

ilsa

#20

informazione ludica a scatola aperta

Civilizzazione

Civilization
Clash of Cultures
Sid Meyer's Civilization
Age of Renaissance
The Great Zimbabwe
Mare Nostrum

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
Giuseppe "Peppe74" Ammendola
Fabio "fab!o" 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.

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.



Ieri, oggi, domani

Uno degli aspetti affascinanti del nostro hobby è la possibilità che ci viene offerta di vivere avventure o narrazioni alternative, ricalcando quelle storie a finale aperto, dove è possibile vedere come sarebbe potuto andare a finire se solo fosse stata perseguita la soluzione A piuttosto che la B. Fra tutti i possibili soggetti, quello che esalta al massimo le potenzialità di questo approccio è proprio quello dello sviluppo e conflitto di civiltà e culture differenti.

I primi titoli incentrati su questa tematica sono caratterizzati da una elevata durata di gioco: effettivamente condensare la storia dell'umanità (o anche una piccola frazione di essa) nei tempi (seppur dilatati) di un gioco da tavolo - diciamo entro le 10 ore! - è di per sé un'impresa epica: una sfida sia per i giocatori che per gli autori - i primi "costretti" a passare anche intere giornate al tavolo da gioco, dopo aver compreso e imparato regolamenti non sempre concisi e lineari, i secondi alla ricerca del compromesso ottimale fra simulazione e sintesi. A tale proposito, si è sviluppata negli ultimi 5-10 anni una linea di prodotti "alternativi" che cercano di sublimare l'esperienza del gioco di "civiltà" in un lasso di tempo inferiore alle due/tre ore: di questi giochi ci occuperemo in una futura, prossima uscita.

Questo primo numero del 2013 porta con sé, come spesso accade, tutta una serie di novità e cambiamenti. Diamo il benvenuto a Giuseppe "Peppe74" Ammendola, fine conoscitore dei giochi di civilizzazione, e amante dei giochi da tavolo in generale. Salutiamo anche Andrea "Tanis" Chiarvesio, che per l'ultima volta presterà la sua cultura ludica a questa rivista: altri impegni lo allontanano dalla nostra redazione.

Apriamo con questo numero una nuova rubrica, che cerca di rinforzare il contatto fra voi lettori e la redazione: un semplice gioco, con un piccolo premio in palio per chi ha voglia di raccogliere la sfida.

Ringraziamo infine Gabriele Baggiani per averci regalato Vexillum Regis, gioco print and play che completa la dotazione di questo numero.

Non mi resta che ringraziarvi per la vostra attenzione ed augurarvi, come sempre, una buona lettura!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Civilization + Advanced Civilization	4
Sid Meier's Civilization + Fama & Fortuna	10

Giochi a confronto

Struggle of Empires vs Rise of Empires	16
--	----

Sotto la lente

Clash of Cultures	20
Age of Renaissance	25
Mare Nostrum + Mythology Expansion	27
The Great Zimbabwe	44

Momenti di gioco

Through the Ages	31
------------------	----

Prime impressioni

Pathenon: Rise of the Aegean	41
Nieuw Amsterdam	47
Locomotive Werks	48
Noblemen	49
Yedo	50
Escape: the Curse of the Temple	51
Tahiti	52
Script & Scribes: the Dice Game	53

Non solo scatole

Civilization Light	42
Conosciamo la Ludoteca Ideale	54

Giochi da tavoletta

Stone Age	57
-----------	----

Indovina indovino

Quel particolare...	58
---------------------	----

Con colla e forbici

Vexillum Regis	59
----------------	----

L'altro editoriale

Asimmetria e Bilanciamento	62
----------------------------	----

In fila per uno

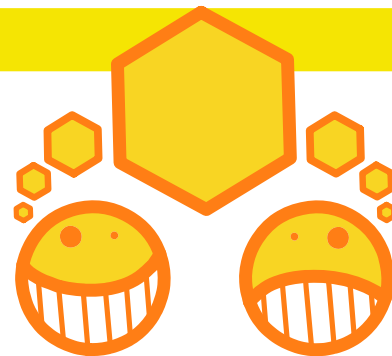
I giochi di Civilizzazione	63
----------------------------	----



di Andrea "Nand" Nini & Lucio "Iago" Pierobon

Civilization / Advanced Civilization

di Francis Tresham; Hartland Trefoil, Gibson Games, Avalon Hill, Descartes, 1980/1991
[2-7 / 2-8 giocatori; 360 minuti]



[Nand] Qualche anno fa, quando si parlava di Civilization non era necessario specificare "quello della Avalon Hill", e questo vi può far capire che si va indietro nel tempo di un bel po' di "anni fa". Ed erano anni in cui non ci si preoccupava della durata delle partite (pomeriggio e sera? Che problema c'è?), e nello specifico nessuno si lamentava dello sbilanciamento delle civiltà, e se ti erano rimaste da scegliere solo Creta o Asia non era un problema insormontabile. Ma anche se non c'erano altri termini di paragone (e gli Eurogame erano di là da venire) in ogni caso ogni partita a Civilization è rimasta per me memorabile.

Ma come può essere valutato oggi un gioco del 1980? Civilization è un titolo che non è stato più prodotto da quel decennio, e per via del fatto che il suo nome è stato associato al gioco per PC di Sid Meier (e passato di mano in mano tra le varie software house e finito alla Hasbro) sarà molto difficile che in futuro venga rieditato nella sua versione originale, a maggior ragione ora che la FFG ha prodotto una trasposizione ufficiale (maggiormente apprezzata di quella della Eagle Game del 2002).

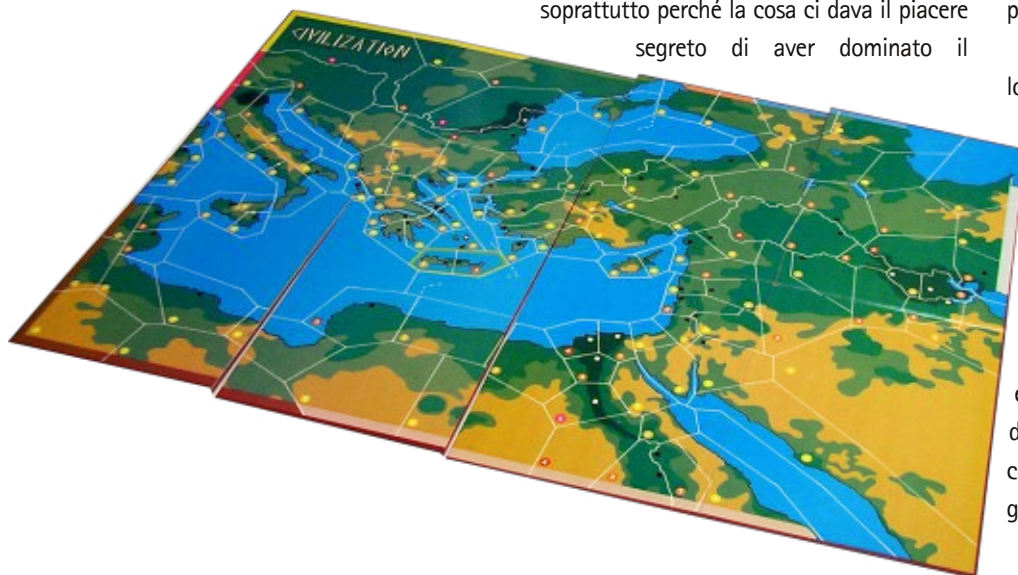
E soprattutto, vale ancora la pena giocarlo oggi? Non parlo delle possibilità, dato che per chi non l'ha acquistato a prezzo onesto allora, ci sono altre possibilità oltre a svenarsi su eBay (l'autocostruzione, la versione abandonware del software per PC e il gioco online); ma con tutti i giochi di civilizzazione, vale ancora la pena giocare al capostipite? La mia risposta l'avrete già intuita, e la tua lago, qual è?

