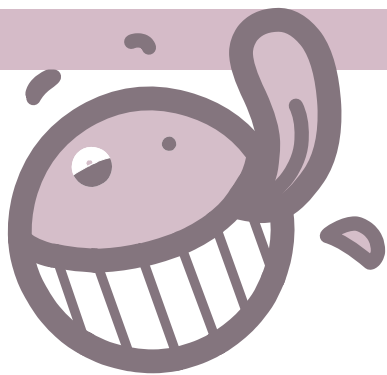
3) Fine turno: vengono riposizionate le merci sul tabellone, piazzati nuovi mercenari, riattivati i titoli dei giocatori.

Alla fine del quinto turno si valutano i punti vittoria, forniti dai segnalini sotto il proprio controllo, le tessere Titolo possedute, più altri bonus e malus ottenuti durante il gioco.

Al Rashid è senza dubbio un gioco da giocatori assidui, profondo, sfaccettato e

impegnativo. La principale innovazione introdotta nel gioco, l'ordine della valutazione delle aree scelta dai giocatori e non in ordine prefissato, amplia notevolmente l'albero delle decisioni e arricchisce l'interazione fra giocatori, che può arrivare a rasentare l'attacco diretto. L'elevata configurabilità delle proprie abilità permette il perseguimento di svariate strategie; l'elevato numero di Titoli e la spigliosità del regolamento (che presenta svariate eccezioni) aggiungono complicazione alla piacevole complessità del gioco. Il numero ideale di giocatori sembra sia 4, per mantenere i tempi di giochi entro limiti ragionevoli anche con "pensatori" al tavolo. Un buon debutto per la Yemaya, anche se sicuramente perfezionabile, almeno in termini di ergonomia.





Ambra

di Tomasz Lewandowicz; REBEL.pl, Uplay.it edizioni, 2012
[2-6 giocatori; 30 minuti]

Ambra è un interessante gioco di costruzione di percorsi. La dimensione della scatola, della mappa e delle tessere è contenuta ed è un aspetto positivo perché man mano che il gioco si sviluppa occorre sempre avere una visione globale che altrimenti sarebbe problematica.

Su una griglia quadrettata ad inizio partita sono disposte tante tessere castello quanti sono i giocatori ed un certo numero di villaggi, rappresentati da dei dischetti di legno. Su ogni castello e ogni villaggio viene posizionato un gettone tesoro. Il set-up iniziale varia a seconda del numero dei giocatori e sono presentate 2-3 diverse possibili scelte.

Ogni giocatore inizierà la partita con 6 tessere in mano (pescate a caso) e una tessera pala.

Le tessere, quadrate, raffigurano le strade che nel corso della partita andranno a connettere castelli e villaggi. Il gioco terminerà quando un giocatore potrà raggiungere, dal proprio castello, tutti i castelli degli altri giocatori e tutti i villaggi. In alternativa il gioco termina quando nessun giocatore ha in mano più di 3 tessere.

Ci sono tessere rettilinee, tessere curve, tessere con incroci a T, con quadrivi ed alcune tessere speciali. Su alcune sono stampate delle frecce che indicano dei sensi unici (tematicamente poco spiegabili ma fondamentali per la meccanica di gioco).

Nel proprio turno si deve giocare una tessera dalla propria mano in una casella che sia raggiungibile dal proprio castello seguendo le strade. Se grazie alla tessera giocata si raggiunge un castello o un

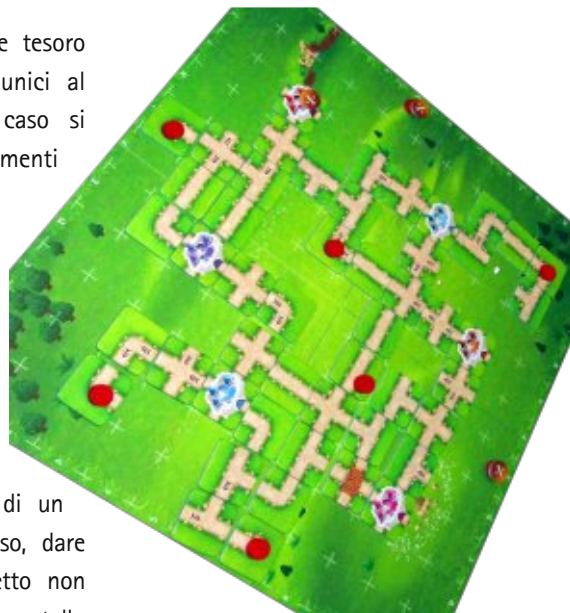
villaggio con ancora un gettone tesoro occorre verificare se si è gli unici al momento collegati, nel qual caso si guadagna il gettone che altrimenti viene scartato dal gioco.

Inevitabilmente nel corso della partita le strade si andranno ad intersecare e quindi la corsa ai gettoni è anche una corsa contro il tempo. Fondamentali in queste prime fasi le tessere con i sensi unici che permettono di connettersi alla rete di strade di un avversario senza, al tempo stesso, dare accesso alla propria. Altro aspetto non trascurabile è il ruolo del proprio castello che di fatto è parte integrante della propria rete di connessioni ma che, per gli avversari, è un punto di interruzione: saper costruire bene la propria rete sfruttando tutte le uscite del castello è una delle chiavi per vincere.

A dare varietà al gioco ci sono poi le tessere pala (sia quella iniziale che ha ogni giocatore sia quelle che uno può trovare nel mazzo), ponti e rotonde (che possono sostituire rettilinei già messi in mappa aprendo nuove vie) e tessere palude (per bloccare gli avversari).

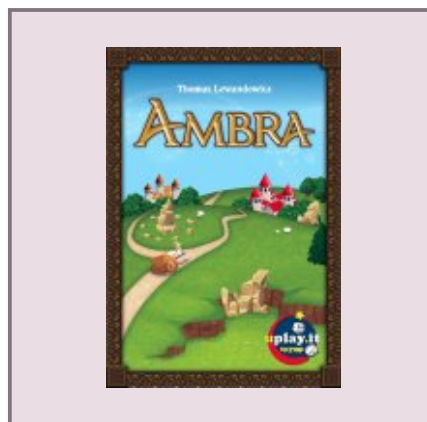
A fine partita ogni castello a cui si è collegati vale due punti, ogni villaggio uno e in più si contano le monete prese.

Veniamo ora alle note dolenti. Il gioco funziona bene ed è divertente ma, per quel che ho visto nelle due partite fatte, è fondamentale disporre almeno all'inizio di alcuni sensi unici perché la vittoria finale viene spesso determinata dal numero di monete recuperate nella prima parte della partita. E' molto importante quali tessere uno pesca anche se non tanto quanto in un gioco come Carcassonne, perché avere



in mano 6 tessere garantisce un certo margine nelle scelte strategiche. Dove il gioco secondo me un po' scricchiola è nei turni finali: essendo un gioco molto strategico con il punteggio completamente evidente il finale, dove si decide spesso la partita, può diventare lungo perché occorre capire l'implicazione di ogni singola tessera aggiunta e contare i punti degli avversari.

Gioco interessante, a me è piaciuto di più in 3 giocatori che in 6. Credo possa essere divertente anche in due dove l'aspetto un po' "scacchistico" del finale risulta senz'altro meno pesante.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Archipelago

di Christophe Boelinger; Asmodee, Ludically, 2012
[2-5 giocatori; 90 minuti]



Senza mezze misure: Archipelago è stato uno dei giochi più "pompati" prima della sua apparizione ufficiale ed ora ne paga le conseguenze perché, pur portando con sé un corredo di meccanismi buoni arricchiti da una grafica all'apparenza superba, non riesce a convincere.

I giocatori, nei panni di coloni, realizzano punti sulla base di carte obiettivo distribuite all'inizio della partita. Gli obiettivi sono segreti ma valgono per tutti i giocatori quindi osservare l'impostazione della partita degli avversari può essere utile per capire il tipo di obiettivo che hanno ricevuto per poter assicurarsi almeno il secondo o il terzo posto. Particolarità delle carte obiettivo è che determinano anche le condizioni di fine partita. Brillante l'idea di dividere le carte obiettivo/fine partita in tre mazzi distinti tra partite brevi medie o lunghe lasciando ai giocatori la possibilità di scegliere a priori la durata della partita.

Altra particolarità del gioco è che la partita potrebbe concludersi senza un vincitore. I giocatori devono infatti realizzare il maggior numero di punti stando sempre attenti a non creare troppo malcontento tra gli abitanti dell'isola. Una apposita tabella che indica la stabilità dell'isola tiene traccia della popolazione e del numero dei ribelli. Se il secondo supera il primo il gioco finisce prematuramente senza vincitori.

A disposizione dei giocatori tre azioni da svolgere ad ogni turno scegliendole tra tredici possibili, sei delle quali dedicate alla raccolta di altrettanti tipi di risorse dal tabellone. Quest'ultimo è di tipo modulare e ben ricrea il sapore dell'esplorazione pur regalando momenti di frustrazione



quando la stessa fallisce per colpa di un esagono inadatto in cima al mazzo.

L'ambientazione è ben ricreata, l'esplorazione fa aumentare le abitazioni e di conseguenza gli abitanti, con loro aumenta la disoccupazione e con essa il malcontento.

Reclutare lavoratori mantiene stabile l'equilibrio dell'isola quindi ma anche consente di raccogliere più risorse da spendere per costruire edifici ma anche per soddisfare eventi che metterebbero a rischio la stabilità dell'isola.

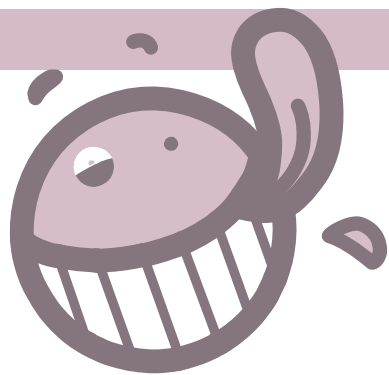
Altre azioni permettono di spostare i lavoratori sul tabellone, raccogliere tasse, vendere o comprare risorse, ciascun tipo con un proprio valore di mercato e con un brillante meccanismo che in caso di scarsità di risorse ne aumenta il costo, in caso di abbondanza lo abbassa, poi crea disoccupati e in caso di sovrabbondanza direttamente del malcontento.

Per finire, e per non farsi mancare proprio nulla, come fase del turno ogni giocatore ha l'opportunità di comprare una carta evoluzione che una volta in gioco offre notevoli vantaggi tra i quali l'essere attivata senza usare un'azione aumentando di conseguenza la quantità di cose che il giocatore può fare in un turno.

Di contro l'eccessiva componente di diplomazia, se usata pedissequamente ovunque ne sia consentito l'utilizzo da regolamento, rischia di allungare inutilmente il brodo senza aggiungere nulla di emozionante, aumentando solo il rischio di premiare inavvertitamente un giocatore rispetto ad un altro e rendendo la partita addirittura noiosa in alcune sue parti come ad esempio la scelta dell'ordine di gioco che non è predeterminabile ma deve essere continuamente contrattata con il giocatore che ha ottenuto il privilegio di essere primo nel turno.

In definitiva tanta carne al fuoco e senza dubbio alcune idee molto originali ma non sufficientemente emulsionate da rendere il gioco giustamente fluido. Bocciato.





Ark & Noah

di Stefano Groppi; ElfinWerks, Placentia Games, Post Scriptum, 2012
[2-4 giocatori; 45-60 minuti]

Dopo averci accompagnati nel mondo della storia dell'arte italiana con Firenze, con il suo secondo titolo la giovane casa editrice Placentia Games si sposta sulla tematica biblica, proponendo questa volta l'arca di Noè come ambientazione della sua nuova creazione, che strizza l'occhio anche ad un pubblico non troppo esperto e ludicamente meno "impegnato".

L'obiettivo per i giocatori è duplice: da una parte contribuire alla costruzione dell'arca stessa e dall'altra collaborare per riempirla con il maggior numero di coppie di animali da mettere in salvo.

Il turno di gioco è incentrato sul meccanismo delle azioni: se ne sceglie una tra le 7 disponibili dopodiché si passa allo svolgimento. Le azioni si possono dividere in 3 tipologie: l'approvvigionamento di risorse (le paratie, la pece, gli animali e il cibo), lo scambio (per spostare paratie già piazzate o modificare la propria dotazione di animali), il dispendio delle risorse accumulate per trasformarle in punti vittoria (costruendo l'arca e imbarcando coppie di animali).

Questa meccanica di scelta delle azioni presenta una particolarità da segnalare, anche se non innovativa, e cioè le opzioni che si attivano danno un beneficio a tutti ma per il giocatore che durante il turno ha selezionato l'azione stessa tale vantaggio è più sostanzioso.

Nella scelta del tipo di azione bisogna tenere conto anche del fatto che ha influenza sia sull'ordine con cui si svolge il turno in corso sia sull'inizio di quello successivo, per questo motivo azioni meno vantaggiose sono state associate a posizioni che consentono di giocare per primi e viceversa.

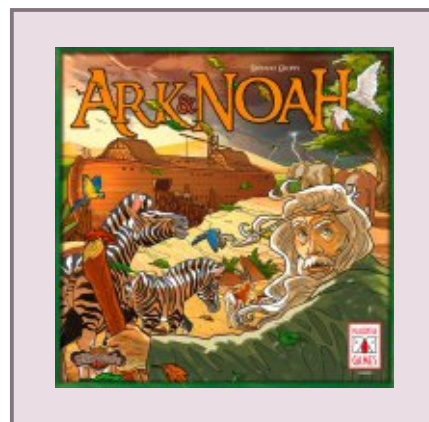
Il cuore dello sviluppo della partita, cioè il momento in cui si realizzano punti vittoria, è legato a due avvenimenti in particolare. In

primis con la realizzazione dell'arca, tramite legna e pece, o con la consegna di cibo; in ognuno di questi casi si ricava un punto per ogni risorsa spesa. L'altra opzione per guadagnare ancora più punti vittoria, invece, è quando si fa salire a bordo dell'arca una coppia di animali. A questo punto la curva che segna il livello di difficoltà del gioco denota una netta impennata perché gli elementi da controllare e di cui tenere conto durante la predisposizione e lo svolgimento di questa mossa sono molteplici. Innanzitutto, sull'arca deve essere stato preparato un ricovero completo della grandezza (= n° di quadretti sulla griglia della plancia) adatta alle dimensioni dell'animale, in più tale ricovero deve essere vuoto o al più occupato da una coppia di animali piccoli, in ogni suo quadretto deve essere presente un gettone cibo e, se è stato costruito sui bordi esterni dell'arca, deve contenere tutti i cubetti pece necessari. Inoltre gli animali devono essere accoppiati, cioè devono essere già in gioco sia la tessera maschio che la tessera femmina, non importa se in mano a due giocatori differenti, basta che chi svolge l'azione ne possieda almeno uno. Chi effettua l'imbarco deve poi anche verificare di aver contribuito alla costruzione di quello specifico ricovero, con la posa di almeno un legnetto del suo colore, e di avere a disposizione i punti imbarco necessari allo scopo. Se tutti questi vincoli sono stati rispettati, allora sarà possibile concludere l'imbarco e totalizzare una buona quantità di punti dato che si



sommano quelli dati dagli animali, indicati sulla destra della tessera, più il numero di peci ed il numero di legnetti del proprio colore presenti nel ricovero. E' chiaro che, con criteri simili, sarà facile regalare punti agli avversari, per questo ogni imbarco di animali andrà ponderato come si deve ed anche riuscire a pianificare bene la costruzione dei ricoveri può fare la differenza.

Un titolo interessante quindi, profondo ma non troppo, con la sua buona dose di strategia, di calcolo ed anche un pizzico di fortuna, se si pensa alla pesca degli animali dal sacchetto. Non proprio perfettamente calzante il suo essere considerato un family game, quindi, se non nel momento in cui si decide di utilizzare la versione semplificata delle regole, spogliando il gioco di alcune complicatezze. Da sottolineare la cura del regolamento e della grafica, in tutti i suoi elementi, e la buona qualità dei materiali.





di Mauro "MDM" Di Marco

Asgard

di Pierluca Zizzi; What's your Game?, 2012
[2-4 giocatori; 90-120 minuti]



La fine del mondo è alle porte! Gli dei stanno per scontrarsi nel Ragnarok, la battaglia finale. Ma c'è ancora tempo per schierarsi al loro fianco, e magari godere dei loro favori. Queste le premesse in Asgard, elaborato gioco di piazzamento lavoratori tramite l'utilizzo di carte.

I materiali del gioco sono buoni, riccamente illustrati da Mariano Iannelli. L'affollatissimo tabellone ospita le oltre 150 tessere, nelle oltre 20 zone di gioco.

Una partita si svolge su cinque turni, a cui segue la battaglia finale. Un turno è strutturato nel modo seguente:

1) I giocatori scelgono segretamente quali delle dieci divinità influenzare durante il turno. Il numero di carte divinità selezionabile è pari al numero di dischi influenza posseduti.

2) A turno i giocatori giocano una carta e piazzano un disco in uno degli spazi vuoti della corrispondente divinità (richiesta o supporto) o nell'area comune di Asgard.

3) A turno i giocatori attivano uno dei dischi precedentemente piazzati, ed eseguono l'azione corrispondente:

- richiesta: il giocatore ottiene due pietre magiche e/o utilizza l'abilità speciale della divinità. Recupera il disco azione.

- supporto: pagando pietre magiche, il giocatore costruisce, su uno dei mondi di Yggdrasil, un tempio in onore della divinità, perdendo il disco azione. Il tempio costruito porta la divinità ad agire sul mondo in questione, fornisce punti vittoria ad ogni turno e fornisce influenza durante la battaglia finale.

- Asgard: il giocatore può arruolare guerrieri ed ottenere dischi influenza, utilizzati per le azioni nei turni successivi oppure per partecipare ad una battaglia su uno dei

mondi (e

recuperare armi e incantesimi).

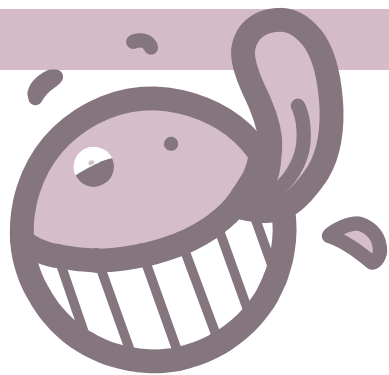
4) Risoluzione delle battaglie. Su ogni mondo in cui un giocatore partecipa alla battaglia si risolve il conflitto (il cui esito dipende dalla forza delle popolazioni/divinità presenti, due tessere estratte a caso e i guerrieri inviati dai giocatori). Vincere una battaglia può essere un'altra fonte di punti vittoria.

Alla fine del quinto turno avviene il Ragnarok, che attribuisce punti vittoria ai giocatori che hanno costruito templi in onore di quelle divinità che vinceranno i singoli scontri sui pianeti. Il risultato può essere influenzato da incantesimi ed armi raccolti precedentemente: il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Asgard è indubbiamente un gioco da giocatori esperti. Il regolamento è complicato, e neanche particolarmente accessibile: siamo già alla terza revisione, scaricabile da BoardGameGeek. Sotto la mole di regole, regolette e tessere spostate da una parte all'altra del tabellone durante una partita, molti aspetti del gioco sono ben fatti e molto interessanti: il compromesso fra avere più azioni per turno o un gettito di punti vittoria, così come la scelta se partecipare alle battaglie (che richiedono

un continuo investimento di dischi per essere sicuramente lucrative) piuttosto che supportare le divinità e costruire i templi pongono al giocatore deliziosi dilemmi. Affascinante la preparazione al Ragnarok e il formarsi di alleanze obbligate nel supporto delle divinità. Ampio lo spettro delle strategie applicabili. Tuttavia, per comprendere appieno il funzionamento del gioco, bisogna essere pronti a gettare le prime due partite: la curva di apprendimento è davvero ripida, e la suddivisione del gioco in due parti non aiuta i principianti. Buono anche il rapporto qualità prezzo (uno dei pochi titoli imponenti che in fiera costasse meno di 40 euro).





Autokrator

di Lefteris Iroglidis; Diachron Games, 2012

[4 giocatori; 90 minuti]

La neonata Diachron Games apre i battenti con una proposta coraggiosa: un euro-wargame giocabile solo da 4 giocatori, incentrato sulle guerre fra Musulmani e Cristiani, nel periodo che va dal VII al XI secolo.

Funzionali i materiali: un tabellone dal look antico, 18 segnalini di legno e 12 carte per ciascuna delle fazioni, alcuni elementi neutrali.

Ogni giocatore controlla 4 eserciti, tre dei quali "mobili" (associati ad un personaggio: Re, Generale, Ammiraglio) ed uno con esclusivi compiti di difesa delle postazioni. A ciascuno degli eserciti è associato un mazzo di tre carte, che ne determinano la forza di combattimento in cinque diversi tipi di "terreno".

Il gioco dura cinque turni, e l'ordine di gioco è prefissato. Per arricchire l'ambientazione storica, i turni sono leggermente differenti tra loro (in termini di bonus aggiuntivi forniti alle fazioni).

Il turno inizia con la pianificazione dei propri eserciti: le 12 carte a disposizione dei giocatori vengono suddivise fra i quattro eserciti, determinandone forza e composizione per l'intero turno. In ordine di gioco, ogni fazione esegue il suo turno, in cui alle mosse dei tre personaggi possono seguire al massimo tre scontri (uno per pezzo): si ha una battaglia se il pezzo arriva con la sua mossa in una regione che non sia sotto il proprio controllo.

Gli scontri avvengono sempre secondo lo stesso schema: i giocatori prendono le carte associate all'esercito coinvolto nello scontro (esiste un mazzo di carte per i terreni neutrali): fra i cinque possibili tipi di terreno, l'attaccante ne sceglie due, e il difensore sceglie fra i due quello su cui avverrà lo scontro. Le carte vengono disposte a faccia in giù, rendendo pubblici i bonus o malus



applicabili. Si valutano separatamente i punteggi relativi al territorio per le tre carte, poi la numerosità totale e il livello di addestramento totale dei due eserciti: chi vince almeno 3 dei 5 confronti (la parità favorisce l'attaccante) vince la battaglia. Segue l'attribuzione dei punti vittoria, la ritirata di uno degli eserciti o la conquista del territorio, l'eventuale aggiornamento dello stato di salute dei condottieri.

Per aumentare la profondità il gioco, ogni fazione ha a disposizione un tesoro, che può spendere per utilizzare abilità speciali che alterano le regole a proprio vantaggio.

Alla fine del quinto turno, ai punti accumulati durante la partita, se ne aggiungono altri per l'estensione del proprio regno e per la quantità di tesoro conservata.

Autokrator è un tentativo di costruire, seguendo un impianto tipicamente german (set di regole semplici, numero di pezzi attivi limitato), un gioco di guerra con una certa attinenza storica. Il suo punto di forza è il sistema di combattimento, che sostituisce il lancio di dadi con la pianificazione ad inizio turno degli eserciti e il sistema che coinvolge la scelta dei

territori, gli scontri puntuali e la valutazione totale degli eserciti. Si tratta di un meccanismo interessante, anche se non è molto chiara quanto sia in realtà "fine" la configurabilità degli eserciti, specie quello in difesa che ha meno possibilità di scelta. Stupisce l'ordine fisso di gioco. Il risultato finale risente della lontananza dei due mondi: alcune meccaniche introdotte per evitare la fuga del più forte sono poco realistiche; i tempi di attesa tendono a dilatarsi, la presenza nel regolamento di negoziazione rischia di vanificare l'impianto rigoroso delle regole di combattimento. Il numero fisso di giocatori è segno di onestà, ma riduce le occasioni di giocarlo.





Aztlán

di Leo Colovini; Ares Games, Heidelberger Spieleverlag, Red Glove, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]



Nella leggendaria terra di Aztlán le tribù lottano per la prosperità e la sopravvivenza. Solo chi saprà gestire abilmente il proprio potere, esercitare la propria forza o la propria grazia nei confronti delle popolazioni più deboli risulterà il vincitore alla fine del gioco.

I materiali del gioco sono piuttosto appariscenti, ma non completamente ergonomici: la bellissima mappa ha territori con forme assai irregolari e frastagliate, e la cui superficie risulta spesso insufficiente ad ospitare i segnalini tribù, che sono belle miniature di grandi dimensioni, e in alcuni casi territori confinanti hanno stesse sfumature di colore.

Il gioco si sviluppa su cinque turni, così strutturati:

1) Fase scelta. I giocatori scelgono segretamente una delle carte potere ancora non giocate (le stesse 6 carte sono in dotazione ad ogni giocatore). Queste determinano la forza di ogni loro pedina e identificano il tipo di territorio bonus. Tutti i giocatori ricevono lo stesso numero di pedine da giocare nel turno.

2) Fase sviluppo. In ordine decrescente di punti vittoria i giocatori piazzano una loro

pedina su un qualsiasi zona abitabile del tabellone e opzionalmente muovono una loro pedina già piazzata da un territorio ad uno confinante.

3) Fase scontro. I giocatori rivelano la carta potere giocata. In ogni territorio che ospita tribù di più giocatori si calcola il punteggio di ognuno (segnalini x valore carta potere). Chi ha maggiore forza decide se rimuovere dal tabellone le tribù degli altri o pescare una carta prosperità (carte che danno punti vittoria o altre abilità). In caso di parità per il punteggio più alto i giocatori interessati convivono, gli altri vengono cacciati e nessuno pesca carte.

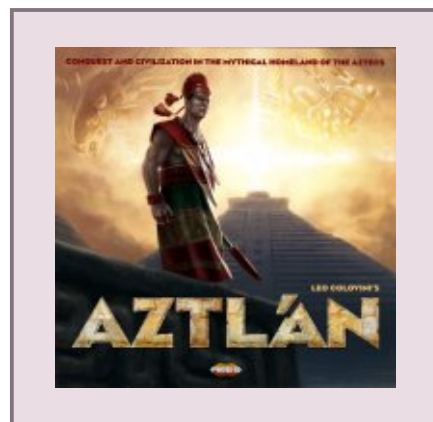
4) Fase punteggio. Ogni giocatore considera i possedimenti che controlla (gruppi confinanti di territori in cui è presente) e riceve i corrispondenti punti vittoria (numero di territori nel possedimento, più il quadrato del numero di territori bonus in esso presenti), purché nel possedimento ci sia almeno un territorio bonus.

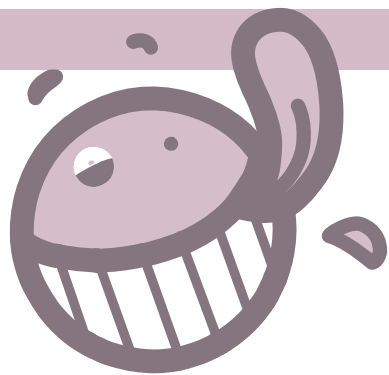
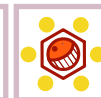
Alla fine del gioco vengono aggiunti al punteggio dei giocatori il valore in punti vittoria della carta potere non utilizzata, nonché i bonus delle opportune carte prosperità.

Aztlán è, nel classico stile Colovini, un raffinato gioco astratto

contaminato da una fonte di aleatorietà. L'impianto delle regole è semplice ed elegante, ed è sicuramente uno dei punti di forza, considerando che il risultato è un gioco profondo e brutale, per come è strutturata la distribuzione dei punti vittoria e il continuo evolvere dei territori bonus. Calcolo, intuizione e bluff sono gli ingredienti fondamentali per avere successo nel gioco. La partita inizia apparentemente in modo semplice, con una fase di acquisizione di territori. Le ere successive richiedono spostamenti e conflitti, ma il numero di piazzamenti e spostamenti è sempre più ridotto. Contemporaneamente, è importantissimo riuscire a capire dalle manovre degli avversari quali sono i loro obiettivi per il turno. In questo impianto molto elegante, purtroppo, male si inseriscono alcune delle carte prosperità. Tutte quelle che forniscono punti vittoria sembrano ragionevoli, in quanto inseriscono una sorta di scambio fra punti vittoria ottenuti dalle carte e punti lasciati agli avversari. Le altre carte (specie quelle che alterano pareggi in vittorie) sembrano invece non armonizzarsi bene.

Tutto sommato un buon titolo di Colovini, se vi piace il suo stile. Altrimenti, non è un titolo che vi farà cambiare idea sull'autore.





Briefcase

di Nikolas Sakaloglou, Sotirios Tsantilas; Artipia Games, 2012
[2-4 giocatori; 45 minuti]

Dopo l'esordio con Drum Roll, gioco di piazzamento lavoratori ambientato nel mondo del circo, quest'anno Artipia Games propone una declinazione dei giochi di "deck building" ambientata nel mondo della finanza.

Il contenuto della scatola è, poco sorprendentemente, una pletora di carte di varie dimensioni: infatti, oltre alle carte che compongono i mazzi dei giocatori (di formato standard), ci sono carte per le risorse (formato mini) e le carte "compagnia" (quadrate), che costituiscono la parte variabile da partita in partita.

Il flusso del gioco è quello tipico del deck building: si giocano le carte che si hanno in mano, si scartano le rimanenti e si ripesca una nuova mano per il turno successivo.

Le carte che compongono il proprio mazzo sono di 4 tipi:

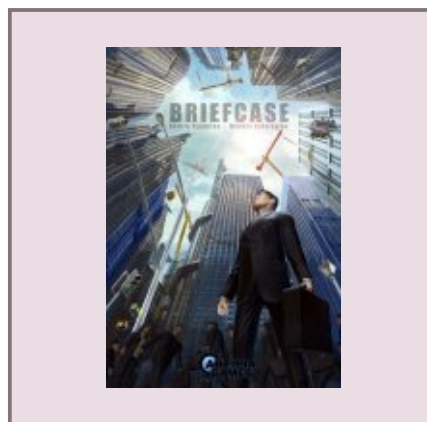
- Acquisto: servono per comprare (purché non siano "bloccate") le carte risorse (che hanno un limite di accumulo) o azienda. Queste vengono poste scoperte davanti al giocatore dal lato inattivo.
- Attivazione: permettono, pagando le risorse, di attivare le carte azienda davanti a sé. Le carte compagnia attivate danno abilità speciali e forniscono nuove carte per il proprio mazzo. Le attivazioni possono essere anche usate per convertire, rimuovendole dalla propria mano, carte Acquisto in punti vittoria.
- Ostacolo: non servono a niente, a meno di non avere aziende che permettono di utilizzarle. Altrimenti, si possono scartare in coppia per spostare i blocchi per l'acquisto da una risorsa ad un'altra o da una azienda ad un'altra.

- Noleggio: permettono di sfruttare le abilità di un'azienda di un avversario, pagando a quest'ultimo metà del costo di attivazione (l'altra metà viene data alla banca).

La partita dura un numero intero di turni (finché uno dei tre criteri di fine gioco viene raggiunto). I punti vittoria si ottengono sommando i valori delle compagnie attivate con quelli comprati convertendo le carte Acquisto; inoltre, 4 risorse valgono un punto vittoria.

L'idea di partenza di Briefcase è indubbiamente interessante: un gioco di costruzione mazzo che utilizza le carte per acquisire compagnie e materiali con cui attivare le prime, per ricevere poteri speciali e carte per il proprio mazzo (realizzando quindi di un deckbuilding "indiretto"). Come molti dei giochi sviluppati grazie alle piattaforme di crowdfunding (Indiegogo), il risultato finale sembra purtroppo non accuratamente testato. Il mazzo iniziale è talmente inefficiente (metà delle carte

sono inutili Ostacoli!) che il primo fortunato giocatore che pesca una buona combinazione spesso prende il largo. Le carte blocco, che dovrebbero aumentare l'interattività del gioco, sono quasi del tutto inutili vista la quantità di carte non funzionali di solito presenti nella propria mano. Molto discutibile la scelta di privare del 20% delle carte compagnia (riducendo la rigiocabilità del titolo) gli acquirenti che non hanno supportato lo sviluppo ma acquistano il prodotto finito. Così come è, Briefcase è solo una buona idea male sviluppata.





di Andrea "Liga" Ligabue

Card City

di Alban Viard; Ludibay, 2012
[1-4 giocatori; 30 minuti]



Se questa fosse realmente una prima impressione il mio giudizio su Card City sarebbe molto positivo: ma dopo 3 partite devo dire che il gioco mi ha impressionato meno e sono emerse, a mio parere, alcune criticità. Card City è un gioco che per certi versi assomiglia ad un rompicapo: i giocatori devono, ognuno per conto proprio, costruire una città rispettando tutta una serie di vincoli che esistono tra i diversi tipi di edificio. Ogni turno i giocatori ricevono due carte edificio che devono collocare al meglio in una ipotetica griglia 5x5.

L'unico aspetto interattivo è nella scelta delle carte: il giocatore di turno pesca tante carte quanto il doppio dei giocatori. Deve poi predisporre una coppia di carte scoperte e le altre in un gruppo, metà coperte e metà scoperte. Il giocatore successivo può scegliere la coppia di carte scoperte o lasciarla al giocatore di turno. Quello a cui rimangono le carte metà coperte e metà scoperte farà la stessa cosa e così via finché tutti i giocatori non hanno due carte. Il sistema funziona bene in 4 giocatori e, nel complesso, anche in tre. Nelle partite a due giocatori questo aspetto vacilla ed essendo, di fatto, l'unica parte in cui c'è interazione e vera scelta il gioco non ne trae certo beneficio.

Una volta ottenute le due carte occorre cercare di disporle nella propria città rispettando le tante regole di posizionamento e magari, dove possibile, facendo scelte nell'ottica di crescita della città.

Ci sono edifici residenziali, commerciali, luoghi di svago, industrie e parcheggi. Due edifici residenziali non possono essere vicini tra di loro e così pure due commerciali. Industrie e residenziali non possono mai essere vicini. Edifici (residenziali o commerciali) dello stesso tipo che nel corso della partita arrivano ad essere vicini formano un unico quartiere. Una volta disposte le due carte occorre vedere se la propria città può svilupparsi. Questo avviene ogni qual volta un quartiere commerciale è a contatto con più quartieri residenziali rispetto alla sua dimensione o quando un quartiere residenziale è circondato da più luoghi di svago rispetto alla sua dimensione. Lo sviluppo è la chiave di volta del gioco e il suo punto di forza. Sviluppare un quartiere significa prendere una carta di quel tipo dalla scatola ed aggiungerla alla propria città, ingrandendo quel quartiere. E' l'unico modo per avere due o più carte residenziali attigue o due o più carte commerciali attigue. I quartieri residenziali danno punti a fine partita e quelli commerciali soldi durante la partita. I soldi servono per poter giocare i luoghi di svago e per comprare eventualmente le industrie. Le industrie servono per fare crescere la città oltre una certa dimensione.

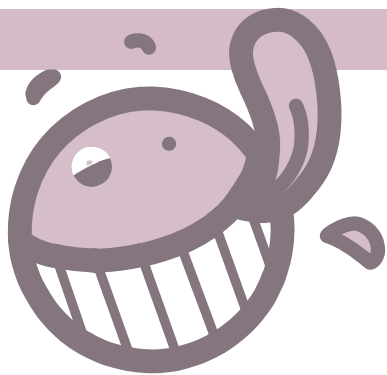


Il meccanismo è molto ben congegnato ma si inceppa se uno non riesce ad ottenere quartieri commerciali. Senza soldi infatti è difficile fare crescere la propria città e i quartieri commerciali nel mazzo non sono tanti: ci si può ritrovare facilmente in un vicolo cieco o bloccati.

Il meccanismo di scelta è intrigante ma alla fine, in una partita a quattro, le carte tenute segrete sono solo 3 sulle 8 pescate, 2 su 6 in una partita a tre: anche potendo scegliere cosa tenere nascosto e cosa no e come fare la coppia con le due carte visibili le proprie azioni sono molto dipendenti dalle carte pescate e non c'è modo di influire più di tanto sulle scelte degli avversari.

Nel complesso però il gioco non mi è dispiaciuto e ha alcune idee interessanti: gradevole come gioco da 4 e 3 giocatori, non adeguato come gioco per due.





The Cave

di Adam Kałuża; REBEL.pl, Uplay.it edizioni, 2012
[2-5 giocatori; 60 minuti]

L'esplorazione è senza dubbio uno dei temi più epici e ricorrenti nelle ambientazioni di un gioco. The Cave lo sposa in senso stretto non solo grazie alla meccanica che vede il tabellone rivelarsi progressivamente durante la partita in funzione dell'avanzamento dei giocatori, ma anche come ambientazione. L'esplorazione di una grotta alla scoperta di tesori da raccogliere, ambienti da fotografare e, non di meno, la sfida a raggiungere le più profonde cavità della terra.

Azioni

Un sistema di movimento a punti consente ad ogni turno di decidere come procedere. Si possono "esplorare" nuove tessere, pescandole dal mazzo ed affiancandole a quella occupata dalla propria pedina e ci si può spostare tra le tessere. Alcune strettoie sono più difficili da attraversare e premieranno con punti l'esploratore che ci riesce, altre saranno specchi d'acqua da attraversare in canotto o nei quali ci si potrà tuffare per recuperare tesori, altre ancora saranno solo meraviglie da fotografare. Alcune saranno semplici cunicoli altre ancora veri e propri strapiombi con cui calarsi utilizzando delle corde.

Ogni azione ha un preciso costo ed in alcuni casi richiede l'uso di particolare attrezzatura.

Attrezzatura

Una delle azioni possibili purché si stia sostando al campo base è quella di riorganizzare il proprio zaino. Ogni giocatore ne ha uno con 8 spazi, la scelta di cosa portare è a discrezione del giocatore. Fotocamera, canotto, bombole e corde, alcune indispensabili per muoversi nella grotta, altre per fare punti



nelle tessere che ne richiedono l'uso specifico. Da non dimenticare infine le provviste, una all'inizio di ogni turno.

Tabellone tridimensionale

In effetti tanto tridimensionale non lo è ma la scelta originale di stabilire quote per le tessere è apprezzabile perché aggiunge un elemento di scelta integrato perfettamente nell'ambientazione. Nello specifico, alcune tessere richiedono di essere marcate con una quota che è sempre un gradino sotto a quella da cui parte l'esplorazione. Superare un gradino è possibile solo grazie ad una corda che una volta utilizzata rimane sul tabellone a disposizione di chiunque decida di passare di lì.

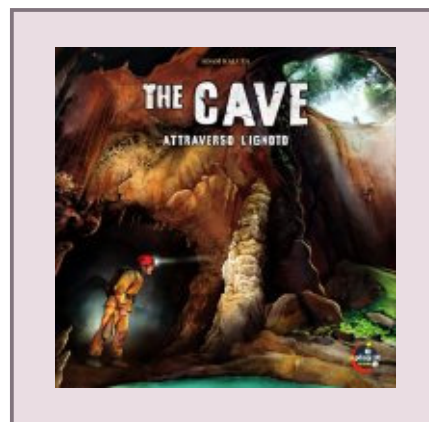
Considerazioni

Superato il fascino che può regalare l'idea di infilarsi nelle profondità della terra in posti mai raggiunti da altri uomini - ambientazione ben ricreata anche grazie alla colonna sonora creata appositamente e da ascoltare durante la partita, ma non obbligatoriamente - il gioco si riduce ad una banale scelta di equilibrio, nell'allestimento del proprio zaino provviste e equipaggiamenti per l'esplorazione, corde comprese. Massimizzare dunque le opportunità di fare punti facendo fronte ad un limite, quello delle provviste da spendere ad ogni turno, che rema contro l'ambientazione

stessa, costringendo ad allontanarsi con cautela dal campo base.

Infine, se è lecito considerare alta la rigiocabilità di un gioco il cui tabellone è modulare ed a sviluppo casuale, è altrettanto vero aspettarsi un gioco molto fortunoso e ve ne accorgete quando il vostro avversario, munito solo di provviste e macchina fotografica, non pescherà altro che "meraviglia sotterranea" (ovvero quelle da fotografare per fare punti).