[Iago] Personalmente, come già scritto altrove, trovo che i giochi di quell'epoca possano essere ancora più che apprezzabili a patto di accettarne tutte le caratteristiche (bada, non parlo di pregi e/o difetti) che li rendono così profondamente differenti dai giochi di oggi; venticinque anni fa, un po' perché il mondo era diverso, un po' perché noi eravamo diversi, l'idea di poter stare per dieci o dodici ore davanti a un tavolo a calcolare quale fosse l'ordine di acquisto più efficiente per le tecnologie o in che modo la proposta di scambio delle risorse ricevuta potesse nascondere una catastrofe, sembrava una cosa naturale; non necessariamente perché non si avesse una vita (beh, un po' si ma non solo) ma soprattutto perché la cosa ci dava il piacere segreto di aver dominato il

mondo, o anche solo partecipato da comprimari alla sua dominazione, senza farci provare la vergogna di aver perso tutto quel tempo a giocare e senza doverci svegliare la mattina successiva con quel terrificante cerchio alla testa, come se fossimo stati in compagnia di una bottiglia di grappa per tutta la sera.

Oggi siamo cresciuti, siamo adulti e rispettabili (chi più e chi meno), abbiamo delle responsabilità verso altri che una volta non avevamo o, da bravi adolescenti, ignoravamo bellamente, ma ciò non toglie che quel sottile piacere legato alla dominazione e all'aver partecipato a una piccola parte della Storia e che quella vaga sensazione di eroismo per aver giocato per 12 ore filate ci è rimasto nel cuore e ogni tanto si riaffaccia; in queste occasioni, o anche solo in una piccola parte di queste, vale ancora la pena di giocare a giochi come (Advanced) Civilization o 1830, anche se ciò comporta quel famoso cerchio alla testa del giorno dopo e magari, per chi è meno fortunato di me (che gioco a 1830 anche con mia moglie), gli sguardi disapprovanti e un pochino compassionevoli della famiglia.

Ne vale anche la pena perché, con tutti i loro aspetti un po' arcaici, sono giochi ancora moderni e profondamente interessanti, tanto che la ricerca di una loro riduzione a tempi più adatti alla vita odierna è diventato l'obiettivo di molti autori di giochi contemporanei; l'eleganza delle meccaniche è spesso tuttora insuperata e la combinazione degli elementi che poi sarebbero diventati tipici del gioco europeo (o Tedesco, se preferisci) con le varie forme di interazione tipiche dei giochi americani dell'epoca è incredibile.



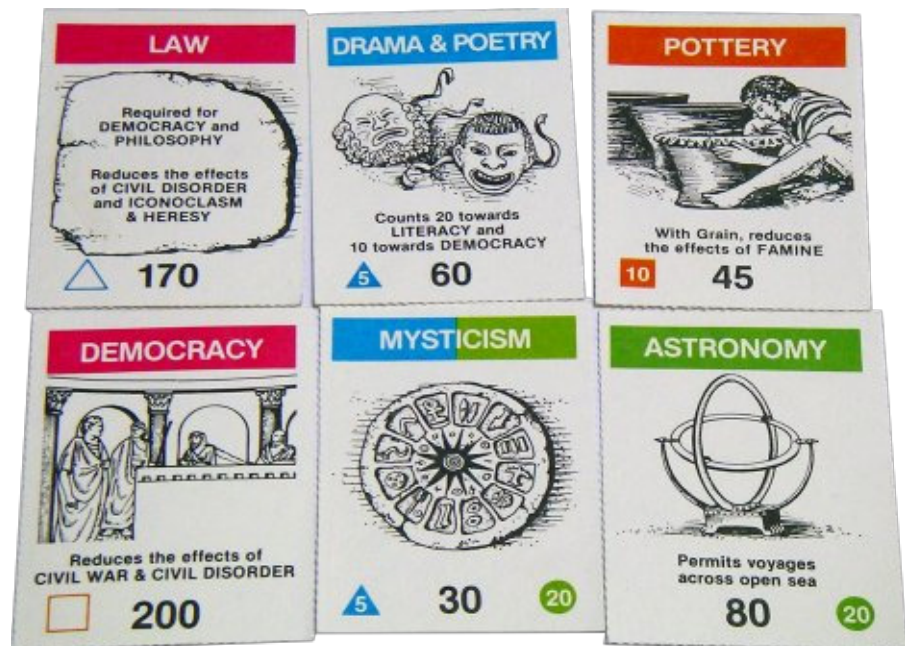
Sarò esagerato ma Tresham è il padre spirituale, non ancora eguagliato, del Wallace di cinque o sei anni fa e del Rosenberg degli ultimi anni.

[Nand] Peccato che Tresham sia stato così poco prolifico (in questo è simile a Richard Hamblen). Tornando al gioco, gli elementi innovativi di Civilization sono molti, e fra tutti quelli che mi avevano colpito, alcuni sono diventati caratteristici degli Eurogame; eh sì, Francis era decisamente troppo avanti per la sua epoca. Vediamo a grandi linee di cosa stiamo parlando:

Movimento

[Nand] Il movimento delle proprie pedine è volutamente lento (normalmente una zona a turno), a simulare non lo spostamento di singole unità, ma l'espansione di una civiltà su un'estensione geografica; va bene, questo non è proprio compatibile con l'utilizzo delle navi (più simili come trattamento a un wargame) ma diamo all'autore una licenza poetica. Il punto interessante è che l'ordine in cui ogni giocatore muove è inversamente proporzionale alle proprie dimensioni. Gli imperi più grandi muovono per primi, lasciando ai più piccoli il vantaggio di poter valutare le opportunità sapendo che gli altri non potranno reagire; non essendoci ZOC (senza senso su questa scala) si possono abbandonare le aree più rischiose (dove gli avversari hanno più unità) e concentrarsi su quelle libere o con pochi avversari: un meccanismo di autocorrezione che bilancia i due vantaggi (dimensioni e iniziativa) con una complessità minima.

Il movimento serve anche per raggruppare in un'area le pedine per fondare le città (elemento immancabile in tutti i giochi di civilizzazione), le quali permetteranno di ottenere risorse e tesoro (sotto forma di tasse, due "anforette" per ogni città). Quest'ultimo è un altro elemento indirettamente legato al movimento, dato che le pedine sono uniche per la popolazione (quando sono in mappa) o il tesoro (quando è sulla propria plancia) e quindi chi ne accumula troppo si ritroverà con scarsità di popolazione per espandersi.



Ci sono due miglioramenti tecnologici che modificano il movimento terrestre e due modificano quello navale. Questi ultimi sono molto diretti: Clothmaking (tessitura) aumenta di una zona il movimento (da quattro a cinque) e Astronomy (astronomia) permette di entrare nelle zone di mare aperto. L'espansione ha aggiunto le due tecnologie che modificano il movimento terrestre (quasi a indicare che nel gioco base il movimento era "perfetto" e non migliorabile): Road Building (costruzione strade) aumenta di una zona il movimento (da una a due) e Military, che permette di muovere dopo le nazioni che non posseggono questa tecnologia (il nome non sembra correlato all'effetto, ma in pratica serve proprio per aumentare la potenza militare). Proprio per rimarcare la potenza di queste tecnologie è il fatto che il loro possesso non è indolore, dato che aumentano l'effetto distruttivo di alcune calamità (quindi il costo da solo non basta a bilanciarne il possesso).

[Iago] Devo dire che non trovo così fuori tema l'utilizzo delle navi se lo consideri non tanto come il vero e proprio viaggio quanto come il tempo necessario per stabilire un insediamento commerciale in una terra lontana e consolidarlo abbastanza da poterlo rendere utilizzabile anche come base operativa per operazioni militari o come punto di supporto per movimenti migratori; non considerando il movimento navale come lo spostamento delle navi in

sé ma come tutto ciò che comporta lo spostamento di merci e persone (tendenzialmente via nave) verso terre più lontane di quelle raggiungibili a piedi o a cavallo, considerando quindi la nave come un simbolo più che come un mezzo, anche questa parte del movimento può essere riportata ai principi fondanti del gioco.

Trovo straordinaria l'idea (non ho memoria di giochi antecedenti che seguano gli stessi principi) degli avanzamenti tecnologici con ripercussioni negative su altri aspetti del gioco; il rappresentare la possibilità che la tecnologia possa essere utilizzata anche per scopi differenti da quelli pensati originariamente come miglioramento della qualità della vita è qualcosa di sorprendente soprattutto se collocato nel contesto della cultura "superomistica" (in gergo "del power player") in voga negli anni in cui Civ venne prodotto; l'effetto collaterale di Road Building è un esempio perfetto di questo peculiare approccio allo sviluppo tecnologico.

Combattimento

[Nand] Devo dire che il combattimento senza dadi non era proprio una novità, ma in Civ è implementato con una pulizia veramente esemplare: chi ha meno pedine in un'area inizia a toglierne una, tutti gli altri che si trovano nella stessa area ne tolgono una a loro volta, fino a quando il numero delle pedine rientra nei limiti di popolazione dell'area stessa: già, non si

prosegue fino allo sterminio degli avversari, si può coesistere nella stessa area. A patto però che non sia presente una città, che su questa scala sembrano più rappresentare nazioni vere e proprie, dato che sono inamovibili (a meno di attacchi) e rappresentano un ostacolo anche per i movimenti delle pedine dello stesso giocatore. Questa gestione del combattimento, unita con la regola del movimento, rende difficile portare a termine una guerra con un avversario (nel senso di eliminarlo completamente), anche perché il ristretto pool di pedine non permette un'espansione illimitata.

La tecnologia di Metal Working (lavorazione del metallo) permette al giocatore che la possiede di essere l'ultimo nella sequenza di rimozione delle unità, anche qui viene mantenuta la semplicità della regola base su quella potenziata dalla tecnologia. Anche Engineering (ingegneria) ha un impatto sul combattimento dato che rende più semplice o più difficile attaccare le città (a seconda che sia conosciuta dall'attaccante o dal difensore). Per entrambe le tecnologie, il vantaggio viene annullato se tutti i giocatori implicati nel conflitto le posseggono, e anche qui come regole abbiamo la semplicità unita all'efficacia.

[Iago] Nelle procedure di conflitto si vede tutta l'eleganza di questo gioco, le regole sono di una semplicità estrema eppure riescono ad essere di una efficacia disarmante nel rappresentare (seppur in modo semplificato) le dinamiche belliche e l'effetto delle tecnologie su dette dinamiche; tutto è gestito in termini di ordine di eliminazione delle unità e di numero di unità necessarie per poter sopraffare o danneggiare un avversario.

Un'altra cosa che trovo veramente adorabile è la possibilità di sopravvivenza di due o più civiltà ai combattimenti basata sull'assunto che i "combattimenti" non rappresentano veri e propri scontri militari ma gli effetti dell'influenza delle singole civiltà sulla sovrappopolazione (non si verifica nessuno scontro, infatti, se le unità di più civiltà si trovano nello stesso territorio ma non superano il livello di popolazione massimo previsto dal territorio stesso); anche le regole riguardanti le città rispecchiano questo assunto, una regione governata da una città (o come dici tu, da una nazione) è molto più difficile da "conquistare" nella misura in cui una struttura governativa solida è molto più difficile da soppiantare rispetto a qualche tribù disseminata per il territorio.

Commercio

[Nand] Premettendo che l'effetto pratico della città è l'acquisizione delle risorse (concetto visto e rivisto in un numero innumerevole di giochi), in Civ abbiamo un semplicissimo meccanismo di Set Collection che spinge durante il commercio a cercare di ottenere il maggior numero di carte risorsa dello stesso tipo. Lo scambio avviene con contrattazioni, nelle quali valgono solo due regole:

- 1) si può scambiare un numero minimo di tre carte,
- 2) due tipologie di quelle annunciate devono essere vere.

Per tutto il resto si va a fiducia, il punto importante è che tra le diciotto tipologie di merci si possono annidare carte calamità che impatteranno più o meno pesantemente sull'andamento della partita (soprattutto quella di chi le riceve, ma in generale su tutti).

[Iago] Tu hai mai giocato con gente che

contava le carte e sapeva esattamente quando sarebbero uscite le calamità? Beh, visto che vieni dal TreEmme temo di sì...

[Nand] Ah! Fortunatamente no, soprattutto per evitare di allungare i tempi di gioco, non pensavamo a fare conteggi del genere. Ma ricordo sessioni di commercio epiche, con le inevitabili offerte che andavano via via aumentando in termini di qualità delle carte offerte (oltre che nel volume dell'audio), naturalmente per disfarsi della calamità appena ricevuta. In una sorta di "ballo delle sedie", quando finisce la musica (o finisce il tempo dedicato al commercio, indispensabile un timer) ci si ritrova in piedi, con un'epidemia nel proprio impero.

[Iago] Ecco, questo aspetto del gioco, dal mio personale punto di vista è ciò che meno amo e più tende a infastidirmi dell'impianto di Tresham; non che non sia efficace nella simulazione o poco elegante (forse non è l'aspetto più elegante del gioco ma sfido chiunque a trovare un sistema altrettanto efficace e più lineare per gestire il commercio), ma perché è l'aspetto più "americano" del gioco; si presta a giochi diplomatici che possono essere dettati non tanto dall'utilità effettiva della manovra dal punto di vista ludico quanto da amicizie e/o antipatie tra i giocatori, o anche piccole vendette per quanto accaduto, magari, in partite precedenti; questo probabilmente è naturale e insito nell'animo umano ma in ambito ludico tende a infastidire (perlomeno infastidisce me) e tende anche ad essere più marcato nel caso di gruppi che giochino spesso allo stesso gioco.