Peccato anche per i materiali davvero poco funzionali, i gettoni guadagnati durante la partita, pur stampati su fronte e retro, non riportano mai il loro valore, costringendo i giocatori ad un inutile sforzo di memoria o a ricorrere ad un promemoria stampato.





di Andrea "Liga" Ligabue

Costruction Zone

di Oliver Sihiveer; Brain Games, 2012

[2-4 giocatori; 20 minuti]

Dalla Brain Games, nuovo editore proveniente dall'est, quest'anno ad Essen sono arrivati 4 giochi di carte: Construction Zone, Food Chain, Air King e Central Market.

Costruction Zone è uno di questi: una confezione da doppio mazzo per un semplice gioco di 105 carte.

I giocatori sono impegnati nel procurarsi le risorse necessarie per costruire edifici. Ci sono due risorse base, materiali e scartoffie, e 4 risorse avanzate, gru, personale specializzato, e le versioni avanzate di materiali e scartoffie. Ogni turno sono disponibili 3 edifici (dei 21 presenti nel mazzo) che necessitano materiali diversi e 4 carte prese dal mazzo delle risorse base. Nel proprio turno un giocatore pesca due risorse base (tra quelle visibili o la prima coperta del mazzo), se vuole scambia due carte dalla sua mano per una risorsa avanzata e poi, se vuole/può, costruisce un edificio. Risorse ed edifici usati vengono subito rimpiazzati, come avviene in Ticket to Ride.

Man mano che le risorse, base e avanzate, vengono giocate finiscono tutte nella stessa pila degli scarti e quindi, più avanti nella partita, potranno apparire anche risorse avanzate nelle 4 carte "base" disponibili ogni turno.

Pesca due carte, scambia, aspetta. Pesca due carte, scambia, aspetta. Pesca due carte, scambia, prendi un edificio. Il gioco, specialmente in due giocatori, non brilla per dinamicità e divertimento ma la partita a 3 o 4

giocatori diventa invece più interessante. Gli edifici hanno richieste molto diverse tra loro e quindi occorre fare molta attenzione alle carte pescate dagli avversari e a quale dei 3 edifici disponibili stanno puntando. Gli edifici hanno richieste molto diverse: per costruirne uno potrebbero essere necessarie 3 gru mentre per un altro 8 materiali e per un altro ancora un uomo, due materiali, due scartoffie e una gru.

Il gioco, se devo essere sincero, non mi ha impressionato e alla fine, anche nel formato "semplice e da 20-30 minuti", ne ho visti di più divertenti. Quando si gioca in 3-4 le cose un po' migliorano ma se dovessi suggerirvi un gioco della Brain Games non sarebbe Construction Zone.

Food Chain è un titolo del 2009 ma è il gioco della Brain Games che forse mi ha più colpito, anche solo per il tema. I giocatori concorrono nel ottenere carte animale e piante inserendosi nella maniera più opportuna nella catena alimentare.

Nel proprio turno il giocatore può decidere se cacciare, mangiare, ritirare una carta, scambiare carte o passare. Su ogni carta è indicato quali sono le carte di cui può diventare predatore e quelle di cui può essere preda.

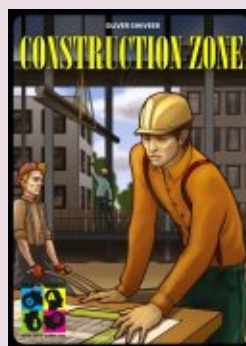
Quando si gioca una carta essa viene contrassegnata con un segnalino del proprio colore.

L'azione che permette di fare punti è quella di mangiare ma questo è possibile ovviamente solo con una carta già in gioco e solo se il proprio

predatore non è a sua volta preda di nessuno ed è il predatore più forte in quella catena.

Il meccanismo è semplice ma il gioco non è banale, anzi. Anche in questo caso la partita a due giocatori è solo la brutta copia della partita a tre/quattro giocatori.

Nelle partite a tre o quattro giocatori è molto importante contendere le prede alla base della catena alimentare che sono quelle che danno più punti vittoria. Visto che possedere segnalini di un avversario (ovvero avere mangiato animali giocati da un avversario) vale punti vittoria è importante anche capire quale è il momento di ritirarsi (meglio scartare un proprio predatore piuttosto che essere mangiato).





CO₂

di Vital Lacerda; Giochix.it, MYBG Co. Ltd., Stronghold Games, 2012
[1-5 giocatori; 120 minuti]

L'autore di Vinhos torna con un gioco che mescola competizione e cooperazione nell'ambito della costruzione di centrali ecologiche per la produzione di energia.

Il gioco si divide in cinque decadi ciascuna suddivisa in un certo numero di turni (da 2 a 5) a seconda del numero di giocatori ed è incentrato sulla limitazione delle emissioni di Anidride Carbonica sul pianeta (cooperazione) e sulla costruzione di centrali non inquinanti che forniscono punti vittoria (competizione). Per poter stabilire un vincitore è necessario che la quantità di CO₂ nell'atmosfera non raggiunga mai il livello di guardia di 500 ppm; in ciascun turno ogni giocatore deve svolgere una delle seguenti azioni: proporre un progetto per un determinato tipo di centrale, attivare un progetto già proposto oppure costruire una centrale da un progetto attivato.

La prima azione, oltre a mettere in gioco un nuovo progetto, fornisce a chi la compie, senza costo, alcune risorse (denaro, tecnologia o scienziati); la seconda, oltre a attivare un progetto, e quindi rendere costruibile una centrale, fornisce ulteriori risorse (denaro, tecnologia, permessi di sfruttamento o una combinazione di questi) al costo di un permesso di sfruttamento; la terza, al costo di denaro e tecnologia fornisce punti vittoria e la possibilità di avere accesso immediato ai permessi di sfruttamento della regione in cui viene costruita.

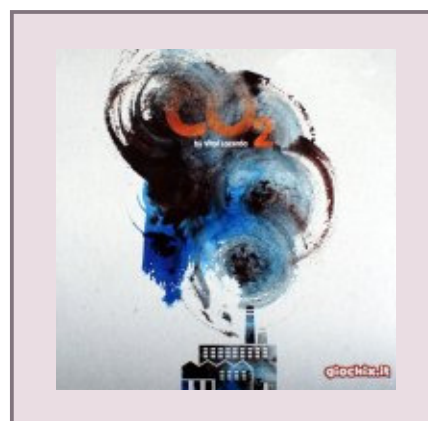
Oltre a una di queste azioni (obbligatoria) nel turno è anche possibile comprare o vendere un permesso di sfruttamento e spostare un proprio scienziato sui progetti (se non già



occupati da altri scienziati), tra un progetto e l'altro o da un progetto a un summit sull'energia; gli scienziati, a un summit o su un progetto, possono permettere l'avanzamento delle competenze scientifiche dei giocatori nei differenti campi energetici, e questo comporta la possibilità di costruire centrali più avanzate (che costano di più ma danno più punti vittoria), di ottenere tecnologia, e permessi di sfruttamento oltre ad un guadagno economico alla fine di ogni decade; all'inizio di ogni decade, in ogni continente che non sia supportato da un numero sufficiente di centrali (pari al numero della decade) viene costruita una nuova centrale inquinante che innalza il livello di CO₂ e avvicina il gioco al fallimento; se questo evento non si verifica, quando il gioco finisce tutti i permessi di sfruttamento vengono venduti e il denaro acquisito viene convertito in punti vittoria che si aggiungono a quelli ottenuti dalla costruzione di centrali, dal raggiungimento di un proprio obiettivo segreto e di una serie di obiettivi pubblici.

La qualità dei materiali è molto buona, sia nel cartone che nel legno; il regolamento è abbastanza chiaro, anche se forse si sarebbe potuto fare di meglio; lascia un po' perplessa la scelta grafica che, pur essendo piacevole alla vista non è del tutto funzionale al gioco.

Il nucleo del gioco è estremamente interessante, in continuo equilibrio tra il dover fare e il cercare di non dare eccessive occasioni agli avversari di ottenere punti vittoria, sempre però tenendo presente la necessità di tenere a bada le emissioni di CO₂ che potrebbero portare al fallimento per tutti; i "fronzoli" del gioco, ovvero summit, carte, obiettivi segreti e obiettivi pubblici e anche il mercato dei permessi di sfruttamento sono decisamente meno interessanti e creano una cortina di fumo che rende l'intero gioco più complicato e difficile da spiegare di quello che sarebbe potuto essere; un passo in avanti rispetto alla quantità di sottogiochi di Vinhos ma non ancora abbastanza per gridare al capolavoro, peccato perché avrebbe potuto esserlo, speriamo in KanBan...





di Andrea "Tanis" Chiarvesio

Copycat

di Friedemann Friese; 2F-Spiele, 999 Games, Rio Grande Games, 2012
[2-4 giocatori; 95 minuti]


Copycat è prima di tutto un'idea geniale, ammessa fin dal titolo e spiegata per esteso nel foglio allegato al regolamento. Estrapolare, con il permesso dei rispettivi autori, la parte migliore di tre giochi molto belli e di grande successo come Agricola, Dominion e Through the Ages, amalgamarle in un tutto coerente, applicare un tema non eccessivamente sfruttato come un'ipotetica campagna elettorale (il tutto a poche settimane dalle elezioni americane). L'idea è assolutamente furba, al punto da sconfinare con il genio. Ma, il risultato finale?

Il gioco indubbiamente funziona, e non potrebbe essere diversamente, dato che incastra pezzi di meccaniche che funzionano molto bene. E' il connubio di un deckbuilding classicissimo come Dominion con un worker placement come Agricola (con azioni extra che compaiono ad ogni turno, ed un numero prefissato massimo di turni di gioco), in cui le carte per il deckbuilding vengono acquistate da una fila di carte con costo base + costo addizionale legato alla posizione nella fila come Through the Ages.

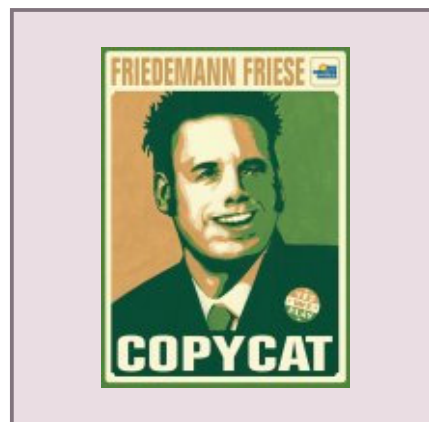
La condizione di fine partita sono o quella di Agricola (maggior numero di punti a fine dell'ultimo turno – in Copycat l'undicesimo),

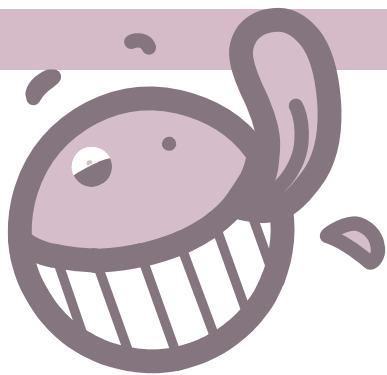
o quelle di Dominion (acquisto di tutte le carte "punteggio" più costose), o una terza (il gioco termina alla fine del turno in cui almeno un giocatore abbia raggiunto 95 o più punti vittoria). Alla fine, comunque, vince il giocatore con più punti vittoria cumulati. Qui il gioco si distacca dalle tre fonti di ispirazione, in quanto le carte del "mazzo" dei giocatori per valere punti devono essere giocate durante i turni (non basta che siano presenti nel mazzo), ed in quanto alcune azioni della fase "worker placement" possono attribuire punti o moltiplicare quelli delle carte giocate nel turno in corso, inoltre le azioni non scelte nella fase precedente ricevono un chip che vale un punto vittoria (tanto per prendere qualcosa anche da Puerto Rico). Aggiungiamo che ad inizio turno l'ordine di gioco è determinato da un'asta coperta, fatta scegliendo una carta ciascuno da scartare dalla propria mano, e vediamo come Copycat si configura proprio come una copia carbone di un insieme di giochi di grande successo.

La domanda che sorge spontanea è: il totale è superiore alla somma delle parti? La mia, personale, risposta è: no. Non tanto per lo scarso legame tra il gioco e l'ambientazione, a dispetto degli sforzi fatti da

Friese per rendere la grafica se non bella quantomeno divertente, con le illustrazioni ironicamente ispirate a politici come la Merkel, Sarkozy, il nostro Berlusconi, Bush e altri che non avrò riconosciuto (ma l'immagine di copertina cita volontariamente Barack Obama), nemmeno per la mancanza di originalità, del resto dichiarata fin dall'incipit del progetto, quanto per una certa macchinosità del tutto, e per il fatto che comprare le carte per il proprio deckbuilding attraverso la meccanica di Through the Ages produce spesso l'esclusione di uno o più giocatori dalla corsa per la vittoria già dal terzo-quarto turno (se si perdono le carte che danno accesso a poter giocare più omini in un turno sono guai... pensate ad un Agricola in cui non potrete mai far crescere la vostra famiglia...). Inoltre, la varietà di carte è davvero poca, e già alla terza partita le poche "combo" possibili sono arcinote e prevedibili.

In definitiva la mia prima impressione è quella di un gioco il cui pregio maggiore sono la simpatica sfacciataggine dell'autore nell'ammettere di aver "copiato" tutte le meccaniche e nella semplicità irrisoria di spiegazione delle regole a chiunque sappia già giocare a Dominion ed Agricola, il maggior limite in una ripetitività ed in una scarsa longevità evidenti già alla seconda o terza partita.





Courtier

di Philip duBarry; Alderac Entertainment Group, 2012
[2-4 giocatori; 45 minuti]

Probabilmente uno dei giochi che più mi ha impressionato tra i tanti usciti ad Essen 2012. Apparentemente il meno evidente dei titoli in scatola pubblicati da AEG ambientati nel mondo di Tempest, Courtier mi ha colpito soprattutto per due cose: la fluidità del meccanismo e il fatto che sia un gioco di controllo territorio anomalo e vedremo in seguito perché.

I giocatori gareggiano nel tentativo di ottenere i favori dei diversi personaggi della corte di Tempest, raffigurati sulla mappa di gioco e raggruppati in corti. Ci sono sempre 4 petizioni pubbliche e ogni giocatore ne ha una segreta. Su ogni petizione sono riportati i cortigiani che devono essere influenzati per garantirne l'approvazione e i punti vittoria ottenuti. Gli obiettivi, almeno quelli a breve termine, dei propri avversari sono dunque facilmente intuibili e la lotta per influenzare i cortigiani serrata. Ogni cortigiano può ospitare da uno a cinque cubi influenza, a seconda del suo ruolo nella corte di Tempest.

Nel proprio turno si deve giocare una carta il cui effetto solitamente è quello di aggiungere un cubo influenza del proprio colore su un cortigiano o spostare/rimuovere cubi già in mappa o spostare/aggiungere cubi neutrali. Ci sono due tipi di carte: influenza, che permettono di influenzare i cortigiani (metto un cubo), e potere, che permettono di fare azioni speciali (generalmente spostare cubi). La composizione della mano di 5 carte di ogni giocatore, ovvero la ripartizione tra carte potere e carte influenza, è a discrezione del giocatore.

Gioco una carta, vedo se posso

aggiudicarmi una petizione, pesco una nuova carta.

Meccanismo semplice, lineare, quasi banale. Dove è allora la complessità e bellezza del gioco? In primo luogo occorre dire che per poter aggiudicarsi una petizione occorre controllare TUTTI i cortigiani coinvolti e per controllarli occorre essere il giocatore che ha più cubi su ogni cortigiano e che tutte le caselle controllo di quel cortigiano devono essere piene. Controllare i cortigiani dell'area commerciale, che hanno solo due caselle, o i volubili artisti, una sola casella, è facile ma non lo è controllare i rappresentanti della chiesa o del senato che hanno ben 4 caselle. Credo sia inutile dire quali siano i cortigiani coinvolti nelle petizioni più redditizie.

Quando una petizione viene risolta tutti i cubi controllo presenti su tutti i cortigiani coinvolti ritornano in mano ai loro proprietari, quelli neutrali scartati. Questa regola conferisce al gioco una straordinaria dinamicità e attinenza al tema perché non è più questione di pianificare una strategia a lungo termine di occupazione del territorio ma piuttosto il sapere ottimizzare le proprie mosse per avere i cubi sui cortigiani giusti al momento giusto. Courtier non si limita a questo! I cortigiani sono raggruppati in diverse Corti e il controllo di una corte, ovvero avere più cubi influenza su cortigiani di quella corte rispetto agli altri, conferisce un privilegio spesso importante durante la partita.

L'ultimo tocco di freschezza al gioco è dato dalle carte evento: dopo che una petizione è stata risolta viene girata una carta evento che generalmente

comporta l'immissione in mappa di un certo numero di cubi neutrali. I cubi neutrali vivacizzano e velocizzano il gioco rendendo più facile il controllo dei cortigiani sia perché risulta più facile completarli (avendo già molte aree occupate da cubi neutrali) sia perché un cortigiano completamente controllato da cubi neutrali è di fatto controllato da tutti i giocatori. Il gioco finisce, in maniera casuale, dopo la risoluzione di una petizione compresa tra la 8a e la 14a.

Si tratta di un gioco in cui la fortuna non conta? No. A volte succede che a seguito di un evento e dell'uscita di una nuova petizione il giocatore successivo si trovi già con la minestra pronta o può succedere che per diversi turni non esca la carta influenza attesa. C'è da dire che il gioco è molto dinamico e premia i giocatori che sanno adattare la loro strategia al mutare dell'umore della corte piuttosto che quelli che pianificano in maniera rigida le proprie mosse: una dote e non un difetto in un gioco in cui una partita, anche in 4, non supera praticamente mai l'ora. Il gioco a due, pur avendo regole ed accorgimenti specifici, non è così efficace: più tattico e meno dinamico, secondo me perde alcuni degli aspetti più divertenti.





di Mauro "MDM" Di Marco

Crude/McMulti

di James J. St. Laurent; Stronghold Games, Pegasus Spiele, 2012
[2-4 giocatori; 120 minuti]



Dopo aver riproposto Outpost nel 2011, la Stronghold offre la ristampa di McMulti (1974), gioco economico-speculativo di argomento petrolifero, diventato oggetto da collezione negli ultimi 10 anni (anche per la splendida dotazione di materiali).

La ristampa fa onore all'originale: la vecchia plancia è stata razionalizzata e divisa in due plance un po' più sobrie, ma la dotazione di miniature è rimasta la stessa (circa 300 pezzi fra barili e attività: pozzi, torri di trivellazione, raffinerie e benzinai). Su un tabellone sono riportati i mercati (locale ed estero) di greggio e benzina, nonché il mercato dei consumatori di benzina, mentre sull'altro sono disposte le zone di gioco dei giocatori, reticoli quadrati di 36 caselle dove allestire pozzi di trivellazione, raffinerie e benzinai.

Dopo una fase di preparazione, in cui i giocatori allestiscono la propria zona (con una dotazione di 200 milioni), il gioco procede in turni, così strutturati:

1) Compravendita di greggio e carburante: il giocatore sceglie uno dei due mercati ed esegue quante operazioni di compravendita desidera.

2) Lancio dei due dadi. Il risultato viene utilizzato per più scopi:

- determinare l'avanzamento (della differenza fra i dadi) dell'indicatore della condizione economica. Raggiunto un certo valore, viene lanciato un altro dado per determinare la nuova condizione, con corrispondente variazione dei prezzi della benzina nel mercato dei consumatori e delle attività;

- determinare il verificarsi di eventi (per alcune combinazioni di lanci uguali);

- far funzionare le attività sulla propria griglia: i due dadi identificano una riga e una colonna. Tutte le attività presenti sulla



riga e/o sulla colonna si attivano. Per ogni attivazione, i benzinai vendono un barile di benzina sul mercato dei consumatori, le raffinerie trasformano un barile di greggio in benzina, i pozzi pompano due barili di greggio. Se sull'incrocio fra riga e colonna è presente una torre, questa può essere trasformata in un pozzo.

- ai giocatori a destra e sinistra del giocatore attivo vengono attivate una riga/colonna corrispondente al dado lanciato dal giocatore attivo. Essi operano come sopra indicato.

3) Acquisto/vendita di attività. Il giocatore può comprare altre attività da piazzare negli spazi liberi e/o può vendere attività che siano sulla riga/colonna selezionate dai dadi. I prezzi di compravendita dipendono dalla congiuntura economica.

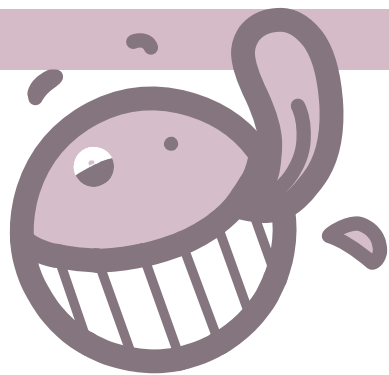
Se alla fine del proprio turno un giocatore ha almeno 750 milioni di dollari, inizia l'ultimo round di gioco. Dopo la liquidazione finale di tutte le attività, chi ha più denaro liquido vince.

Indubbiamente Crude mostra l'età che ha, sia nella durata (che supera abbondantemente le due ore) che nelle meccaniche utilizzate, incentrate sul classico "compra a prezzi stracciati e vendi a prezzi

elevati". In effetti, si tratta anzitutto di un gioco "di esperienza", nonché di una interessante simulazione di eventi per loro natura volatili e imprevedibili.

Tuttavia il gioco supera brillantemente gli attacchi del tempo: considerando che ha venti anni più dei Coloni di Catan, il sistema di attivazione con i dadi, che impegna i giocatori anche nei turni dei vicini di tavolo contribuisce a mantenere più vivace il ritmo di gioco. La nuova versione, introducendo una sensibile variazione al meccanismo di cambio della situazione economica, rende il gioco più controllabile e strategico. Consigliato agli appassionati dei giochi simulativo-economici che non disdegnano l'intervento della dea bendata.





Desperados

di Florian Racky; Argentum Verlag, 2012
[3-6 giocatori; 90 minuti]



Il selvaggio West! Terra di opportunità, sia per chi aveva deciso di lavorare duramente per costruirsi una vita migliore, sia per chi aveva deciso di partecipare ai proventi senza lavorare troppo, ma rapinando o imbrogliando chi aveva deciso di spezzarsi la schiena...

Desperados contrappone uno sceriffo, aiutato dai suoi fidi vicesceriffi, ad un manipolo di fuorilegge che, in cinque turni, devono collettivamente racimolare sufficiente denaro per sistemarsi per il resto della vita.

I materiali sono buoni e funzionali: mappa della zona in cui svolge l'azione (rappresentante le città e il grafo dei collegamenti), classici segnalini di legno, tessere di cartone e un mazzo di carte per ogni giocatore (le città teatro delle scorribande).

Una partita dura 5 turni, divisi in due fasi.

- fase di movimento. Per cinque volte, le diligenze si spostano seguendo un percorso stabilito, lo sceriffo sposta (opzionalmente) i segnalini vicesceriffo da una città ad una confinante. Tutti i giocatori, a partire dallo sceriffo, decidono segretamente in quale città spostarsi, utilizzando una delle carte del loro mazzo per indicare la destinazione (che deve

essere collegata sulla mappa alla città in cui si trovano - ovvero alla ultima carta giocata precedentemente). Una volta per fase i giocatori possono restare nella città in cui si trovano usando l'apposita carta saloon. I Desperados possono anche decidere di fare, una volta per fase di movimento, una attività illegale (barare al gioco di azzardo, rapinare la diligenza se presente in città): per fare questo devono mostrare che si trovano nella città in questione, in numero superiore ai vicesceriffi presenti. I giocatori possono coordinarsi come meglio credono, a rischio di essere scoperti dallo sceriffo.

- Fase di verifica. Vengono scoperte le carte una alla volta e tutti i giocatori muovono i loro segnalini sulla mappa. Se malviventi e sceriffo sono nella stessa città i primi vengono arrestati, perdendo il resto del turno (attività comprese). Inoltre vengono banditi, consegnando la carta movimento della città allo sceriffo: per il resto della partita non potranno farvi ritorno. La fase si conclude con la rapina alle banche: in ogni città con una banca, se ci sono più desperados a piede libero che vicesceriffi, l'istituto di credito viene rapinato.

Se alla fine del quinto turno il totale dei denari ottenuti tramite le attività illegali

non è inferiore a 4000 dollari per ogni Desperados, i malviventi hanno vinto la partita. Altrimenti la vittoria viene consegnata nelle mani dello sceriffo.

Desperados rientra nel classico filone di giochi uno-contro-tutti, come Fury of Dracula, Scotland Yard o Letters from Whitechapel. Contrariamente a questi giochi, in questo caso è il gruppo più numeroso che fugge, e il giocatore in solitario che insegue. Per la struttura che ha il gioco, la collaborazione è meno aperta, riducendo così il rischio del giocatore leader, che giochi al posto della squadra.

Certo, non ci sono grandi novità: il sistema di movimento è preso da quello del vampiro in Fury of Dracula. Data l'elevata connessione del grafo, essere bandito da una città non è fonte di particolarità difficoltà nel movimento, e risulta realmente vantaggioso per lo sceriffo solo se si tratta di una città con una banca.

Tutto sommato una buona rivisitazione, senza novità eclatanti, ma ben fatto e apparentemente ben bilanciato nella sua semplicità. Provatelo, specialmente se siete appassionati del genere, perché ne vale la pena.





di Fausto "Faustox" Berutti

The Doge Ship

di Marco Canetta, Stefania Niccolini; Giochix.it, Rio Grande Games, 2012
[2-5 giocatori; 90 minuti]



Doge Ship è ambientato nella Venezia ai tempi delle Repubbliche Marinare e vede i giocatori nelle vesti di maestri d'ascia intenti nella costruzione del Bucintoro, la nave del Doge e con essa celebrare il famoso "Sposalizio del Mare".

A inizio turno vengono lanciati fino a 6 dadi colorati (secondo il numero dei giocatori) che determinano il costo delle azioni e viene girata una carta Doge che indicherà alcuni variabili del gioco quali la presenza di acqua alta, l'ispezione del Doge e quali parti dello scafo sono soggette alla assegnazioni di "approvazioni". I giocatori in ordine di turno piazzano un gettone azione nello spazio di costruzione desiderato pagandone eventualmente il costo e svolgendo l'azione relativa.

Le azioni possibili sono di acquisto materiali, costruzione, intrigo e finanziamento. Nel gioco si possono costruire diverse cose: una parte della nave che genera punti vittoria, oppure una gondola che produce denaro o barriere per l'acqua alta. Le barriere in particolare sono importanti per tre aspetti: proteggono il cantiere dall'acqua alta e occorre averne una in più al livello presente per non perdere i gettoni azione e menomando quindi la nostra partita. Inoltre il numero presente nell'ultima barriera costruita è importante per stabilire l'ordine del turno di gioco. Infine le barriere hanno un bonus che entra in gioco ogni qualvolta eseguiamo l'azione legata ad esso.

Gli spazi acquisto materie prime e gli spazi costruzione non sono tutti uguali: solo due fra i tre oggetti in costruzione

sono disponibili in un determinato spazio azione e solo uno dei due può essere scelto. Solo pochissimi spazi permettono il doppio acquisto o la doppia costruzione.

Quando si scelgono i materiali di costruzione, i giocatori pescano le prime tre tessere della pila corrispondente e ne viene scelta una, rimettendo le altre due tessere in fondo alla pila.

Il Bucintoro viene costruito partendo dalla poppa e procedendo verso la prua; le tessere sono suddivise in 6 spazi poppa, parte centrale e prua su due livelli alto e basso). Pertanto quando viene costruito occorre seguire un ordine di costruzione partendo dalla poppa e dal basso verso l'alto senza lasciare spazi vuoti.

Tutti i giocatori contribuiscono alla costruzione dell'imbarcazione e per ogni parte costruita, si incasseranno i punti vittoria relativi che vengono modificati attraverso dei parametri colorati presenti nelle tessere nave e confrontati con quelli presenti nelle tessere Doge.

Con l'azione finanziamento otterremo dei ducati extra per finanziare il nostro cantiere, mentre con l'azione intrigo possiamo modificare la carta Doge in gioco oppure ottenere "approvazioni". Le "approvazioni" entrano in gioco ogni qualvolta c'è l'ispezione presente nella tessera Doge. I giocatori puntano segretamente tutte o parte delle approvazioni acquisite durante il gioco e vengono assegnati rispettivamente 6, 3 e 1 punto vittoria ai giocatori con il maggior numero di approvazioni giocate.

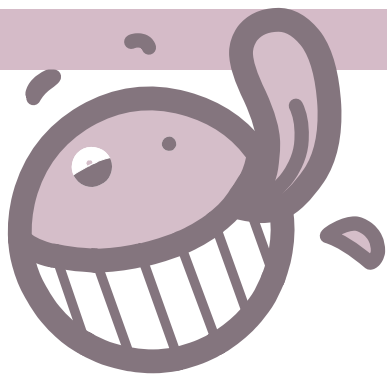
Esauriti i gettoni azione viene approntato un nuovo round. Quando

viene costruita l'ultima tessera del Bucintoro la partita termina e si svolge un'ultima ispezione del Doge, al termine della quale, il giocatore con maggior numero di punti vittoria viene proclamato vincitore.

Il gioco si basa su collaudate meccaniche di gestione azioni ed asta, quindi nulla di originale, ma il gioco è solido, affidabile e gira bene. Del gioco ho apprezzato l'aspetto tattico che offre svariate possibilità legate all'ottimizzazione dei bonus derivanti dalle tessere barriera, mentre tende a latitare la profondità strategica visto che i punti si ottengono principalmente dalla costruzione delle tessere nave e dalle ispezioni del Doge. I materiali sono ben curati, ed è molto bello vedere la costruzione del Bucintoro passo per passo. Un piccolo appunto per i colori usati per i parametri delle tessere nave che talvolta tendono ad essere confusi.

The Doge Ship è un gioco indirizzato ai gamers per l'impegno richiesto e per i 30 minuti/giocatore necessari per essere portato a termine. Se non siete alla ricerca di novità a tutti i costi, ma sapete apprezzare un gioco solido e ben fatto Doge ship può fare al vostro caso.





Dominare

di Jim Pinto; Alderac Entertainment Group, 2012
[2-6 giocatori; 120-180 minuti]

Terzo capitolo nella saga di Tempest, *Dominare* vede i giocatori alla guida di una congiura per il controllo totale sulla città, reclutando una squadra di agenti per aumentare la propria influenza sulle otto aree che la compongono.

I materiali sono ovviamente allineati con il resto del "ciclo": grande tabellone che rappresenta la mappa della città, belle carte, cubetti di legno e monete di cartone.

Il gioco dura sette turni, preceduti da una breve fase di preparazione in cui i giocatori scelgono tre agenti da una mano di otto carte. Ogni turno è strutturato nel modo seguente:

- Cospirazione: ogni giocatore sceglie segretamente un agente dalla propria mano e lo aggiunge ai propri ranghi. Aggiorna di conseguenza la propria esposizione (che determina l'ordine di gioco, ed è fonte di penalizzazione a fine gioco).
- Evento: viene pescata ed eseguita una carta evento, i cui effetti dipendono dal turno di gioco. Inoltre, il primo giocatore modifica il valore delle due aree urbane indicate sulla carta.
- Propaganda: in ordine di turno e di rango degli agenti, ogni giocatore usa a turno le abilità di propaganda dei propri agenti attivi, ottenendo denaro e piazzando cubi influenza sulla mappa: se i propri agenti in ranghi contigui appartengono alle stesse "classi" quest'ultimo effetto risulta potenziato.
- Azioni: i giocatori eseguono a turno due azioni, scelte fra un insieme molto vasto che comprende il reclutamento di nuovi agenti (pescando due carte e tenendone una), il piazzamento di cubi influenza, la riduzione della propria



esposizione, l'attivazione dell'abilità di un quartiere (purché il giocatore lo controlli), la riattivazione dei propri agenti, la loro sostituzione o l'utilizzo delle loro abilità. Ogni agente ha più abilità, ma è possibile utilizzare solo quelle il cui indicatore numerico è minore o uguale alla posizione del personaggio nei ranghi della cospirazione.

Fra il terzo e il quarto turno viene eseguito un draft che fornisce ai giocatori 5 ulteriori agenti.

Alla fine del settimo turno viene calcolato il punteggio finale, come somma dei punti forniti da specifici blocchi controllati sulla mappa, il punteggio dei quartieri controllati, meno una penalità collegata alla propria esposizione.

Dominare è progettato per calare i giocatori in un'epica avventura di intrigo e influenza, e sicuramente raggiunge lo scopo: la durata dilatata (con turni sempre più intricati e lunghi), la repentina variabilità delle situazioni e la sensazione di dover affrontare ostacoli imprevisti e oscure macchinazioni rendono perfettamente l'ambientazione. La stessa struttura garantisce un arco narrativo ben

definito e con un costante "crescendo". I meccanismi di interazione fra i propri agenti e le scelte che impongono le loro abilità (ottenere poco, subito e ripetutamente oppure tanto una sola volta a fine gioco) sono sicuramente interessanti. Il prezzo che si deve pagare è una curva di apprendimento ripidissima, nonché una assoluta tatticità e generale caoticità del gioco, a cui è pressoché impossibile approcciarsi strategicamente. In una frase, *dominare* è l'incarnazione di *El Grande* nell'ottica del gioco Americano: richiede tempo e dedizione, nonché tolleranza nei confronti di caos e casualità. Se questo è il vostro genere di giochi, ve lo consiglio caldamente. Se siete appassionati del controllo e non sopportate l'interazione diretta e crudele, forse non fa per voi.





di Andrea "Nand" Nini



Exodus: Proxima Centauri

di Agnieszka Kopera, Andrei Novac; NSKN Legendary Games, 2012
[2-6 giocatori; 30 minuti/giocatore]

Dopo aver abbandonato la Terra ormai inabitabile a causa di un conflitto nucleare, e dopo essere arrivati su Proxima Centauri, i superstiti della razza umana continuano la lotta per la supremazia, sia tra loro, sia contro gli imperscrutabili Centauriani. Questa è l'ambientazione di un nuovo gioco 4X che arriva dalla rumena NSKN; o meglio 3X dato che manca l'eXploration (esplorazione); invece eXpand, eXploit ed eXtermination (espansione, sfruttamento e sterminio) sono ben rappresentati.

Quali sono gli caratteristiche di questo gioco? Aprendo la scatola si trova una quantità notevole di materiali, tutti illustrati in modo da presentare le informazioni necessarie senza confondere il giocatore (a parte le schede astronave, dove l'informazione sulla popolazione trasportabile si perde nella grafica); non possono mancare le miniature, quattro differenti modelli (replicati dal gioco di combattimento spaziale "Silent Death"); l'unica accortezza va dedicata alla separazione dei tasselli di cartoncino, che talvolta non sono tagliati a fondo e si rischia di spellarli.

La plancia di gioco è composta da esagoni contenenti pianeti di tre tipi differenti (dai quali si possono estrarre altrettante risorse). Come ho anticipato la disposizione è nota fin dall'inizio, e cambia al cambiare del numero dei giocatori (si possono giocare a ben tre varianti, che aumentano o diminuiscono la durata delle partite).

Una partita si sviluppa su sette turni, in ognuno di questi si svolgono queste fasi:

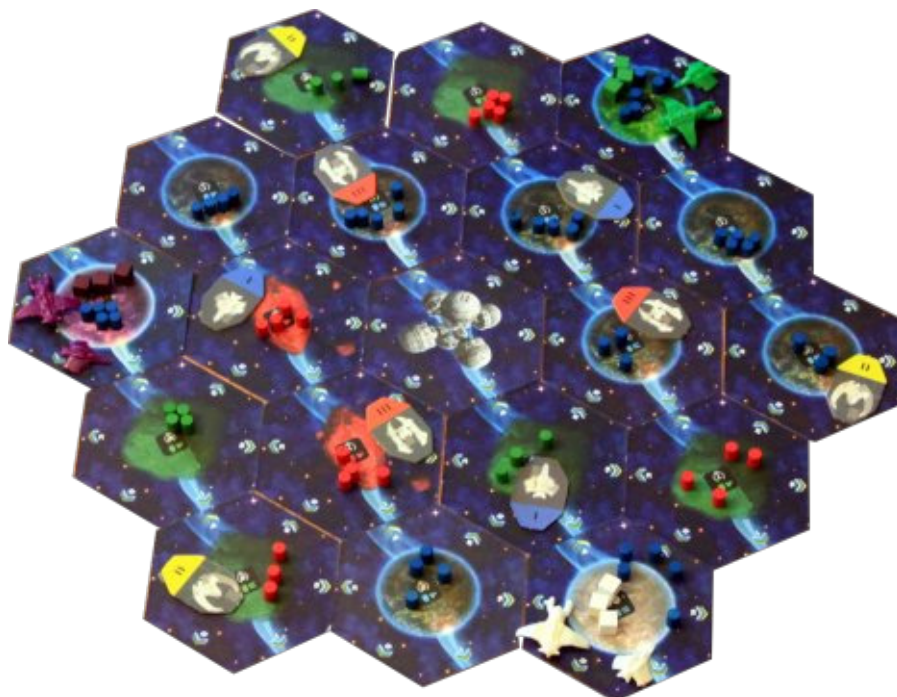
- Mantenimento: si incrementa la popolazione, si estrae le risorse dai pianeti occupati e si riparano le astronavi

danneggiate (se si possiede la relativa tecnologia). Tutto nella norma, a parte il fatto che i pianeti possono essere occupati da più giocatori, e quindi più giocatori possono sfruttarlo contemporaneamente.

- Consiglio: si fa un'asta alla cieca per decidere quale fra tre leggi estratte da un mazzo viene promulgata (ogni legge modifica le regole del gioco), successivamente il primo giocatore (il Cancelliere) decide quale fase bonus verrà svolta in seguito, scegliendo dalla selezione fatta dal secondo giocatore (il Vice-cancelliere), infine, sempre attraverso un'asta alla cieca si decide il nuovo ordine di turno dei giocatori. È la parte più "politica" del gioco, dove si deve valutare gli effetti delle leggi applicati alla situazione corrente, i primi due ruoli sono importanti per l'ordine di svolgimento delle fasi successive, e per la fine della partita dato che fanno attribuire punti.

- Azioni: ogni giocatore sceglie segretamente una carta azione, vengono

rvelate ed eseguite, dopodiché ogni giocatore può opzionalmente scegliere un'azione secondaria (non ancora scelta da nessuno) presente sulle carte giocate (spendendo popolazione); questa fase si svolge due volte, seguita eventualmente dalla fase bonus scelta dal Cancelliere. Le azioni possono essere la Ricerca (acquisire tecnologie pagando valuta), la Banca (ottenere valuta), la Costruzione di astronavi (pagando valuta e risorse), l'Acquisto di miglioramenti (da montare sulle navi o installare sui pianeti, pagando valuta e risorse), il Commercio (scambiare valuta con risorse e viceversa) o la Miniera (rifornendo i pianeti di risorse). Il meccanismo di scelta funziona bene, dando ai giocatori qualcosa su cui ragionare (l'ordine del turno è importante per poter sfruttare la propria azione secondaria), le azioni hanno il vantaggio di essere semplici e poter essere eseguite molto rapidamente (e spesso anche in contemporanea).



- Armi di Distruzione di Massa: tra i miglioramenti ci sono anche missili che possono essere installati sui pianeti e lanciati da chi vi ha la maggioranza di popolazione. L'effetto è quello di eliminare popolazione, risorse o interi pianeti. Servono per "chiudere il cerchio" dato che le flotte di astronavi non influenzano le risorse o la popolazione presenti sui pianeti (se non trasportando popolazione), d'altra parte i missili non hanno effetto sulle flotte. L'esito dell'utilizzo dei missili viene stabilito attraverso il lancio di dadi. È un elemento molto efficace per cambiare gli equilibri della partita (oltre ad essere divertente da usare).