Un altro effetto del commercio che ho verificato è che spesso si manifesta una sorta di sudditanza psicologica nei confronti dei giocatori più esperti per cui si tende a non rifilare loro le calamità "perché tanto, poi, riusciranno a scaricarle a qualcun altro" e perché quel "qualcun altro" potrebbe anche essere lo stesso giocatore che per primo le ha messe in commercio; questo, accompagnato a quanto detto prima sul conto delle carte e la perfetta cognizione di chi dovrebbe essere in possesso di calamità, porta ad una sorta di profezia parzialmente auto avverante per cui i giocatori più forti tendono a subire



meno calamità che, in qualche modo, disturba il piacere dell'esperienza.

Dato che l'aspetto appena discusso e quelli che seguono (Calamità e Tecnologie) sono concatenati a doppio filo tra loro, forse è il caso di fare anche qualche considerazione su ciò che li accomuna o che ne fa da cornice.

Acquisizione e Gestione delle Risorse

L'impianto dell'acquisizione delle risorse è basato su nove gruppi di risorse, di valore nominale crescente (da 1 a 9, appunto) ciascuno composto da due set di risorse differenti di pari valore nominale (ma, spesso, di differente valore totale), oltre che dalle calamità commerciabili e non; per ogni città della civiltà in mappa il giocatore pesca una carta, partendo dalle risorse di valore 1 e crescendo (ad esempio una civiltà che abbia 6 città in mappa pescherà una carta da ciascun gruppo di valore compreso tra 1 e 6, purché siano disponibili), le carte così acquisite vengono aggiunte a quelle rimaste dal turno precedente e formano il pool di risorse commerciabili nel turno in corso.

Questo è l'unico aspetto casuale del gioco (anche se, come già detto, i giocatori più esperti riescono a limitare la casualità sapendo prevedere quando arriveranno le calamità) e può essere molto influente sugli esiti della partita, non solo per la possibilità di ottenere calamità al posto delle risorse sperate ma anche perché non c'è bilanciamento tra le due risorse dello stesso gruppo; alcune sono presenti in maggior numero delle altre (come ad esempio il Sale di gruppo 3), altre possono essere influenzate e potenziate dalle tecnologie (come i vari metalli potenziati da Mining), il Grano (gruppo 4) è fondamentale per proteggersi dalla Carestia (calamità), mentre l'Oro (gruppo 9), oltre ad essere potenziato dalle miniere può anche essere acquistato per

formare set di enorme valore nell'acquisto degli avanzamenti.

Questi elementi, sommati al fatto che il valore di ogni set di risorse aumenta col quadrato del numero di elementi del set stesso (il valore di un set è $G \cdot n^2$, dove G è il gruppo della risorsa e n è il numero di elementi del set) fa sì che anche solo il pescare le stesse risorse per due o tre turni successivi, invece che pescare risorse differenti, dia un vantaggio notevole a chi è più fortunato, anche perché riduce la necessità di commercio e quindi il rischio di ricevere, oltre alle merci desiderate, qualche brutta sorpresa; il vantaggio non è sicuramente tale da far vincere una partita ad un giocatore scadente contro uno esperto, me è comunque presente ed è un elemento non trascurabile del gioco.

Calamità

[Nand] Diciamo che la risoluzione delle calamità potrebbe essere il momento più divertente delle partite a Civ, diciamo "potrebbe" dato che raramente un giocatore viene risparmiato a lungo e quindi non c'è mai qualcuno realmente al riparo che può godere delle calamità altrui. In ogni caso sono un elemento centrale del gioco, tanto che più che gli avversari i giocatori devono imparare a convivere e a superare le varie calamità. Tecnicamente si parla sempre di due effetti:

- 1) eliminazione di unità, sia pedine che città (queste ultime anche parzialmente, ritrasformate in pedine),
- 2) arrivo di altri imperi, sia sotto forma di neutrali (barbari o pirati) che di altri giocatori (Tradimento o Guerra Civile).

Tra le calamità varia l'entità di tali effetti e i metodi di attenuazione (o ampliamento). Sicuramente quella più devastante è la Guerra Civile, l'unica difficile da superare in uno o due turni (dato che una certa parte del proprio impero, in forma di pedine e città, passa sotto il controllo dell'avversario con più riserve a disposizione). Nota:

nell'espansione un giocatore può unirsi alla partita iniziando dopo gli altri, subentrando come nuova fazione in una Guerra Civile. Nonostante possa sembrare una bella idea (ci sono pochi giochi che permettono a un giocatore di iniziare successivamente) rende la prima Guerra Civile particolarmente devastante e quindi penalizzante per chi la subisce (un conto è un giocatore che è già in mappa, con un pool di riserve limitate, ben diverso è un intero force pool di pedine che arriva nel mezzo del proprio impero); regola da bocciare, a meno che non siate particolarmente masochisti.

[Iago] E' vero, la risoluzione delle calamità può essere un momento di profonda gioia nel gioco ma ciò avviene solo in quei rari casi in cui poche calamità si verificano (ovvero solo nei primi turni) e di queste nessuna ha effetti secondari, e ciò significa praticamente MAI; molte delle calamità, infatti hanno, oltre all'effetto primario di danneggiare il giocatore che le ha pescate o le ha ricevute in commercio e non è riuscito a liberarsene, anche un effetto secondario che si abbatte su altre civiltà in gioco (normalmente per scelta del giocatore colpito dall'effetto primario e con l'esclusione di chi per ultimo se ne è liberato) distribuendo dolore a molti più giocatori anche se questi sono riusciti a non pescare calamità o a liberarsene in tempo.

Una delle regole più spesso utilizzate, tanto che non ricordo più se si tratti di una regola prevista dal gioco, di una variante suggerita da Tresham o da The General o di una "house rule" creata nel nostro gruppo o mutuata da antiche tradizioni orali, è la limitazione del numero di effetti primari di calamità che una singola civiltà può subire; questo fa sì che un giocatore che abbia avuto la sfortuna di pescare un numero elevato di calamità, soprattutto se non commerciabili e particolarmente



dolorose, cerchi di rastrellarne il maggior numero possibile per concedersi una possibilità di evitare le peggiori (come, appunto, la Civil War) o di subirne qualcuna indebolita dalle tecnologie a sua disposizione; questo è storicamente un falso, ma una vera e propria manna dal cielo contro l'estinzione per le sfortunate civiltà del gioco.

[Nand] Per curiosità sono andato a controllare il regolamento originale della Hartland Trefoil, e non solo c'è il limite di due calamità, ma alcune regole sono effettivamente differenti: innanzitutto si scartano direttamente quelle di ordine superiore (invece che estrarne due a caso come nel regolamento Avalon Hill) ma c'è una gestione molto diversa delle calamità commerciabili, infatti chi le pesca dai mazzi delle risorse può scegliere fra:

- darle a un altro giocatore in uno scambio, ma questo giocatore è obbligato a risolverle, non può tentare di scambiarle a sua volta,
- conservarle per il turno successivo,
- scartarle a fine turno.

Questa regola spiega anche come fosse garantita l'onestà dei giocatori. Invece con le regole Avalon Hill, è possibile che un giocatore che pesca la calamità dai mazzi possa conservarla anche per il turno successivo (se il mazzo non si esaurisce e i giocatori non contano le carte): altro punto a favore dell'autore, aveva pensato proprio a tutto.