- Conquista: ogni giocatore muove le proprie flotte scegliendo segretamente la destinazione (usando delle tessere), i movimenti sono contemporanei e se due giocatori occupano lo stesso esagono destinazione c'è un combattimento (non ci si può mai ritirare). Il combattimento è quanto mai semplice: ogni arma presente sulle astronavi dà la possibilità di tirare un certo numero di d6, ogni risultato di 5 o 6 è un danno che va applicato all'avversario, basta fare un numero di danni superiore al numero degli scudi per distruggere un'astronave. Non ci sono modificatori al tiro di dado, semplicemente si totalizzano i dadi e si tirano. Il fatto che l'attaccante decida il bersaglio significa che di astronavi danneggiate (che non si riparano

tra una battaglia e l'altra) ce ne saranno ben poche in giro. Anche i Centauriani vengono combattuti in questo modo, una carta estratta da tre differenti mazzi stabilisce le loro capacità in combattimento.

Alla fine della partita vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria, in base a:

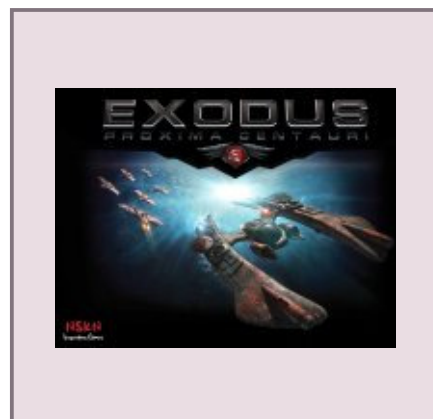
- punti pianeta, attribuiti a chi ha la maggioranza di popolazione,
- controllo degli esagoni, un punto per ogni esagono in cui c'è una propria astronave,
- Centauriani sconfitti, se si è deciso di conservare la carta relativa e non utilizzarla per un vantaggio immediato,
- combattimenti, ogni astronave nemica distrutta vale un certo numero di punti vittoria,
- ruoli, per chi è Cancelliere e Vice-cancelliere l'ultimo turno.

In E:PC ogni elemento è pensato per la semplicità e la rapidità: niente complicazioni o particolarità, dalla plancia, alle azioni, al combattimento tutto è pensato in questo senso, e questo lo rende un gioco molto immediato. Si fa un'azione? Il risultato è evidente o arriva con il lancio di un dado. I combattimenti? Niente decisioni da prendere, si lanciano i dadi e si vede il risultato. Le armi di distruzione di massa? La decisione è solo quella di "premere il bottone rosso", e si vede subito

il risultato. Le tecnologie sono molto chiare e dall'applicazione immediata (e tutte disponibili, basta avere la valuta necessaria), i miglioramenti possono essere acquistati senza limitazioni (a parte il costo) e si possono scambiare liberamente tra le navi, anche se gli schemi sono preordinati, nel senso che ogni nave ha un certo numero di slot per armi, uno per gli scudi e uno per i motori. E le navi sono solo due per tipologia, per cui anche qui le scelte sono dirette. Il primo risultato è che una partita si riesce a giocare in un tempo contenuto, e come ho anticipato ci sono due varianti che permettono di ridurre ulteriormente questo tempo.

Quindi, mi è piaciuto? È il gioco perfetto? C'è un problema: personalmente amo le complicazioni, trovo stimolanti "le regole nelle regole nelle regole", e per questo motivo ho trovato E:PC fin troppo lineare: giocandolo non ho provato quella soddisfazione che sento quando arrivo a conseguire un obiettivo attraverso turni di pianificazione, forse perché dal mio punto di vista le azioni sono troppo limitate nello scopo. Alla luce del fatto che è un sistema di regole che si presta bene ad essere sviluppato, auspico che con una corposa espansione si possa aggiungere varietà, complessità e un pizzico di non-linearità. In realtà nel gioco è già presente una mini-espansione, costituita da nuove carte politiche e Centauriane, assieme a un mazzetto di carte abilità che danno a ogni giocatore un potere speciale (utile per differenziare le fazioni, altrimenti uguali).

Giudizio dopo le prime partite: non mi ha convinto, ma voglio dargli un'altra chance.





di Andrea "Liga" Ligabue

Fairy Land

di Luca Iennaco; ElfinWerks, Lo Scarabeo, 2012
[2-4 giocatori; 45 minuti]



Fairy Land è l'ultimo gioco di Luca Iennaco, co-autore di Kingsburg e Olympus.

Si presenta come un gioco dal tema leggero contenuto in una piccola scatola (finalmente) di dimensione adeguata: 82 carte bosco, 19 carte regina, 32 carte giocatori (in 4 colori diversi) e le carte riepilogo.

Il setup è rapido: ogni giocatore riceve le sue 7 carte fata (numerata da 1 a 7) e una carta con il simbolo della sua casata. Si preparano due mazzi coperti di 9 carte: uno di carte regina e uno di carte bosco (i druidi). Si girano le prime 3 carte dal mazzo delle restanti carte bosco per creare tre radure.

Nel corso della partita i giocatori andranno a prendere carte dalle radure o dai due mazzi coperti cercando di avere la maggioranza in una o più delle sette specie animali e accumulare carte fiori sia in varietà che in quantità.

Nel proprio turno si pescano due carte bosco e le si aggiungono a due diverse radure; poi occorre decidere se andare a pescare una carta bosco dai druidi, una carta regina o se far partire un'asta per tutte le carte di una radura. Una volta a partita (due nelle partite a due giocatori) si può scartare la propria carta simbolo e ripescare le carte fata giocate. Tutte le opzioni sono interessanti: il mazzo regina contiene oggetti utili che possono dare vantaggi considerevoli nel corso della partita ma i punti si fanno

con i fiori e gli animali che si trovano nelle radure o nel mazzo dei druidi.

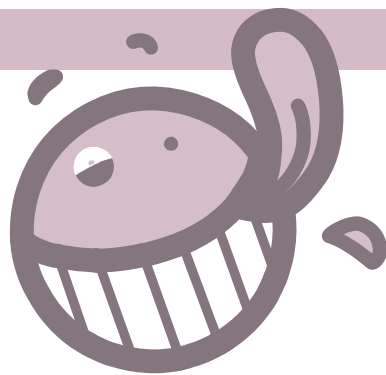
Dal mazzo druidi e regina si prende una sola carta ma il valore totale in carte fata giocate indica il numero di carte che si pescano tra cui scegliere. Le carte scartate vengono messe in fondo al rispettivo mazzo nell'ordine scelto dal giocatore. L'asta per la radura è a giro unico con il giocatore di turno che fa l'ultima offerta. Se a fine turno una radura ha 6 carte vengono tutte scartate.

Gioco semplice e lineare con regole immediate: spicca la cura dei particolari, il bilanciamento delle varie meccaniche e la fluidità. Il meccanismo dell'asta funziona: se voglio le carte di una radura nel mio turno riesco quasi sempre ad ottenerle avendo l'ultima puntata, il problema è quanto sono disposto a pagare. Essendoci delle aste c'è un certo bilanciamento interno e a volte può essere utile lanciare un'asta su una radura poco interessante per far spendere fate agli avversari. Le varie specie animali valgono a fine partita tanti punti quanto è il numero di carte di quell'animale presenti nel mazzo: un unico numero sulla carta serve sia come punteggio che come promemoria. La lotta per gli animali più numerosi, Scoiattoli (10) e Volpi (8), è più serrata e più dispendiosa.

In tutto i punti in palio per gli animali sono 31. Il meccanismo di punteggio dei fiori (sono 5 fiori di ognuno dei 5 colori) premia chi diversifica (-5, 1, 3, 6, 10, 15 rispettivamente per 0, 1, 2, 3, 4, 5 fiori diversi) ma anche chi focalizza (2, 5, 10, 15 rispettivamente per 2, 3, 4, 5 fiori uguali). Ci sono alcuni (pochi) oggetti che danno punti a fine partita, alcune carte negative (Goblin ed Orchi), alcune fate speciali nel mazzo bosco (che si aggiungono alla mano). Queste ed altre "rottture" dello schema, come le tartarughe (valgono 4 punti ma se uno ne ha esattamente 3 fa 7 punti) o il pendente del cuore (si trova nel bosco e vale 9 punti ma solo se uno ha anche la metà che si trova negli oggetti della regina, che non sempre entra in partita) rendono il gioco vario.

La partita cambia abbastanza al variare degli oggetti presenti (il mazzo della regina è composto di 9 carte sulle 19 possibili). Si ha la sensazione di muoversi in un ambiente noto ma sempre diverso. Grafica e materiali eccellenti. Io lo preferisco in due, dove il gioco è davvero molto tattico. In 4 a volte la situazione cambia molto tra un turno e l'altro e non c'è lo stesso livello di controllo.





Fuori di Rotella

di Andrea Nani; ElfinWerks, Red Glove, 2012
[2-8 giocatori; 30 minuti]

Out of Gears (Fuori di Rotella in italiano) è un simpatico e semplice filler da Red Glove, adatto a differenti livelli di gioco.

I giocatori, al comando di simpaticissimi robottini la cui grafica spesso e volentieri strizza l'occhio a classici della fantascienza (da Star Wars al Dr. Who, da Wall-E a... non ricordo), devono procurarsi delle rotelle colorate per il loro robot. Quelle dello stesso colore del proprio robot valgono 2 punti, le altre 1 punto.

Il meccanismo è il classico "scelta simultanea nascosta", con tre opzioni:

- prendere le rotelle da uno dei settori disponibili,
- tendere una trappola in uno dei settori disponibili, sperando che almeno un altro giocatore provi a prendere le rotelle da quel settore,
- attaccare un altro robot per rubare le rotelle da questi possedute o difendersi dagli attacchi degli altri robot.

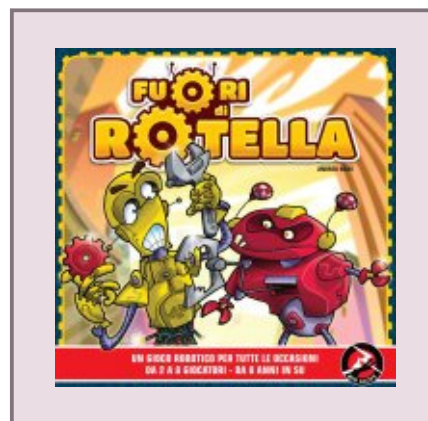
Insomma, grande semplicità di base, scelte che si possono fare anche un po'

casualmente se non si è proprio dei grandi strateghi, catene di furti reciproci, trappole e prese a sorpresa in grado di divertire e di creare momenti di ilarità al tavolo, se si è nell'umore giusto.

In 2 o 4 giocatori le regole si fanno più per gamers, e danno il controllo di 2 robottini a ciascun giocatore, il cui punteggio sarà quello del proprio robot che avrà fatto meno punti.

In definitiva, un gioco che, sia pure senza far gridare al gioco innovativo a tutti i costi (a me personalmente ha ricordato parecchio un gioco della Eurogames di nome Montgolfière a cui sono affezionato per le risate che ha sempre garantito ai miei gruppi di giocatori casuali), si fa apprezzare per la grafica davvero simpatica, le meccaniche immediate e divertenti e che si può giocare a livelli differenti, come gioco leggero per famiglie insieme ai giocatori casuali, come filler non troppo impegnativo oppure addirittura come vero e proprio gioco di bluff e controbluff e micromanagement in 2-4 giocatori "seri".

Sinceramente, dato anche il prezzo più che ragionevole, un'aggiunta che mi sento di consigliare alla collezione di chiunque, a meno che già non disponiate di più di un gioco con le medesime caratteristiche.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Ginkgopolis

di Xavier Georges; Pearl Games, Uplay.it edizioni, Z-Man Games, 2012
[2-5 giocatori; 90 minuti]



Carson City, Troyes e Tournay sono il vero problema di Ginkgopolis, almeno per la scelta così poco evocativa dell'ambientazione che Xavier Georges ha fatto quest'anno.

Ginkgopolis è un gioco brillante e asciutto, dalla durata estremamente contenuta e dal design affascinante. Quanto alla godibilità ovviamente è soggettiva ed il gioco occupa una di quelle nicchie in cui i giochi sono molto amati o molto odiati proprio per via della sua spiccata essenzialità.

La città

All'inizio costituita da una semplice griglia di tessere 3x3, la città di Ginkgopolis è destinata ad espandersi per merito dei giocatori. L'espansione può avvenire in due direzioni: ortogonalmente al piano di gioco garantisce un guadagno immediato, in verticale offre un bonus duraturo.

Le tessere, di tre tipi e colori, consentono di guadagnare nuove tessere da posare, nuove risorse o punti. La posa delle tessere da parte dei giocatori è regolata da una mano di carte tra cui si distinguono carte urbanizzazione, che

definiscono un punto del perimetro dove una nuova tessera potrà essere giocata, e carte edificio - corrispondenti alle tessere in gioco - che consentono di aumentare il livello degli edifici costruendo sopra gli esistenti ma anche di attivare le tessere stesse per ottenere di nuovo tessere, risorse o punti.

Deckbuilding condiviso

Ci sono due meccanismi apprezzabili in Ginkgopolis ed entrambi ruotano intorno al mazzo di carte.

Le carte edificio presenti nel mazzo sono esclusivamente quelle che corrispondono a tessere presenti sul tabellone.

Ogni volta che il mazzo termina le carte degli edifici di più recente costruzione devono essere aggiunte e mescolate nel mazzo prima di distribuire nuove mani di carte. Grazie a questa dinamica il mazzo evolve, ma non solo, la particolarità del meccanismo costringe i giocatori a porre attenzione alle tessere giocate da poco perché non saranno utilizzabili fino al successivo esaurimento del mazzo. Mazzo che resta invece invariato in termini di dimensione se le tessere sono giocate per aumentare di livello un edificio perché, se la carta del nuovo edificio entra nel mazzo, quella dell'edificio coperto esce diventando un bonus per il giocatore che ha fatto quell'azione.

Ancora, la propria mano di carte è scambiata di continuo con quella degli avversari. Delle quattro carte in mano, una vie-

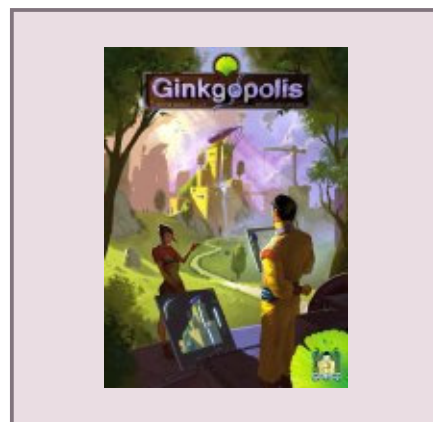
ne giocata e le altre, a fine turno, passate al vicino di destra prima di reintegrare la carta mancante. Meccanismo al quanto controverso questo, che mette in crisi ogni tentativo di pianificazione a lungo termine creando un gioco estremamente dinamico ed incentrato sul dilemma del bilancio tra benefici nostri e vantaggi offerti agli avversari.

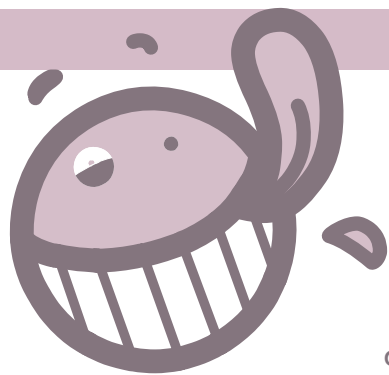
Obiettivi

Mettere in gioco una tessera è un'azione da ponderare. Espandere attiva le tessere adiacenti procurando un guadagno considerevole ed anche vario nella tipologia; salire di livello non comporta guadagni immediati ma la carta che si ottiene garantirà un vantaggio per i le azioni dei turni successivi.

Tutto questo nell'ottica di massimizzare i propri guadagni propedeutici alle costruzioni successive senza dimenticare il punteggio, in parte ottenuto durante la partita ed in parte assegnato alla fine meccanismo di maggioranze in cui vengono assegnati punti per ciascun distretto (almeno due edifici di pari colore adiacenti).

Pianificazione a breve termine e interazione alta tra i giocatori in meno di un'ora di gioco. Davvero piacevole se sopportate le ambientazioni piatte.





Goblins, Inc.

di Filip Neduk; Czech Games Edition, IELLO, Rio Grande Games, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]

La Goblins, Inc., importante fabbrica di giganteschi robot da distruzione cerca un nuovo capo. Cosa c'è di meglio che prendere i candidati e metterli alla prova costruendo e collaudando nuove invenzioni? Certo, progettare, costruire e guidare un gigante meccanico non è un compito alla portata di un solo gruppo di goblin... ne servono almeno due!

I materiali del gioco sono piuttosto buoni e abbondanti, come oramai ci ha abituato la CGE; prevale la cartotecnica, se escludiamo 12 piccole miniature (3 per giocatore), che hanno prevalentemente funzionalità estetiche.

Una partita dura due (o tre) turni, in cui i giocatori vengono divisi casualmente in squadre sempre diverse (almeno nella partita a 4 giocatori, migliore configurazione per godersi il gioco). All'inizio del turno i giocatori pescano dal proprio mazzo 7 carte agenda, che rappresentano obiettivi per il prossimo combattimento.

Inizia la fase di costruzione del robot (costruito su una griglia di 25 caselle, di cui

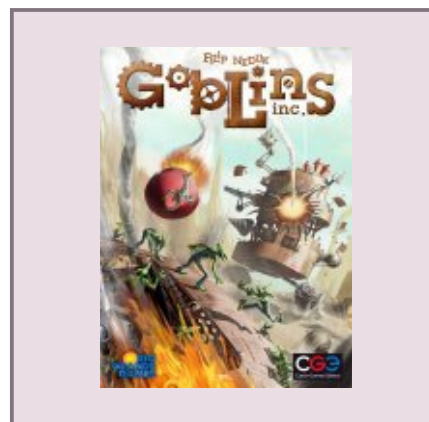
20 "edificabili"): a turno coppie di giocatori di squadre avversarie pescano 5 tessere costruzioni (che contengono armi, motori, scudi o.. niente), se ne scambiano simultaneamente 2 e piazzano tali tessere in spazi vuoti, senza nessuna regola particolare (il controllo sulla "coerenza" della costruzione viene fatto solo a fine della fase, dove ogni pezzo non collegato direttamente o indirettamente all'abitacolo viene rimosso).

A questo punto i giocatori conservano solo 4 delle carte agenda pescate, e inizia il combattimento. A turni alterni, uno dei giocatori effettua le scelte di movimento (rotazione del robot, che decide con quante armi esso attaccherà; direzione di attacco, che determina quale dei 4 lati della macchina avversaria verrà attaccata - dopo che anch'essa si sarà ruotata!). L'altro giocatore sceglierà una delle tre tattiche disponibili, pescate da un mazzo di carte. Tutto questo viene effettuato contemporaneamente e in totale segretezza, senza alcuna comunicazione fra i giocatori.

Segue la risoluzione dei danni, con un lancio dei dadi, applicazione delle tattiche

selezionate e rimozione dei pezzi colpiti (e di ulteriori segmenti non più collegati). Lo scontro si conclude se un abitacolo viene colpito 4 volte, oppure dopo 4 round di combattimento. Si attribuiscono punti vittoria per l'esito dello scontro e per le 4 carte agenda di ogni giocatore (che garantiscono punti vittoria per pezzi distrutti all'avversario o conservati sul proprio robot). Dopo l'ultimo turno viene determinato l'unico vincitore.

Goblins, Inc. è chiaramente un gioco riempitivo di puro intrattenimento. Non particolarmente semplice, ricorda per alcuni versi il famoso Galaxy Trucker, dello stesso editore. Più facile da spiegare, meno complesso nella fase di costruzione (grazie anche all'assenza della variabile tempo), più interattivo in quella di combattimento. Tema e meccaniche si sposano in maniera esemplare. D'altro canto è talmente pervaso di caos e casualità da risultare assolutamente imprevedibile e praticamente incontrollabile in quasi ogni sua fase. Troppo complesso per un pubblico familiare, Goblins, Inc. è ottimo per giocatori occasionali, o per farsi due risate in compagnia di altri tre giocatori. Non consigliabile agli appassionati della mossa cerebrale e del noiosissimo "controllo ad ogni costo".





di Francesco "Prometeo" Pessina

Ground Floor

di David Short; Tasty Minstrel Games, 2012
[2-6 giocatori; 90 minuti]



Ground Floor è probabilmente ad oggi il miglior risultato della produzione di giochi da tavolo tramite crowd-funding, raccogliendo la ragguardevole cifra di 116.894 dollari, a seguito di una richiesta iniziale di soli 15.000! Tanto marketing, una grande attenzione ai dettagli, bonus di vario genere aggiunti man mano che le offerte superavano probabilmente le più rosee aspettative della TMG e dell'autore. Alla fine, il risultato per gran parte dei finanziatori è stato un gioco ad un prezzo competitivo, giudicando almeno esclusivamente la componentistica, unito ad una piccola espansione e ad un secondo gioco dello stesso autore, Skyline.

Ground Floor è un gioco gestionale di piazzamento lavoratori di stampo tradizionale. Il gioco ci mette alla guida di una imprecisata grande società, che si deve destreggiare tra condizioni di mercato altalenanti, puntando prevalentemente alla propria crescita: alla fine del gioco il giocatore con maggior "prestigio", ovvero chi ha sviluppato maggiormente la propria società prevalentemente in termini proprio "fisici" di piani e stanze, vincerà la partita.

L'aspetto saliente di Ground Floor è di fatto l'utilizzare tre "valute" diverse: il denaro, le informazioni e il tempo. Il tempo è in questo caso un'estensione del concetto di lavoratore: la società oltre all'amministratore (dal valore di 4 dischi azione) può avere da 1 a 4 impiegati, ciascuno del valore di 3 dischi. Gli impiegati possono essere assunti all'inizio di ogni turno, pagando denaro ed informazioni, da un mercato che risente delle condizioni economiche generali,

quindi con periodi di alta disoccupazione o periodi di mancanza di mano d'opera. Ogni impiegato influirà ovviamente negativamente sui guadagni di ogni turno dovendo essere pagato e inoltre non sarà immediatamente disponibile, dovendo essere preventivamente addestrato. L'investimento quindi deve essere fatto in prospettiva, e, giustamente, non è possibile gestire l'azienda come una fisarmonica, assumendo e licenziando con facilità a seconda delle esigenze immediate. Denaro e informazioni, invece, sono due valute grossomodo indipendenti e servono banalmente come pagamento per poter svolgere le varie azioni.

Il turno procede come in un piazzamento lavoratori tradizionale, con una particolarità degna di nota: le azioni svolte all'interno della propria azienda sono immediate, mentre le azioni sulla plancia comune sono svolte al termine del turno secondo un ordine prestabilito; questa differenza crea sicuramente delle dinamiche interessanti. Durante il gioco si scopre man mano quali saranno le condizioni del mercato nei turni seguenti, in modo da poter prepararsi a periodi di boom economico o di crisi. Ampliare la propria azienda, costruirne nuovi piani, oltre ad avere un gradevole impatto visivo, permette di avere vari benefici, prevalentemente sconti di qualche genere per alcune azioni, oltre ovviamente ad essere il modo primario per fare punti. Da un punto di vista complessivo però il gioco tende ad essere un po' stagnante, nel senso che i turni tendono ad essere molto simili gli uni

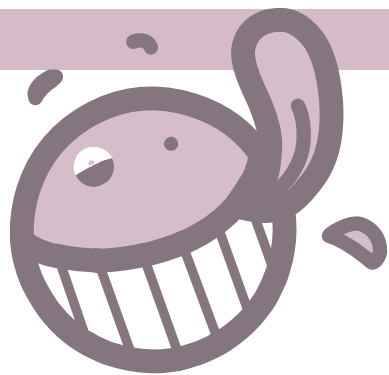


agli altri, e come detto precedentemente anche i miglioramenti fanno ottenere prevalentemente sconti ma non aggiungono al gioco alcun elemento nuovo.

Il gioco è dichiarato 2-6 giocatori, ma sicuramente rende al meglio in 3 - 5: in 2 giocatori alcune meccaniche basate su maggioranza perdono molto di senso, mentre in 6 il gioco si allunga eccessivamente e perde leggermente di controllabilità.

Concludendo Ground Floor è un gioco interessante, ben ambientato, ben realizzato, con meccaniche ben rodute e qualche "variazione sul tema", insomma un gioco piacevole ma che tende a prolungarsi in maniera eccessiva, e a dare, turno dopo l'altro, una sensazione di già visto che non genera troppo entusiasmo.





Guildhall

di Hope S. Hwang; Alderac Entertainment Group, 2012
[2-4 giocatori; 30-60 minuti]

La AEG presentava quest'anno, oltre alla tetralogia ambientata nel mondo di Tempest, Smash Up e l'immane espansione di Thunderstone, anche un gioco "top secret" di cui erano state fatte trapelare pochissime informazioni.

Questo titolo segreto è Guildhall, vivace gioco di carte che trasforma i giocatori in organizzatori di corporazioni di svariate professioni, alla caccia di sufficiente prestigio per acchiappare la vittoria.

Il gioco è composto da due mazzi di carte (quello delle professioni -6 mestieri, ciascuno in cinque colori, 4 copie per ogni combinazione colore + professione- e quello dei punti vittoria) e una manciata di segnalini punti vittoria di cartone.

Dopo una rapida fase di preparazione, in cui tre carte vengono messe scoperte sul tavolo a comporre la casa delle corporazioni, il gioco procede in turni, in cui il giocatore esegue due azioni, fra le seguenti 3:

- Scartare dalla mano quante carte si vuole e poi ripescare fino ad averne 6;
- Giocare una carta dalla propria mano nella zona azione. Si possono giocare solo carte che non siano uguali (colore+professione) a quelle visibili nella propria casa delle corporazioni. Ogni professione ha una abilità speciale (pescare carte, aggiungere carte dagli scarti alla casa, scambiare carte fra la mano e la casa, scambiare carte fra la propria casa e quella di un avversario, scartare carte dalla casa di un avversario, ottenere gettoni punti vittoria) la cui potenza dipende dal numero di carte di quella professione già presenti nella propria casa. Se in un



qualsiasi momento il giocatore riesce a completare una corporazione (ovvero ha in casa tutti e cinque i colori), gira la pila a faccia in giù, rendendola immune agli effetti delle carte e utilizzabile per la terza azione.

- Comprare carte punti vittoria: ce ne sono sempre 5 visibili, e per prenderne una il giocatore deve scartare un certo numero di corporazioni complete (una o due). Alcune carte danno solo punti vittoria, altre forniscono meno punti ma hanno un'abilità che si attiva una volta, quando vengono acquistate.

Il turno si conclude spostando le carte giocate dalla zona azione alla casa delle corporazioni. Se alla fine del proprio turno un giocatore ha 20 o più punti vittoria, egli vince la partita.

Guildhall si colloca nella categoria dei giochi veloci, solitamente utilizzati per aprire o chiudere una serata. Pur non essendo particolarmente elaborato, propone una serie di decisioni interessanti. Il suo maggior pregio è il giusto bilanciamento fra la componente di "Take that" (ovvero l'attacco diretto indiscriminato) e la componente di incastro e combinazione fra le carte. La necessità di sfruttare in maniera

effettiva i poteri delle corporazioni per poter completare una gilda nel proprio turno (prima che gli avversari possano smantellarla) rende il gioco interessante ed esalta la componente di "gestione" della propria mano di carte. Sotto questo aspetto, ricorda un poco Palastgeflüster, che ha più o meno la stessa durata ma un arco narrativo meno definito.

Non particolarmente innovativo, ma ben costruito, funzionale e piuttosto accattivante. Forse un poco troppo lungo. Se vi piace il genere (giochi di carte altamente interattivi con combinazioni) è sicuramente da avere; consiglio comunque di provarlo almeno una volta.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Jungle Brunch

di Luca Bellini, Luca Borsa; Giochi Uniti, 2012
[2-5 giocatori; 20 minuti]



Come evoca il titolo stesso, il gioco di carte Jungle Brunch ci porta nel cuore della giungla a lottare per la sopravvivenza, in una sfida all'ultimo boccone.

Ad ogni giocatore spetta uno dei set uguali di 22 carte che rappresentano 9 diversi tipi di animali di 3 categorie: gli erbivori, che si nutrono di cibo vegetale, i carnivori, che si nutrono degli altri animali e quelli speciali che posseggono particolari abilità.

Tutti le carte degli animali riportano in alto a sinistra un valore che indica la forza. Il lato destro cambia in funzione del tipo di animale: gli erbivori, come per esempio la scimmia e l'elefante, riportano, in ordine di preferenza, il cibo vegetale di cui sono più ghiotti; i carnivori, come la tigre ed il facocero, riportano il tipo di animale che prediligono sbranare. Proprio questi animali, le povere prede dei carnivori, riportano sul fondo della carta un ulteriore valore e cioè i punti vittoria in cui si trasformano a fine partita se finiscono vittima degli spuntini degli avversari.

Prima di cominciare la partita occorre imbandire il banchetto di cibo vegetale girando un numero di carte che varia in base al numero di giocatori, tenendo presente che deve esserci almeno una carta per ognuna delle tre tipologie: banane, erba e noci. Di queste carte ne sono disponibili 17 per tipo che possono riportare diversi valori di punti vittoria.

Ad inizio partita ogni giocatore pesca a caso 6 carte dal proprio mazzo e ad ogni turno, a partire dal primo giocatore, ne sceglie due da giocare che piazza davanti a sé, con la particolarità che solo una delle due è visibile.

Solo quando tutti gli sfidanti avranno selezionato le due carte da giocare per quel turno si riveleranno contemporaneamente quelle ancora coperte. A quel punto si risolve la sfida che si viene a creare, seguendo sempre il criterio che comincia a mangiare l'animale più forte, cioè quello con il valore più alto indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Se si tratta di un erbivoro, mangerà una carta cibo tra quelle disponibili, seguendo la sua scala di preferenza; se si tratta di un carnivoro, invece, scegliendo tra gli animali di cui di solito si nutre, divorerà la carta animale di un avversario, togliendogli così la possibilità di fare l'azione ad esso legata.

Per gettare un po' scompiglio in questa meccanica così lineare che si ripete ugualmente ad ogni turno sono stati inseriti alcuni elementi vivacizzanti come: gli animali speciali, che interagiscono sugli animali avversari, in particolare il pipistrello sottrae forza ed il serpente fa scappare e quindi uscire dal gioco senza neanche far agire; l'avvoltoio, che mangia a modo suo, cioè avventandosi sul primo animale rimasto a digiuno; i cuccioli, che raddoppiano la mangiata del genitore erbivoro a cui sono affiancati; ed infine una regoletta speciale che prevede che, se gli erbivori vengono giocati in coppia, non possono venire sbranati dagli avversari, pagando ovviamente lo scotto che per quel turno raccoglieranno una sola carta cibo.

Alle prese con l'intuizione verso ciò che sceglieranno gli avversari e la capacità di non essere troppo prevedibili, cercando



sempre e comunque di colpire nel segno non rimanendo mai a digiuno o per lo meno riuscendo a danneggiare in qualche modo gli avversari: questo è ciò in cui si cimenterà il giocatore durante una partita a Jungle Brunch e proprio perché tutto ciò è meno semplice di quello che sembra, forse non è così vero che è facilmente adatto ad un pubblico particolarmente giovane, soprattutto per le prime partite.

Un gioco simile si presta molto bene a delle espansioni ed in effetti già in occasione della fiera di Essen i visitatori venivano omaggiati con alcune carte "animali speciali" che aggiungono ulteriore varietà al gioco. Degna di nota, per finire, è la grafica scelta per rappresentare gli animali, molto fumettosa e accattivante, che rende il tutto ancora più spiritoso.





Karnag

di Pascal Cadot; Sit Down!, 2012
[2-5 giocatori; 60-120 minuti]



Attraverso un portale dimensionale, orde di creature demoniache si riversano sulla terra. Il Concilio dei druidi di Karnag manda una delegazione per arginare l'invasione e, possibilmente, sigillare il varco. Anche se combattono insieme, ciascuno dei membri della delegazione cerca di aumentare il proprio prestigio agli occhi del Concilio...

Nonostante il tema di combattimento fantasy, Karnag è un puro gioco di tipo tedesco, basato su meccaniche di posizionamento e piazzamento lavoratori. I materiali sono abbondanti, di buona qualità e ben illustrati, se escludiamo un "piccolo" difetto ergonomico dei tasselli creatura.

Il gioco dura un numero predefinito di turni in cui, dopo aver determinato l'ordine di gioco, vengono generate e mosse, con un sistema invero piuttosto macchinoso, le creature ultraterrene.

Le azioni dei giocatori sono determinate attraverso un sistema di piazzamento lavoratori su alcune carte, che vengono rimescolate ad ogni turno. Ogni carta ha due riquadri azione, uno principale e l'altro secondario. In fase di risoluzione prima vengono risolti tutti i poteri principali (in ordine di estrazione delle carte) e poi (sempre nello stesso ordine) quelli secondari.

Le azioni sono: muovere i propri druidi (solo sulla cornice esterna del tabellone, esattamente del numero di passi indicato sulla carta), generare energia magica, catturare mostri, creare e/o spostare nella radura pietre magiche, pescare carte bonus, spostare i mostri, avanzare su una delle scale della conoscenza. Le azioni più importanti (generare mana, catturare i mostri, creare le pietre magiche) richiedono che uno o più dei druidi che vi ha partecipato ritorni al Concilio (abbandonando la zona di gioco).

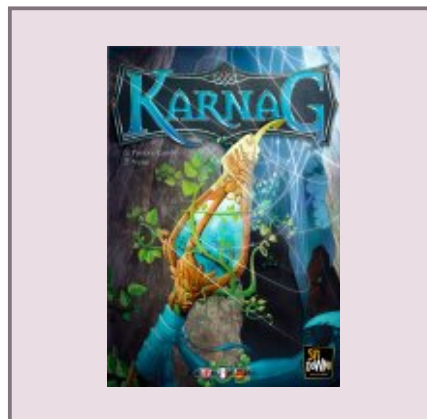
Una volta risolti i poteri, se un giocatore ha due o più pietre magiche allineate sulla plancia, queste si trasformano in menhir, fornendo punti vittoria (l'altro modo per ottenerli è catturare i mostri). Termina il turno la fase del Concilio, che elargisce punti vittoria e avanzamenti sulla scala della conoscenza in base alla presenza di druidi nello stesso.

Alla fine dell'ultimo turno, si controlla se il portale è circondato da un anello di menhir allineati ortogonalmente. Se questo succede, i menhir sul tabellone sono la maggior fonte di punti vittoria, altrimenti le creature catturate.

Superato il fattore sorpresa per il completo disallineamento fra tema e meccaniche, Karnag offre piacevoli dilemmi al giocatore che si siede al

tavolo. La casualità dell'ordine di gioco esalta l'approccio tattico (o comunque obbliga a scegliere fra uno stile fortemente tattico e uno estremamente conservativo - per poter sfruttare l'azione più potente indipendentemente dall'ordine in cui si presenteranno le azioni al turno successivo). Le cinque scale di conoscenza permettono una specializzazione delle abilità a seconda dell'indirizzo strategico, mentre i due metodi di ottenere punti vittoria sono armonicamente discordanti. Le due diverse condizioni di chiusura sono estremamente influenti sul punteggio finale (il che implica la formazione di alleanze implicite durante la partita), e può introdurre in alcune situazioni una componente non trascurabile di kingmaking. Differente dal solito anche la parte di piazzamento sulla plancia, che richiede adattabilità e pianificazione (nonché una prudente scorta di modificatori per poter essere sicuri di "riuscire" nel proprio intento).

Karnag è sicuramente consigliabile a giocatori assidui. Da provare, soprattutto se siete appassionati di giochi astratti di piazzamento, e non vi interessa una particolare aderenza fra tema e meccaniche.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Keyflower

di Sebastian Bleasdale, Richard Breese; Gigamic, HUCH! & friends, R&D Games, 2012
[2-6 giocatori; 90 minuti]



Brillante novità in casa R&D Games e anche questa volta, come successo lo scorso anno, la firma non è di Breese, non del tutto almeno. Il suo tocco però non delude anzi sorprende e Keyflower è andato decisamente oltre le mie aspettative.

Dovendo a tutti i costi trovare una categoria in cui farlo ricadere, Keyflower è un gioco con piazzamento di lavoratori ma c'è molto di più. Aste, presa e consegna, ottimizzazione topologica.

La partita è divisa in quattro stagioni: primavera, estate, autunno e inverno. In ciascuna delle stagioni un gruppo di tessere esagonali, gli edifici, viene messa a disposizione dei giocatori per essere utilizzata o vinta all'asta. Si ottengono in questo modo due risultati importanti, il primo riguarda l'evoluzione della partita che è garantita dall'aumento di importanza delle tessere, il secondo riguarda la rigiocabilità offerta dall'assortimento

delle tessere stesse scelte casualmente ad ogni stagione in quantità inferiore a quella disponibile.

Lo schema del turno si ripete uguale per ogni stagione, i giocatori utilizzano i loro lavoratori per attivare gli edifici (piazzandoli sopra le tessere) o per opzionare il loro acquisto a fine stagione (piazzandoli lungo un bordo della tessera che identifichi il giocatore). Quando tutti i giocatori decidono di passare vengono assegnate le tessere al giocatore che ha puntato più lavoratori per averle. La tessera viene poi aggiunta nel villaggio di giocatore dove deve essere piazzata rispettando le giunzioni create dalle strade stampate sulle tessere stesse.

I lavoratori spesi per un'asta vinta sono persi, quelli spesi per attivare un edificio vanno al proprietario dell'edificio.

I lavoratori, sfruttati in Keyflower in modo decisamente originale, sono i protagonisti indiscussi grazie alla loro flessibilità di utilizzo; hanno infatti un triplice ruolo: possono essere utilizzati per attivare gli edifici ed ottenere i relativi vantaggi, sono usati come offerta durante le aste per aggiudicarsi nuovi edifici e sono utilizzati come "moneta" per pagare l'utilizzo di edifici di proprietà altrui.

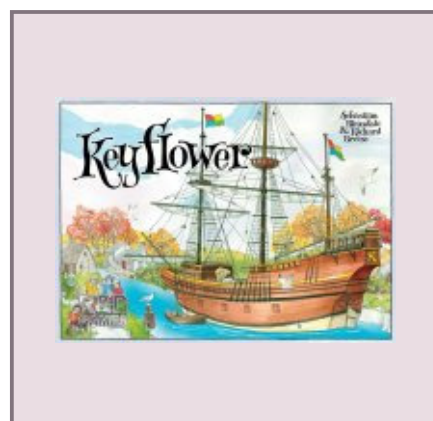
Questo utilizzo piuttosto interattivo dei lavoratori è reso ancor più interessante dal fatto che i giocatori non ne hanno generalmente grandi disponibilità ed ogni perdita va attentamente valutata soprattutto se è in favore di un avversario.

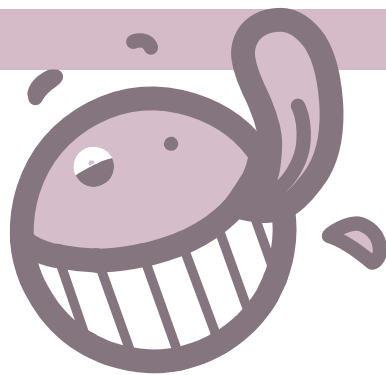
Non è tutto. Le pedine dei lavoratori sono in tre colori diversi e i giocatori ne ricevono sempre in

modo assortito. Il colore non identifica una precisa specializzazione del lavoratore fino a quando non viene giocato. Una volta giocato, per attivare un edificio o per un'asta, il lavoratore determina per tutto il resto della stagione l'unico colore che potrà essere utilizzato da quel momento sulla tessera. Nelle aste si potrà usare un solo colore quindi determinato dal primo giocatore che usa la tessera, lo stesso per l'attivazione degli edifici che possono essere multiple.

E' facile intuire come questo geniale meccanismo introduca un nuovo ed intrigante livello di problema costringendo il giocatore a valutare con accuratezza le sue mosse anche in funzione della quantità di lavoratori in ciascun colore.

L'obiettivo è fare punti, principalmente i punti si fanno migliorando gli edifici, i miglioramenti si ottengono spendendo risorse prodotte da altri edifici e trasportate dove servono. Non c'è spazio per dire tutto ma una cosa è chiara. Keyflower è ingegnoso ed insolito e garantisce una sfida sempre intensa e tutt'altro che banale... ha sicuramente anche un'ambientazione ma non la ricordo.





(Kleine) Fotosafari

di Tanja Triminek; ABACUSSPIELE, Red Glove, 2012

[2-4 giocatori; 20 minuti]

Tra le pile di giochi che impegnano duramente le sinapsi dei gamer si trova sempre, infilato di traverso o in una sezione che non contamini i mostri più o meno sacri, euro-german o ameritrash che siano, qualche "giochino di carte". E anche quando le nostre borse sono cariche di "novità" dell'annuale banchetto ludico di Essen, un posticino per uno di questi "filler" lo si trova sempre.

Quest'anno, nella mia borsa è caduto Kleine Fotosafari (ora, ci sarebbe da aspettarsi una versione "non-kleine" ma di fatto sembra non esistere). Che cosa chiediamo normalmente ad un gioco di questo tipo? Principalmente due cose: che sia effettivamente veloce, compresi tempi di setup e spiegazione, e divertente, ma di entrambi questi attributi, la definizione è estremamente soggettiva.

Prima di trarre qualunque genere di conclusione, vediamo un po' di cosa si tratta: il gioco contiene 72 carte divise in carte-animali di 4 tipi: elefanti, zebre, giraffe e leoni in distribuzione non uniforme e carte obiettivo (chiamate carte-foto) che contengono disposizioni di tre, quattro o cinque di questi animali. Ogni giocatore parte con un obiettivo con tre animali, quando realizza un obiettivo ne ripesca un altro tenuto conto che quando ha realizzato il quarto obiettivo da tre ne pesca uno da quattro e quando realizza 3 obiettivi da 4 accede a quelli più difficili con 5 animali. Il gioco è vinto immediatamente alla realizzazione del secondo obiettivo con cinque animali. Come fare per scattare le proprie foto in Kleine Fotosafari? Beh, il mazzo animali

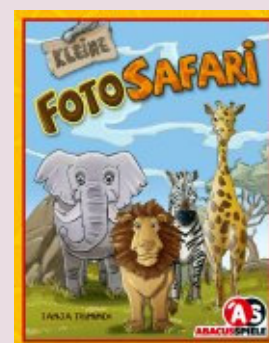
viene mischiato e vengono disposti 12 animali ad orologio, con la base verso l'esterno. Il resto del mazzo viene lasciato in mezzo al tavolo con la prima carta scoperta, quindi si procede al susseguirsi dei turni di gioco. Un turno di gioco consiste nella semplice sequenza di: a) dichiarare un obiettivo, ovvero mostrare che esiste una sequenza di animali uguale (sia in contenuto che in ordine) a quella rappresentata sulla nostra carta-foto, b) compiere obbligatoriamente una delle seguenti 4 azioni: cambiare obiettivo con uno dello stesso tipo preso a caso, scambiare due carte adiacenti sul cerchio delle carte animale, scambiare la carta del mazzo animali visibile con una di quelle disposte in circolo o cambiare la carta in cima al mazzo animali con la successiva, riponendo sul fondo dello stesso quella precedente. Entrambi questi scambi non possono essere effettuati se invertono l'azione del giocatore che ci precede. c) Infine il giocatore può nuovamente dichiarare un obiettivo.

Kleine Fotosafari raggiunge i due obiettivi dichiarati? Il gioco procede per 20-30 minuti ed è facilmente assimilabile da piccoli giocatori (la scatola dice dai sei anni in su), sul divertimento si può dire che impegna ben poco la nostra materia grigia ed è abbastanza rilassante, se non che, verso il finale la ripetitività del gameplay si sente e accogliamo con un certo sollievo la fine. Insomma è il filler ben fatto che però non ti lascia, almeno al giudizio mio e di chi ha giocato con me la voglia di rifare immediatamente un'altra



partita; oltretutto è studiato per 2-4 giocatori e in quattro può essere anche blandamente frustrante. Manca, per un target di gamer un po' di gestione e pianificazione, ad esempio se tutti i giocatori partissero con tutti gli obiettivi in mano o si dovesse gestire una propria mano di animali oppure se gli obiettivi fossero scoperti, che lo renderebbe un po' più interessante.

Kleine Fotosafari insomma non può uscire in alcun modo dalla sua definizione di essere gioco rivolto ad un pubblico disimpegnato o per famiglie.





di David "Deiv" Malagoni

Lady Alice

di Ludovic Gaillard; Gigamic, Hurrican, 2012
[3-5 giocatori; 30 minuti]



Quella dei giochi investigativi la si potrebbe definire una nicchia all'interno dell'odierno panorama dei board games; non mancano di certo titoli significativi e ben accolti dal pubblico, ad esempio giochi recenti come Lettere da Whitechapel, 011, la Furia di Dracula, il Mistero dell'Abbazia, Android e altri titoli "storici" come Scotland Yard, Cluedo e Inkognito, ma un titolo appartenente a questo genere solitamente declina alcune meccaniche normalmente considerate minori da parte dei "gamers" come memoria, psicologia e fortuna o rischio, cooperazione tutti contro uno o a squadre.

In questo ambito si colloca certamente questo titolo, Lady Alice che rivede in chiave moderna Cluedo aggiungendo un po' di bluff e un, seppur dilavato, flavour di ambientazione londinese di Doyliana memoria. In che cosa consiste il gioco: la scatola contiene delle carte indizio divise in quattro categorie: orari, personaggi, oggetti e luoghi, una cartellina per formulare le accuse, che serve semplicemente a velocizzare questa cruciale operazione, nove segnalini per ogni giocatore, tre per ognuno dei valori 0, 1 e 2, un tabellone che riporta tutti gli indizi, dei cartoncini per coprire sul tabellone gli indizi "falsi" ed infine un porta carta per ogni giocatore che ospita una carta di affermazione o di negazione anch'essa in dotazione a ciascuno dei 3-5 giocatori che Lady Alice ammette ma non incoraggia visto che il meccanismo di scala è piuttosto goffo: si presumerà di seguito che vi siano quattro giocatori.

Assegnati gli indizi, il gioco procede con una sequenza di turni nei quali il giocatore di turno formula un'accusa. I giocatori, incluso chi ha formulato l'accusa, mette nella propria cartellina un'affermazione se



l'accusa include il proprio indizio, una negazione in caso contrario. Quindi le risposte vengono mischiate per impedire di sapere chi ha risposto in un modo o nell'altro e nel caso si abbiano tutte negazioni, si coprono tutti gli indizi dell'accusa sul tabellone, scremando man mano le possibilità. A questo punto segue la fase forse più interessante del gioco quello che viene definito il gioco delle deduzioni.

Ogni giocatore a turno sceglie se piazzare un proprio segnalino coperto su uno degli indizi del tabellone (badando che il limite su un singolo indizio è di quattro segnalini), formulare un'accusa con le stesse modalità della fase precedente o passare con la possibilità di rientrare in gioco in turni successivi a meno che tutti non decidano di passare di seguito. Di queste, l'azione più interessante è la prima: piazzando un gettone, lo si piazza coperto ma scoprendo il gettone precedente: questo darà indicazioni sulla validità o meno dell'indizio in quanto tutti i gettoni piazzati sugli indizi veri varranno i loro punti (uno o due, perchè gli zeri vengono piazzati per bluffare) alla fine del gioco. E qui si capisce l'aspetto più "simpatico" di Lady Alice e cioè che chi indovina il caso, che il gioco remunera con uno o tre punti vittoria a seconda se viene scoperto nella prima fase o nell'ultima, non

necessariamente vince: qualcun altro potrebbe aver piazzato i suoi gettoni deduzione sugli indizi corretti del caso e vincere tanto più che il gioco assegna due punti vittoria ulteriori a chi a fine gioco ha un gettone non zero su ognuno dei quattro indizi che compongono il caso.

Il gioco procede per una mezzoretta abbondante ed è assolutamente godibile, lo trovo validissimo in ambito familiare e per giocatori occasionali, ma anche i gamer potrebbero considerarlo un gioco di svago, un filler atipico.

Certo Lady Alice ha un po' reinventato l'acqua calda come Cluedo post litteram ma lo fa in maniera convincente ed elegante.





Le Havre: Ancora in Porto

di Uwe Rosenberg; Lookout Games, Uplay.it edizioni, Z-Man Games, 2012
[2 giocatori; 30 minuti]

Le Havre – Ancora in porto è il nuovo capitolo della linea di giochi per 2 giocatori che la Lookout Games estrapola dai titoli di Uwe Rosenberg.

Iniziamo col dire che il gioco condivide con il suo fratello maggiore solo il titolo e l'ambientazione mentre come meccaniche presenta molte più analogie con Ora et Labora.

Infatti ogni giocatore ha una propria rondella che scandisce i turni di gioco e dove i giocatori piazzano gli edifici acquistati durante il gioco.

Il turno consiste nell'esecuzione di turni dispari in numero crescente mentre il gioco progredisce (da 3 a 9) dove i giocatori devono compiere una delle seguenti due azioni:

- acquistare un edificio
- utilizzare un edificio

Le tessere edificio indicano i costi necessari per l'acquisto sotto forma di franchi e/o di una o più delle quattro materie prime presenti nel gioco e contengono l'effetto che esso produce.

Una volta acquistato l'edificio viene posto nello spazio a destra della lancetta della rondella. Con il progredire dei turni la lancetta viene spostata in senso antiorario e viene indicato da essa quante volte un edificio può essere utilizzato nel turno (da 2 a 4 volte). Se un edificio non viene utilizzato per alcuni turni e viene a trovarsi nello spazio immediatamente a sinistra della lancetta esso deve essere venduto immediatamente alla metà del valore indicato dalla tessera.

Quando si sceglie di utilizzare un edificio la rondella indica quante volte si può utilizzare l'edificio. In molti casi l'edificio consente di incrementare le proprie scorte di risorse non sotto forma di



gettoni vari, bensì spostando l'indicatore della merce in questione nella maniera indicata dalla tessera sulla nostra plancetta magazzino. Nello stesso modo sposteremo il nostro indicatore merci tutte le volte che acquistiamo un edificio o trasformiamo certe merci in franchi ecc.

È possibile utilizzare l'edificio acquistato dall'avversario pagandogli una commissione di 1 franco.

Alla fine dell'ultimo turno vengono conteggiati i valori degli edifici ed i franchi posseduti e il giocatore che realizza il maggior punteggio viene proclamato vincitore.

Il regolamento è molto semplice, e si impara in pochissimo tempo, la complessità invece risiede nella conoscenza dei vari edifici e dei loro effetti e dove il loro valore in alcuni casi è determinato dalla proprietà di altri edifici.

I tempi di setup sono ridottissimi rispetto al fratello maggiore ed una partita si conclude nello spazio di 30-40 minuti. È un gioco che può indurre alla paralisi da analisi.

Per quanto riguarda l'interattività è presente in forma indiretta, ma non per questo meno fastidiosa, potreste vedervi soffiare l'utilizzo di un edificio, proprio mentre eravate in procinto di realizzare la madre di tutte le combo, per cui fate attenzione agli edifici che vi servono per realizzare la vostra strategia.

Come detto in precedenza i fan di Le Havre potrebbero rimanere delusi da questo gioco che condivide poco o nulla con l'originale, tuttavia le dimensioni ridotte ed il prezzo contenuto ne fanno un acquisto interessante, se andate in vacanza e non volete rinunciare ad un intrattenimento ludico di un certo spessore.





di Lucio "Iago" Pierobon



Legend: History of the 1000 Miglia

di Carlo Amadeo; WBS Games, 2012
[1-6 giocatori; 45 minuti]

Un autore esordiente, un editore esordiente, un gioco di corse automobilistiche con un tema affascinante quanto un'auto d'epoca, la Mille Miglia tra il 1927 e il 1933. L'atmosfera si gusta con piacere nelle meccaniche che ben si sposano con l'impressione di essere un po' prodi cavalieri su destrieri rombanti, in pieno controllo dei propri destini, e un po' pionieri in balia degli eventi in attesa dietro ogni curva di strade dissestate o nei misteri meccanici di bolidi molto poco affidabili.

Scordatevi i moderni circuiti in cui le emozioni della gara sono sacrificate sull'altare della sicurezza, i punti di riferimento che vi permettono di sapere dove cominciare la frenata per ottimizzare la vostra prestazione sul giro o la calda sicurezza di un box, dove rifugiarsi quando le gomme perdono aderenza o rintanarvi dopo un ritiro, siete in un mondo di polvere, fango, olio in faccia e fossi al lato della strada che non attendono altro che un vostro errore per punirvi e lasciarvi a piedi (o peggio).

Avrete a disposizione le auto che storicamente hanno partecipato alle Mille Miglia negli anni tra le due guerre mondiali, dovrete procurarvi i pezzi di ricambio necessari per minimizzare il rischio di rimanere in panne e dovrete preventivare qualche minuto (forse qualche ora) di sosta per riparare assieme al vostro fido meccanico quei piccoli inconvenienti che sicuramente si verificheranno, avrete anche la possibilità di migliorare la tenuta di strada della vostra auto e di trovare un meccanico abile e adatto alle vostre necessità; fatto tutto ciò avrete davanti a voi solo la strada e, se non siete i primi, le nuvole di polvere sollevate da chi vi precede. Buona Fortuna!

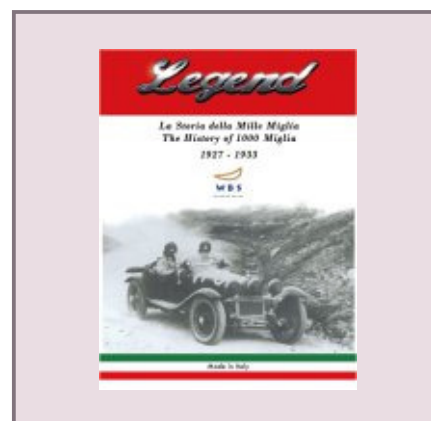


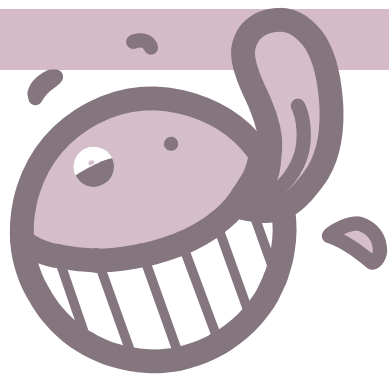
Il regolamento è snello e scritto discretamente bene, con parecchi esempi che aiutano la comprensione (a volte più della regola), e riesce a creare una buona simulazione senza renderla pesante e complicata che scorre fluida e veloce come richiesto e suggerito dall'autore che, in apertura, invita i giocatori a non contare mai le caselle prima di scegliere la velocità ma di "usare l'istinto" esattamente come facevano gli eroi delle quattro ruote dell'epoca; i materiali e la grafica sono ottimi (e il prezzo decisamente contenuto), un plauso particolare alla scelta di non utilizzare cartone lucido per gli esagoni che compongono il percorso permettendo così un'ottima visibilità anche con luce artificiale; comprendo la scelta (pratica oltre che economica) di rinunciare ai modellini d'auto per dei più semplici segnalini di plastica con adesivi ma non posso non pensare all'effetto scenico che avrebbero avuto le macchinine in miniatura.

A parte una seria perplessità sulla regola della partenza da fermo, sicuramente accurata da un punto di vista simulativo ma potenzialmente deleteria da un punto di vista ludico (un'auto con poco controllo sotto la pioggia ha il 25% di probabilità di non riuscire a partire da fermo, a ogni

turno), trovo che il principale pregio di questo gioco sia anche il suo primo difetto: è e vuole essere una simulazione per cui dà il massimo se trattata come tale; tutta la preparazione del gioco funziona, ha senso ed è interessante solo se accompagnata ad un'intera gara mentre perde di qualunque interesse se effettuata per fare qualche tappa o, peggio ancora, una sola; allo stesso modo l'invito a non calcolare preventivamente le mosse, visto che sulle strade non esistono i punti di riferimento che si possono avere nei circuiti, è perfettamente logico da un punto di vista simulativo ma può essere invisibile a chi affronta il gioco in maniera troppo analitica.

Un gioco da avere per chi ama le simulazioni sportive, da valutare con cura per il giocatore occasionale o per l'appassionato di giochi "tedeschi".





Le Leggende di Andor

di Michael Menzel; Kosmos, Giochi Uniti, Fantasy Flight Games, 2012
[1-4 giocatori; 90 minuti]

Con questo gioco Michael Menzel si cimenta per la prima volta nel ruolo dell'autore. Non conoscete Michael Menzel? Ma certo che lo conoscete, è difficile che nella vostra collezione di eurogame manchi un gioco illustrato da lui, per fare solo tre nomi: la nuova edizione de "I Coloni di Catan", "I Pilastri della Terra" e "Stone Age". Basta pensare a uno di questi titoli per capire immediatamente subito il suo stile. Dopo averne illustrati un numero enorme (BGG ne elenca più di 150), ha deciso di passare al livello successivo; in effetti c'è un grosso vantaggio nel fare entrambe le cose: non deve spiegare a sé stesso come deve essere illustrato il gioco; lui stesso ha rivelato in un'intervista che design e meccaniche sono andate avanti di pari passo, qualcosa che non si vede spesso nel normale processo creativo di un gioco da tavolo. E se leggete l'intervista a Rudiger Dorn nel numero 17 di ILSA, scoprirete che i due hanno una lunga storia di collaborazioni (ma sempre in ruoli ben distinti).

Ma com'è questo gioco? LLdA è un cooperativo fantasy per due, tre o quattro giocatori (ma online si trova anche uno scenario in solitario), chiamati a vestire i panni di altrettanti eroi alla difesa di un regno da orde di mostri, in cinque scenari di difficoltà crescente (chiamati Leggende); poche? In realtà sono rigiocabili (in ognuna ci sono elementi casuali che rendono ogni partita differente) e nel sito ufficiale si può già scaricare la sesta leggenda (nel gioco sono presenti anche delle carte bianche per le proprie creazioni), e per chi le trova troppo facili, si può sempre aumentare la difficoltà.

L'elemento più originale presente in LLdA è anche il suo difetto maggiore, ovvero le regole non sono presentate in modo tradizionale, ma piuttosto come in un videogioco (l'autore arriva da quel mondo), trasmesse un po' per volta. Infatti la prima leggenda è un vero e proprio tutorial, dove viene insegnato per gradi ai giocatori come muoversi e combattere. Il vantaggio è che dopo aver letto quattro pagine di regole si è pronti per iniziare; lo svantaggio è che le regole non si trovano in un singolo regolamento, ma sparse un po' in giro tra regolamento, carte compendio e FAQ online. Nota: queste ultime sono indispensabili, facendo l'esempio della gestione delle tessere nebbia, il compendio dice una cosa (sbagliata) e le FAQ un'altra (corretta).

Il gioco si basa su tre meccanismi principali:

- la traccia delle ore: ogni giocatore ha a disposizione ogni giorno sette ore (più tre aggiuntive, ad un costo), che in pratica sono dieci turni nei quali può compiere le proprie azioni. Il movimento da una zona ad una adiacente impiega un'ora, così come ogni round di combattimento. Ogni volta che tutti i giocatori hanno esaurito i loro turni a disposizione, passa un giorno e c'è l'attivazione dei mostri e l'avanzamento del Narratore.

- la traccia del Narratore: per l'appunto, questo è un segnalino che indica l'avanzamento della storia, e ad ogni casella può corrispondere un evento che modifica le condizioni nelle quali si gioca, e costituisce la sostanza dell'ambientazione. L'ultima casella e quindi l'ultimo evento segna la fine

della partita, a questo punto si valuta se i giocatori hanno compiuto le loro missioni e quindi vinto o perso. La particolarità del Narratore è che avanza anche ogni volta che viene eliminato un mostro, per cui bisogna valutare attentamente quando combattere. Dato che l'ultima casella indica la fine, si può avvicinarne l'evento per aumentare la difficoltà della partita; o ridurre l'avanzamento del Narratore all'uccisione dei mostri per diminuirne la difficoltà (ma che non vi consiglio di fare, per non ridurre la longevità del gioco).

- l'avanzamento dei mostri: già dalla prima leggenda si comprende come i mostri si muovano sulla plancia in un'unica direzione, verso il Castello. Se riescono ad entravi un determinato numero (dipendente dal numero dei giocatori) la partita è immediatamente persa. Quindi ci deve essere forzatamente la ricerca di un equilibrio tra il numero dei mostri uccisi e quelli entrati nel Castello (troppi mostri eliminati accorciano la durata della partita, pochi mostri eliminati significa farli entrare e quindi perdere). A questo si aggiunge il fatto che un mostro che trova la propria strada sbarrata da un altro mostro lo salta (come a dama) accelerando la sua corsa, rendendo necessaria una pianificazione per evitare situazioni difficili da gestire.

Ma come avviene il combattimento? Ogni giocatore ha un valore di Forza e un di Volontà: in base alla Volontà ogni giocatore può tirare un diverso numero di d6, viene preso il numero più alto e sommato al proprio valore di Forza. Questo totale viene confrontato con



l'analogo ottenuto lanciando i dadi del mostro e sommandovi il suo valore di Forza. Chi ha il totale più elevato fa perdere all'avversario la differenza in punti Volontà. Quando la Volontà va a zero il combattimento termina e, se è stato sconfitto il mostro, il giocatore riceve la ricompensa (punti Volontà e/o monete) mentre se è il giocatore a essere stato sconfitto riparte con tre punti Volontà e perde un punto di Forza (non può scendere sotto uno, ovvero non si muore mai). I mostri hanno un vantaggio sui giocatori, che è quello di poter sommare i numeri uguali sui dadi: si tratta di un vantaggio non da poco, poiché rende i combattimenti mai scontati (il doppio, o triplo sei è sempre in agguato), è lo stesso vantaggio ottenibile utilizzando l'elmo (altri oggetti permettono di aumentare le capacità di combattimento dei giocatori).

I personaggi sono quattro (altri si possono scaricare dal web), ognuno con una caratteristica speciale che lo differenzia (oltre alla quantità di dadi che lancia) e, tocco di classe, le schede sono doppia faccia (maschile/femminile), come si è già visto in "Return of the Heroes", e pure le pedine degli eroi sono doppie. Come! Non ci sono miniature?

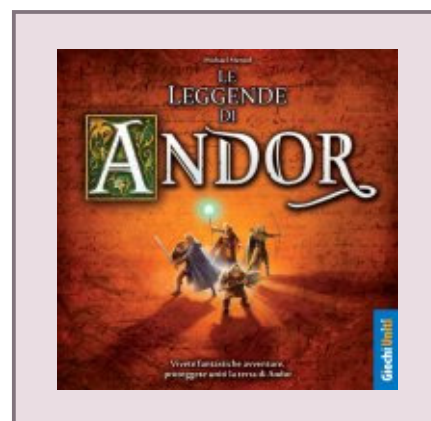
Immagino che l'autore non sia uno scultore (non tutti sono Leonardo da Vinci), e quindi non potendo disegnarle, ma volendo comunque mantenere tutto sotto il suo controllo, abbia optato per questa soluzione. Tutto sommato la scelta è apprezzabile, e dona al gioco una sua coerenza (peccato per il Drago, che non rende proprio al cento per cento).

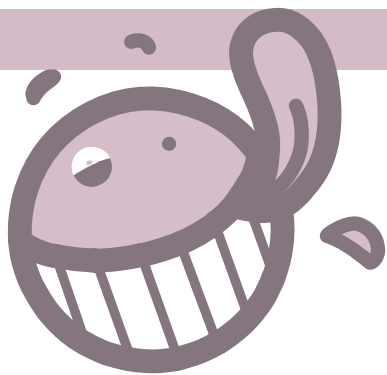
Giocare a LLdA è un'esperienza differente da quella che ci si può aspettare, dato che non si tratta solo di affrontare e sconfiggere tutti i mostri, ma si deve decidere come gestire tutti i problemi utilizzando il modo ottimale la risorsa tempo; e l'esperienza è importante, naturalmente la prima partita ad ogni leggenda è la più difficile, dato che si scopre via via quali sono le difficoltà che si dovranno affrontare. Ed è stimolante cercare di risolvere gli enigmi che ci vengono posti, non banali, attraverso le meccaniche di questo gioco; infine è divertente scoprire ad ogni leggenda che cosa i giocatori dovranno affrontare: quali nuovi mostri, oggetti o avvenimenti conosceranno.

Un plauso anche alla Giochi Uniti, una volta tanto la versione in italiano è arrivata prima di quella in tedesco (non

è consigliabile, il gioco è pieno di testo) e molto prima di quella in inglese, e vista la tipologia di gioco sarebbe stato un peccato non poterlo giocare in famiglia a causa della lingua (peccato per il limite a quattro giocatori, ma in effetti è proprio il numero standard per una famiglia). Nonostante la rigiocabilità e la possibilità di pubblicare leggende online, spero che il sistema possa essere sfruttato anche per espansioni in futuro, con leggende e magari una nuova plancia; ah, quella presente nel gioco è a doppia faccia, per giocare la quarta Leggenda in una situazione completamente nuova (e da entrambi i lati, è proprio uno spettacolo da ammirare). Ben fatto, Herr Menzel.

Giudizio dopo le prime partite: mi è piaciuto, e voglio rigiocarlo in futuro.





La Loire

di Emanuele Ornella; Mind the Move, Ystari Games, 2012
[1-4 giocatori; 90 minuti]

In La Loire ogni giocatore si deve occupare della gestione di due pedine, un Messaggero ed un Mercante che viaggiano tra le città di Nantes e Orleans. Le due città sono collegate da due strade sulle due rive opposte della Loira e una volta lasciata una città il viaggio deve obbligatoriamente proseguire nella stessa direzione fino al raggiungimento dell'altra. Durante il viaggio Mercante e Messaggero attraversano villaggi nei quali possono rispettivamente comprare merci o recapitare messaggi.

Un circo itinerante che si muove tra i villaggi offre la possibilità di reclutare personaggi, in totale sono 29 diversi, che offrono la possibilità, a chi li possiede, di usufruire di piccole ma vantaggiose variazioni delle regole base.

Completato il viaggio, ovvero raggiunta una delle due città, il giocatore può vendere le proprie merci o acquistare messaggi che saranno poi consegnati nei villaggi.

Consegnare messaggi è una delle principali azioni che contribuiscono al punteggio finale, insieme ai punti offerti dai personaggi e dagli edifici costruiti. Costruire edifici è un'altra azione possibile in Nantes od Orleans ed anche questi offrono vantaggi ai loro possessori.

Mercante e Messaggero muovono ad ogni turno, l'ordine è scelto dal giocatore; il movimento è obbligatorio e la quantità di strada percorsa in funzione dei cavalli posseduti. Prive di aiuti le pedine muovono di uno spazio lungo la strada, ogni cavallo aggiunge un movimento. I cavalli possono essere abbandonati nel villaggio o presi, fino al massimo di uno per turno, quando ce ne sono di non utilizzati nel villaggio che si sta per lasciare.

Il mercato, basato su cinque tipi di risorse, è strettamente legato al villaggio di



provenienza e non alle risorse stesse. Un acquisto in un villaggio fa immediatamente alzare il prezzo di tutte le risorse vendute in villaggi dello stesso tipo ossia con lo stesso stemma.

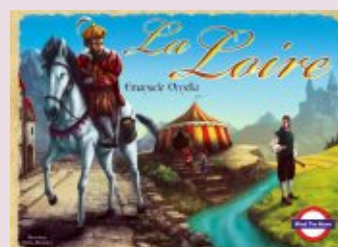
L'interazione non è assente anche se sostanzialmente si riduce all'impatto degli acquisti sul prezzo di mercato delle risorse il cui valore è fisso per la vendita ma variabile quando si tratta di comprare, tanto da rendere alcuni acquisti altamente sfavorevoli.

Anche il movimento del circo può mettere in difficoltà gli avversari perché una buona partita è sempre il risultato di tempismo e oculatezza nella scelta di quali personaggi reclutare in funzione del vantaggio che si preferisce ottenere per meglio impostare la propria strategia.

I messaggi sono di quattro livelli, il primo livello, una volta acquistato deve essere consegnato in uno specifico villaggio, questo rende la consegna una procedura piuttosto lunga. I messaggi di secondo livello devono invece essere consegnati in due villaggi che abbiano lo stemma uguale a quello riportato sul messaggio stesso, molte più opzioni tra cui scegliere quindi e maggiore facilità

nell'effettuare la consegna, lo stesso per il terzo livello, con tre villaggi diversi.

Il gioco insomma offre tante possibilità, tattiche ma anche strategiche. La variabilità dell'assegnazione degli stemmi ai villaggi offre varietà delle partite e quindi una discreta rigiocabilità perché è questa assegnazione che regola la consegna dei messaggi ed il mercato. Purtroppo raggiungere il termine della partita può essere impegnativo in termini di tempo soprattutto perché il gioco non ha una rapida evoluzione, per lo più offerta dai personaggi e degli edifici che via via entrano in gioco, lasciando una spiacevole sensazione di ripetitività col susseguirsi dei turni.





di Andrea "Liga" Ligabue

Love Letter

di Seiji Kanai; Alderac Entertainment Group, Japon Brand, Kanai Factory, 2012
[2-4 giocatori; 15 minuti]



Love Letter è il filler nella serie di giochi ambientati nel suggestivo mondo di Tempest creato dalla AEG. Progetto editoriale interessante quello di inventarsi un'ambientazione fantastica in cui calare una serie di giochi uniformandoli anche dal punto di vista grafico. Giocandoli si ha la piacevole sensazione di muoversi in un mondo che pian piano prende forma cosa che, per uno come me che non ama l'eccesso di astrattismo, ha una grandissima importanza.

Scopo del gioco è riuscire a far consegnare le proprie lettere d'amore alla principessa Annette, rinchiusa nel proprio castello, sfidando gli altri contendenti. Una partita dura un numero di mani variabile determinato dal numero dei giocatori.

Il gioco si basa su un mazzo di 16 carte numerate dall'1 al 8 presenti in diversa numerosità. Ad ogni numero corrisponde un personaggio con un differente ruolo/abilità. Ogni giocatore inizia la mano con una carta e nel proprio turno dovrà pescare e giocare. La scelta possibile in ogni turno è davvero minima: quale delle due carte gioco? E anche la possibilità di impostare una strategia a lungo termine risulta difficile.

Il gioco non è così banale come sembra e se sulla singola mano pesa molto la fortuna nell'arco della partita sono importanti anche altri aspetti. L'editore stesso descrive Love Letter come gioco di rischio, deduzione e fortuna e credo davvero queste tre componenti siano tutte presenti.

All'inizio di ogni mano viene rimossa segretamente una carta e distribuita una carta ad ogni giocatore. Nelle partite a due vengono anche rivelate e scartate tre carte. Si aggiudica una mano il giocatore che alla fine del mazzo (ovvero alla fine del turno del giocatore che ha pescato la quindicesima carta) ha in mano la carta di valore più alto o, cosa più frequente nelle partite a due o tre giocatori, l'unico a rimanere in gioco.

Per capire il gioco occorre vedere i poteri dei personaggi che si attivano nel momento in cui un giocatore gioca quella carta.

La guardia (numero 1) permette di scegliere un giocatore e provare ad indovinare la carta che ha in mano: in caso di successo quel giocatore è eliminato dalla mano corrente.

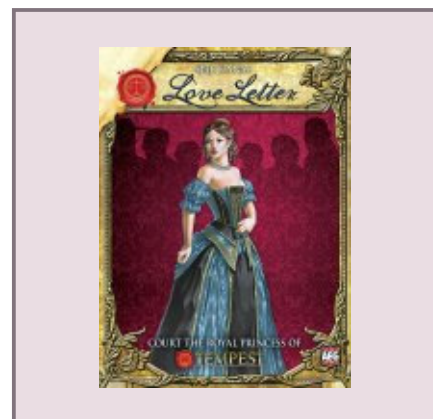
Il prete (2) permette di vedere la carta in mano ad un avversario. Il barone (3) obbliga

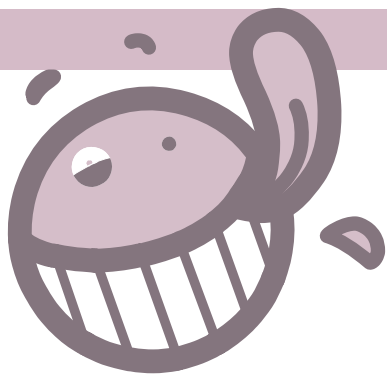
a scegliere un avversario e confrontare le proprie carte (quella rimasta in mano) con la sua. Chi ha la carta più bassa viene eliminato dalla mano.

La Cameriera (4) rende immune ai poteri degli altri personaggi fino al proprio prossimo turno. Il principe (5) costringe un avversario a scartare la propria carta mentre il re (6) vi permette di scambiare la carta con quella di un avversario. Le due carte più forti, Contessa (7) e Principessa (8) hanno tutte e due degli svantaggi. La Principessa non puoi mai essere scartata, pena essere eliminato dalla mano, mentre la Contessa deve essere scartata se l'altra carta in mano è il Re o un Principe.

Capite subito che tipo di dinamiche possano nascere in una partita: hai scartato la Contessa allora ha in mano il Re o il Principe o la Principessa o stai solo bluffando? Se ti vedo la carta con un Prete e poi tu non giochi quella carta sei in balia di una mia eventuale Guardia ma se è una carta forte, che fai?

Il gioco è molto meno banale di quel che sembra pur essendo guidato dalla fortuna. Le carte giocate vengono man mano posizionate in maniera visibile davanti ai giocatori ma non si può mai avere la certezza (se non utilizzando il potere del Prete) di cosa un avversario ha in mano, neanche nel finale, perché c'è sempre la carta rimossa segretamente ad inizio turno. Filler divertente con grande influenza della fortuna.





Lyssan

di Sam Brown; Thornhenge, 2012
[2-4 giocatori; 180 minuti]

Lyssan è un progetto Kickstarter che si è concluso positivamente nell'agosto del 2011 (e pubblicato un anno dopo): a differenza di altri casi non ci sono stati numeri eclatanti, dato che hanno raccolto \$31.000 su un traguardo di \$20.000, ma si tratta comunque di una cifra discreta per il primo gioco di un autore/editore esordiente. E il budget è stato speso bene, dato che il gioco si presenta ottimamente illustrato (se avessero utilizzato la copertina del regolamento come immagine sulla scatola, probabilmente avrebbero raccolto molto di più) e con buoni materiali: i colori sono un po' scuri e probabilmente molti avrebbero preferito delle miniature (oltre ai castelli) ma non hanno risparmiato sullo spessore del cartoncino per le varie pedine.

Lyssan nasce come gioco per quattro persone: si può giocare anche in tre (escludendo una zona della pianura) o in due (tenendo due fazioni a testa e decidendo segretamente all'inizio chi delle due può vincere e chi no) ma il gioco è stato evidentemente pensato per quattro e quindi è in questo caso che si gioca al meglio.

Lo scopo del gioco (in una partita a quattro) è quello di ottenere due "Trionfi", ovvero gli obiettivi riportati su carte che vengono scoperte e attribuite una per turno (vengono attribuite in base al controllo di varie entità, o al verificarsi di certe situazioni). Ad ogni turno i giocatori raccolgono le risorse (coscritti, oro o carte influenza, in base alle regioni controllate con i castelli, i cavalieri o i nobili) e eseguono delle azioni, come usare un'unità, costruire unità (pagandone il costo in oro e coscritti e piazzandola in un castello) o castelli (con l'oro, in due turni), giocare una



carta influenza (pagandone il costo, in carte influenza da scartare), o ripagare un debito. Le unità sono di quattro tipi (e tutte in numero limitato): cavalieri, nobili, preti e spie. Ad ogni azione, l'unità viene disattivata per il resto del turno: i cavalieri possono muovere e uccidere un cavaliere o un nobile, oppure rimanere fermi e distruggere un castello. I nobili possono muovere e uccidere un nobile, oppure rimanere fermi e uccidere un cavaliere o distruggere un castello. I preti possono muovere e fare un regalo (una carta) al giocatore che controlla la regione o dargli un gettone "Colpa". Le spie possono muovere e uccidere un prete o una spia, oppure prendere il controllo di una carta giocata da un avversario, sacrificandosi.

Oltre a queste azioni, i nobili possono riattivare i preti, e i preti possono riattivare le spie. Nota: cavalieri e nobili non possono essere uccisi se si trovano in un castello; preti e spie non controllano le regioni in cui si trovano; e se un giocatore perde l'ultimo castello, è fuori dalla partita.

Certe azioni portano i giocatori ad accumulare gettoni "Colpa", tali gettoni devono essere scartati all'inizio del turno

pagando carte influenza, perdendo il controllo delle fazioni minori o prendendo carte debito (fino a un massimo di tre).

Le carte possono dare un vantaggio immediato (le "Sorprese"), oppure permanente (i "Cortigiani"), queste ultime possono dare vantaggi in termini di risorse o regole, oppure permettere di controllare e costruire unità aggiuntive (appartenenti a fazioni minori). Le carte determinano anche l'ordine del turno (inizia chi ne ha di meno).

Lyssan si è rivelato un gioco molto scacchistico: per essere efficace, qualunque mossa deve essere eseguita con la dovuta pianificazione e sincronizzazione, e questo vuole anche dire che può riservare una certa dose di frustrazione, quando non si riesce a completare la propria mossa perché nel turno precedente si è fatta una cosa piuttosto che un'altra. Ma scacchistico non vuol dire ripetitivo, dato che a seconda degli obiettivi e delle carte la partita si può evolvere in modi molto differenti tra loro; il fattore che mi è piaciuto maggiormente è come tutti gli elementi in gioco siano collegati tra loro e si influenzano a vicenda.

Giudizio dopo le prime partite: mi è piaciuto, e voglio rigiocarlo in futuro.





di Mauro "MDM" Di Marco

Mercante

di Jeff Tidball; Alderac Entertainment Group, 2012
[3-5 giocatori; 60-90 minuti]



a) Espandersi, comprando un nuovo magazzino o un nuovo addetto (ad un costo decrescente all'avvicinarsi della fine del gioco). Comprare addetti fa avanzare l'indicatore dello stato del gioco.

Secondo titolo ambientato nella città di Tempest, Mercante permette ai giocatori di tentare la via del successo nella città stato attraverso la compravendita di beni (e altre azioni più o meno legali).

I materiali sono buoni (prevalentemente cartotecnica), ovviamente allineati con gli altri titoli della serie. Due tabelloni registrano i prezzi dei mercati e lo stato del gioco; ogni giocatore ha una plancia personale con i propri magazzini. Tutte le informazioni sono chiaramente riportate sui tabelloni. Il gioco inizia in modo asimmetrico, in quanto ognuno ha una propria abilità speciale.

Un turno è così strutturato:

- 1) Vendita all'asta (giro singolo) dei beni su una delle 5 carte nave scoperte. Il giocatore sceglie se suddividere o meno il lotto. I beni ottenuti devono essere stoccati nei magazzini o scartati.
- 2) Azioni degli addetti. Il giocatore fa eseguire ai propri addetti altrettante azioni, mettendoli sui corrispondenti spazi della plancia. Le azioni eseguibili sono:

- b) Raccogliere informazioni, guardando un totale di 3 carte qualsiasi dalla cima dei mazzi (navi, contratti, eventi) e decidere se riportarle in cima o in fondo agli stessi.
- c) Comprare un punto vittoria, ad un costo crescente all'avvicinarsi della fine del gioco. Per ogni punto vittoria acquistato un altro verrà messo all'asta durante la fase di mantenimento. Comprare punti vittoria fa avanzare lo stato del gioco.
- d) Manipolare gli eventi, ovvero pescare una carta evento e poi decidere se pescarne un'altra o giocare uno degli eventi dalla mano. Gli eventi possono essere modificatori dei prezzi (e allora restano in gioco per un po' di tempo) o avere altri effetti sul gioco.
- e) Prendere contratti, ovvero pescare due carte e tenerne una, ricevendo il denaro indicato.
- f) Vendere beni al mercato. A seconda del tipo di beni un agente può vendere 2, 1 o "mezzo" oggetto. I beni sono divisi in classi con i loro tariffari. Al saturarsi del mercato i prezzi scendono. Quando un mercato pieno non è più possibile vendervi beni. Se con la vendita si soddisfa uno dei contratti posseduti, questo

viene scartato per PV. Si può vendere anche al bazar, senza usare agenti e anche a mercato pieno, ma ad un prezzo stracciato.

g) Rubare merci dai magazzini non sorvegliati degli altri giocatori (durante il loro turno)

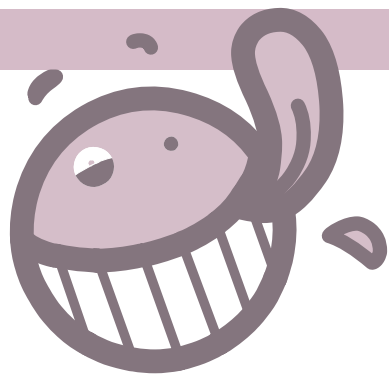
h) Proteggere uno dei magazzini dal furto.