Ritornando alle due calamità, naturalmente c'è sempre la variante della Avalon Hill che le applica tutte, per i giocatori duri e puri (anzi, vista l'ambientazione, per i giocatori veramente stoici).

Tecnologie

Una volta composti i set di risorse e quindi accumulato ricchezze (temporanee,

dato che c'è un limite alle carte in mano tra un turno e il successivo), dopo aver superato più o meno incolumi le calamità, si possono acquisire con esse le tecnologie, che formano la spina dorsale di tutti i giochi di civilizzazione. In Civ non abbiamo molte dipendenze tra le varie tecnologie (ovvero non c'è un "albero" molto ramificato) ma c'è molta linearità e semplicità nei miglioramenti che i giocatori ricevono dal loro possesso. Ecco, probabilmente la cosa meno lineare è il sistema di sconti e contro-sconti che ogni tecnologia permette di applicare verso le altre, roba da tenere un foglio di calcolo a portata di mano (o un'apposita App, di questi tempi).

Gli effetti delle tecnologie sono di tre tipologie:

- 1) modifiche agli effetti delle calamità,
- 2) modifiche alle regole, e qui abbiamo gli effetti più vari, oltre a quelle già viste possiamo citare Agricolture (agricoltura) che aumenta la capienza delle zone sulla mappa, Mining (miniera) che aumenta il valore di certe risorse, o Monotheism (monoteismo), in pratica una specie di calamità dato che trasforma un gruppo di pedine o una città avversaria nella propria fazione (di effetto comunque molto limitato, dato che agisce solo una volta a turno),
- 3) nessun effetto, come Mathematics (matematica) o Literacy (letteratura), che danno solo sconti.

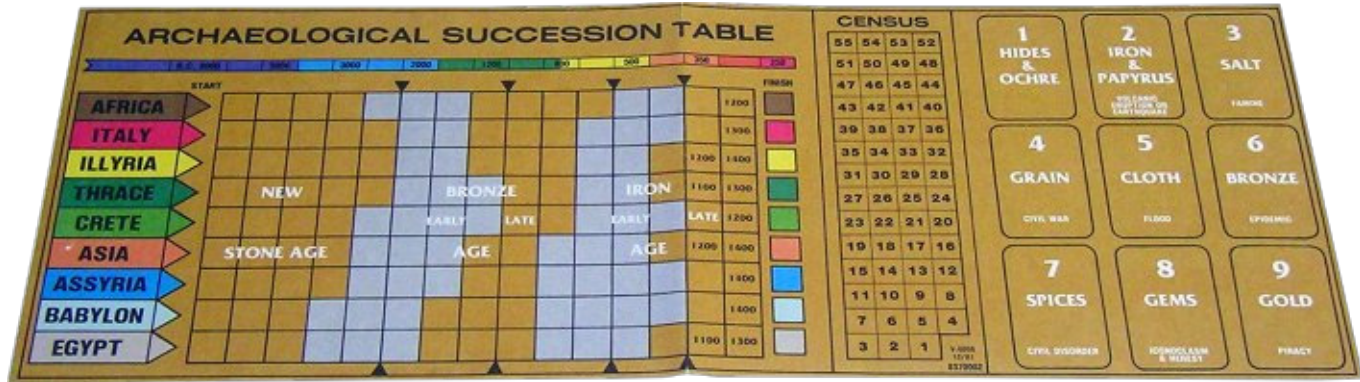
Oltre agli effetti, il valore delle proprie tecnologie funge anche da prerequisito per entrare in determinate caselle della AST (la tabella che determina il grado di civilizzazione dei vari imperi) e compongono il punteggio finale. Quindi sono un indicatore diretto del "successo" di ogni giocatore. Parlando di punteggio

finale, è composto da cinque fattori:

- 1) 100 punti per ogni spazio raggiunto nella AST,
- 2) 50 punti per ogni città,
- 3) il valore delle tecnologie,
- 4) il valore delle risorse,
- 5) il valore del tesoro.

[Iago] In effetti l'albero tecnologico è molto più simile a un rosetto che ad un vero e proprio albero, le relazioni tra le tecnologie sono date soprattutto dagli sconti che ciascuna tecnologia dà all'acquisto delle altre, solitamente (ma non sempre) più costose e utili; gli avanzamenti sono inoltre divisi in aree (corrispondenti a cinque colori) tematiche che servono a farsi un'idea delle loro parentele (in genere ogni tecnologia dà uno sconto a tutte le tecnologie del suo stesso colore) ma anche a poter avanzare oltre determinate barriere nell'AST visto che, per avanzare oltre un certo livello, è necessario aver acquisito almeno un avanzamento per ciascuna famiglia (colore), cosa che rende particolarmente ambiti quei pochi avanzamenti appartenenti contemporaneamente a due famiglie distinte (quindi portatori di due colori).

L'intero schema delle tecnologie sembra piuttosto ben equilibrato, con tecnologie che hanno importanza differente a seconda della civiltà usata e del momento storico in cui vengono acquistate; l'impressione è che, pur non essendo lo sviluppo totalmente "libero" (ovvero essendoci una qualche sorta di piano ottimale per gli avanzamenti) questo sia più spesso guidato dalla disponibilità di denaro e dall'ottimizzazione delle spese (i set di risorse pagate non danno alcun resto, cosa che spesso porta a comporre la propria "lista della spesa" in funzione del minimo spreco di valore rispetto alle risorse spese) che da altre considerazioni; un guadagno





fortunato iniziale combinato con l'ottimizzazione delle spese, può portare all'acquisto di avanzamenti inattesi che, a loro volta, dando sconti aggiuntivi e/o poteri addizionali, permettono di sviluppare la propria civiltà in una direzione differente da quella canonica.

In generale l'intero meccanismo del punteggio finale è, a mio parere, un piccolo capolavoro che riesce a premiare sia la quantità di avanzamenti tecnologici acquisiti che la capacità di restare competitivi in continuazione ottenendo il più spesso possibile i requisiti necessari all'avanzamento nell'AST.

Espansioni

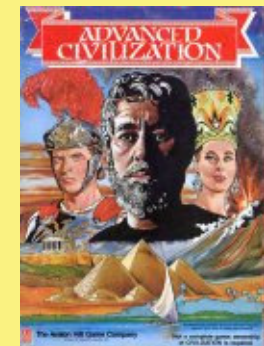
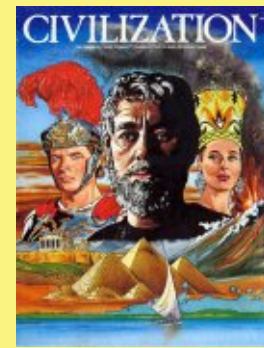
[Nand] Nell'espansione "Advanced", come materiale, non si trova molto: nuove carte risorsa (già uscite in precedenza come espansione singola), nuove tecnologie, nuove calamità, e una nuova AST; e questa scarsità di componenti è bene che sia conosciuta da chi si appresta ad acquistarla su eBay, soprattutto vedendone i prezzi (uomini avvisati...). Ma l'espansione ha portato anche modifiche al regolamento (anzi, ai regolamenti dato che sono state riportate anche le varianti pubblicate in vari numeri di "The General", l'house organ della Avalon Hill, ahimè, senza però in molti casi i componenti necessari a implementarle). E ha anche decretato una divisione tra i giocatori, fra quelli che ritengono migliore il base, e chi ritiene migliore l'espanso. Tu lago, dove ti collochi?