I turni dei giocatori sono interrotti in modo regolare da una fase di mantenimento, in cui i mercati si svuotano parzialmente, viene rivelato un evento e messi all'asta (asta cieca) i punti vittoria precedentemente accantonati.

Se l'indicatore dello stato arriva all'ultimo spazio, si esaurisce il mazzo delle navi o se un giocatore ha accumulato 80 denari il gioco termina con una fase di vendita al bazar e acquisto di PV a prezzo fisso, prima di determinare il vincitore.

Mercante è un gioco costruito sul classico impianto di mercato, ma caratterizzato dalla forte ambientazione: si discosta dagli altri giochi di compravendita per la forte ambientazione, che si ripercuote sul gioco con l'asimmetria delle condizioni iniziali, l'interazione "cattiva" fra giocatori che non si limita alla sola manipolazione del mercato, e l'intrinseca varietà fornita dal mazzo degli eventi. Per godersi appieno dovete essere disposti a fare e subire ogni possibile cattiveria, senza esclusione di colpi!





Mercurius

di Łukasz Woźniak; REBEL.pl, 2012
[3-5 giocatori; 60 minuti]



Dalla Polonia arriva un nuovo gioco di manipolazione azionaria ambientato durante il periodo di splendore della Compagnia delle Indie olandese. È indiscutibile che il gioco ricordi Hab & Gut di Carlo Rossi, tanto più che l'autore ha pubblicamente ammesso che quest'ultimo è stato uno dei motivi che gli ha fatto sviluppare Mercurius, cercava maggiore profondità strategica.

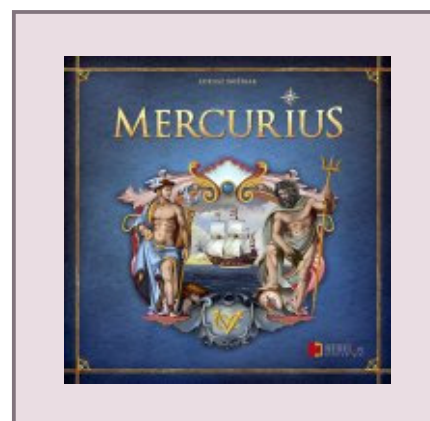
Il fulcro del gioco è il mercato (il tabellone principale) in cui sono indicati i prezzi di una serie di beni esotici e i valori delle azioni delle varie agenzie della Compagnia delle Indie; il motore del gioco è un mazzo di 72 carte che provoca variazioni del valore sia delle merci che delle azioni (contemporaneamente, se le azioni salgono le merci scendono e viceversa); nel proprio turno i giocatori possono effettuare tre azioni finanziarie (acquistare e/o vendere merci e/o azioni) al prezzo corrente modificato in maniera sfavorevole se la stessa azione (acquisto o vendita) viene ripetuta (se vendi tanto il prezzo di vendita è inferiore a quello di

mercato, se compri tanto è superiore), poi devono giocare una delle cinque carte che hanno in mano che viene posizionata sul proprio tabellone assieme alle carte giocate nei due turni precedenti e infine pesca una nuova carta; ogni giocatore ha inoltre a disposizione, una volta nella partita, tre azioni speciali, il mercato nero che viene giocato al posto delle azioni finanziarie e che permette di vendere fino a tre merci senza malus all'inizio del turno successivo, il dividendo, anche questo giocato al posto delle azioni finanziarie, fa pagare a una delle agenzie della Compagnia delle Indie dei dividendi in base al proprio valore corrente (ogni agenzia paga un solo dividendo nella partita) e le notizie, che vengono giocate al posto della carta di manipolazione del mercato e permettono di scartare e sostituire fino a tre carte; alla fine del turno, le tre carte presenti sul tabellone del giocatore vengono applicate ai prezzi dei beni e delle azioni e così si procede fino alla fine del mazzo; dopo la fine del mazzo si svolgono ancora due turni in cui i giocatori non ripescano le carte giocate e il gioco finisce, tutte le azioni e le merci in mano ai giocatori vengono vendute al prezzo corrente e il più ricco è il vincitore.

I materiali sono decisamente buoni, anche se i segnalini di cartone che rappresentano le merci e le azioni avrebbero potuto essere sostituiti con qualcosa di più comodo o rappresentativo; il regolamento, per altro molto semplice e di veloce spiegazione, è scritto con chiarezza e la grafica è molto ben curata.

Le somiglianze con Hab & Gut sono evidenti, anche se qui il gioco è tutto incentrato sull'ottimizzazione degli acquisti e delle vendite e i giocatori possono incamerare tutte le ricchezze che accumulano senza doversi preoccupare delle donazioni ai poveri; il flusso del gioco ne risulta un po' differente, anche in funzione del fatto che in Hab & Gut ci sono informazioni condivise tra alcuni giocatori mentre qui a ogni giocatore sono note solo le proprie carte; il risultato è un gioco più ripetitivo e meno controllabile in quanto più governato dalla fortuna sia nelle carte iniziali che in quelle che le sostituiranno durante il gioco; le esperienze avute sembrano suggerire che buone carte (leggi: carte simili) portano una buona partita mentre carte che non permettono un piano fin dall'inizio portano al disastro.

È molto probabile che il gioco richieda un'analisi più approfondita e quindi di qualche partita in più, ma la quantità di nuovi giochi disponibili rende sempre meno probabile questa eventualità e quindi farà sì che questo titolo resti per sempre nel limbo dei "giochi da approfondire che non saranno mai approfonditi".





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Myrmes

di Yoann Levet; Asmodee, Asterion Press, Rio Grande Games, Ystari Games, 2012
[2-4 giocatori; 60-120 minuti; gioco online: www.boiteajeux.net]



Ogni giocatore gestisce una colonia di formiche ed il gioco si svolge in parte nel formicaio personale ed in parte sul tabellone dove si va a caccia di prede. Antics!? No, Myrmes!

I giocatori hanno una plancia di gioco personale in cui formiche levatrici sono utilizzate, in una fase iniziale di scelta delle azioni, per ottenere larve, formiche operaie e soldati, tre risorse preziose da utilizzare nella colonia. Le formiche operaie hanno un ruolo di primo piano perché sono loro che lavorano nel formicaio sfruttando il ventaglio di azioni messe a disposizione che aumenta quando il formicaio viene ampliato. Sono sempre le formiche operaie che possono uscire dalla colonia e passare dalla plancia del giocatore al tabellone dove potranno muoversi e scoprire prede che saranno poi recuperate spendendo formiche soldato e produrranno cibo e punti.

Il gioco, suddiviso in tre anni di 4 stagioni ciascuno, si sviluppa in modo sinergico su due fronti distinti: il giardino (ovvero il tabellone) e il formicaio (la plancia personale). In quest'ultimo si ottimizza lo sfruttamento delle proprie risorse, ovvero le formiche levatrici, per generare operai e soldati ma anche per lavorare nell'atelier dove si ottengono nuove formiche levatrici, si espande il formicaio o si scavano nuovi tunnel per accedere al giardino. Su quest'ultimo invece il gioco diventa meno gestionale e più logistico. Lì è necessario ottimizzare gli spostamenti in funzione delle prede e delle risorse necessarie ai futuri ampliamenti del formicaio. Il giardino è anche il momento del gioco che garantisce l'interazione più alta tra i giocatori.

Il sistema adottato è molto interessante e ben calato nell'ambientazione. Una volta in giardino le formiche operaie hanno solo tre mosse a disposizione che possono spendere muovendosi - il tabellone è una mappa esagonata - catturando una preda o piazzando ferormoni.

I ferormoni giocano un ruolo chiave. Sono tessere di varie dimensioni che possono essere posate per ottenere considerevoli vantaggi. Punti prima di tutto ma anche un movimento più rapido nei turni successivi perché attraversare una tessera di ferormoni costa solo un punto movimento. Più importante ancora i ferormoni offrono una rendita in materie prime, cibo terra o pietra, in funzione del tipo di terreno coperto durante il piazzamento.

Si gioca per avere più punti che si ottengono catturando prede, piazzando ferormoni (o eliminando quelli avversari) e soddisfacendo alcuni obiettivi estratti casualmente all'inizio della partita e disponibili per tutti i giocatori.

C'è un altro fattore che come quest'ultimo offre un buon grado di varietà delle partite ed è la gestione dei bonus.

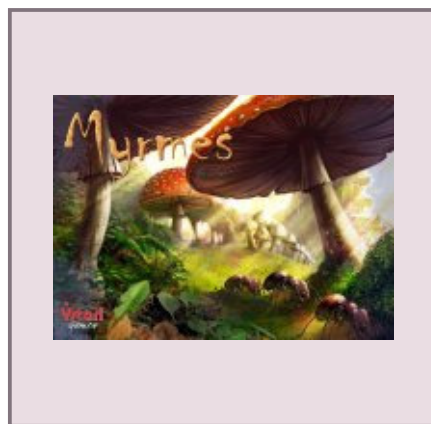
All'inizio di ogni anno ad ogni stagione è assegnato il risultato di un tiro di dado che identifica un bonus attivo per la durata della stagione. I giocatori possono spendere larve per modificarne il risultato

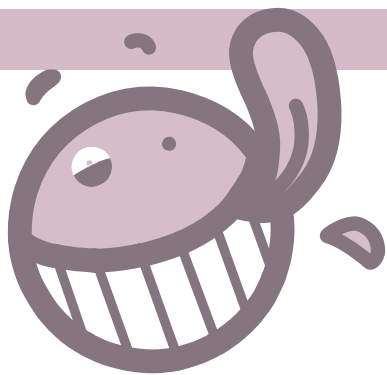


ma il vero sforzo sta nel saper adattare le proprie strategie per sfruttare al massimo le opportunità offerte da questo beneficio iniziale.

Il gioco è bello anche se piuttosto canonico a l'ambientazione, per quanto un po' bizzarra, è decisamente ben integrata.

E' un gioco che lascia pochi spazi alla cattiva pianificazione, soprattutto per via della fase invernale dove è necessario dare fondo alle scorte di cibo per non essere pesantemente penalizzati sul punteggio, la curva di apprendimento quindi non è delle più rapide ma questo è certamente un punto a favore della rigiocabilità. Promosso.





Oddville

di Carlo Lavezzi; What's your Game?, 2012
[2-4 giocatori; 30-45 minuti]



Quattro potenti gilde hanno deciso di edificare una nuova città, Oddville, e i giocatori sono chiamati a coordinare i lavori, cercando di prendersi il merito per l'opera.

La (meritevolmente) piccola scatola contiene il bel materiale di gioco: un mazzo con 64 carte edificio (utilizzati anche come denaro), 12 carte rappresentanti le eminenze delle 4 gilde, una plancia per le risorse e i materiali dei giocatori: 4 carte lavoratori e 9 segnalini lavoratore di legno.

Il gioco prosegue a turni, e si conclude non appena un giocatore piazza il suo sesto lavoratore in città. Durante il proprio turno il giocatore può usare una carta lavoratore (eventualmente recuperando, ad un costo, quelle già precedentemente giocate) oppure costruire un edificio.

Con la prima opzione il giocatore può recuperare denaro, acquistare risorse, o acquistare un edificio tra i 6 esposti. I costi degli edifici, i tipi di risorse acquisibili e la quantità di denaro ricevuta dipendono dalla carta lavoratore giocata; il costo delle risorse dalla loro "diffusione".

Con la seconda azione il giocatore piazza una delle (al massimo) due carte

edificio precedentemente acquisite in città, rispettando vincoli di adiacenza e topografia, pagandone il costo di costruzione e piazzando un proprio segnalino sulla carta. Come compenso riceve il bonus indicato sulla carta e su quelle adiacenti direttamente collegate da una strada. Inoltre, se l'edificio appartiene ad una gilda, ottiene la prima carta di quella gilda dal corrispondente mazzo, ognuna delle quali garantisce un certo potere speciale durante il gioco. Se non ci sono più carte disponibili, tutti restituiscono le personalità di quella gilda, che va a formare un nuovo mazzo.

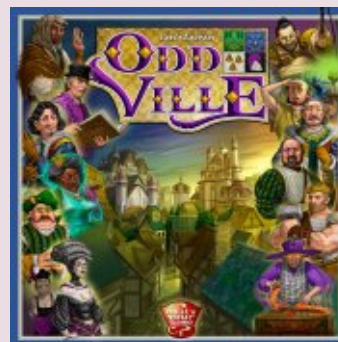
Alla fine del gioco, i giocatori ricevono punti vittoria per i personaggi che hanno ancora con sé, per le risorse avanzate e per gli edifici: questi possono fornire punti a seconda delle loro posizione, della presenza di edifici nelle loro adiacenze o in città.

Oddville è un gioco accattivante, che mescola sapientemente (senza appesantirsi) tutta una serie di meccaniche e abilità diverse: gestione delle proprie carte lavoratore, sfruttamento delle abilità speciali, giusta temporizzazione negli acquisti delle risorse

e degli edifici, nonché nella costruzione degli stessi. Le svariate componenti si amalgamano in maniera armonica, facendo intravedere svariati possibili approcci strategici.

Nelle nostre prime partite, tuttavia, sembra prevalere la strategia di pura velocità, ovvero la corsa a piazzare i propri 6 lavoratori il prima possibile, senza troppo preoccuparsi del tipo di edifici costruiti. In effetti i bonus degli edifici sono prevalentemente risorse, e alcuni lavoratori permettono di scegliere gratuitamente edifici fra la metà di quelli disponibili: questo rende le azioni di produzione denaro e recupero risorse meno importanti, così come le abilità speciali ad esse collegate (mentre diventano molto appetibili quelle che aiutano a mantenere o aumentare la propria velocità di costruzione); costruirsi opportunità di ottenere molti punti con pochi edifici in così poco tempo sembra in proporzione più complicato.

Resta un buon gioco da giocatori occasionali, ben dimensionato nel prezzo e nell'ingombro della scatola, nonché un efficiente "mezzo" di passaggio dai semplici giochi di piazzamento ai giochi di gestione.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

The Palaces of Carrara

di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer; Hans im Glück, Z-Man Games, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]



La coppia Kramer e Kiesling è un po' come la camicia bianca, la si può apprezzare di più o di meno a seconda del momento ma sostanzialmente non passa mai di moda.

Con the Palaces of Carrara confermano il loro stile che offre ogni volta giochi magari un po' scontati ma gradevoli. Come già successo per altri loro giochi in passato, Palazzi di Carrara ha due regolamenti, uno più semplice per famiglie ed uno più complesso.

I giocatori cominciano la partita con alcune monete, uno schermo e una plancia con stampate sei città, il reddito che offrono e la tipologia di risorse che vanno spese per costruirvi.

I giocatori possono acquistare blocchi di costruzione dal mercato, costruire edifici nelle città ed effettuare fasi di punteggio.

Il mercato è governato una ruota a spicchi che viene aggiornata ogni volta che un giocatore sceglie l'azione. L'acquisto avviene da un solo spicchio ed il costo dei blocchi per tipologia è indicato in corrispondenza dello spicchio stesso. Esistono sei tipi di blocchi, in sei colori. Il costo dei blocchi scende con la rotazione della ruota ed alcune tipologie diventano persino gratuite.

Anche gli edifici sono di 6 tipi e riportano un costo di costruzione in blocchi senza specificarne la tipologia perché quella dipenderà dalla città in cui il giocatore deciderà di costruirli. Ai due estremi Livorno, città più prestigiosa, dove possono essere usati solo blocchi bianchi - i più costosi - e Lerici dove possono essere utilizzati tutti i tipi di blocco, compreso quello nero, il meno pregiato.

Costruire significa scegliere un edificio



tra i nove disponibili e piazzarlo nella città scelta pagando le risorse previste.

Effettuare una fase di punteggio è un'opzione che può sfruttata da ogni giocatore solo sette volte. Si ottengono punti o monete o una combinazione dei due a seconda di cosa si sceglie di valutare. Si valutano le città, e quindi i palazzi lì costruiti, oppure le tipologie di palazzi ovunque siano stati costruiti. Ogni città può essere valutata una sola volta e così ogni palazzo. Ogni città offre un solo tipo di reddito ed il guadagno è il risultato del prodotto tra il reddito della città ed il numero di blocchi usati per costruire ciascun palazzo conteggiato. Ogni palazzo offre in aggiunta un oggetto ad ogni fase di punteggio.

La partita termina quando tutti e trenta gli edifici sono stati costruiti oppure quando un giocatore dichiara di aver realizzato tre obiettivi predefiniti in termini di azioni punteggio effettuate, palazzi costruiti e oggetti raccolti.

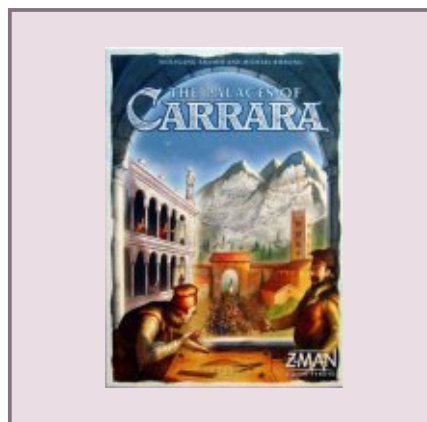
Al punteggio finale si aggiungono 3 punti per ogni oggetto e un numero di punti pari al valore degli edifici costruiti.

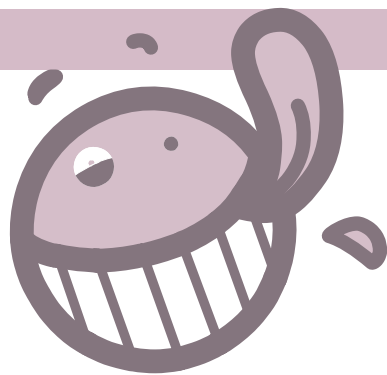
Il gioco è solido e piacevole anche se decisamente scontato e un po' troppo

lineare. La versione avanzata però aggiunge abbastanza pepe da renderlo davvero intrigante.

Si inseriscono palazzi di costo 8 che se costruiti migliorano il reddito di una città. Si inserisce la possibilità di sostituire palazzi già costruiti con altri di valore maggiore pagandone la differenza. Plus non indifferente se si considera che ogni tipologia di palazzo può essere conteggiata una sola volta. Ancora più importante, si inseriscono le carte che stabiliscono gli obiettivi di fine partita che spostano considerevolmente l'impostazione della partita stessa offrendo anche diverse tipologie di bonus finali.

Insomma, con le regole avanzate assume un maggiore spessore e pur non regalando forti emozioni resta assolutamente godibile.





Pax Porfiriana

di Phil Eklund, Matt Eklund & Jim Gutt; Sierra Madre Games, 2012
[1-5 giocatori; 90-120 minuti]

Dopo 18 anni Phil Eklund riprende in mano uno dei suoi primi giochi (Lords of the Sierra Madre) e ne fa un gioco di carte ibrido con meccaniche sostanzialmente tedesche ma atmosfera da "card driven" americano senza mappa; l'obiettivo del gioco è essere il successore del dittatore alla fine del dominio di Porfirio Díaz nel Messico dell'ottocento.

220 carte, una settantina di cubetti in cinque colori, qualche decina di dischetti di plastica bianchi rossi o blu (tipo pulci o monete dei giochi Warfrog), 14 pagine di regolamento in stile fotocopia (con spillatura a mano nell'angolo superiore sinistro) il tutto in una scatola poco più grande di una custodia da CD e dello spessore di due mazzi di carte, sui cui fianchi sono raffigurate tutte le tipologie di carte del gioco con spiegazione del significato di ogni singolo simbolo o icona; l'ottimizzazione della confezione secondo Sierra Madre, a parte le "pulci" oserei dire quasi impeccabile.

Dopo l'estasi della confezione arriva il tormento della lettura del regolamento con conseguente spiegazione del gioco; non meno di un'ora per spiegare che le carte possono essere acquistate a un prezzo che dipende dalla loro posizione nella fila, possono essere giocate al prezzo raffigurato sulla carta, alcune servono a danneggiare gli avversari ma possono essere pure allegramente utilizzate per danneggiare se stessi perché molti danni portano una compensazione in punti vittoria che sono necessari per vincere il gioco; un'altra oretta per chiarire a tutti i giocatori come si vince, che i punti

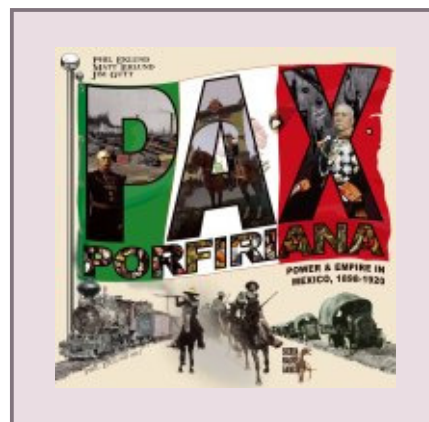


vittoria esistono in quattro diverse tipologie, che non si può sapere a priori quale tipologia verrà valutata nei quattro momenti di controllo delle condizioni di vittoria, che questo dipende dallo stato della dittatura nel momento in cui avvengono, che esiste un concetto (o valore) che si chiama "Tripartito" formato dalla somma tra il Dittatore (che normalmente vale 2 punti) e i due giocatori al tavolo con il minor numero di punti vittoria e che per poter vincere bisogna essere il più ricco a superare il valore Tripartito e che se nessuno riesce a vincere dopo il quarto tentativo vince il più ricco di tutti.

Dopo il tormento delle spiegazioni, sempre drammatiche per questi giochi, colmi di eccezioni e di definizioni, è ora di giocare e il gioco scorre come fosse perfettamente oliato, come se le due ore di spiegazioni non fossero mai state spese e tutti avessero sempre giocato a questo strano gioco, un gioco di carte in cui non potrai mai lamentarti per aver pescato male, perché è praticamente impossibile che una carta non sia stata per almeno un turno a disposizione di ciascun giocatore per l'acquisto, in cui puoi sapere, in qualunque momento, le carte in mano ai tuoi avversari (non si possono pescare carte coperte) e in cui

si deve passare il tempo a pensare a come fare in modo che la dittatura vada nella direzione tale da permettere la vittoria o come fare ad essere sempre in grado di competere mantenendo un vantaggio economico tale da sconsigliare agli avversari qualunque tentativo di colpo di stato.

Un'esperienza sorprendentemente piacevole anche per chi non ha nessun interesse per la storia messicana o per chi ha poca esperienza di giochi ponderosi e normalmente non va oltre i 45 minuti di gioco; pochi tempi morti nonostante molte valutazioni da fare e la disponibilità continua di multiple strategie rendono le due ore che possono essere necessarie sorprendentemente piacevoli anche per chi, come me, non è un appassionato dell'interazione aggressiva all'americana, di cui il gioco è comunque ben carico.



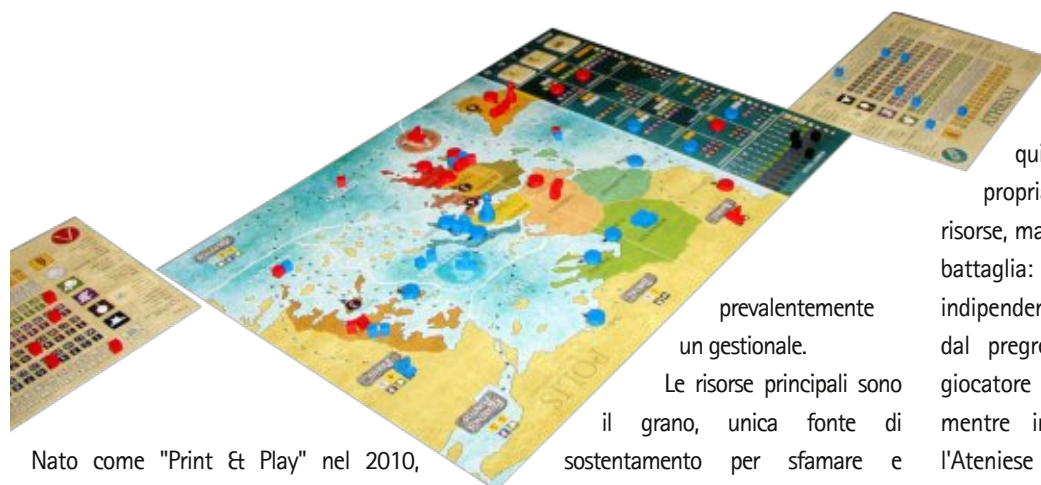


di Francesco "Prometeo" Pessina



Polis: Fight for the Egemony

di Fran Diaz; Asylum Games, 2010/2012
[2 giocatori; 150 minuti]



Nato come "Print & Play" nel 2010, "Polis: Fight for the Hegemony", è riuscito rapidamente a distinguersi dalla pletora di giochi gratuiti ed a catturare l'attenzione di un editore, così, dopo 2 anni di incubazione e qualche ritocco qui e là, ha raggiunto gli scaffali sotto il marchio della spagnola Asylum games.

Due giocatori prendono le redini delle due principali polis della Grecia del V secolo, Atene e Sparta, e le guidano nei 4 secoli successivi. Al termine del gioco vincerà chi avrà saputo sviluppare maggiormente la propria fazione, in termini di popolazione totale e prestigio accumulato.

Il gioco si articola in 4 turni, durante i quali i giocatori si alternano nel fare 2 azioni a scelta tra 12 possibili. Le due principali limitazioni alle azioni fattibili sono proprio la popolazione e il prestigio, di fatto i punti vittoria di questo gioco: costruire truppe, navi o mercanti costa popolazione mentre spostare eserciti, tassare regioni o assediare città, prestigio. È quindi estremamente importante ponderare adeguatamente il rapporto costo beneficio di ogni azione, infatti, ad esempio, nel fallimento di un assedio non si sono solo perse delle importanti azioni ma anche preziosi punti vittoria: popolazione per creare i soldati, prestigio per muoverli ed assediare! Questo elevato costo delle azioni militari di fatto caratterizza fortemente il gioco rendendolo

prevalentemente un gestionale.

Le risorse principali sono il grano, unica fonte di sostentamento per sfamare e accrescere la popolazione, e l'argento, usato in sostituzione delle materie di costruzione (legno e ferro) o nelle azioni diplomatiche, per convincere una polis reticente a cambiare fazione senza spargimenti di sangue. Altre risorse sono l'olio e l'uva, usate prevalentemente negli scambi commerciali in favore di argento o grano.

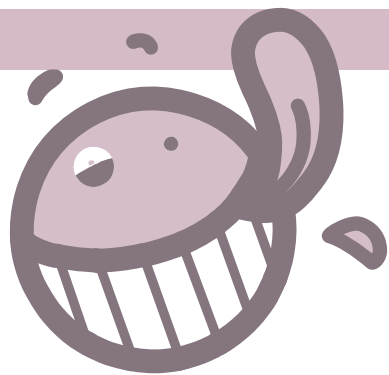
I turni sono chiamati 3, 4, 5(I) e 5(II), il nome del turno per quanto insolito è estremamente funzionale: ricorda il fondamentale limite di unità che una fazione può schierare in una regione o in una zona di mare. Le battaglie invece, avvengono solamente quando, alla fine del turno di un giocatore, sono presenti più di 8 unità in una stessa regione. Queste due semplici regole garantiscono un primo turno di sviluppo privo di battaglie campali tra i giocatori; implicano che in generale piccoli contingenti non possano essere attaccati e rende possibile delle manovre di "ostruzionismo" sul territorio, dove un paio di unità possono rallentare lo spostamento di un esercito senza essere necessariamente sacrificate; infine permettono di riorganizzare le proprie truppe in seguito a battaglie particolarmente sfortunate, di fatto impedendo che si venga completamente annientati.

Anche se non sembra a prima vista, il gioco è radicalmente asimmetrico, non tanto

nelle differenze geografiche, quindi nella facilità o difficoltà della propria fazione a reperire specifiche risorse, ma principalmente per l'iniziativa in battaglia: in ogni battaglia terrestre, indipendentemente dal rapporto di forze o dal pregresso controllo sul territorio, il giocatore Spartano attaccherà per primo, mentre in ogni conflitto navale sarà l'Ateniese a mietere le prime vittime. Questa differenza forza un approccio molto diverso al gioco, quello spartano più di "forza": muovo le truppe, conquisto, raccolgo risorse da un nuovo territorio; quello Ateniese più di interdizione, bloccando i movimenti navali dell'avversario, interdiciendo le rotte commerciali e rallentando i suoi eserciti con piccole guarnigioni.

In sintesi quindi, nonostante un'iniziale etichettatura come wargame, Polis è un gioco prevalentemente di gestione risorse con una componente tattica nella gestione del territorio. Anche se, tutto sommato, nessun elemento del gioco è originale in sé, l'esperienza di gioco è realmente diversa da tanti altri titoli che possono presentare delle similitudini, e rende sicuramente Polis uno dei giochi più interessanti di quest'anno.





Pyramidion

di Yannick Gervais; White Goblin Games, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]

In Pyramidion i giocatori utilizzano la loro influenza su mercanti, negozianti e torturatori in 8 città dell'antico Egitto per procurarsi tutto il necessario per completare la piramide di Giza.

I materiali del gioco sono tutti di cartotecnica: 8 tessere città costituiscono il tabellone, tessere quadrate rappresentano le risorse, 3 mazzi di carte determinano la produzione delle città, le richieste di materiali (e il valore in punti vittoria della commessa) e forniscono la "forza lavoro" ai giocatori. Segnalini torturatore e negoziatore, 5 carte influenza base sono la dotazione di tutti i giocatori.

Il gioco si sviluppa in turni, e gravita attorno alle 8 città, che producono materiali, possono ospitare fino a due segnalini (un negoziatore e un torturatore) e danno abilità speciali quando attivate.

In ciascun turno vengono innanzitutto rivelate nuove carte richiesta fino ad averne 5 scoperte, poi vengono prodotte risorse in alcune delle 8 città (dove e cosa viene prodotto è noto dal turno precedente). Se in una città con risorse è presente il segnalino negoziatore di un giocatore, egli prende una risorsa a sua scelta fra quelle presenti.

Ciascun giocatore recupera le sue 5 carte base, e ne riceve altre 4 dal mazzo della "forza lavoro".

In ordine di gioco i giocatori scelgono una delle città e su quella inizia una competizione sui tre possibili ruoli (mercante, negoziatore, torturatore): a turno i giocatori giocano una carta dalla loro mano, oppure passano. Le carte base forniscono punti in una o più categorie, ma nel mazzo "forza lavoro" ne esistono svariate dai poteri più eterogenei, come prendere subito una risorsa dalla città,



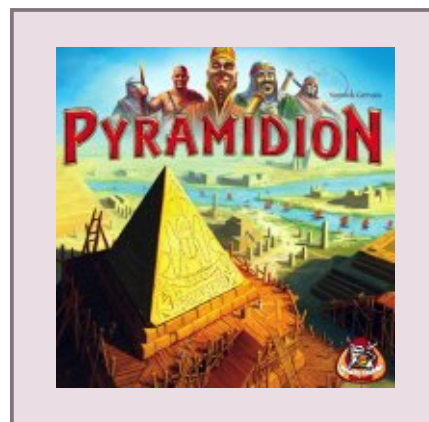
rimuovere una carta giocata da un avversario, o scatenare una ribellione, che elimina le carte di quei giocatori che non hanno giocato un numero sufficiente di punti torturatore.

Quando tutti hanno passato, si valuta chi ha il massimo punteggio in ciascuna delle categorie (superando comunque una soglia minima indicata sulla città). Chi ha maggior influenza sui mercanti prende tutti i materiali presenti sulla città; chi domina nella negoziazione sostituisce col suo segnalino negoziatore quello eventualmente presente in città, lo stesso accade per la tortura. Quando tutti i giocatori hanno scelto due città si passa alla fase di carico, dove in ordine di turno i giocatori possono completare una delle carte richiesta restituendo i corrispondenti beni. I segnalini torturatore presenti in città forniscono uno dei beni prodotti dalla città da spendere subito in questa fase.

Alla fine del turno, se un giocatore ha 10 o più punti vittoria, la partita finisce.

Pyramidion è un gioco di gestione della mano, con un sistema di competizione simultanea su più risorse che ricorda vagamente Taj Mahal, anche nella scarsità di carte rispetto al numero di valutazioni

che si eseguono (9 carte per 8 regioni!): questo rende il gioco interessante, perché occorre scegliere attentamente dove competere. Ogni carta giocata non è recuperabile, anche se non si guadagna niente. Molte delle carte e delle abilità speciali sono altamente interattive, al limite dell'attacco diretto, e tendono a introdurre caos nel gioco. La durata in turni è molto breve, il che rende ancora più pesante l'effetto dell'alea nella pesca. Rapido, adatto ad un pubblico di giocatori occasionali (ma con una certa esperienza, data la mole di abilità ed effetti da gestire), ma da evitare se siete amanti del controllo totale sul gioco.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Qin

di Reiner Knizia; Eggertspiele, Pegasus Spiele, R&R Games, White Goblin Games, 2012
[2-4 giocatori; 30 minuti]



La prima impressione di questo nuovo gioco di Reiner Knizia è quella di essere stati sbalzati indietro nel tempo di quindici anni. Pur nella sua disarmante semplicità Qin evoca sapori di giochi ben più profondi e senza dubbio famosi del noto autore, fatto questo che conferma la sua riconosciuta abilità, ormai un po' datata, nel riutilizzare e rimescolare meccanismi noti per ottenere giochi diversi ma ugualmente interessanti.

In Qin i giocatori pescano e giocano tessere colorate simili a quelle del domino con lo scopo di creare sequenze ortogonali di riquadri dello stesso colore. Il piazzamento delle tessere avviene sempre mantenendo un punto di contatto ortogonale con tessere precedentemente piazzate. Ogni sequenza di almeno due riquadri è considerato una provincia e può essere occupato da una pedina del giocatore che l'ha creata. Dal momento in cui una provincia ha raggiunto la dimensione di 5 riquadri adiacenti dello stesso colore è considerata inattaccabile ed il proprietario può aggiungerci una seconda pedina. Fino a quel momento invece le province possono cambiare

proprietario se attaccate ossia quando il piazzamento di una tessera unisce province di giocatori diversi. Quando accade il conflitto è risolto premiando il giocatore la cui provincia era più estesa prima dell'unione ed il giocatore perdente deve ritirare la sua pedina.

Sul tabellone sono poi disseminati villaggi ossia riquadri di colore neutro che possono essere occupati dalle pedine dei giocatori. In particolare, ha diritto ad occupare il villaggio il giocatore con la maggioranza di pedine nelle province adiacenti al villaggio stesso.

In Qin non esiste punteggio, ogni giocatore parte con una dotazione di pedine - la quantità dipende dal numero di giocatori - ed è dichiarato vincitore il giocatore che per primo riesce a piazzarle tutte sul tabellone. Idea geniale per un filler di questo genere che scongiura ogni noiosa operazione di conteggio dei punti a fine partita rendendo il gioco ancora più rapido ed intuitivo.

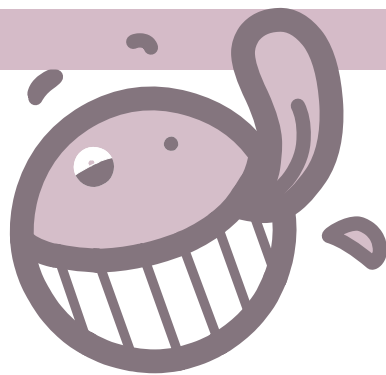
Intuire le scelte vincenti in Qin è facile almeno quanto imparare a giocarlo. Realizzare province in modo da collegare velocemente i villaggi.

Consolidare le prime estendendole e assicurarsi i secondi occupandone velocemente i bordi. Facile intuire anche che molte province piccole sono più utili di poche province più estese senza però dimenticare che il conflitto tra i giocatori è sempre in agguato soprattutto per colpa dell'informazione completa offerta dal tabellone che orienta solitamente i giocatori ad attaccare il giocatore più avvantaggiato ottenendo così un guadagno differenziale di due pedine, quella aggiunta e quella tolta all'avversario.

La pesca fortunosa della mano di tessere è naturalmente un elemento che può incidere sull'esito della partita soprattutto quando si pescano molte tessere formate da due riquadri dello stesso colore che, di fatto, ovunque piazzate costituiscono da sole una provincia, ma non c'è da scandalizzarsi. Qin è perfetto com'è e garantisce venti minuti di partita senza tempi morti e sempre intensa esattamente quello che dovrebbe fare un buon filler.

Il tabellone, stampato sui due lati, offre un piano di gioco più semplice ed uno per giocatori più esperti garantendo quindi una buona dose di rigiocabilità.





The Resistance: Avalon

di Don Eskridge; Indie Boards and Cards, 2012
[5-10 giocatori; 30 minuti]

Caso raro per la sua tipologia di gioco, un party game, The Resistance è riuscito a penetrare la dura scorza dei giocatori più impegnati diventando in breve tempo un classico.

Indie C&B ha cavalcato l'onda del successo pubblicando, non un'espansione - come ci si poteva aspettare - ma un vero e proprio gioco i cui meccanismi principali sono ereditati in toto dal fratello maggiore.

"The Resistance: Avalon" sostanzialmente è "The Resistance" ripulito dall'ambientazione futuristica e rivestito con il fascino del fantasy medievale, ma non solo. Un piccolo ma piacevole twist ereditato da altri party game dalle meccaniche equivalenti riesce a renderlo piacevolmente nuovo.

Privato dell'espansione che inseriva un livello di difficoltà ma anche di profondità in più nel gioco originale, Avalon si caratterizza per la specificità dei personaggi/giocatori che, attivati in un turno di gioco preliminare, determinano l'andamento di tutta la partita.

Tra i giocatori con ruolo canonico in Avalon sono celati anche personaggi speciali in quantità definita dai giocatori stessi.

Questi personaggi speciali giocano la partita come tutti gli altri ma prima di iniziare ottengono preziose informazioni. E' il caso di Merlino ad esempio, unico tra i buoni a conoscere l'identità delle spie. Ruolo potente ma bilanciato da una regola speciale: se i buoni vincono i cattivi possono fare un estremo tentativo per indovinare chi gioca nei panni di Merlino, nel qual caso la vittoria passa immediatamente a loro.

Merlino quindi dovrà stare attento a mostrarsi troppo fiducioso nelle sue votazioni o dovrà poter contare su compagni di squadra altrettanto bravi da poter insinuare almeno un piccolo dubbio sulla sua identità.

Merlino ovviamente è solo un esempio oltre a lui ce ne sono altri quattro, due buoni, due cattivi ed un cattivo un po' distratto.

Percival (buono) conosce Merlino e può aiutarlo proteggendolo.

Mordred (cattivo) non si rivela a Merlino.

Morgana (cattivo) si rivela a Percival come se fosse Merlino, rendendo dura la vita a Percival che dovrà capire chi dei due mente.

Infine Oberon (cattivo) non si rivela ai compagni ma nemmeno saprà chi sono.

Tutto gestito in un semplice turno ad occhi chiusi (e mani alzate) in cui i personaggi mettono a frutto le loro capacità quando, chi ne ha diritto, è chiamato ad aprire gli occhi per far tesoro delle informazioni ottenibili in questa fase.

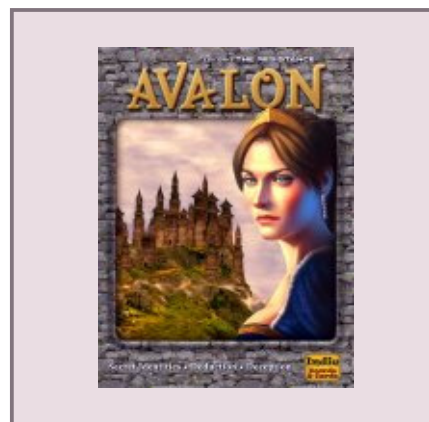
Decifrare il ruolo di The Resistance: Avalon nella panoramica dei giochi non è facile considerando la sua somiglianza spinta con il fratello maggiore. Va però detto che Avalon è certamente migliore dell'originale perché porta il gioco su un livello che va ben oltre il semplice esercizio deduttivo obbligando a ragionare fuori dagli schemi ipotizzando quali giocatori sono dei normali giocatori e



quali invece tramano strategie più complesse grazie alle potenzialità regalate dal loro particolare ruolo. Livello che nel gioco originale si raggiungeva solo con l'espansione.

Da non sottovalutare anche la possibilità di spostare il bilanciamento del gioco verso il lato buono o quello cattivo decidendo quali personaggi inserire e rendendo la partita più difficoltosa e avvincente per l'una o l'altra fazione.

In definitiva, considerando che Avalon può anche essere giocato ignorando completamente il ruolo dei personaggi ed utilizzando le regole del gioco originale, non avrei dubbi a consigliare questa versione invece dell'altra.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Riff Raff

di Christoph Cantzler; Zoch, 2012
[2-4 giocatori; 30 minuti]



Uno dei titoli che più ha attirato l'attenzione su di sé durante l'edizione 2012 della fiera di Essen è proprio Riff Raff. Con il termine "attenzione", però, non mi riferisco a quegli aspetti a cui di solito danno peso i gamers, come per esempio le classifiche in tempo reale o i commenti di chi ha potuto provare il gioco, ma più semplicemente intendo la curiosità che ha suscitato il gioco stesso nel suo presentarsi al pubblico, dal punto di vista estetico.

Passando vicino allo stand della Zoch, infatti, era difficile non notare la presenza di questo gioco, sia perché spiccava bene sul tavolo sia perché le persone sedute attorno, che fossero bambini o adulti, si divertivano abbondantemente.

Ma, nello specifico, di cosa stiamo parlando?

Riff Raff è un'esperienza di gioco in cui la solita scatola quadrata della Zoch si trasforma in un mare in tempesta sulle cui onde impazzite svetta una nave tridimensionale in legno, pericolosamente in bilico.

Gli step necessari, sia per montare che per smontare il tutto, sono pochi e veloci, tant'è che sono da ripetere ogni volta che si vuole fare una partita: con pochi passi si crea una base oscillante da appoggiare nella parte inferiore della scatola e al cui interno si nasconde il contrappeso che fa da perno per tutta la struttura, da qui poi si prosegue con la costruzione della nave, che consta di 5 pezzi: lo scafo, l'albero maestro e tre pennoni.

Una volta montato il tutto serve poco altro per essere pronti a cominciare una partita: distribuire ad ognuno un mazzo di carte con numeri che vanno da 1 a 10 e un set di 8 simpatici oggetti in legno.

Lo scopo per ogni lupo di mare è quello di riuscire a piazzare prima degli avversari tutti gli oggetti della sua dotazione.

La partita dura al massimo 10 turni, uno per ogni carta a disposizione; ad ogni turno ogni giocatore sceglie segretamente una carta dal suo mazzo e la svela contemporaneamente agli altri. Il numero scelto indica la zona della barca su cui si intende piazzare. Le aree da 1 a 4 sono quelle più semplici perché situate sullo scafo, quindi meno instabili e più ampie, le altre invece si trovano sui pennoni (più il numero è alto più si sale in altezza) ed alla difficoltà dell'instabilità generale della nave si aggiunge anche la variabile rotatoria di queste parti e il loro essere poco spaziose.

Rivelate le carte comincia a piazzare chi ha scelto il numero più alto; dopo aver selezionato il pezzo dovrà fare di tutto per posizionarlo senza farlo cadere, evitando anche di sbilanciare troppo il carico della barca. Se ciò dovesse accadere, infatti, la nave potrebbe cominciare ad oscillare in modo così deciso da far cadere alcuni (se non tutti!) gli oggetti già presenti a bordo. A questo punto entra in gioco l'abilità del giocatore di turno che ha la possibilità di limitare i danni prendendo al volo tutti i carichi che scivolano via dalla barca, anche quelli non piazzati da lui: se ci riesce questi pezzi vengono eliminati dal gioco, altrimenti tornano nella sua dotazione rendendogli più difficile la possibilità di vittoria.

Un gioco semplice e divertente, da includere tra i giochi di "dexterity" in quanto il tutto si basa sulle capacità manuali e sulla prontezza di riflessi. C'è anche una piccola dose di strategia che si applica nella scelta della carta/posizione sulla barca, anche considerando che questa determina l'ordine di gioco, e nella selezione del pezzo da posizionare visto che ce ne sono di ogni forma, peso ed ingombro.

Un family game che dà grandi soddisfazioni, per diversi motivi: originalità, esperienza di gioco breve ma avvincente e stimolante, componentistica di qualità, aspetto estetico appagante.

Un piccolo neo lo ha anche Riff Raff, in realtà, ed è il prezzo piuttosto alto ma se, oltre alla qualità generale del prodotto, si considera anche l'innovatività dell'idea e le soluzioni geniali e ben studiate che sono state messe in piedi per attuarla, direi che è del tutto giustificato.





Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

di Ignacy Trzewiczek; Filosofia Édition, Portal Publishing, Z-Man Games, 2012
[1-4 giocatori; 120 minuti]



È un evento raro che io faccia una recensione positiva di un collaborativo puro: è un genere che non amo perché spesso il gioco si traduce in una partita in solitario in cui il giocatore più esperto e/o carismatico di fatto gestisce tutto il gruppo che lo segue senza proferir parola.

Anche Robinson Crusoe non è esente da questo rischio ma, per fortuna, la complessità del gioco e delle scelte è tale che spesso la discussione, il decidere assieme, il trovare una possibile soluzione nel confronto di opinioni diverse è l'unica strada verso la vittoria. Volendo poi impugnare il regolamento ogni turno c'è un giocatore "leader" che ha l'ultima parola sulle decisioni del gruppo: insomma, ci sta che uno giochi per tutti ma almeno facciamo un po' per uno.

Andiamo però a conoscere meglio il gioco e quali sono i suoi punti di forza e le sue debolezze. La prima impressione che uno ha è di un gioco impegnativo, complesso, con un regolamento che certo non aiuta. Non dico sia scritto male ma poteva secondo me essere scritto meglio: prima di giocare occorre leggerlo almeno un paio di volte ma devo dire che il gioco poi scorre davvero bene ed alla fine risulta anche semplice ed

immediato. Nella scatola sono previsti 6 diversi scenari e io ho provato, come suggerito dall'autore stesso, il primo.

Sbattuti dal mare su un'isola deserta i giocatori devono cercare di sopravvivere al freddo e alla fame cercando al tempo stesso di accumulare legna a sufficienza e accendere un grande fuoco ed per attirare l'attenzione di una nave di passaggio.

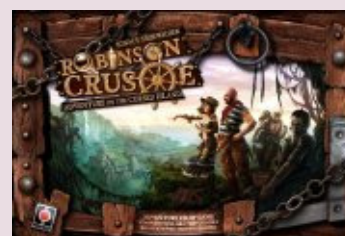
La meccanica principale del gioco è di piazzamento: ci sono diverse azioni che i giocatori possono scegliere e per farlo devono piazzare uno o più dei loro cilindri nell'apposito spazio azione o in mappa. Ogni giocatore dispone di due cilindri e quasi tutte le azioni possono essere svolte in maniera accurata utilizzandoli entrambi o in maniera più affrettata utilizzandone uno solo. La scelta del gruppo è quindi, di turno in turno duplice: quali azione eseguire che quante risorse dedicarci. Le azioni svolte in maniera affrettata possono non riuscire, comportare pericoli per chi le esegue e anche scatenare eventi nefasti per tutto il gruppo. E' possibile combinare cilindri di più giocatori per fare una azione accurata: la cosa può sembrare senza un apparente significato ma in realtà le abilità dei personaggi e alcuni cilindri extra che possono

comparire durante la partita fa sì che a volte quella sia la scelta più conveniente.

Il gioco è diviso in turni ed ogni turno rappresenta una giornata in cui i giocatori possono andare a caccia, costruire, raccogliere risorse, esplorare, risistemare l'accampamento o riposarsi. Alla fine di ogni turno occorre mangiare e affrontare la notte.

La mappa è variabile e formata da esagoni rappresentanti diversi terreni e risorse. Raccogliere cibo e legna per la notte è l'obiettivo a breve termine di ogni turno; costruire un rifugio adeguato, inventare gli oggetti necessari, esplorare nuovi territori servono invece per l'obiettivo a lungo termine. Tattica e strategia.

Il sistema di gioco è pensato per garantire la massima rigiocabilità (terreni diversi, mazzo eventi corposo, oggetti diversi non sempre presenti, animali feroci molto diversi) dando vita, secondo me, a partite diversissime anche allo stesso scenario. L'impressione che ho avuto è di un gioco molto complesso ed articolato di cui, in una partita, ho scalfito solo la superficie: gioco collaborativo puro, con tutto quello che il genere comporta.





di Fabio "fablo" Cambiaghi



Ruhrschiffahrt 1769-1890

di Thomas Spitzer; Spielworxx, 2012
[2-4 giocatori; 120 minuti]



quindi, il giocatore sceglie implicitamente anche il secondo.

Semplice ma efficace sistema che costringe il giocatore a fare precise scelte tenendo sempre in considerazione tre fattori: massimizzare il guadagno scegliendo depositi con carbone di qualità, trasportare in luoghi propedeutici allo sviluppo dei progressi più adatti alla strategia da perseguire e, non ultimo, fare attenzione all'ordine di gioco che è determinato, in ogni fase, dalla posizione delle chiatte lungo il fiume, garantendo frequenti ma anche decisivi cambi nell'ordine di gioco.

Ruhrschiffahrt 1769-1890, allo Spiel '12, è passato un po' inosservato. Il nome ostico, il prezzo altino, l'editore poco conosciuto, probabilmente anche la pessima fama che lo ha preceduto in fiera per colpa del regolamento non chiaro, devono aver contribuito.

Sono bastate determinazione, pazienza e qualche ora passata a spulciare qui e là in rete per poterne, alla fine, apprezzare la classe.

In Ruhrschiffahrt 1769-1890 i giocatori ottengono punti ottimizzando il trasporto di carbone lungo il fiume Ruhr.

Le chiatte dei giocatori prelevano carbone dai depositi lungo le rive e lo consegnano nelle città, nelle piccole industrie o nel porto di Ruhrort, dove il Ruhr si getta nel Reno. Il trasporto si esaurisce in un solo turno: scelta del deposito da cui partire, movimento seguendo la corrente fino al punto di consegna e vendita del carbone; il punto di partenza del turno successivo dovrà essere scelto a valle dell'ultimo punto di consegna. La vendita garantisce una rendita in funzione della qualità del carbone che diminuisce se la chiatte deve affrontare uno dei frequenti dislivelli che caratterizzano le acque del Ruhr,

a meno che in quei punti non sia già stata costruita una diga.

Il guadagno è ripartito in punti progresso e monete con le quali si paga la costruzione di magazzini e dighe, entrambi indispensabili per la realizzazione dei punti.

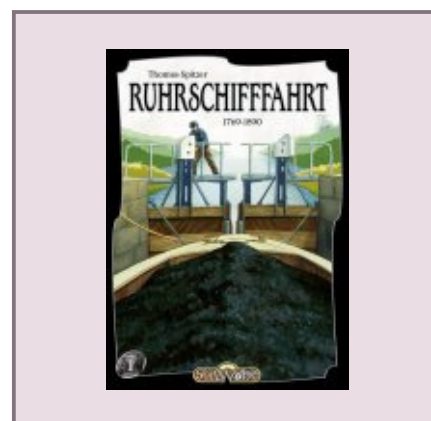
Riguardo al progresso, la sua gestione è progettata in modo brillante. Una tabella stampata sulle plance personali dei giocatori mette in relazione i progressi disponibili con i tre tipi di punti di consegna possibili: città, industrie e porto.

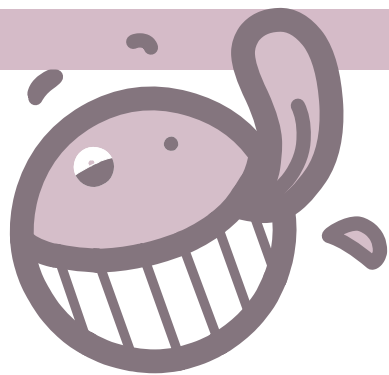
Il progresso necessario per poter costruire dighe, ad esempio, lo si ottiene dopo aver effettuato una consegna in una città ed una consegna in una piccola industria; la capacità di migliorare la qualità del carbone dopo aver consegnato due volte nelle città e così via per una serie di progressi che garantiscono nuove abilità e bonus sul punteggio finale.

Per sviluppare i progressi è dunque necessario consegnare carbone in posti prestabiliti ed il meccanismo è reso ancora più intrigante dal fatto che il punto di raccolta e il punto di consegna del carbone sono legati a doppio filo, scegliendo il primo,

Tutto è reso ancora più godibile da altri meccanismi di contorno tutt'altro che banali e sempre ben integrati. Il carbone consegnato ritorna disponibile sul tabellone con una frequenza sempre maggiore fa accelerare la partita; azioni speciali migliorano i movimenti delle chiatte consentendo navigazioni più lunghe o permettendo di risalire la corrente alla ricerca di nuovi punti di raccolta del carbone. Anche un evento "storico" attivato all'inizio di ognuno dei dodici turni di gioco si sposa perfettamente con il resto rendendo l'ambientazione del gioco ancora più presente.

Non è privo di piccoli difetti, soprattutto legati all'ergonomia della grafica, ma gli possono essere perdonati.





Saint Malo

di Inka Brand, Markus Brand; Alea, Ravensburger, 2012
[2-5 giocatori; 60-90 minuti]

Nono titolo della collana intermedia dell'Alea, Saint Malo permette ai giocatori di costruire l'omonima città costiera, sviluppandola in modo da massimizzare i punti vittoria, senza però lasciarla inerme contro i continui attacchi dei pirati.

La scelta dei materiali è singolare: pennarelli non permanenti, plance plastificate e 5 dadi speciali (che ritraggono sulle facce: croci, mura, travi di legno, casse di beni, persone e le spade dei pirati).

Il gioco dura un numero intero di turni, finché un giocatore non ha riempito tutti e 45 gli spazi che compongono la città. Il meccanismo utilizzato è quello classico dello yahtzee, già usato, ad esempio, in Roll through the Ages: i giocatori possono lanciare i dadi fino a tre volte, decidendo se e quali dadi non ritirare fra un lancio e l'altro. Dopo i tre lanci, ogni risultato che non sia "spade" può essere modificato a piacimento spendendo denaro. Di tutti i simboli presenti sui dadi, il giocatore sceglie quelli di un solo tipo (non le spade, che hanno un altro scopo) e esegue l'azione corrispondente:

- Croci: costruisce in uno spazio una chiesa di valore minore o uguale al numero di dadi selezionati.
- Mura: per ogni dado, costruisce un segmento di muro fra due torri sul perimetro della città. Se un muro connette due torri vicine, garantisce un bonus e una protezione di due punti contro i pirati.
- Legna: pagando due denari, mette nel



magazzino tanto legname quanti sono i dadi.

- Casse: costruisce in spazi ortogonalmente contigui tanti magazzini quanti sono i dadi selezionati.
- Persone: in base al numero di dadi selezionati, è "attiva" e/o "piazza in città" uno dei sette personaggi, che forniscono denaro/punti vittoria/difesa contro i pirati in base a determinati criteri (solitamente di prossimità a particolari edifici o personaggi).

Indipendentemente dal tipo scelto, ogni dado che raffigura le spade fa avanzare il contatore comune dell'attacco dei pirati: tutte le volte che viene superata una certa soglia tutti i giocatori vengono attaccati (l'attacco si potenzia di volta in volta). Chi non ha abbastanza punti difesa riceve una penalità di 5 punti vittoria.

Alla fine del gioco vengono attribuiti punti vittoria a chi ha completato la città, per le risorse avanzate, e per le chiese costruite (valutate in serie ininterrotte di valori crescenti).

Il più grosso difetto di Saint Malo è la totale assenza di arco narrativo

(presente nei concorrenti blasonati): dato che mancano sia obiettivi personali che possibilità di potenziamento, ogni turno è sostanzialmente uguale al precedente. La possibilità di costruire sempre qualcosa di utile, anche con tiri "brutti", rende il gioco ancora più piatto.

Certo, ci sono un paio di approcci strategici perseguibili (riempire rapidamente la città o cercare di costruire combinazioni redditizie; incassare parecchio denaro - per modificare i dadi - o limitarsi al minimo necessario per giocare) e l'arrivo dei pirati offre simpatici dilemmi di temporizzazione, ma non abbastanza per attrarre giocatori assidui. D'altro canto il regolamento è troppo complesso per un pubblico familiare.

I tempi di attesa sono elevati, così che il numero giusto di giocatori sembra essere 2, in 3 si supera già l'ora di gioco, impensabile giocarlo in 4 o 5.

La soluzione con i pennarelli (dettata dalla necessità di ridurre i costi) è simpatica, ma la plancia personale, di dimensione superiore ad un A5, è spesso oggetto di cancellature inavvertite, che causano macchie sulle mani e gli abiti.





Saqqara

di Shem Phillips; White Goblin Games, 2012
[3-5 giocatori; 90-180 minuti]



Saqqara cala i giocatori nell'antico Egitto, sotto il regno del Faraone Demedjibtowy. Essi tentano di sfruttare il mercato per procurarsi materiali, per costruire piramidi, acquisire terre fertili e diventare il nuovo regnante. I materiali sono abbondanti e splendidi: plance robuste, più di 140 carte telate, più di 180 segnalini di legno.

All'inizio del gioco vengono selezionate un certo numero di piramidi, e ogni giocatore riceve una plancia e 24 carte potere (valori numerici e due ruoli speciali). La partita dura al più 6 epoche, divise in 5 round. Ogni round prevede l'approvvigionamento dei quattro mercati e la rivelazione di altrettante carte limite (numero minimo di beni presenti sul mercato affinché questo venda la merce).

I giocatori pescano quattro carte potere e ne attribuiscono una ad ogni mercato, contemporaneamente e segretamente, sulla loro plancia. Dopo una fase in cui ogni giocatore può regalare risorse ai mercati per far sì che superino la soglia, i giocatori rivelano le carte influenza e si spartiscono i beni: se c'è un unico valore più alto riceve tutti i beni, altrimenti gli oggetti in vendita vengono spartiti equamente; le carte mercante e accattone seguono regole speciali.

Quindi i giocatori possono spendere i beni per piazzare o avanzare i propri lavoratori sulle piramidi, che danno punti vittoria e abilità speciali (essendo a forma triangolare, c'è sempre meno spazio via via che si sale).

Ogni determinato numero di round vengono rimesse all'asta anche 4 carte mercato che permettono di convertire risorse o acquisire ulteriori punti vittoria.

Il gioco finisce alla fine del round 30, o se tutte le piramidi tranne al più due



hanno un lavoratore in vetta. I punti vittoria sono dati dalle posizioni dei propri lavoratori sulle piramidi, più i punti ottenuti con le carte mercato.

Saqqara è un tentativo di rielaborare la meccanica dell'asta cieca (che ha intrinsecamente problemi di incertezza e sensibilità al "pensiero di gruppo"). Il risultato è purtroppo deludente, per diversi motivi:

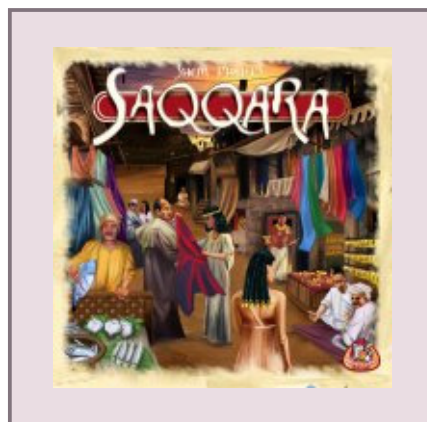
- L'elevata casualità che permea il gioco, specie nelle fase iniziali. Vincere alle offerte alla pesca dal mazzo aggiunge aleatorietà su aleatorietà, amplificando l'effetto di congiunture fortunate.

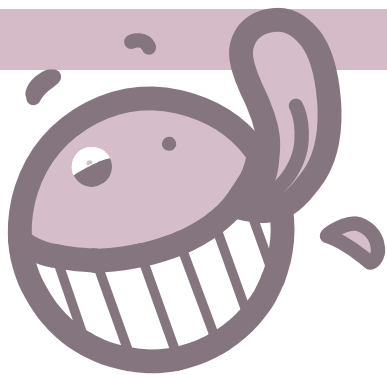
- Un non trascurabile effetto di "Leader in fuga": chi riesce ad accedere per primo alle piramidi ottiene i primi poteri, aumentando flessibilità e riducendo la fortuna delle proprie giocate, di fatto aumentandone l'efficienza rispetto agli avversari. Il fatto che il costo di accesso sia qualitativamente lo stesso per ogni piramide rende difficile un accesso contemporaneo di più giocatori a bonus differenti.

- Il gioco è estremamente ripetitivo: una partita dura dai 20 ai 30 round, in cui si

fanno sempre le stesse cose. Le decisioni cambiano poco da round all'altro, che diventano ben presto noiosi.

- Infine, la lunghezza della partita è molto elevata. La scatola dichiara una durata di 60 minuti. Tuttavia, anche ad essere ottimisti e supporre che ogni giocatore impieghi 90 secondi per fare la sua parte di turno (che è parzialmente in simultanea, ma richiede parecchia microgestione dei segnalini) ogni turno di una partita a 5 giocatori dura 7 minuti e mezzo, e quindi una stima ragionevole della lunghezza della partita è fra i 150 e i 225 minuti: più di 3 ore e mezza!





Shafausa

di Christophe Borgeat; Helvetia Games, 2012
[2-6 giocatori; 120 minuti]



Una nuova casa editrice svizzera si affaccia alla scena con due giochi ambientati in una rivisitazione fantasy del territorio elvetico con ciascun cantone abitato da una razza diversa; uno dei due giochi è una specie di "Blood Bowl" in versione calcistica, l'altra è questo che si presenta in tre possibili versioni, una ("Family") per famiglie e due per appassionati, una ("Legend") con territori iniziali prestabiliti e l'altra ("Colonial") con libertà di gestione del setup iniziale.

Il gioco purtroppo risente molto, dell'inesperienza dell'editore; il cartone è sottile (tende a piegarsi) e lucido (sotto luce artificiale è molto difficile vedere cosa è rappresentato sulle tessere); l'esperienza di defustellamento è un incubo perché il cartone è plastificato e non stampato e la pellicola di plastica tende a staccarsi; alcuni componenti, come le monete di taglio più piccolo, sono praticamente inutilizzabili tanto sono minuscole, mentre altri, come le carte potere per le singole razze hanno delle splendide illustrazioni ma non riportano il potere corrispondente che va controllato sul manuale cercando l'illustrazione nell'elenco dei poteri disponibili; la grafica, meravigliosa per

ambientazione, è molto scura e poco comprensibile con icone minuscole e poco chiare e colori molto simili; il legno è di discreta qualità mentre i pedoni in plastica (molto anni '70) sono veramente brutti; il packaging è per certi versi eccessivo (scatole per contenere le risorse, regolamento in carta lucida pesante in quattro volumi, un poster splendido ma totalmente inutile) e poco funzionale (scatola quadrata di misure non standard e molto pesante per la carta patinata); il regolamento è scritto abbastanza bene ed è presente anche in italiano ma la traduzione, tra imprecisioni e forme italo-svizzere mi ha lasciato molto perplesso.

Il gioco è sostanzialmente diviso in due parti, una di gestione risorse e l'altra di manipolazione del mercato; la parte di gestione risorse è molto interessante, pone parecchie scelte da fare e la necessità di bilanciare le strutture che si costruiscono, i territori e i minatori garantisce una crescita continua, ben modulata ma non eccessivamente incanalata; la sparte di manipolazione del mercato, invece, è totalmente statica e dà l'impressione di non poter essere in alcun modo indirizzata se non a prezzo di sforzi continui e prolungati poco pratici

anche a fronte dei possibili guadagni futuri, senza considerare il fatto che tali guadagni potrebbero venire sfruttati anche da chi non ha di fatto compiuto nessuno sforzo e ha potuto utilizzare il proprio denaro per altri scopi di utilità più immediate.

Nel complesso è un progetto che lascia un po' spiazzati per la presenza di elementi molto interessanti ed efficaci assieme a elementi che funzionano poco e/o male (per non dire per nulla) talmente eclatanti da non poter passare inosservati ad un playtest anche sommario; probabilmente se l'editore avesse avuto accesso ad autori esperti come è successo ad un gioco (vagamente) simile per struttura e concezione uscito quest'anno o se avesse avuto la pazienza di attendere ancora e far provare il gioco a una più ampia e varia platea di playtester avrebbe ottenuto un prodotto di gran pregio sia da un punto di vista grafico che da un punto di vista ludico; purtroppo così non è stato e il risultato è un'ottima occasione sprecata e un gioco che richiede notevoli accorgimenti "casalinghi", ancora tutti da pensare, per garantire un'esperienza di gioco appagante, profonda e completa.

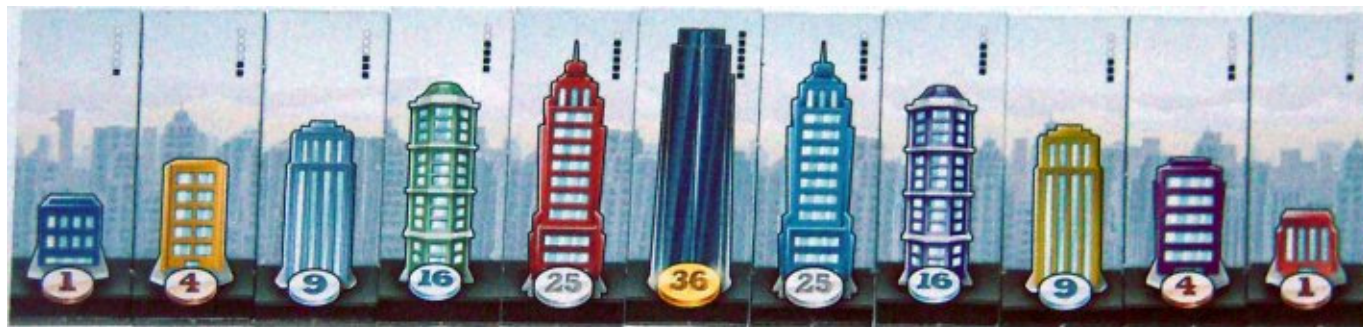




di Francesco "Prometeo" Pessina

Skyline

di David Short; Tasty Minstrel Games, 2012
[1-4 giocatori; 15 minuti]



Skyline è nato come bonus per il progetto kickstarter di Ground Floor. Lo stesso editore, durante lo sviluppo, aveva affermato che se non si fosse raggiunto il traguardo Skyline probabilmente non sarebbe stato prodotto autonomamente, ma in caso di riuscita il gioco sarebbe stato disponibile anche indipendentemente. Ground Floor ha realizzato in scioltezza tutti i traguardi previsti, quindi anche Skyline è arrivato sugli scaffali... con un prezzo suggerito di 30 dollari!

Scopo del gioco è fare più punti nei 9 turni previsti, costruendo palazzi nei quali ogni dado è un piano. Esistono 3 tipologie di palazzi: bassi, composti da 1 a 2 dadi, medi, da 2 a 4 e alti, da 3 a 6. Completare un palazzo fa realizzare tanti punti quanto

il quadrato dell'altezza, quindi un palazzo basso vale 1 o 4 punti, uno medio da 4 a 16 mentre uno alto da 9 a 36.

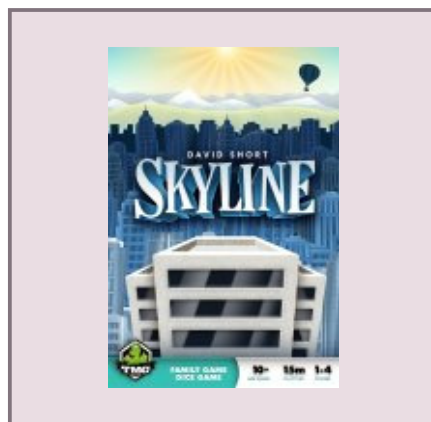
Il gioco è composto da 60 dadi personalizzati, suddivisi in 3 categorie diverse: fondamenta, necessarie per tutti i palazzi; intermedi, con pezzi centrali dei due grattacieli e tetti dei palazzi bassi; e infine tetti dei grattacieli con 3 facce su 6 vuote. Una volta costruito, un palazzo viene sostituito da una sagoma di cartone che ne riporta il punteggio.

Ad ogni turno, in ordine, i giocatori prendono 3 dadi a loro scelta e cercano di migliorare i propri palazzi. Dopo ogni tiro cercano di scegliere almeno 1 dado da costruire, in alternativa possono scartare un dado o distruggendo un palazzo precedente o gratuitamente ma regalando un dado in più al giocatore successivo. Dopo la scelta tra le tre azioni possibili il giocatore può decidere se passare la mano o, nel caso avanzino ancora dadi, ritirare e

ritrovare nuovamente a compiere una delle 3 scelte precedenti.

Il gioco è praticamente tutto qui... tutto è mera questione di fortuna, ovviamente vista la forte disparità dei punteggi, si cercano di fare esclusivamente palazzi medi o alti, possibilmente di entrambi i tipi contemporaneamente così da massimizzare le possibilità di "chiudere" i palazzi con un tetto, inoltre si cerca di mantenere qualche palazzo basso da distruggere per evitare di favorire il giocatore successivo con un prezioso dado in più in caso di tiro sfortunato.

Il gioco può essere anche carino ogni tanto come filler, principalmente per chi si è ritrovato Skyline dal preordine di Ground Floor, ma chi lo deve acquistare si trova a dover pagare un costo che, seppure parzialmente giustificato dall'elevato numero di dadi, di certo non corrisponde a quello di un giochino veramente con poche pretese.





Slavika

di Marcin Welnicki; REBEL.pl, 2012
[2-5 giocatori; 30 minuti]



schierato il gruppo più valoroso, ovvero gli eroi con la somma di valore più alto.

Dopo uno scontro gli eroi tornano in mano ai giocatori, i mostri vanno scartati e la carta territorio viene girata dall'altro lato.

Ogni territorio può avere una o più carte tesoro che rappresentano punti prestigio aggiuntivi per il vincitore o possono essere carte luna, che scandiscono il gioco determinando la fine della partita.

Ovviamente l'abilità sta nel saper ottimizzare il piazzamento dei propri eroi nei vari territori in modo da cercare di ottenere il maggior numero possibile di punti prestigio e cercando di far vincere i mostri nei territori dove non sono schierati i propri eroi.

Nel turno di gioco un giocatore deve giocare 2-3 carte: se possibile due eroi e un mostro, se no un eroe e un mostro o, al limite, due mostri con l'unica regola di non poter giocare nello stesso turno due carte nel medesimo territorio.

Se il gioco si limitasse a questo sarebbe piuttosto banale e, soprattutto, poco tematico. Ma per fortuna la Rebel ha pensato di associare abilità speciali ad eroi e mostri. Ci sono mostri potenti (valore 7, 6 e 5) che se sconfitti danno punti prestigio aggiuntivo, altri che annullano i poteri degli eroi, altri che costringono un eroe a ritirarsi.

Slavika appartiene alla categoria dei giochi di carte leggeri ma non banali: quei giochi che si collocano idealmente a metà strada tra un filler in senso classico ed un gioco da tavolo vero e proprio. E' un gioco competitivo con una meccanica parzialmente collaborativa: qualcosa di abbastanza nuovo che però non emerge nelle partite a due giocatori.

Ogni giocatore dispone di 6 carte eroe con valore combattimento da 1 a 6. Ci sono i due guerrieri (5-6), l'arciere (4), il ranger (3), il mago (2) e il ladro (1). Ci sono poi carte mostro numerate da 1 a 7, territori e tesori.

Ad inizio partita vengono disposti al centro del tavolo i territori e i giocatori andranno man mano a posizionare carte eroe da un lato e carte mostro dall'altro. Quando un territorio raggiunge la prefissata quota di mostri avviene lo scontro: se il valore delle carte eroe è maggiore gli eroi vincono, altrimenti perdono. Gli eroi dei diversi giocatori collaborano nello sconfiggere i mostri ma maggior prestigio (che varia da territorio a territorio) va al giocatore che ha

Il ladro permette di impadronirsi dei tesori di un territorio anche se la propria fazione è in minoranza, il mago aggiunge 2 al valore di tutti i guerrieri e permette di riorganizzare l'ordine delle carte. Il ranger, il più versatile, può andare a sostituire un proprio eroe in un territorio o essere sostituito da un eroe e l'arciere limita la forza dei mostri più potenti.

E' evidente che potendo ogni territorio accogliere un numero ben preciso di mostri ed un numero ben preciso di eroi, è davvero importante decidere quali mostri o eroi giocare. I territori più prestigiosi necessitano poi di molti mostri per essere completati e affrontarli da soli oltre che pericoloso può richiedere molti turni.

Il gioco offre davvero tante possibilità in termini di strategia con un regolamento immediato e semplice: quali eroi giocare, dove giocarli, con chi collaborare. Non è un gioco diplomatico ma per vincere occorre di volta in volta saper decidere se essere leader o di supporto e la fortuna, alla fine, pesa davvero poco.

Nelle partite a due giocatori si perdono alcuni di questi aspetti e il gioco diventa un po' più ingessato e scacchistico e meno interessante.





di Maurizio "Raistlin" Favoni

Smash Up

di Paul Peterson; Alderac Entertainment Group, Arclight, Pegasus Spiele, 2012
[2-4 giocatori; 45 minuti]



Cosa hanno in comune Alieni, Dinosauri, Ninja, Pirati, Robot, Folletti, Maghi e Zombie? Nulla? Avete indovinato... a meno che non siate americani! Perché per loro una simile accozzaglia è assolutamente giustificata e sensata.

Dopo i giochi di carte collezionabili, i 'living' e i 'deckbuilding', Smash Up inventa il 'shufflebuilding'. Tutti questi inglesismi per dire che siamo di fronte a una nuova tipologia di gioco di carte? Forse sì.

L'ultimo nato in casa AEG è infatti un gioco strutturalmente molto molto semplice: ogni giocatore prende due delle sopracitate fazioni, ciascuna costituita da un mazzetto di 20 carte, le mischia insieme ed ottiene il proprio mazzo di gioco. Questo comprenderà carte Personaggio e carte Azione. Fatto ciò, vengono rivelate tre carte dal mazzo delle Basi - ossia luoghi da controllare con i propri Personaggi - e poste al centro dell'area di gioco, a disposizione di tutti i partecipanti; ciascuna Base ha un valore di Resistenza e tre differenti punteggi.

Nel suo turno, il giocatore è tenuto a giocare una sola carta Personaggio e/o una sola carta Azione, a sua scelta, discrezione e nell'ordine che vuole. I Personaggi riportano un valore di Forza e generalmente un'abilità, mentre le carte Azione possono essere giocate sulle Basi per un effetto permanente, oppure scartate immediatamente dopo aver generato un effetto monouso.

Alla fine del turno di ogni giocatore, viene conteggiata la Forza totale di tutti i Personaggi presenti su ciascuna Base: se questa eguaglia o supera la



Resistenza di quel luogo, allora esso è stato conquistato ed elargisce i propri punteggi, differenti per il primo, il secondo e il terzo giocatore classificato, in proporzione alla Forza apportata. Infine quella Base viene scartata e sostituita con un'altra pescata a caso. Il primo che arriva a 15 punti totali in questo modo vince la partita.

Tutto qua.

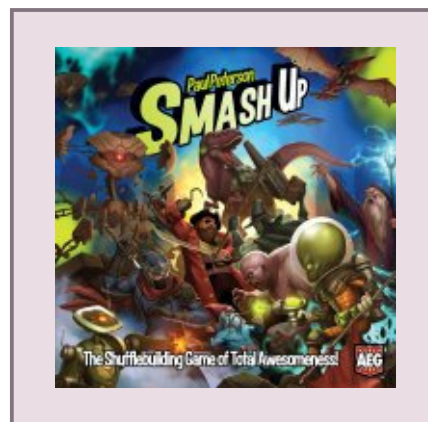
Ma torniamo un attimo al mazzo di gioco. Abbiamo detto che è il frutto dell'unione di due fazioni, quindi unico in quanto coniuga le caratteristiche di entrambe. Per esempio, gli Zombie permettono di giocare Personaggi extra, mentre i Maghi consentono di pescare molto e giocare Azioni extra; i Pirati possono spostarsi da una Base all'altra, mentre i Ninja hanno la fetente abilità di inserirsi improvvisamente nelle Basi durante il turno degli avversari. Gli Alieni fanno tornare i Personaggi in mano ai loro proprietari e i Dinosauri... picchiano! Il bello - nonché il fulcro della meccanica - è che la maggior parte delle abilità di Personaggi ed Azioni è generica, nel senso che si

riferisce a QUALUNQUE carta del mazzo indipendentemente dalla fazione di appartenenza, il che genera combinazioni micidiali che 'rompono' pesantemente le regole base.

Per fare un esempio, con un mazzo Zombie/Maghi è possibile concatenare effetti tali da riuscire in un turno a giocare 5-6 Personaggi e usufruire di 3-4 Azioni.

Con un sistema del genere, si può facilmente intuire come possa accadere letteralmente di tutto in una partita a Smash Up.

Probabilmente la nuova meccanica ('shufflebuilding') non lascerà il segno, ma di sicuro è divertente.





Snowdonia

di Tony Boydell; Lookout Games, Surprised Stare Games Ltd, Uplay.it edizioni, 2012
[1-5 giocatori; 45 minuti]

Trovo Snowdonia brillante e questo la dice lunga su quanto determinate preferenze possano incidere sulla valutazione di un gioco. Snowdonia è un gioco estremamente breve, dall'ambientazione accurata ma non sofisticata né pregnante, che offre ad ogni turno un ventaglio di opzioni piuttosto ridotto. Non è però povero di scelte decisive e profondità.

I giocatori costruiscono una linea ferroviaria e con essa svariate stazioni, utilizzando un semplice meccanismo di scelta delle azioni con lavoratori. Questi ultimi sono solo due in un turno canonico e la scelta è ridotta a sole 7 azioni possibili. Ai palati più esigenti questo potrebbe sembrare un limite eppure Snowdonia, nella sua semplicità ed essenzialità, non manca di esprimere tutto il suo potenziale offrendo ai giocatori l'opportunità non banale di innescare e perfezionare un efficiente sistema di conversione delle risorse in punti che si traduce nella trasformazione di minerali di ferro e macerie raccolte durante il gioco, in barre di acciaio per la costruzione di binari e mattoni per edificare le stazioni.

Il ritmo della costruzione è regolato dal clima. Ogni giornata di sole fa aumentare il ritmo di lavoro, ossia la quantità di costruzioni che possono essere realizzate con una sola azione, la pioggia invece lo fa diminuire. Peggiori di tutte, le giornate di nebbia bloccano letteralmente questi lavori costringendo i giocatori a concentrarsi su altro per non sprecare completamente il turno. Ovviamente le previsioni del tempo su tre turni stimolano i giocatori a pianificare opportunamente le loro scelte.