[Iago] Io preferisco la versione "Advanced" perché garantisce una maggiore varietà di

tecnologie (e quindi di gioco), anche se è vero che il rapporto quantità/prezzo per quest'espansione è, soprattutto con i prezzi che si vedono in giro, improponibile; sono anni che mi ripropongo di autoprodurmi l'Expansion Project per avere ancora più tecnologie e più varietà (ma vedo, da qualche foto su BGG che qualcun altro l'ha già fatto) ma poi la mia pigrizia prende il sopravvento e non ne faccio nulla...

[Nand] In effetti l'ampia scelta delle tecnologie è impagabile: è vero che il numero massimo di carte e la limitazione in alcune tipologie (tipo Misticismo) costringeva a fare scelte strategiche, ma con l'espansione si può godere di uno spazio di manovra che dà sicuramente una maggiore soddisfazione. L'Expansion Project, per chi non è al corrente, è Civ portato (quasi) all'estremo, con una mappa che va dal Marocco al Bangladesh, con pedine, carte commercio e civilizzazione per un massimo di diciotto giocatori; io non sono arrivato a un tale limite (anche per mancanza di giocatori), ma mi sono comunque stampato (e ho giocato) una mappa trovata su Internet (no, non c'era ancora BGG), che potete vedere in queste pagine.

Per concludere, devo ringraziare Francis Tresham per aver creato un gioco che mi ha dato così tante ore di divertimento (e sì, ringrazio anche l'Avalon Hill, che ha decisamente contribuito alla sua diffusione). E spero che possa ancora far divertire qualcuno, magari qualcuno a cui (leggendo queste pagine) è venuta voglia di provarlo per la prima volta.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



NAND



IAGO



LIGA



Giudizio diverso fra la versione base e quella Advanced. La versione base aveva dei limiti oggettivi nella scelta delle tecnologie che sono stati sistemati con la versione Advanced che io considero un titolo degno di stare nella ludoteca di chiunque e di essere giocato e rigiocato. Ovvio che fare una partita a giochi come Civilization, Republic of Rome, Age of Renaissance o Twilight Imperium richiede tempo e dedizione a cui ormai non siamo più abituati, vittime del 60-90 di molti giochi.

PEPPE74



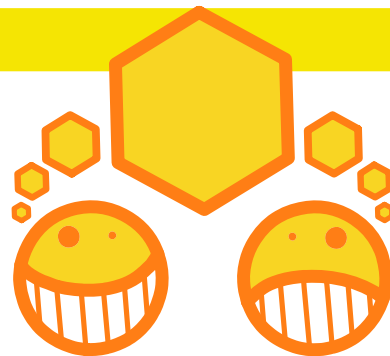
Il "gioco di civilizzazione". Con tutti i difetti che, con gli occhi dei giocatori moderni, si possono riscontrare resta, a mio parere, il più bel gioco da tavolo di sempre, la più bella esperienza di gioco che si possa affrontare. Da provare, almeno una volta nella vita, e mi rallegra il fatto che nell'ultimo anno solare sono riuscito a farci due partite complete dal vivo.



di Fabrizio "Linx" Aspesi & Andrea "Nand" Nini

Sid Meier's Civilization – Il gioco da tavolo / Fama & Fortuna

di Kevin Wilson; Fantasy Flight Games, Stratelibri Heidelberger Spieleverlag, 2009/2011
[2-4 / 2-5 giocatori; 180 minuti]



L'ispirazione

[Linx] Il Civilization di Sid Meier, videogioco degli anni '80, era qualcosa di fuori dai normali canoni. Un po' come lo è stato il Through the Ages che da quello ha sicuramente tratto ispirazione.

Era un videogioco con una concezione "antica" a livello di struttura e di grafica, con pezzi che erano vere e proprie pedine che si muovevano e interagivano con un "tabellone" quadrettato che mano a mano che veniva esplorato si svelava e rappresentava grezzamente il mondo. Così grezzamente che a circumnavigare l'Antartide ci voleva lo stesso tempo che a percorrere l'intero equatore (ma con ben altra varietà di paesaggio: ghiaccio, pesce, pesce, ghiaccio...) visto che la mappa era "spiegata" su un intero rettangolone.

Sotto quella grezza e antiquata rappresentazione grafica stava però nascosta la concezione di un gioco di una complessità e di una profondità spaventosa, che si faceva però avvicinare abbastanza semplicemente, partendo dalle poche possibilità dell'età della pietra arricchendosi mano a mano di scelte col progredire della razza umana, permettendovi di forgiare civiltà anche molto diverse fra loro, inducendovi ad affrontare più volte il gioco, cercando di carpire i segreti... o anche solo cercando di evitare di subire uno sbarco di mezzi corazzati sulla vostra isola difesa da splendidi quanto inutili cavalieri medievali.

I precedenti

[Linx] Il gioco di cui parleremo non è il primo che cita apertamente la sua fonte (pagandone i diritti) a cui è ispirato. Parecchi anni fa già la Eagle Games tentò l'impresa di permettere a più giocatori di rivivere l'esperienza di un videogioco che, pur avendo una vera e propria concezione

da gioco a turni su tabellone, non brilla certo per sintesi, utilizzando a pieno il salvataggio come unico sistema per finire una partita.

Si può dire che il risultato era meritevole di plauso (per gli standard dell'epoca che a sintetizzare non erano per niente abituati)... ma 16 ore minime di gioco per una partita in forma integrale erano comunque eccessive. Neanche le stupende miniature rappresentanti tutte le varietà di unità militari di 4 diverse ere potevano spingere le persone a dedicargli almeno le 4 ore necessarie per provare ad usare non solo quelle dell'epoca antica.

[Nand] Eh, se c'è una frase che può descrivere Sid Meier's Civilization della Eagle (uscito nel 2002, ben un decennio fa) è sicuramente "vorrei ma non posso". Per tutti gli elementi che lo compongono, l'autore nel realizzarli è sempre partito dal videogioco, ma si è invariabilmente fermato a metà strada dato che scopriva che la direzione intrapresa era quella sbagliata. Prendiamo le miniature: ben diciassette tipi (se ho contato bene), per differenziare sia le tipologie che le epoche, ma poi si è accorto

che era impossibile duplicarle per ogni giocatore, e quindi l'unica possibilità è stata quella di usare tutti le stesse, accoppiandole con un portabandiera del colore del giocatore; il risultato è che in partita si fondono invariabilmente in una distesa beige con qualche sprazzo di colore qua e là, su una mappa enorme (ma non grande abbastanza) che dà l'idea di una Pangea più che di un planisfero. L'albero delle tecnologie? Vario e ben strutturato, ma anche qui come si fa a darne uno a ogni giocatore? E allora facciamolo condiviso, quando un giocatore fa una scoperta, tutti possono usare la nuova tecnologia per costruire qualcosa, in cambio di un bonus (e che è, il brevetto globale?), poi abbiamo lanci di dado a ogni piè sospinto (nel combattimento le tecnologie avanzate si traducono semplicemente in dadi in più da lanciare), l'esplorazione ridotta a scoprire segnalini che possono spaziare da tesori a pestilenze (con l'ilarità altrui che ne consegue). Tutto questo, trascinato per l'estenuante lunghezza delle partite, ha reso per me proprio memorabili le poche sessioni



giocate, ma solo per la noia che hanno generato (lo so, sono stati creati regolamenti alternativi, ma i tempi di gioco sono sempre rimasti biblici).