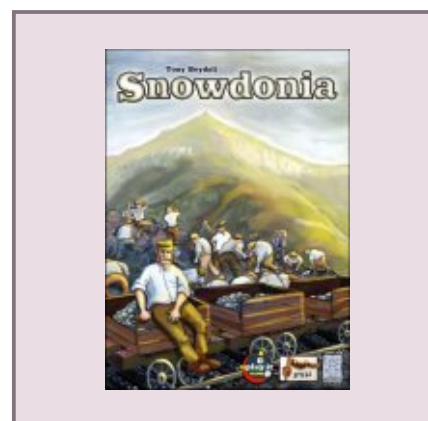


Decisivo nello sviluppo del gioco il ruolo delle carte contratto che hanno la duplice funzione di "modificare" a proprio vantaggio il regolamento o far guadagnare punti a fine partita a patto di soddisfare le condizioni riportate sulle carte stesse. Le due funzioni si escludono a vicenda lasciando al giocatore l'opportunità di scegliere il modo migliore per sfruttarle in funzione delle sue strategie, sempre considerando che una partita difficilmente viene vinta senza il considerevole apporto di punti garantito da queste carte.

Notevole di menzione anche il particolare sistema che regola l'ingresso in gioco delle risorse e degli eventi. Il numero di risorse è predeterminato in funzione del numero di giocatori, una parte è subito a disposizione grazie al setup, il resto infilata in un sacchetto. Durante la partita tutte le risorse utilizzate dai giocatori vengono rimesse nel sacchetto dal quale, alla fine di ogni turno, ne vengono estratte una certa quantità che tornano a disposizione dei giocatori. Oltre alle risorse, rappresentate da cubetti, nel sacchetto è inserita anche una piccolissima parte di cubi evento che, se estratti durante la fase di ripristino delle risorse disponibili, attivano eventi in un preciso ordine. Alcuni di questi eventi

fungono letteralmente da intelligenza artificiale lasciando che il gioco "giochi da solo" a discapito dei giocatori, accelerando la partita e togliendo loro alcune opportunità per fare punti. Geniale se si considera che la frequenza di estrazione dei cubi evento aumenta drasticamente se i giocatori accumulano di continuo risorse attendendo il momento propizio per utilizzarle in funzione della loro pianificazione. I giocatori sono invece caldamente invitati per via di questo meccanismo a raccogliere risorse e metterle subito a frutto nel modo migliore.

Elegante nella sua semplicità. Lascia la voglia di giocarlo.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Suburbia

di Ted Alspach; Bézier Games, Lookout Games, Uplay.it edizioni, 2012
[2-4 giocatori; 90 minuti]



In Suburbia i giocatori costruiscono una città. Tessere esagonali che rappresentano edifici entrano in gioco grazie ad un semplice meccanismo di mercato che penalizza le nuove tessere a vantaggio di quelle più datate e quindi meno appetibili. Le tessere acquistate nel turno di ciascun giocatore sono piazzate nel proprio quartiere ed il loro effetto e quello di altre tessere influenzate da quella piazzata si ripercuotono su due variabili: soldi e popolazione. Lo scopo finale è quello di attirare nel proprio quartiere il maggior numero di abitanti entro il termine della partita che può durare un numero variabile di turni.

I soldi

Ci sono due modi in Suburbia per guadagnare soldi. Il primo, più importante e delicato, è la rendita a fine turno, definita da un indice che si muove in positivo o in negativo in funzione delle tessere giocate. Il secondo è un'iniezione immediata di capitali dovuta al posizionamento di certe tessere. Quello dei soldi è un dilemma ben congegnato. L'aumento anche di un solo punto dell'indice che determina gli incassi garantisce in una partita un incasso notevole ma in modo lento, a volte troppo, tanto da richiedere investimenti meno strategici ma più tattici. Decisioni ovviamente da prendere in funzione delle tessere presenti sul mercato, al loro valore e alla strategia di gioco decisa.

La popolazione

Se quello della gestione degli incassi è un problema non da poco, quello della



popolazione, che di fatto si integra nel primo è un vero e proprio dilemma. Come avviene per i soldi, anche per la popolazione del quartiere c'è un indice che ne determina l'aumento - o, se è negativo - la diminuzione della popolazione nel quartiere. A questo si aggiunge che l'eccessivo sovraffollamento di un quartiere non dotato delle opportune strutture lo rende poco appetibile, rallentando il flusso di abitanti che andranno ad abitarci. Questa idea è resa brillantemente da un meccanismo di riduzione degli indici di incasso sia di popolazione che di soldi, che si attiva ogni volta che il segnalino popolazione attraversa spazi determinati del segnapunti, spazi che si fanno sempre più frequenti all'aumentare delle popolazione rallentando drasticamente sia l'afflusso di abitanti nei turni successivi sia l'afflusso di capitali nella mano del giocatore.

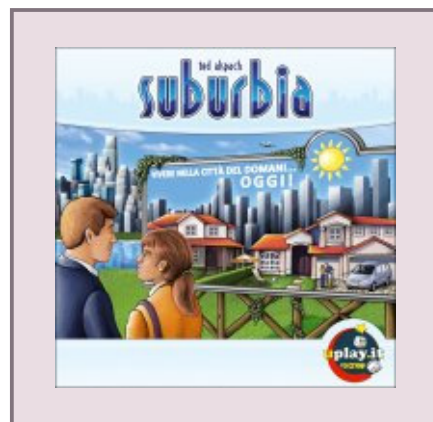
Strada per la vittoria

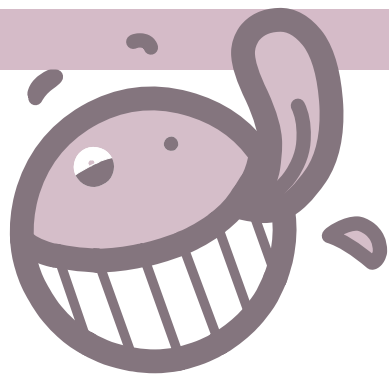
La strada per la vittoria è apparentemente unica ovvero trovare l'esatto momento, in una partita che evolve drasticamente, in cui cambiare il proprio obiettivo. Se nella prima fase infatti l'aumento di capitale è

fondamentale per l'acquisto di nuove tessere edificio ed un generoso aumento della popolazione lo compromette. Nella seconda fase tutto deve concentrarsi sull'accumulo di popolazione che determina la vittoria. La ricerca di questo sottile equilibrio per attuare il cambio di marcia e massimizzare il punteggio è il fulcro intorno al quale è costruito tutto il gioco.

Gli edifici

Cuore del gioco sono le tessere edificio, tante e in tipi diversi, ognuna con caratteristiche proprie attivate non appena vengono piazzate. Degno di nota il sistema di gestione delle tessere che è retroattivo e duraturo. Vantaggi per le tessere adiacenti ad esempio si contano in funzione delle tessere già in gioco e per tutte quelle piazzate successivamente. Non solo, certe tessere hanno effetto anche oltre le adiacenze, altre ancora addirittura in funzione di tutti i quartieri dei giocatori. Ad un primo impatto un po' laborioso, diventa subito facile gestire questo sistema con una semplice e standardizzata sequenza di azioni riportata chiaramente su un comodo cartoncino.





Sunrise City

di Isaias Vallejo; Clever Mojo Games, 2012
[2-4 giocatori; 45 minuti]

In Sunrise City i giocatori costruiscono insieme una città, cercando di massimizzare il proprio punteggio.

Aprendo la pesantissima e stipatissima scatola troviamo 66 tessere zona quadrate (lotti di terreno edificabile, di cinque tipi diversi, uno dei quali è un jolly), 60 tessere edificio (alte 4 mm, e di dimensioni doppie rispetto ai lotti), svariati segnalini in legno (6 fiches per giocatore, segnapunti, e altro ancora) e 16 carte ruolo.

Pur essendo molto belli, i materiali non sono perfetti: i colori utilizzati per i tipi di terreno/edificio portano ad una possibile confusione in condizioni di illuminazione non ottimali.

Il gioco inizia con una classica fase di draft, dove i giocatori si aggiudicano tre carte ruolo (generalmente non bilanciate fra loro) che danno poteri speciali e determinano l'ordine di gioco. La partita prosegue su tre round.

All'inizio del round ogni giocatore riceve quattro tessere zona e quattro tessere edificio, sceglie una carta ruolo, che viene rivelata simultaneamente. A turno i giocatori piazzano le tessere zona, seguendo alcune semplici regole ed eventualmente guadagnando punti vittoria per le adiacenze. Segue una fase di asta, dove i giocatori possono aggiudicarsi il diritto di costruire sui lotti, piazzandovi una fiches. Si può coprire le fiches degli avversari, a meno che essi non abbiano piazzato due fiches direttamente sovrapposte. Inizia la fase di costruzione. Le tessere edificio possono essere piazzate direttamente sulle zone, purché rispettino il tipo di concessione e che almeno uno dei due lotti sia coperto da una propria fiche. Sia piazzare l'edificio che possedere



i lotti su cui viene costruito sono fonti di punti vittoria. Si può anche piazzare le tessere sopra altri edifici (rispettando comunque la destinazione di uso), ottenendo in questo caso bonus per l'altezza a cui viene piazzata la tessera (solo per i piani dispari, però!). Ulteriori bonus possono venire dall'adiacenza dell'edificio piazzato a particolari lotti "bonus".

La particolarità del gioco è che i punti sono registrati su un tracciato con dieci spazi: tutte le volte che si supera il valore 10 si riparte dalla base e si guadagna un segnalino stella, ma se il proprio segnapunti si posa esattamente sul 10 (e non "sballa") le stelle guadagnate sono due!

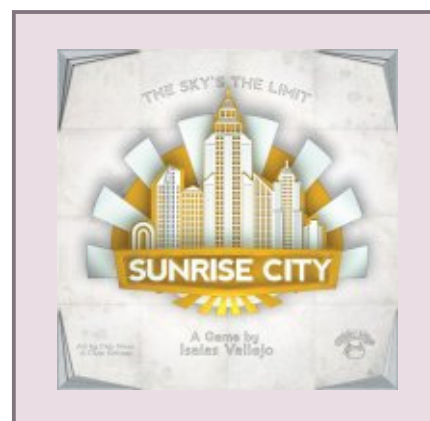
Alla fine del terzo turno, il giocatore con più segnalini stella è il vincitore.

Sunrise City è un gioco veloce, bello a vedersi, pervaso dall'alea (che si manifesta nella pesca delle tessere) e tendenzialmente caotico. L'interazione fra i giocatori, anche piuttosto cattiva, è presente prevalentemente nella fase di asta e in quella di costruzione degli edifici.

La vera innovazione sta nel metodo di fare punti vittoria, che impone come

obiettivo non la massimizzazione dei punti per ciascuna giocata, quanto piuttosto la ricerca di "quel" determinato numero di punti vittoria per arrivare esattamente a 10: da un lato si tratta di una piacevole novità, dall'altro esalta ancora di più tatticismi ed opportunismi, annebbiando ogni possibilità di pianificazione strategica. Il punto più debole è la fase di asta, che penalizza irrimediabilmente chi gioca per primo, in caso di conflitto diretto per il possesso di una zona. Attenti se giocate con giocatori "pensatori", perché verso la fine della partita rischiate di rimanere invischiati nella paralisi da analisi.

Un buon gioco per giocatori occasionali, ma non consigliabile a giocatori accaniti, cerebrali e con la passione per il controllo totale.





di Mauro "MDM" Di Marco

Swordfish

di Pierluigi Frumusa, Davide Rizzi; Ghenos Games, ElfinWerks, 2012
[2-6 giocatori; 60-90 minuti]



Preparatevi ad affrontare "La Tempesta Perfetta": con un piccolo capitale iniziale dovrete noleggiare barche, assoldare capitani, navigare verso le zone più pescose, catturare il pesce e rivenderlo, senza farsi travolgere dalla tempesta che lentamente monta sul Flemish Cap.

I materiali sono abbondanti e di buona qualità: un grosso tabellone, che ritrae la zona marittima fra Portland e il Flemish Cap (su cui è disegnato il grafo composto dalle zone di pesca e dalle rotte che le collegano ai porti), tessere imbarcazione, tessere pesce, quattro sacchetti colorati, un dado e svariati segnalini.

Il gioco si svolge su quindici turni, divisi in 6 fasi, tutti giocati in ordine di turno:

- Acquisti: i giocatori spendono denaro per acquistare barche, equipaggiarle e stipendiare i capitani per l'intera partita. Il costo dipende dal porto di acquisto.
- Movimento: i giocatori possono muovere le barche. A velocità di crociera non consumano carburante; a velocità superiori sì (velocità massima e consumo dipendono dal modello di imbarcazione).
- Condizioni meteorologiche: all'inizio del gioco viene allestito un mazzo meteo, che determina l'evoluzione della tempesta. Viene girata una carta e aggiornato l'indicatore tempesta. Soltanto in una zona del tabellone, valori elevati di tempesta impediscono la pesca e possono causare il naufragio di barche non resistenti.
- Pesca: in questa fase i giocatori possono approvvigionarsi di esche (lancio di un dado) e/o utilizzarle per pescare. Tale azione viene simulata prendendo delle tessere da uno di quattro sacchetti (a seconda della posizione della nave sul tabellone) la cui distribuzione di tessere è

nota. Il pescato può essere conservato o ributtato a mare, per non occupare la limitata capienza delle barche. Gli squali, presenti nei sacchetti, fungono da elemento di disturbo, impedendo ulteriori azioni di pesca per il turno (comunque mai più di tre).

- Vendita: le imbarcazioni nei porti possono vendere il pescato. Ogni porto accetta un numero limitato di pesci, e la rendita dipende dal porto. In questa fase le barche vengono smantellate, e i capitani possono spostarsi da un porto all'altro via terra.

- Fine turno: viene rideterminato l'ordine di gioco, dal più povero al più ricco.

Alla fine del quindicesimo turno, dopo un'ulteriore fase di movimento e vendita, il giocatore con più denaro è il vincitore.

L'anima di Swordfish è duplice: da un lato il gioco è basato su meccaniche di ottimizzazione di trasporto su grafo, dall'altro strizza l'occhio alla simulazione. I due aspetti, però, non si integrano con armonia: alcuni elementi sono curati con attenzione maniacale (tutte le barche hanno un nome diverso), altri sono abbastanza approssimativi (l'approvvigionamento delle esche). Per essere ben giocato, richiede una mole di calcoli non trascurabile (sbagliare all'inizio del gioco implica una eliminazione pressoché totale dalla competizione), ma anche i più attenti progetti possono essere vanificati da eventi casuali su cui non si



ha alcuna influenza. L'ordine di turno, che prevede movimento, aggiornamento delle condizioni atmosferiche e poi pesca, gioca dei bruttissimi scherzi. La forbice fra costi e rendite al variare dei porti rende poco appetibile una bella fetta del tabellone; i costi e le rendite fisse, l'immutabilità delle zone di pesca e del grafo di interconnessione rendono il gioco risolvibile in probabilità, per cui esiste una condotta ottima (su cui tutti i giocatori si troveranno in competizione), di fatto riducendone la rigiocabilità; aspetto amplificato da una impossibilità di recupero di chi sta dietro (a parte sperare nell'intervento della dea bendata). Da provare, (solo) se vi piace l'argomento e se cercate un gioco di "esperienza".





Terra Mystica

di Jens Drögemüller, Helge Ostertag; Feuerland Spiele,, Z-Man Games, 2012
[2-5 giocatori; 60-120 minuti]

Nella categoria dei giochi di stampo europeo e di complessità elevata Terra Mystica è, al di là di ogni dubbio, il miglior gioco pubblicato quest'anno in occasione della fiera di Essen.

Se il primo piacevole impatto è la generosità dei materiali che ripaga il fastidio dell'ingente esborso per l'acquisto, la funzionalità, frutto di un design intelligente, pulito ed efficace, è senza dubbio la caratteristica più apprezzabile fin dalle prime partite. Niente è lasciato alla memoria dei giocatori, ogni aspetto del regolamento è sapientemente riportato sul tabellone o sulle plance personali con largo uso di un'iconografia intuitiva ed esaustiva che permette fin da subito di apprezzare la bellezza del gioco senza interferenze dovute alla difficoltà di comprensione delle dinamiche che lo regolano.

Il senso di chiarezza e fluidità permane ben oltre la spiegazione del regolamento e accompagna per tutta la durata della partita offrendo una visione del gioco sempre pulita grazie alla quale è possibile valutare con criterio le numerose opzioni di gioco attuabili, regalando di conseguenza un discreto grado di imbarazzo nei giocatori che si trovano davanti così tante opportunità per sviluppare la propria razza e ottenere punti, tutte apparentemente valide ed efficaci e tutte da ponderare sulla base delle caratteristiche proprie della razza scelta e dell'evoluzione delle posizioni sul tabellone e che contribuiscono ad aumentare il livello di complessità sia tattica che strategica del gioco.

Terra Mystica è un gioco di

civilizzazione, non lo si può negare, alcune caratteristiche sono proprie dei giochi di questa tipologia come la varietà delle razze in gioco, quattordici, ognuna con precise e distinte caratteristiche, non di meno la possibilità di evolvere secondo una precisa sequenza di tecnologie applicata alla costruzione degli edifici (e alla conseguente rendita). Di contro però, in Terra Mystica non esistono conflitti diretti tra i giocatori, e l'interazione è confinata in una semplice dinamica logistico-spaziale che racchiude in sé anche il cuore principale del gioco, il terraforming, ossia l'abilità delle razze di modificare il piano di gioco per creare un terreno adatto allo sviluppo di ciascuno.

Ogni razza infatti può sviluppare la sua civiltà solo su un tipo di terreno dei sette in gioco e l'espansione va sempre programmata non solo in funzione del costo ma anche dell'influenza sulla posizione degli altri giocatori.

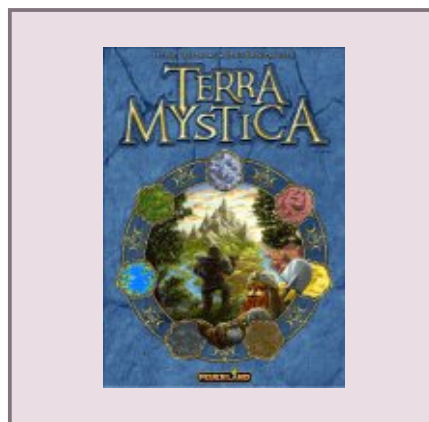
La catena delle tecnologie è pensata in modo egregio. Edifici base offrono rendite nelle risorse base: monete e lavoratori. Edifici di più alto livello offrono risorse più preziose: energia e sacerdoti. Tutti gli edifici si costruiscono come evoluzione delle abitazioni base, ogni evoluzione quindi garantisce la rendita di nuove risorse a discapito di

quelle che erano generate dall'edificio meno evoluto che viene sostituito.

Non potendo rinunciare alla risorse base, indispensabili per la costruzione di ogni edificio, ogni evoluzione è solitamente preceduta o seguita dalla fondazione di una nuova abitazione e di conseguenza da un aumento della superficie occupata dal giocatore. Il che riporta di nuovo all'azione principe del gioco, il terraforming.

Non di minor rilievo, infine, la notevole quantità di opportunità per realizzare i punti che permette davvero una decisiva diversificazione delle strategie.

Inutile dilungarsi comunque, Terra Mystica merita ben più di una semplice prima impressione.





di Lucio "Iago" Pierobon



Tzolk'in: il Calendario Maya

di Simone Luciani, Daniele Tascini; Cranio Creations, Czech Games Edition,
Heidelberger Spieleverlag, Rio Grande Games, 2012
[2-4 giocatori; 90 minuti]

Si tratta di un gioco di piazzamento lavoratori ambientato al tempo dell'impero Maya e caratterizzato dalla presenza di sei grossi ingranaggi che occupano tre quarti del tabellone e gestiscono il fluire del tempo.

Il gioco dura 26 turni (un intero giro dell'ingranaggio più grande) in ciascuno dei quali ogni giocatore deve scegliere tra piazzare o rimuovere uno o più dei suoi lavoratori (inizialmente sono tre)

dagli appositi spazi sugli ingranaggi piccoli; il piazzamento ha un costo che dipende dalla posizione in cui viene piazzato il lavoratore e da quanti lavoratori vengono piazzati; la rimozione non ha alcun costo e comporta l'esecuzione dell'azione davanti a cui il lavoratore si trova o di una precedente (pagando per ogni passo indietro necessario); quando tutti i giocatori hanno compiuto una di queste due operazioni il turno finisce e l'ingranaggio maggiore viene fatto avanzare di un dente, spostando tutti i lavoratori davanti all'azione successiva nelle aree corrispondenti; due ingranaggi comportano l'acquisizione di risorse (mais, legno, pietra, oro e teschi di cristallo), il terzo la costruzione di edifici e l'avanzamento "tecnologico" (agricoltura, estrazione, architettura e religione), il quarto permette di acquisire nuovi lavoratori, scambiare risorse, e avanzare nella gerarchia religiosa mentre l'ultimo permette di acquisire punti vittoria in cambio di un teschio di cristallo; vi è un'ultima azione possibile, fuori dagli ingranaggi, che permette di diventare primo di turno, acquisire un po' di grano e avere la possibilità di fare avanzare il gioco di due turni (ovvero di due denti dell'ingranaggio); il resto del tabellone contiene gli edifici (bonus

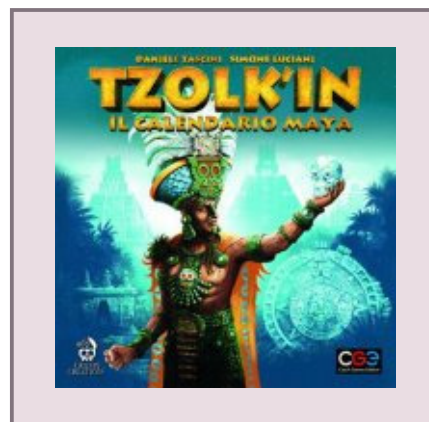
immediati) e i monumenti (bonus a fine partita) che possono essere costruiti, le gerarchie religiose che danno punti vittoria o risorse ogni quarto di partita e le tecnologie che forniscono bonus permanenti alle azioni; quattro volte nell'arco della partita si deve pagare mais per sfamare i lavoratori; dopo un giro del grande ingranaggio chi ha più punti vittoria vince la partita.

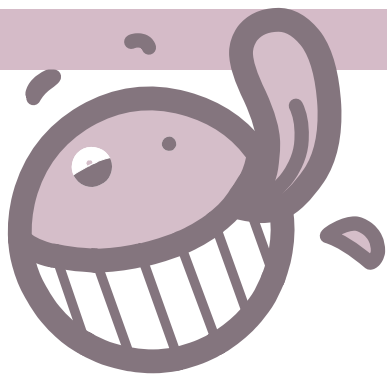
I materiali sono ottimi il gioco è molto ben illustrato, il cartone spesso e solido, il tabellone e le carte sono funzionali, decisamente scenici i teschi di cristallo (plastica azzurra trasparente); nell'edizione disponibile a Essen c'è un piccolo difetto negli ingranaggi che tendono a incastrarsi durante il movimento (nulla che impedisca di giocare e sembrerebbe risolvibile con un po' di carta vetrata e di olio di gomito); opinabile la scelta di colori nelle risorse, l'oro e la pietra hanno colori molto simili e non immediatamente distinguibili; gli ingranaggi, pur non essendo innovativi nella meccanica del gioco, sono sicuramente la soluzione più pratica ed efficiente per gestire lo scorrere del tempo tra l'inizio e il compimento di un'azione.

La vera pecca del gioco è la scalabilità; in meno di quattro giocatori, tutti i lavoratori non utilizzati sono piazzati casualmente

sugli ingranaggi occupando spazi azione; questo può rendere il gioco molto complicato o snaturarlo (se molte azioni di un singolo ingranaggio sono occupate) e non simula in nessun modo ciò che avverrebbe in quattro dato che i lavoratori in gioco sarebbero molti meno a inizio partita e comunque occuperebbero le azioni in maniera dinamica e non statica.

In quattro il gioco scorre molto bene con parecchie possibilità di scelta che permettono varie differenti strategie (edifici, tecnologia, teschi di cristallo, gerarchie religiose), nessuna delle quali sembra essere vincente a priori; dopo le prime esperienze mi rifiuterò categoricamente di giocare in meno di quattro giocatori.





Uchronia

di Carl Chudyk; IELLO, 2012
[2-5 giocatori; 90 minuti]

Con Uchronia avrete la possibilità di contribuire alla costruzione di una città utopica, dove i dinosauri non si sono ancora estinti.

Cuore del gioco sono due mazzi di carte: il mazzo degli edifici, di cui sono sempre visibili le prime cinque carte, disponibili per essere edificate, e il mazzo degli ordini, che possono essere utilizzati come ruoli, attività o come materiali di costruzione. Completa la dotazione una plancia personale per ogni giocatore, che riassume in maniera compatta, chiara e ordinata tutte le regole, oltre a dividere l'area di gioco personale in quattro zone: riserva, attività, edifici in costruzione ed edifici completati.

Una partita dura un numero intero di round, finché un giocatore non supera una soglia di punti. Il giocatore di turno, dopo aver trasferito le carte presenti sulla propria plancia nel piatto centrale, ha due opzioni: impartire un ordine o pianificare. Nel primo caso eseguirà uno dei ruoli possibili, giocando sulla propria scheda la carta ruolo corrispondente (o due carte identiche di un altro ruolo). Eseguirà poi quella azione tante volte quanti sono le copie di quella carta nella sua zona attività più uno. Se decide di pianificare, pescherà carte e, se ha la corrispondente carta nella zona attività, copierà una delle azioni che gli avversari hanno sulla plancia (che hanno giocato nel turno precedente).

I ruoli sono cinque: trasferire materiali dal piatto centrale alla riserva; trasferire materiali dalla mano alla riserva; potenziare le proprie azioni, spostando carte dalla riserva alla zona attività (che ha una capienza limitata, pari al numero di edifici costruiti più 2), fondare e/o far progredire la costruzione di un edificio (che una volta completato fornirà punti vittoria e abilità

speciali), spostando materiali dalla riserva all'edificio stesso; sottrarre materiali di costruzione dalla mano degli avversari, piazzandoli nella propria riserva.

I punti vittoria sono forniti dagli edifici completati e dalle carte "monopolio", una per tipo di azione, attribuite al giocatore che ha nella propria zona attività il maggior numero di carte di quel tipo.

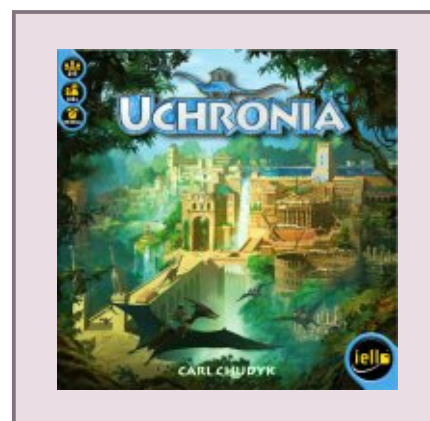
Con Uchronia Carl Chudyk rielabora il suo grande successo Glory to Rome, cercando di semplificarne la struttura, smussarne l'aleatorietà e il generale senso di "equilibrio precario" che il gioco trasmetteva. Gli edifici sono stati depotenziati (e il loro bonus si applica una volta per turno) e comunque sono disponibili in un draft invece di essere affidati alla pesca dalla cima del mazzo. Tutte le azioni utilizzano la riserva del giocatore e sono state mediamente depotenziate. I due ruoli chiave del vecchio gioco, mercante e patrono, sono stati accorpati in una sola azione. Per smussare ulteriormente la componente aleatoria è possibile giocare qualsiasi ruolo giocando solo due carte identiche (anziché tre).

La sensazione è quella di trovarsi davanti ad un gioco più equilibrato, ma innegabilmente sedato rispetto al predecessore. I diretti avversari con cui Uchronia si misura sono proprio quei Race



for the Galaxy, 51st State e San Juan da cui Glory to Rome si allontanava grazie alla "follia" dei poteri degli edifici.

Una nota negativa è data dai materiali: le carte edificio hanno gli spigoli vivi invece che arrotondati, garantendone la rapida usura. Le carte azione/materiale sono piccole (6x4,5 cm) e la pila di 174 carte è assolutamente precaria. Edifici e azioni sono stampati su materiali differenti così che nel il gioco ci sono carte di 4 sfumature di colore fra rosso e arancione, rendendo il gioco disagiabile in condizioni di illuminazione non perfetta (luce artificiale).





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Il Vecchio

di Rüdiger Dorn; Hall Games, Tasty Minstrel Games, Uplay.it edizioni, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]



Chi dice che Il Vecchio è il miglior gioco di Dorn dai tempi di Diamonds Club non si sbaglia. Pur essendo un gioco semplice e piuttosto canonico è piacevole e ben fatto.

I giocatori, nei panni di capi di nobili famiglie, tentano di intaccare il potere della famiglia dei Medici nella Firenze del quindicesimo secolo. Ambientazione un po' scontata ma anche superflua al punto giusto, tanto da non intaccare la fluidità del gioco.

Si gioca su un tabellone che rappresenta la Toscana; Firenze al centro ed altre città intorno, collegate da una rete di strade. Le città, se attivate, offrono oggetti: tasselli sostenitore in tre tipologie - sicari, cavalieri o abati - oppure monete, manoscritti, carrozze o vescovi.

Attivare una città è una delle azioni principali del turno per farlo bisogna essere presenti nella città con una propria pedina e deve essere presente una pedina mediatore. Per raggiungere la città ci si sposta lungo le strade pagando monete o tasselli carrozza. I mediatori, cinque, hanno una competenza specifica e quindi si spostano solo nelle città attinenti alla loro professione. Il mediatore in una città attivata viene subito spostato nella città successiva dello stesso tipo. Spendendo tasselli vescovo una città può essere attivata senza mediatore. Il movimento dei mediatori è il fattore che più di ogni altro mette in crisi la pianificazione dei giocatori e li costringe a fare previsioni più o meno fondate sulle scelte degli avversari.

Le pedine dei giocatori sono poche all'inizio della partita, solo un terzo delle disponibili ed ogni utilizzo le rende inservibili fino a quando una specifica azione le rende di nuovo disponibili, un'altra azione permette di inserire nuove



pedine dalla riserva.

Controllare province o assumere cariche nella città di Firenze sono le due azioni chiave per la vittoria perché offrono punti e considerevoli benefici.

Tre province sono disponibili sul tabellone e per poter assumerne il controllo è necessario sacrificare una propria pedina, spendere un numero prestabilito di tasselli sostenitore ed un numero di monete in funzione di quanti giocatori hanno già eseguito l'azione. Si guadagnano punti e tessere che forniscono, una sola volta per partita, un beneficio.

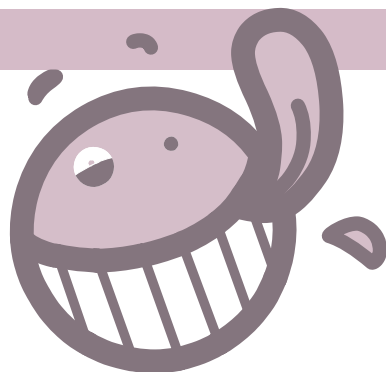
Per assumere cariche a Firenze la modalità è la stessa ma si spendono manoscritti invece di sostenitori e monete. Il guadagno, a scelta del giocatore, è una tessera con un beneficio duraturo oppure una che offre l'opportunità esclusiva per il giocatore di guadagnare, a fine partita, ulteriori punti a patto che siano soddisfatte le condizioni riportate sulla tessera stessa.

Tutto qui. Non è molto ma funziona e per quanto le scelte durante il turno non siano mai così critiche lascia un discreto spazio alla fantasia e all'ingegno dei giocatori nella scelta delle azioni da

eseguire per razionalizzare incassi e spese.

Un'attenzione particolare va data al finale della partita. Una pila di gettoni è messa al centro del tabellone, la quantità dipende dal numero di giocatori, cinque o sette. Controllare una provincia o assumere una carica a Firenze in alcuni casi fa guadagnare anche uno di quei gettoni. Ogni provincia ne offre tre, Firenze quattro. Facile intuire che una partita potrebbe addirittura terminare prima che qualcuno abbia assunto una carica a Firenze. Impossibile pensare di poter fare, con calma, tutto quello che si vuole; bisogna invece darsi parecchio da fare e questo meccanismo tiene piacevolmente alto il ritmo della partita.





La Venise du Nord

di Sébastien Dujardin; Asyncon Games, 2012
[2-4 giocatori; 60-90 minuti]



Sébastien Dujardin prova la "carriera da solista" con questo *La Venise du Nord*, ambientato a Bruges, dove i giocatori interpretano il ruolo di ricchi cittadini che intendono salire la scala sociale commerciando, contribuendo alla costruzione dei ponti e degli edifici pubblici della città.

I materiali nella scatola sono curati: una plancia modulare composta da 9 esagoni (3 produttori di materie prime, 1 mercato, 2 porti, 2 tessere degli edifici -laboratori ed edifici pubblici- e una per i contratti di lavorazione), 3 mazzi di carte (contratti, laboratori ed edifici pubblici), i materiali per i giocatori (4 plance, 5 dadi, segnalini vari), più gli immancabili cubetti merce: il tutto sarebbe stato in una scatola alta la metà.

Il gioco dura un numero intero di round. Durante il proprio turno, ogni giocatore esegue in ordine le seguenti azioni:

- 1) Lancia due dei suoi dadi.
- 2) Sceglie un dado per il movimento della sua pedina, spostandola esattamente del numero di passi indicato sul dado, senza ripassare su esagoni già toccati.
- 3) Utilizza l'altro dado per attivare la tessera su cui si è spostato. Se non ci sono dadi di altri giocatori, o se il valore utilizzato è più basso di quello del dado presente, sostituisce questo dado con il

proprio. In ogni caso attiva la tessera un numero di volte pari al numero del dado utilizzato, ovvero riceve altrettante materie prime (che devono essere immagazzinate negli appositi spazi sulla scheda), o pesca altrettante carte e ne tiene una (anch'esse hanno spazi dedicati sulla plancia), vende merci lavorate in quantità non superiore al valore del dado (ottenendo punti vittoria), oppure esporta un cubo merce lavorata, alterandone il valore di mercato e guadagnando PV pari al valore del dado.

4) Se sulla scheda sono presenti dadi o segnalini di altri giocatori, anch'essi ottengono una attivazione singola della tessera.

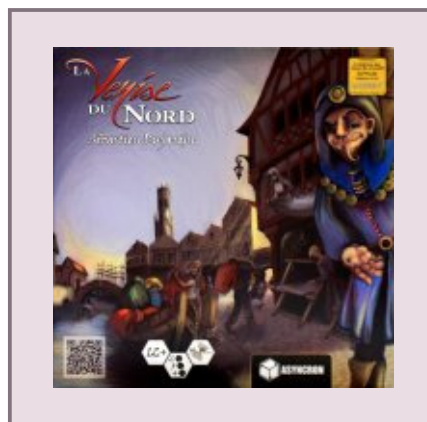
5) Se sulla tessera attivata e su una adiacente si trovano due dadi del giocatore, egli può costruire un ponte del suo colore (pagando in materie la differenza fra i due dadi), o sostituire con un proprio ponte quello di un avversario (pagando la somma dei due dadi). I ponti offrono la possibilità di spostarsi gratuitamente da un esagono all'altro durante la fase di movimento.

6) Se il giocatore ha laboratori costruiti, materie prime a disposizione e contratti corrispondenti, può trasformare le materie prime in beni lavorati (vendibili al mercato). Il contratto viene posto vicino al mercato, perché va ad alterare il valore base della merce.

L'ultimo round comincia quando, all'inizio del turno del primo giocatore, un giocatore ha costruito tutti i suoi ponti o è stato fatto un determinato numero di vendite al mercato, oppure non ci sono più carte contratto acquisibili.

Oltre ai punti accumulati con le vendite, i giocatori guadagnano PV pari al quadrato del numero degli edifici pubblici costruiti (che danno dei bonus durante il gioco), e PV pari al quadrato di ogni catena ininterrotta di ponti.

La Venise du Nord è un buon tentativo di creare un gioco guidato dai dadi in cui non esistano tiri sistematicamente migliori degli altri (tiri alti permettono di muoversi più lontano o di attivare in modo efficiente le tessere, ma regalano azioni agli avversari e rendono difficile la costruzione dei ponti). L'interazione è presente sia nella manipolazione del valore di mercato che nella costruzione dei ponti. La modularità della plancia permette una elevata varietà nella topologia delle azioni. Impossibile giudicare dalle prime partite l'effettivo bilanciamento delle strategie e delle condizioni di fine gioco.





di Lucio "Iago" Pierobon

VivaJava: the Coffee Game

di T. C. Petty III; Dice Hate Me Games, 2012
[3-8 giocatori; 90 minuti]


Si tratta di un gioco pensato per 5-8 giocatori (ma adattabile anche per 3-4) sulla creazione di miscele di caffè ed è frutto di un progetto di Kickstarter.

La prima sorpresa del gioco appare appena la scatola viene aperta ed è la qualità dei componenti: il cartone è spesso e solido, il legno di bell'aspetto (soprattutto i chicchi) e di dimensione adatte all'uso che se ne deve fare e gli otto sacchetti di tela sono funzionali anche se un po' piccoli per chi ha mani grandi (ma adatti per dimensione a ciò che devono contenere); le carte sono di qualità standard mentre l'unica vera pecca è il colore di due varietà di caffè (rossa e marrone) che sono piuttosto difficili da distinguere anche per un non daltonico; il regolamento è piuttosto chiaro, anche se alcune informazioni non sono sempre di facile reperibilità come le regole riguardanti gli investimenti e le carte "Flavour" (bonus alle azioni) che sono descritte solo nella descrizione degli effetti dell'avanzamento nella ricerca; altra nota interessante sono le parecchie varianti disponibili per adattarlo al numero e al livello di esperienza dei giocatori.

Esiste anche un'espansione ("Geekspansion") con varietà aggiuntive di miscele, investimenti con poteri speciali e nuovi bonus per i territori di raccolta, che era però disponibile solo per i sostenitori del progetto Kickstarter e per chi acquistava determinate combinazioni di giochi durante la fiera di Essen; non so se sarà disponibile per la vendita.

Il gioco è un interessante miscela di diplomazia (nella scelta tra ricerca e miscelazione) e di ottimizzazione delle proprie azioni, condita dalla necessità di cercare di adeguare le proprie scelte allo



stato della partita;

la necessità di creare delle squadre in determinati momenti del turno e di dover decidere cosa la propria squadra farà (ricerca o produzione di miscele di caffè) producono un'interazione diretta continua ma con avversari diversi a ogni turno e danno discrete possibilità di ostacolare gli altri giocatori o di cercare di rendere poco utili i loro sforzi, ma non danno mai l'impressione di essere in balia solo delle scelte altrui.

La prima sensazione alla lettura del regolamento è di un gioco fatto per essere giocato in tanti ma dopo la prima partita (in sette) questa ha lasciato il posto all'interesse per una partita a meno giocatori per valutare se il maggior spazio di manovra non sia un ulteriore punto di interesse; la variante per giocare in tre o quattro, che consente di utilizzare assistenti che danno accesso a più varietà di caffè ma danno contemporaneamente malus a chi gli sceglie (o bonus agli avversari), è ancora da provare.

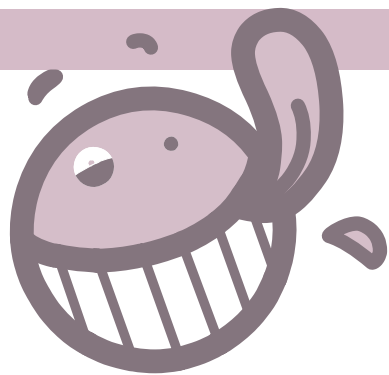
L'aleatorietà è presente soprattutto nella selezione casuale delle varietà di caffè nella creazione delle miscele ma può essere ben controllata con gli avanzamenti della ricerca che permettono di ripescare una o più volte o di scartare o sostituire un chicco a scelta prima di eseguire la pesca; è molto importante ricordare sempre che si tratta di

un gioco di selezione delle varietà di caffè, non di collezione delle stesse, per cui è più importante avere pochi chicchi uguali nel proprio sacchetto piuttosto che tanti ma di molte varietà diverse.