In effetti, sembrava un compito impossibile: come si fa a trasporre su un tavolo un gioco per computer così complesso, conservandone i tratti distintivi? Eppure è bastato aspettare qualche anno, ed è stato fatto un nuovo tentativo...

[Linx] Kevin Wilson e la Fantasy Flight, che col tempo si sta specializzando nel riuscire a sfornare gioconi immensi strizzati nei tempi di una serata, infatti, riacquisiscono i diritti e riaffrontano l'impresa con maggior successo. Diciamo qui subito che l'obiettivo della durata è stato centrato, benché non dobbiate aspettarvi di andare a letto presto, se lo giocate con la giusta concentrazione. Di seguito andremo invece ad esaminare come l'autore ha trattato gli elementi tipici dei giochi di civilizzazione: esplorazione e territorio, albero tecnologico, cultura, economia, gestione del fato e quanto tutto ciò richiami lo spirito del gioco originale.

Esplorazione e sfruttamento del territorio

[Linx] Nella gestione del territorio il gioco dà il meglio, soprattutto nel richiamare il feeling del videogioco: delle grandi tessere quadrettate compongono il mondo di gioco, sempre diverso e scoperto poco alla volta, senza richiedere che un minuto di set-up. Su ogni tessera sono distribuite in modo casuale ma uniforme per quantità le risorse sfruttabili (grano, seta, incenso, ferro) e un paio di posti dove piazzare segnalini tribù o esplorazione per stimolare la corsa all'esplorazione.

Come nel videogioco ogni quadretto rappresenta un tipo di territorio: erboso, deserto, montagna o fiume. Questi ultimi con un ostacolo alla transitabilità (aggirabile solo con la tecnologia) e in generale in grado di fornire, a una delle città nelle vicinanze, una diversa quantità di commercio e/o capacità produttiva. Costruire vicino ai monti o ai boschi aumenterà in genere la nostra capacità produttiva permettendoci di costruire edifici più grandi e meraviglie mentre fiumi

e deserti in genere privilegeranno il commercio. Qui subito notiamo il primo taglio apportato dall'autore per recuperare tempo di gioco: la risorsa cibo è assente! In genere è la più facile da gestire e rappresentare, nei giochi e qui, l'autore, ha avuto il coraggio di tagliarla risparmiando tutta una serie di banalità e conteggi perditempo per il mantenimento e la crescita della popolazione. La diretta conseguenza di questo è che i territori pianeggianti perdono di primo acchito l'importanza che avevano nel gioco originale. Questa perdita è stata compensata da una maggiore facilità di edificazione: gli edifici disponibili nel gioco richiedono di essere costruiti su specifici tipi di terreno e ovviamente il terreno erboso è il più facilmente edificabile, ristabilendone in parte l'importanza.

[Nand] E c'è anche un altro elemento "tagliato", il movimento in base al diverso tipo di terreno; sono subito nate house rule per introdurlo, dando ai territori solitamente un costo in punti movimento maggiore di uno, ma personalmente non apprezzo molto questo approccio, dato che rallentando il movimento si rallenta tutta la partita, e capisco la scelta presa dell'autore in tal senso.

[Linx] Gli edifici genericamente coprono i valori di commercio e produzione del quadretto dove sono posizionati,

fornendo in genere valori migliori oppure apportando vantaggi quali un incremento del valore militare o di cultura.

Durante il proprio turno il giocatore avrà la possibilità di spostare tutti i suoi pezzi (coloni per fondare città o sfruttare quadretti lontani dalla città ed eserciti per conquistare o infastidire gli avversari privandoli delle risorse del quadretto occupato) e attivare una volta ogni sua città, che sono però limitate al numero di tre (con la terza disponibile solo tramite la tecnologia che permette di costruire gli acquedotti). Le città vengono in genere usate per produrre un nuovo pezzo, unità militare o un edificio nel proprio circondario, ma il gioco permette anche di usarle per raccogliere risorse da sfruttare con le tecnologie o segnalini cultura. Tutto ciò richiama decisamente il videogioco, non permette ad un giocatore di approfittare in modo pesante di un territorio vantaggioso per distanziare gli altri e ha, per me, l'unico reale difetto di costringerti ogni volta a contare e ricontare i simbolini martello disponibili per ogni città per valutare cosa è meglio costruire e dove farlo. Conteggio che si ripeterà per i segnalini commercio ad ogni inizio turno.

[Nand] Eh già, e se nella propria fase di gestione delle città, è un conta e ricontra dei martelli, ma almeno lo si fa da soli,



nella fase del commercio bisogna fare uno sforzo per contare mentalmente i punti commercio mentre tutti gli altri giocatori lo fanno a voce... ma non vedo altre possibilità, a meno di usare plance con segnalini, dove ogni città ha due scale e queste vengono aggiornate man mano che vengono costruiti edifici o vengono spostati gli esploratori. Lo dobbiamo suggerire all'autore per la prossima (immancabile) espansione, anche se costringerebbe a ristampare le città (con un bel numero sopra).

[Linx] Sarà che ho un approccio più da designer nel giudicare i giochi ma non condivido il tuo "non poteva fare altrimenti". Negli ultimi anni, anche solo in casa Fantasy Flight abbiamo visto soluzioni migliori, come quella di Runewars, ad esempio, con un sistema dove le risorse vengono conteggiate solo in determinati momenti. Ma anche senza cercare meccanismi diversi il semplice dimezzamento dei costi, con conseguente distribuzione di un numero minore di simboli sul territorio e sugli edifici avrebbe aiutato non poco la scorrevolezza del gioco nelle situazioni dove i conteggi sono necessari. E' una soluzione, quella di tenere i costi al minimo, già adottata dai migliori giochi. Si può dire che qui non c'è stata la volontà di guardare alla sintesi: ne è la prova evidente il fatto che la più piccola unità costruibile costa ben 4 martelli.

[Nand] Continuando a parlare di tagli per una maggiore fruibilità, la maggior differenza con il gioco per PC è invece il fatto che si possono costruire solo tre città, ma se questo per il giocatore alle prime partite può sembrare una limitazione, ben presto ci si rende conto che gestire tre città è ampiamente sufficiente, per i tempi che questo comporta (con il PC si fa presto, gli si dice di produrre qualcosa, e lo si lascia fare), e anche viste le dimensioni della plancia.

[Linx] Limitare a 3 le città serve inoltre ad evitare che il giocatore in vantaggio possa usarlo per aumentare esponenzialmente le proprie forze e uccidere la partita. Così l'unica cosa che si può ottenere è arrivare velocemente a 3

città e guadagnare qualche mossa mentre gli altri ti raggiungono, magari cercando di posizionare meglio prima i propri coloni sulla mappa.