Un pregio notevole è infine il numero di giocatori che lo mette in una categoria a se stante dato che permette fino a 7-8 persone di giocare assieme senza dover affrontare "gioconi" o "giochini".

Si tratta di una buona miscela tra meccaniche "tedesche" e interazione "americana" di non facile lettura e che richiede più partite per valutare a pieno quali siano le mosse giuste in ciascun momento della partita; notevolmente interessante anche per il numero di giocatori che può impegnare.





Western Town

di Olivier Warnier; Whyme, 2005/2012
[2-4 giocatori; 90 minuti]

Disponibile dal 2005 come gioco print and play, Western Town è stato edito dalla neonata Whyme. I giocatori si trovano a governare cittadine nel Far West della seconda metà del 1800, cercando di renderle prospere. Tre sono i criteri di misura del successo: l'oro esportato all'est, l'attrattiva e la popolosità. L'importanza relativa di questi tre fattori cambia da partita a partita.

Ogni giocatore ha a disposizione una plancia personale rappresentante la propria città. Ad ogni edificio corrisponde una carta, la quale ha due diverse abilità a seconda di come viene giocata.

I materiali sono molto belli - peccato per un errore di stampa che non ha alcuna influenza sul gioco, ma può disturbare il senso estetico dei giocatori perfezionisti.

Il gioco si sviluppa su 5 turni, così organizzati:

- Fase di preparazione, in cui vengono aggiunti nuovi edifici costruibili, viene rivelata una delle carte Lincoln, che permettono di calcolare il punteggio finale e ogni giocatore sceglie, fra tutte le carte a sua disposizione, quelle che avrà disponibili durante il turno.
- Fase di gioco, in cui i giocatori giocano due carte a testa, usando la prima abilità della carta (abilità classiche di giochi gestionali, come procurarsi/trasformare risorse o costruire nuovi edifici -procurandosi così altre carte). Ogni giocatore gioca una carta simultaneamente con giocatore che lo precede e l'altra col giocatore che lo segue.
- Fase di sfruttamento: è la parte interessante e interattiva del gioco. A turno i giocatori possono giocare una

terza carta dalla mano (usando la prima abilità), oppure possono sfruttare la seconda abilità di una carta che hanno in mano o scoperta sul tavolo, purché un giocatore vicino abbia una carta scoperta sul tavolo con lo stesso nome. La carta dell'avversario viene girata a faccia coperta, mentre le proprie carte restano utilizzabili! Se hanno già giocato la terza carta, possono anche passare ed uscire dal turno.

- Conclude il turno l'immane fase di produzione e stoccaggio risorse.

Ovviamente, essendo ambientato nel Far West, non può mancare l'attacco degli indiani, determinato da un lancio di dadi, con sistema di accumulo e soglia. L'attacco può distruggere gli edifici, rendendo inutilizzabili le corrispondenti carte, oppure ridurre la popolazione. La presenza di cowboy e di alcuni edifici permette di arginare l'assalto.

Alla fine del gioco i punti vittoria vengono assegnati sommando i valori degli edifici costruiti, e considerando i tre parametri di valutazione, ciascuno dei quali ha un valore proporzionale alle sue occorrenze sulle carte Lincoln.

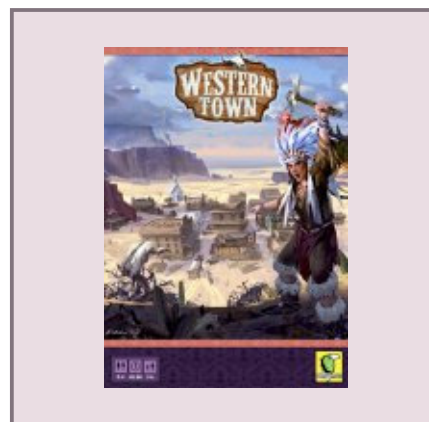
Western Town è una interessante variazione sul tema dei giochi gestionali. La fase di sfruttamento introduce una forte componente di interazione, nonché decisioni interessanti su più livelli: quali carte selezionare all'inizio del proprio turno, l'ordine in cui giocare, dovendo cercare il compromesso fra efficienza strategica e massimizzazione delle opportunità. Abilità solitamente non utilizzate nei giochi gestionali, come



intuizione e bluff diventano importanti, in quanto è fondamentale dedurre quali edifici verranno utilizzati dai vicini.

Il fatto che i valori finali dei tre parametri vengano rivelati su quattro turni, così come la incrementale disponibilità di nuovi edifici garantiscono rigiocabilità e impossibilità di determinare un'unica strategia vincente.

La curva di apprendimento è ripida, anche per l'iconografia non perfettamente chiara sulle carte. Il numero ideale di giocatori? Probabilmente 3.





Altre Impressioni

1969

Liga - Gioco divertente che funziona meglio in 4-5 giocatori, quando il rapido esaurirsi degli scienziati obbliga a pianificare bene la propria strategia.

Al Rashid

Liga - Gioco molto divertente. Pur avendo una meccanica essenzialmente "alla tedesca" permette un'interazione tra i giocatori costante ed importante. Scelte grafiche da dimenticare: peccato, perché il gioco è molto bello e profondo; con un regolamento scritto meglio e una grafica all'altezza avrebbe avuto senz'altro più successo.

Archipelago

lago - Troppa aleatorietà a posteriori per un gioco di questa durata e il sospetto di un possibile squilibrio nel bilanciamento del motore del gioco.

Ark Et Noah

Liga - Gioco divertente e scorrevole con un bellissimo meccanismo di base e alcune trovate interessanti. Gioco molto originale (giocandolo non ho la sensazione di avere già visto o giocato qualcosa di simile) e curato molto nella fluidità del meccanismo e nelle scelte grafiche. Non ho provato la versione facilitata che però mi dà l'idea di renderlo un prodotto molto appetibile anche per le famiglie.

MDM - Ark Et Noah rientra nella categoria dei giochi "carini" adatti ad essere giocati in famiglia e con i più giovani. Niente di incredibilmente nuovo (il sistema di selezione delle azioni è preso di peso da Puerto Rico), ma il risultato è comunque piacevole. Non aspettatevi grandi profondità strategica, perché alla fine la pesca degli animali dai sacchetti è ciò che determina l'esito della partita.

Aztlán

Liga - Gioco molto ben fatto con una grafica e materiali adeguati. Pur essendo un gioco alla Colovini, e quindi molto astratto, il lavoro fatto da Ares sul tema e i materiali riescono a diluire il senso di astrattezza. Molto bella ed interessante la regola sulla risoluzione pacifica dei conflitti che dà un'interessante valore strategico alla convivenza in mappa.

CO2

MDM - Un grande passo avanti rispetto a Vinhos. Certo, il tema non è esattamente "facile", ma il gioco è profondo, ci sono svariati modi di interagire col sistema, e molte delle decisioni non sono affatto ovvie. Il regolamento non brilla per chiarezza.

Desperados

Liga - Il gioco sembra interessante in un genere (uno contro tutti) che non amo particolarmente. Qualche idea interessante e una meccanica alla fine che funziona ma niente di stravolgente o radicalmente nuovo. Io poi non amo i giochi con le mosse segrete.

Fuori di Rotella

Liga - Gioco a scelta multipla con molta interattività e un po' troppo di "io pensavo che tu pensavi che io pensavo" che, alla fine, è un modo diverso per dire "un po' a caso". Però le meccaniche e i materiali sono gradevoli e per un contesto di famiglie e bambini il gioco funziona.

Gingopolis

MDM - Gioco sostanzialmente astratto. Affascinante il meccanismo di gioco che obbliga ad un approccio "rovesciato" rispetto ai classici giochi di gestione della mano. Affascinante l'elevata

configurabilità delle proprie abilità e la conseguente varietà strategica. Sconsigliato agli appassionati del "controllo totale".

Jungle Brunch

Liga - Gioco secondo me divertente con alcune idee interessanti con la giusta complessità. In due funziona decisamente peggio ma in 3+ giocatori è davvero interessante.

MDM - Gioco estremamente cavilloso per la sua categoria: l'opposto di quello che dovrebbe essere un buon filler. Sia la meccanica (basata su una sorta di asta semiciclica) che la pletora di eccezioni lo rendono assolutamente fuori target rispetto all'età consigliata sulla scatola: probabilmente adatta per il tipo di illustrazioni e l'improbabile "ambientazione".

Keyflower

Liga - Mi è sembrato un gioco molto profondo con un sistema di aste originali. Il fatto di mescolare assieme un meccanismo di aste e di piazzamento omino in una maniera così fluida è un grande valore. Se devo trovare una pecca è forse nel turno finale che può diventare troppo macchinoso e nella casualità legata alle tessere inverno che escono che sono la fonte maggiore di punteggio.

Le Havre - Ancora in porto

lago - Ripropone alcune meccaniche del gioco originale senza averne la profondità e il fascino; ci sono parecchi giochi da 2 più interessanti.

Liga - Il gioco mi ha piacevolmente sorpreso. Come amante di Le Havre avevo davvero molta paura per questo versione a 2 giocatori. Il meccanismo funziona bene e l'inserimento di una ruota della produzione in stile Ora et Labora non guasta. Alcune idee nuove

interessanti, come la tabella della produzione.

Mercurius

MDM - Una onesta incarnazione della meccanica di manipolazione del mercato. L'effetto integrale delle carte, vera novità introdotta dal gioco, garantisce un elevato dinamismo nell'evoluzione dei prezzi sul mercato, ma lo fa in maniera un po' troppo deterministica e calcolabile.

Oddville

Liga - Il gioco presenta diverse meccaniche interessanti in un gioco dalla durata e dai materiali adeguati. Non mi sembra però molto vario e nel complesso ci sono alcune cariche che mi sembrano molto/troppo potenti in certe fasi del gioco unita ad una forse eccessiva staticità nella tabella delle risorse dove chi si insedia nelle posizioni più economiche può riuscire a rimanerci a lungo.

The Palaces of Carrara

MDM - Nella versione base un buon esempio di "mestiere" della coppia KK, senza particolare brio o rigiocabilità ma solido e funzionale. Con la versione completa una sfida estremamente variabile e profonda, anche se tipicamente freddina e poco ambientata.

Qin

MDM - Il ritorno di Knizia a ciò che gli riesce meglio: il gioco astratto breve. Un distillato di meccaniche di successo (la fusione alla Acquire, l'influenza sui villaggi alla Samurai, il conflitto alla Tigris & Euphrates), in una durata davvero contenuta e spunti interessanti per tutte le platee.

Riff Raff

Liga - Avevo grandi aspettative su questo gioco ma alla fine non mi ha divertito come speravo. Credevo di trovarmi di fronte ad un nuovo Villa Paletti ed invece alla fin fine il gioco è meno scorrevole e divertente di quello che pensavo. Oggettivamente faccio fatica a capire perché però a livello pratico il gioco non mi ha per niente soddisfatto.

MDM - Vero e proprio oggetto sociale, che non può passare inosservato. Estremamente sensibile sia alle sollecitazioni che alla cura impiegata nell'assemblaggio, è molto impegnativo (diciamo che la parte di destrezza è "quasi impossibile": difficilmente vedrete sulla nave più di 6-9 pezzi dei 40 che sono previsti). Richiede un aggiustamento delle regole (impedendo la rimozione dal gioco del pezzo appena piazzato) per evitare una paradossale e poco divertente "fuga del leader".

Ruhrschiffahrt 1769-1890

MDM - Il titolo alla "Wallace" di Essen 2012. Regolamento inguardabile, una nuova meccanica interessante, tema che trasuda copioso da un titolo gestionale sostanzialmente German. Forse un po' troppo vincolato nella prima parte della partita.

Skyline

lago - Se non fosse per Ground Floor non avrebbe mai visto la luce, e forse la scelta non sarebbe stata sbagliata.

MDM - Un filler familiare con i dadi da un quarto d'ora. Si perde nel mare dei concorrenti, da cui non riesce ad emergere.

Suburbia

MDM - Simpatico puzzle game ad obiettivi variabili e pool comune di acquisto delle tessere che sfrutta l'ormai logora ambientazione di costruzione città (tutta colpa di Sim City!). Rigiocabile grazie alla molteplicità degli obiettivi e all'utilizzo parziale delle tessere, risulta non particolarmente innovativo e un poco macchinoso nell'esecuzione (ma il materiale di supporto e la distribuzione delle informazioni sulle tessere è eccellente).

Swordfish

Liga - Un gioco secondo me con evidenti buchi nonostante l'estrema cura a livello grafico e di ambientazione. La meccanica principale del gioco (molto interessante) di diversificare i porti in costosi e vicini alle aree pescose, economici ma lontani, nelle partite a 3 giocatori non funziona. Il gioco è comunque lento e un errore nei primi turni lascia un giocatore fuori dalla partita e praticamente fermo per un sacco di turni. Non mi è piaciuto.

Terra Mystica

lago - Profondo, complesso e vario, per il momento il miglior gioco dell'anno che io abbia provato; ha tutte le caratteristiche per arrivare in cima alle classifiche e restarci meritatamente.

MDM - Probabilmente il miglior gioco "complesso" di tipo german presentato a Essen 2012, nonché la migliore incarnazione dei giochi di civilizzazione "brevi" senza conflitto. Eccezionalmente chiaro e pulito sia nel regolamento che nei materiali. Lo vedremo (presto) molto in alto nelle classifiche.

Fino all'ultima scatola...

A me sembra una partita normale. Sei sicuro che stiamo usando un'espansione?



Ma sì, l'ultima allegata a Spielbox, la pes...



Ehi, perché stai scappando?



#A07

Nand



Hanabi

di Antoine Bauza; ABACUSSPIELE, Asmodee, Cocktail Games, Les XII Singes, 2010
[2-5 giocatori; 30 minuti]



Hanabi non è un gioco nuovo, dato che la sua prima edizione risale al 2010. Non è nemmeno un gioco appariscente: 50 carte (+ 10 di un'espansione, diventata parte integrante nell'ultima edizione), 11 piccoli gettoni di cartone, 6 paginette di regolamento. Il tutto in una scatola appena sufficiente a contenere il materiale, con un prezzo assai popolare.

Tuttavia, la sua ristampa, presentata dalla Abacus allo Spiel 2012, si è piazzata sesta nella classifica di Fairplay. A cosa è dovuto questo successo? Hanabi è un gioco cooperativo, dove tutti i giocatori collaborano nell'intento di "battere" il gioco, inseguendo una vincita collettiva. Come molti di voi sapranno, una delle piaghe che tormentano questi giochi è il cosiddetto "problema del leader", ovvero il fatto che un giocatore, più intraprendente, più carismatico e più esperto degli altri, possa di fatto essere l'unico a giocare, decidendo le mosse per tutti gli altri giocatori. Questo succede perché di solito l'informazione è completamente disponibile a tutti i giocatori (a volte in maniera indiretta, tramite la voce dei giocatori stessi) e la comunicazione fra giocatori (elemento fondamentale per la collaborazione) non è formalizzata in nessun modo.

Hanabi affronta il problema in modo radicale: nascondendo obbligatoria- mente ad ogni giocatore una parte dell'informazione e rendendo estremamente codificata la comunicazione possibile. Per chi non conoscesse il gioco, si tratta di un mazzo composto da 10 carte per ciascuno di 5 colori diversi, ciascuno con la seguente

distribuzione: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5. Lo scopo del gioco è quello di riuscire a calare le cinque scale senza commettere errori (salti di valore o ripetizioni). La particolarità del gioco consiste nel fatto che i giocatori tengono le carte col fronte rivolto verso i compagni, quindi ognuno è in grado di vedere le carte di tutti gli altri, ma non le proprie. Il gioco procede a turni, in cui è possibile fare una delle seguenti azioni:

1) Dare un indizio ad un giocatore: il giocatore di turno sceglie uno degli altri giocatori, nomina un colore o un valore, e indica al giocatore tutte le carte che ha in mano di quel colore o con quel numero. Gira quindi a faccia in giù un gettone indizio scoperto, che indicano quanti indizi sono ancora disponibili. Se non ci sono gettoni scoperti, questa azione non è disponibile.

2) Scartare una carta dalla propria mano, ripescarne un'altra e girare a faccia scoperta un gettone indizio coperto. Se non ci sono gettoni indizio a faccia coperta, questa azione non è disponibile.

3) giocare una carta: se la carta è un 1 di un colore non ancora giocato, oppure una carta subito superiore ad una delle stesso colore presente in tavola, la giocata è valida e va ad allungare la serie, altrimenti viene scartata e viene capovolto un segnalino

errore. In entrambi i casi, il giocatore pesca una carta. Se la carta giocata correttamente era un cinque, un gettone indizio viene girato a faccia scoperta come bonus.

Il gioco può terminare in tre modi:

a) i giocatori commettono tre errori, perdendo la partita.

b) il mazzo di carte finisce. Tutti i giocatori fanno un ultimo turno, e a quel punto si valuta il punteggio della squadra, come somma delle carte più alte dei fuochi (punteggio fra 0 e 25).

c) i giocatori completano tutti e 5 i fuochi prima della fine del mazzo, vincendo a pieno titolo la partita.

Come è facile intuire, benché le meccaniche siano elementari, giocare correttamente Hanabi non è semplice, in quanto richiede che tutti i giocatori siano attenti e presenti in ogni momento del gioco e che siano fra di loro affiatati.

Forse qualcosa di più: un po' come il bridge, i giocatori devono sviluppare una sorta di convenzione per fornire informazione sia con ciò che viene detto, sia con ciò che viene "apparentemente" omesso. Vedremo qui di seguito come è possibile sviluppare una possibile convenzione, mentre tenteremo anche di illustrare quali sono le mosse più vantaggiose, e quali lo sono meno.

Considereremo d'ora in avanti il gioco in tre o quattro giocatori, situazioni fra loro più simili, sia per numero di carte visibili ad ogni giocatore (10 nel caso di tre giocatori, dato che la mano di ogni giocatore è composta di 5 carte; 12 nel caso di giochi in quattro, in quanto ognuno ha in mano 4 carte), sia di indizi erogabili prima della



fine della partita. Per far capire quanto sia difficile il gioco, possiamo fare questo semplice calcolo. Il mazzo è composto da 50 carte; distribuita la mano iniziale, nel mazzo ne restano 34 (35 in 3 giocatori). Dato che devono essere calate 25 carte per vincere il gioco, anche se supponiamo che l'ultimo giro (quello a mazzo esaurito) consista nelle ultime quattro giocate (3 in tre giocatori), risulta che, in entrambi i casi, restano 11 carte che possono essere pescate per effetto degli scarti. Detto in altri termini, per arrivare a completare i 5 fuochi d'artificio, i giocatori hanno a disposizione al più 23 indizi (8 iniziali, 11 dagli scarti e 4 dal completamento dei primi 4 fuochi artificiali). Quindi 23 indizi per giocare 25 carte... il che vuol dire che fornire informazioni che permettono di identificare univocamente una carta da giocare non sono sufficienti per completare il gioco, anche nel caso fortunato di fare sempre scarti corretti e di non avere ambiguità quando si deve fornire un'informazione.

Gli indizi "detti"

Dopo aver fatto un paio di partite di prova, è facile rendersi conto che nel gioco si danno indizi che rientrano generalmente in tre diverse categorie:

- 1) Indizi su carte da giocare;
- 2) Indizi su carte da scartare;
- 3) Indizi su carte da non scartare.

Il primo tipo di indizio è il più prezioso: giocare una carta correttamente (oltre ad essere un passo avanti verso la vittoria), rende giocabile la carta successiva di quel colore e scartabile ogni sua altra copia. Inoltre, usare la convenzione che gli indizi sono dati su carte giocabili (tranne evidenti contraddizioni, come "hai due cinque" detto non appena i gettoni indizio iniziano a scarseggiare per cui diventa necessario scartare delle carte) rende il gioco più semplice per tutti. Secondi come



importanza sono gli indizi sulle carte "pericolose" da giocare o da scartare, almeno se si ambisce a finire il gioco con 25 punti. Gli indizi sulle carte da scartare tendono ad essere uno dei tranelli del gioco: dare un indizio per scartare una carta non migliora la posizione generale del gioco, dato che l'unico effetto netto che sortisce è di levare una carta dal mazzo.

Ovviamente, indizi che forniscono più informazioni sono preferibili. Si va dall'ovvia segnalazione all'inizio del gioco "hai due 1", che segnala inequivocabilmente la presenza di due 1 giocabili, a situazioni più interessanti: se si adotta la convenzione di segnalare le carte giocabili, ad un giocatore che sa di avere un cinque, ed ha anche un due giocabile nello stesso colore, dire "hai due carte rosse, qui e qui" piuttosto che "questo è un 2" ottiene lo stesso effetto di segnalare una carta giocabile, ma fornisce un'altra informazione che sarà utile in futuro. Dei due tipi di indizi, numeri e colori, i primi sono di solito più efficienti: se dite a qualcuno "hai due 1", senza dubbio gli state segnalando due carte giocabili; l'equivalente informazione "hai due carte rosse" per segnalare due carte consecutive dello stesso colore, lascia comunque il dubbio su quale giocare per prima. Tuttavia, a volte, l'indizio di colore è inevitabile, e quindi altrettanto informativo. Ricevere una segnalazione "hai una carta rossa", invece di "hai un 2", vi dice che quel 2 rosso che avete in mano non è l'unico due, e che l'altro/gli altri non sono al momento giocabili!

Ricordatevi che gli indizi sono fondamentali, ma per vincere il gioco

bisogna giocare le carte! In effetti è bene giocare tutte le volte che se ne ha la possibilità. Questo permette anche di evitare la sovrapposizione degli indizi, che può causare errori involontari. Quando mi viene segnalato un 1, io non conosco il suo colore; quindi segnalare altri 1 nella mano di un altro giocatore risulta pericoloso, perché uno di essi potrebbe essere esattamente del colore di quello nella mia mano.

Memoria, deduzione e inferenza

Un altro consiglio banale è quello di prestare continua attenzione al gioco: non solo dovete ricordarvi quello che vi è stato detto, ma anche quello che è stato detto agli altri giocatori. Hanabi è un gioco di deduzione, non potete sperare di arrivare a vincere la partita solo attraverso gli indizi: dovrete per forza applicare deduzione e inferenza. Ricordatevi la struttura del mazzo, tenete sempre gli scarti aperti a ventaglio, bene a vista di tutti (ricordatevi che durante l'ultima mano potete ricostruire esattamente quali sono le carte che avete!), considerate le informazioni a comune fra voi e chi vi dà l'indizio: tutto questo permette di dare molte più informazioni rispetto a quelle oggettivamente dette.

Considerate, ad esempio, il fortunato caso di una mano di apertura dove il giocatore B ha due 1 (blu e rosso), il giocatore C ha due 1 (blu e bianco) e anche il giocatore D ha due 1 (rosso e giallo). Se il giocatore A indica al giocatore C che ha due 1 (saltando il giocatore B che ha degli 1 a comune con gli C e D), e il giocatore B indica al giocatore D che ha due 1 (dato che sono entrambi diversi da quelli di C), i due giocatori B e C possono dedurre, dalla struttura degli indizi, che hanno 4 carte di valore 1 tutte giocabili; si riesce così a segnalare 4 carte giocabili dando solo 2 informazioni!

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



Ovviamente una informazione data su delle carte ha una ripercussione anche sulle altre carte della mano, che sicuramente NON godono della proprietà indicata. Tenere traccia di queste informazioni è faticoso e non necessariamente utile, ma in alcuni casi diventa fondamentale sapere, ad esempio, che quelle carte "non sono rosse né sono dei 2".

"Età" delle carte

Un modo per sfruttare, almeno in modo indiretto, le informazioni negative è tenere conto dell'età delle carte, ovvero di quanto tempo è che avete una certa carta in mano. Se sta lì da tempo, avrete diverse informazioni su cosa quella carta non è. Aggiungete le carte che pescate sempre sullo stesso lato: così è facile ricordare quali carte sono giovani e quali vecchie. Sulle ultime avrete in generale maggiore informazioni, e se stanno lì da un pezzo, senza che nessuno vi abbia detto niente a loro riguardo, probabilmente sono meno utili ai fini della vittoria e quindi, se siete obbligati a scartare a caso (e in una partita di Hanabi prima o poi accade), è solitamente preferibile scegliere fra queste.

Gestione dei segnalini

A proposito dello scarto a caso: è importante considerare tutte le implicazioni collegate all'esaurimento dei segnalini indizio. Quando ne restano solo un paio scoperti, è opportuno cominciare a valutare quali saranno le probabili mosse dei propri compagni di gioco, in modo da non obbligare a scartare a caso proprio quel giocatore che non ha informazioni e che ha in mano una o più carte fondamentali per la vittoria.

Più in generale, è bene che ognuno sia "responsabile" del giocatore che lo segue: se utilizzate questa convenzione, scartare una carta invece di fare una giocata, liberando così un gettone indizio, diventa un segnale inequivocabile che la mano

che il giocatore ha contiene carte "pericolose" da scartare.

Fine gioco

Alla fine della partita, quando il mazzo è esaurito, ogni giocatore può determinare esattamente la composizione della propria mano, guardando gli scarti e le mani dei compagni. Tutto ciò che è incognito è l'ordine delle carte. O parzialmente noto, se avete tenuto traccia dell'età delle carte e dell'inferenza negativa dovuta alle informazioni che vi sono state date. Se avete in mano almeno una carta che vi permette di progredire nel gioco, considerate l'opportunità di giocare: come team potete permettervi di sbagliare due volte, e questo è il momento dove il margine di errore per le giocare "a caso" è ridotto al minimo.

Contravvenire alle regole

A questo punto dovrebbe essere chiaro quanto sia importante avere delle convenzioni di gioco quando si affronta Hanabi. In realtà avere delle regole rende la situazione ancora migliore. Infatti, quando tutti sanno che c'è una grammatica da rispettare, infrangerla diventa una fonte di informazione aggiuntiva, a patto che tutti i giocatori siano ben concentrati e presenti nel gioco. Le possibilità diventano a questo punto molteplici, e dipendono dallo stile di gioco del gruppo. Vi propongo qui tre semplici esempi, in cui informazione parziale più contravvenzione delle regole porta informazione aggiuntiva e risoluzione di situazioni critiche.

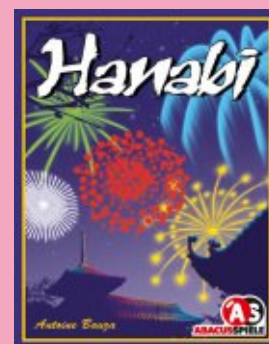
Partiamo da un esempio che sembra paradossale ma che risulta spesso utile e utilizzabile. Al giocatore A è stata segnalata una carta giocabile in modo inequivocabile. Egli, invece di giocarla nel suo turno, la scarta. Cosa vuol dire? Ovviamente, intende indicare che qualcun altro ha quella carta, ed è in grado di identificarla senza errore. Deve quindi essere l'ultima carta pescata. A questo punto basta guardarsi attorno, e il giocatore che non vede la carta è sicuro di averla. Il vantaggio in questo caso è duplice, perché si recupera un indizio scartando una carta non indispensabile, e contemporaneamente non si perde l'indizio dato, in quanto trasferito per induzione. Il processo è tanto più vantaggioso quanto

più è ridotto il numero di indizi disponibili.

Un altro esempio interessante è il seguente. Il giocatore B sa di avere un 3 in mano, ma non ne conosce il colore. Il giocatore A segnala al giocatore C una carta giocabile, che però B vede essere il 4 rosso, quando in tavola è presente solo il 2 di quel colore. Dato che A vede le mani di entrambi i giocatori, è chiaro che il 3 che B sa di avere in mano è rosso, dato che è la carta che rende giocabile il 4 rosso, che B vede e che al momento non è giocabile. Due informazioni (la giocabilità consecutiva del 3 di B e del 4 di C) sono comunicate con un unico indizio che contravviene alle convenzioni.

Ovviamente, questi ragionamenti sono possibili perché il gruppo segue un comportamento codificato: giocare se possibile, dare indizi al giocatore seguente, segnalare carte giocabili. Un allontanamento dal comportamento codificato permette di introdurre informazione aggiuntiva a livello di inferenza o deduzione, e questo è estremamente utile per arricchire di contenuto gli indizi e arrivare a giocare correttamente le 25 carte prima della fine del mazzo (ovvero con meno di 23 indizi).

A questo punto, non vi rimane che riunirvi con i vostri amici, prendere quelle semplici 50 carte, e cominciare a provare a battere questo apparentemente innocuo avversario...



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



MDM





Alien Frontiers

[iPad - Sviluppatore: Clever Mojo Games – 1-4 giocatori: solo AI (4 livelli);
lingue supportate: Inglese; Versione testata: 1.1 del 25/10/2012; 41,9MB]

Confesso che ho sempre avuto un debole per i giochi ad ambientazione futuristico spaziale tuttavia il potere evocativo di una flotta di "cubi Borg" è ben diverso di una flotta di dadi colorati, o no? Alien Frontiers è una gioco di piazzamento dadi più ispirato al poker come dinamica che al Risiko, con una gestione risorse basilare ma in grado di offrire una buona sfida.

Il gioco è molto articolato, ha un tabellone di gioco ricco di dettagli, prevede il lancio di un discreto numero di dadi e la necessità di gestire carte e cubi risorse; una vera sfida per la realizzazione di una boardapp di qualità. Operazione riuscita, ma a metà.

Alien Frontiers si gioca molto bene, lo spazio di gioco è stato organizzato in modo molto funzionale; il tabellone, che occupa la parte principale dello schermo, è ben disegnato e riprende fedelmente l'originale, in alto sono riportati i dati essenziali di tutti i giocatori (risorse, colonie, dadi e punti vittoria) inoltre con un semplice click cala un menu a tendina dove sono riportate le carte possedute. In

basso abbiamo l'area del giocatore divisa in 3 aree: sulla sinistra un log dove sono registrate tutte le attività di ogni giocatore, molto utile per seguire le varie fasi di gioco; al centro l'area di gestione delle carte, realizzata molto bene in quanto per ogni carta selezionata è sempre riportato l'effetto con la relativa opzione di attivazione, anche questo molto efficace; infine sulla destra l'area del lancio dei dadi semplice e funzionale.

Giocare a Alien Frontiers è piacevole, l'applicazione riesce a non distrarre mantenendo sempre sullo schermo tutte le informazioni necessarie. Al momento è possibile giocare contro 4 livelli di AI che garantiscono un livello di sfida abbastanza buono ed in teoria dovrebbero assicurare stili di gioco diversi (pianificatore, aggressivo ecc). Personalmente ho testato molto il livello "Pirate", tra l'altro oggetto anche di un upgrade, ed ho potuto constatare un AI aggressiva tanto da essere quasi accanita contro il povero "Human" in un cattivissimo 3 contro 1, mania di persecuzione? Può darsi.

Infine le dolenti note. Tutto quello che è di contorno al gioco è scarso quasi rozzo: niente multiplayer online, gli effetti sonori sono dei fruscii ma soprattutto il regolamento è un banale pdf e per chi non conosce il gioco è necessario leggere il manuale su schermo. Per il sottoscritto è solo un fastidio ma visto che il principale ostacolo alla diffusione dei giochi da tavolo è la lettura e comprensione del regolamento, questo per molti potrebbe essere un vero e proprio ostacolo. La trasposizione elettronica dovrebbe essere un'occasione di riduzione di



barriere d'ingresso tramite l'utilizzo di semplici ed agili tutorial e/o regolamenti studiati per essere consultati su dispositivo elettronico e non mere scansioni dei manuali originali che in questo caso sono ancora più ostiche da capire, visto che non è possibile avere a portata di mano i vari materiali fisicamente presenti nella scatola originale.

Concentrarsi solo sul gioco può non essere sufficiente, la confezione è importante soprattutto se si vuole attrarre altri utilizzatori e non solo gli adepti. Alien Frontiers è questo, un diamante grezzo.





Masochismo Ludico

La figura del critico, da quando sono nati i reality show, in quest'ultimo decennio, è cresciuta di popolarità e importanza. In televisione ci sono programmi con gente che critica di tutto: come sei, come canti, come balli, come ti vesti, come cucini, come rinnovi la casa... qualsiasi prodotto della mente umana può essere giudicato e l'avvento del digitale terrestre ha dato visibilità e credibilità a nuove figure di critici. Quello che rende interessanti tutte queste figure di critici è la loro capacità di individuare mancanze in ciò che viene loro mostrato. Talvolta anche la cattiveria stessa con cui queste mancanze vengono rese palesi.

I giudizi di queste persone sono fra l'altro incattiviti da anni passati magari ad "assaggiare" centinaia di prodotti spesso simili fra loro e ad accontentarsi di lievi variazioni del gusto (musicale, culinario o visivo in genere) per mantenere viva la passione e la voglia di ricerca di qualcosa di nuovo, nell'attesa di gustare il perfetto mix a cui poter concedere lodi sperticate.

In genere ad ogni critico basta un tempo limitato e pochi o nessun "assaggio" per poter esprimere il loro giudizio: un minutino per un piatto, qualche decina di minuti per un prodotto musicale, difficilmente più di 4 ore per un film, un paio di giorni o meno per un libro.

L'inesistente figura del "critico dei giochi" invece è parecchio sfortunata. Non siamo chiamati a giudicare una partita, ma possibilmente l'intera combinazione di possibili partite che possono presentarsi ad un qualsiasi gruppo di giocatori. A formulare conclusioni sempre e comunque azzardate dopo un numero "sufficiente" di partite.

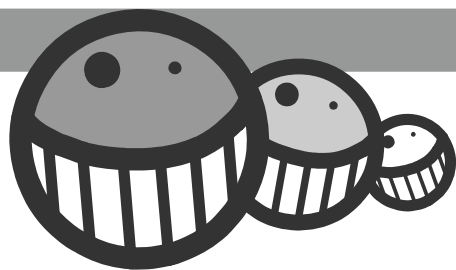
Generalmente non si dà peso a tutto questo impegno di tempo e risorse (non retribuito, aggiungerei) perché il gioco stesso è quasi sinonimo di divertimento. Anche se, faccio notare, pure ammirare le altre forme d'arte è considerato svago.

Queste considerazioni però decadono quando si incontra un prodotto sgradevole. Un critico culinario sarebbe costretto ad assaggiarsi buona parte del piatto da giudicare. Un critico cinematografico ad aspettare la fine della proiezione per non apparire troppo antipatico, un critico letterario a leggiucchiarsi le parti mancanti del libro salticchiando qua e là per formularsi almeno un'idea della trama generale fino all'agognato finale.

Da un critico ludico ci si aspetta che faccia più di una partita. Maggiore la lunghezza e complessità del gioco maggiori sarebbero le partite richieste per permettersi di esprimere un giudizio ponderato su un gioco pena aspre critiche sul suo giudizio dato con troppa leggerezza, senza essere entrato abbastanza nelle meccaniche dal poter abilmente giostrare le possibilità offerte dal gioco. Nei siti di condivisione di pareri questo tende a generare una maggioranza di pareri positivi, in quanto la gente tende a giocare qualcosa solo se è di suo gradimento. I pareri negativi vengono in genere da qualcuno a cui sono state "inflitte" le partite al gioco in questione (con la promessa di poter restituire il favore con altri titoli), quindi in genere da persone che magari hanno caricato il giudizio della loro frustrazione a mò di sfogo o per poter goliardicamente ribattere online ai giudizi dei propri aguzzini.

Il critico di giochi invece credo debba necessariamente possedere uno spirito carico di sano sadomasochismo ludico. E' l'unico modo possibile e accettato per poter parlar male di un gioco con cognizione di causa: giocare e infliggere ad altri giocatori (in genere sempre diversi per non farsi mandare in brutti posti) quel gioco veramente brutto o palloso di cui vorresti parlare male.

Fortunatamente la verità è che ormai di giochi brutti ne esistono ben pochi e quello che realmente possiamo fare è cercare l'eccellenza nei giochi, trovando e citando pubblicamente quello che di negativo si può trovare in un gioco... sperando che l'editore di turno non prepari una bamboletta woodoo col dna che ha trovato sul tuo biglietto da visita.



I Giochi di Essen 2012

secondo BoardGameGeek (aggiornati al 13/12/2012)

Questa classifica è stata realizzata selezionando i giochi presentati alla fiera di Essen 2012.

1	Tzolk'in: il Calendario Maya di Simone Luciani, Daniele Tascini; Cranio Creations, Czech Games Edition, Rio Grande Games, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, Civilization, Farming, Mythology	BGG rank: 141° (media 8,11 - 885 voti)
2	Seasons di Régis Bonnessée; Asmodee, Asterion Press, Libellud, REBEL.pl, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Dice, Fantasy	BGG rank: 188° (media 7,59 - 1591 voti)
3	Terra Mystica di Jens Drögemüller, Helge Ostertag; Feuerland Spiele, Filosofia Édition, Z-Man Games, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Civilization, Fantasy, Territory Building	BGG rank: 197° (media 8,25 - 608 voti)
4	Keyflower di Sebastian Bleasdale, Richard Breese; Gigamic, HUCH! & friends, R&D Games, 2012 Giocatori: 2-6 Categorie: City Building, Economic, Medieval	BGG rank: 384° (media 8,04 - 449 voti)
5	Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island di Ignacy Trzewiczek; Filosofia Édition, Hobby World, MYBG Co. Ltd., Portal Publishing, Z-Man Games, 2012 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Nautical, Novel-based	BGG rank: 420° (media 8,12 - 436 voti)
6	Escape: The Curse of the Temple di Kristian Amundsen Østby; Queen Games, 2012 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Dice, Exploration, Real-time	BGG rank: 473° (media 7,23 - 908 voti)
7	Love Letter di Seiji Kanai; Alderac Entertainment Group, Filosofia Édition, Japon Brand, Kanai Factory, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Bluffing, Card Game, Deduction, Renaissance	BGG rank: 501° (media 7,33 - 696 voti)
8	Suburbia di Ted Alspach; Bézier Games, Lookout Games, Uplay.it edizioni, 2012 Giocatori: 1-4 Categorie: City Building, Economic	BGG rank: 506° (media 7,61 - 508 voti)
9	The Resistance: Avalon di Don Eskridge; Indie Boards and Cards, 2012 Giocatori: 5-10 Categorie: Bluffing, Card Game, Deduction, Fantasy, Negotiation, Party Game, Spies/Secret Agents	BGG rank: 630° (media 8,01 - 299 voti)
10	Myrmes di Yoann Levet; Asmodee, Asterion Press, Rio Grande Games, Ystari Games, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals	BGG rank: 668° (media 7,73 - 375 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

1969
Aeroplanes: Aviation Ascendant
Al Rashid
Ambra
Archipelago
Ark & Noah
Asgard
Autokrator
Aztlán
Briefcase
Card City
The Cave
Construction Zone
CO2
Copycat
Courtier
Crude/McMulti
Desperados
The Doge Ship
Dominare
Exodus: Proxima Centauri
Fairy Land
Food Chain
Fuori di Rotella
Ginkgopolis
Goblins, Inc.
Ground Floor
Guildhall
Jungle Brunch
Karnag
Keyflower
Kleine Fotosafari
Lady Alice
Le Havre: Ancora in Porto
Legend: History of the 1000 Miglia
Le Leggende di Andor

La Loire
Love Letter
Lyssan
Mercante
Mercurius
Myrmes
Odville
The Palaces of Carrara
Pax Porfiriana
Polis: Fight for the Hegemony
Pyramidion
Qin
The Resistance: Avalon
Riff Raff
Robinson Crusoe: Adventure on the
Cursed Island
Ruhrschiffahrt 1769-1890
Saint Malo
Saqqara
Shafausa
Skyline
Slavika
Smash Up
Snowdonia
Suburbia
Sunrise City
Swordfish
Terra Mystica
Tzolk'in: il Calendario Maya
Uchronia
Il Vecchio
La Venise du Nord
VivaJava: the Coffee Game
Western Town
Hanabi



www.ilsa-magazine.net

numero 19