L'albero delle tecnologie

[Linx] La quantità di tecnologie simulate dal videogioco, le loro connessioni e le loro applicazioni, sono sicuramente una delle cose più difficili da rendere in un gioco da tavolo. Kevin Wilson fa una selezione di tecnologie abbastanza vasta da non far sentire mancanze e le mette a disposizione di tutti i giocatori (che possono trovare l'occasione di rubarsele o scambiarsele durante la partita) senza obbligarli a seguire una struttura ad albero per accedere a quelle più avanzate. La tradizionale struttura viene invece ribaltata dall'autore in una struttura a piramide con le tecnologie divise in 5 livelli di potenza dove per potere piazzare quelle migliori è necessario solo piazzare prima un maggior numero di quelle inferiori, oltre ovviamente a richiedere un costo in punti commercio proporzionale al livello della tecnologia da acquisire (6 punti commercio per livello). Completa il tutto la possibilità di calarne una sola a turno.

Le tecnologie sono ovviamente il fulcro del gioco: autorizzano la costruzione di edifici o meraviglie per migliorare le vostre città, danno accesso ad unità militari sempre più potenti, mettono a disposizione nuove forme di governo e, soprattutto, concedono piccole azioni o bonus particolari da usare nelle varie fasi di gioco.

In genere questi vantaggi passano attraverso la spesa di segnalini risorsa che avrete precedentemente raccolto in giro per

il tabellone tramite l'esplorazione o l'apposita azione di raccolta, diventando in termini di gioco proprio delle "munizioni" (pregiate, visto che raccoglierle non è facile) per l'utilizzo delle tecnologie.

[Nand] Quindi abbiamo un albero delle tecnologie con due particolarità: i prerequisiti non sono dettagliati con tecnologie specifiche, ma a "livelli", ovvero per avere una (qualsiasi) tecnologia di secondo livello sono necessarie due tecnologie (qualsiasi) di primo livello, e così via (e notare che una tecnologia di primo livello potrà essere usata come prerequisito di due tecnologie di secondo livello). Questo semplifica enormemente i prerequisiti, anche se toglie verosimiglianza, dato che non ci sono legami tra le specifiche tecnologie, però è sicuramente sopportabile, dato che non potendo contare su centinaia di tecnologie, un albero con prerequisiti "stretti" avrebbe limitato a poche alternative le strade perseguibili.

Secondariamente, i costi delle tecnologie, pur essendo in punti commercio, sono anch'essi strutturati a soglie: se ho abbastanza punti commercio e compro una tecnologia di secondo livello, non pago il suo costo ma vado direttamente a zero punti commercio. E qui ho il vantaggio delle monete, che mi permettono di conservare un minimo di punti commercio per il prossimo turno. C'è da dire che si tratta di un vantaggio relativo, dopo metà partita in generale i giocatori rastrellano tanti di quei punti commercio che poche monete non fanno una differenza rilevante, per me è sempre un punto positivo avere più



collegamenti possibili tra gli elementi di un gioco.

Lo scontro militare

[Linx] Kevin Wilson sceglie un approccio alla parte bellica del gioco molto poco scenografica. Purtroppo non vedrete vagare per il tabellone miniature di cavalieri o carri, né aerei, né fanti, ma solo delle sterili e squallidissime bandierine che segneranno la posizione dei vostri eserciti. Le vostre unità saranno infatti rappresentate da carte di 5 tipi (fanteria, artiglieria, cavalleria, aviazione e marina) con sopra riportati più valori fra cui pescare quello adatto al vostro livello di tecnologia attuale riferito a quel tipo di unità. Questi valori non sono identici su tutte le carte dello stesso tipo ma hanno un range di 3 punti nei valori, creando unità più o meno forti che possono capitarvi come semplice effetto di una pescata più o meno fortunata nel momento in cui le producite. Queste carte andranno a formare una vostra riserva di unità fra cui pescherete, un'altra volta casualmente, carte a formare una vostra mano ogni qualvolta ci sarà un combattimento, indipendentemente dalla posizione delle vostre bandierine. Con questo sistema con sole tre carte voi potreste teoricamente trovarvi a difendere la vostra capitale e, nel turno appena successivo, assediare una rivale, con nessun rispetto delle distanze e della verosimiglianza. E' un sistema sicuramente comodo per evitare di spostare decine di pezzi sul tabellone o per evitare di doversi ricordare quali carte sono abbinate a quale bandierina (una delle cose che meno mi piace di Magestorm), ma non sono sicuro che mi piaccia. Il sistema di combattimento, elaborato quanto basta e ruotante intorno alla classica morra cinese (sasso, forbici e carta) nel combattimento fra i tre tipi base di unità, e che si combina con un conteggio finale del valore delle truppe in campo (dopo la rimozione delle perdite), non mi convince per la troppa casualità delle pescate. Ritengo che alla fine non renda giustizia al tempo impiegato nel prepararsi alla guerra (acquisizione delle tecnologie, acquisizione delle carte, costruzione delle bandierine e relativo spostamento più o meno veloce a seconda



dello sviluppo o meno di altre carte tecnologia, eventuali bonus ottenuti spendendo segnalini adeguati).

Tu che ne pensi, Nand? Ti piace come hanno sviluppato questo aspetto?

[Nand] Eh, capisco il punto: sono state fatte molte semplificazioni per far funzionare un sistema di combattimento che deve gestire differenti livelli tecnologici, permettere l'utilizzo di svariati bonus, ed essere allo stesso tempo semplice e immediato. L'esito non è sicuramente d'impatto, ma tutto sommato mi piace come gira: perché è veloce, non scontato, e soprattutto abbastanza originale, infatti sarebbe stato facile riempire il gioco di tabelle di combattimento e tiri di dado. La scarsa plausibilità (ma come? Invio in battaglia unità a caso?) si può vedere nell'ottica di un imperatore (o presidente, o altro titolo che il giocatore ha assunto) che demanda ai generali alcune decisioni sul campo, ovvero, in una guerra non tutto è sotto il tuo controllo.

Ecco, poi se avessero usato proprio sasso-forbice-carta per indicare le iniziative fra le tre tipologie, sarebbe stato molto più immediato (per giocatori alle prime... armi non è proprio semplice interpretare i simboli sulle carte). Ma siamo ai dettagli: la sostanza è che per me, anche in questo caso, i tagli e le semplificazioni sono andati nella direzione giusta.

Cultura, economia e strade per la vittoria

[Linx] Manca da descrivere la parte meno evidente del gioco a livello di impatto, ma fondamentale perché da lì passano due dei modi per vincere.

La cultura nel gioco è rappresentata da appositi segnalini guadagnabili tramite l'utilizzo di alcune tecnologie o abilità speciali legate ai popoli oppure utilizzando una città allo scopo di raccogliervi, tenendo conto che si trovano quasi esclusivamente

su edifici da costruire quindi prima della raccolta stessa. I segnalini cultura vanno spesi per avanzare sopra un tracciato dedicato che regala carte a utilizzo singolo dagli effetti più vari (dall'utile solo per infastidire gli avversari fino al colpo di scena che mi risolve qualche situazione importante) e potenti coll'avanzare della traccia o personaggi importanti, rappresentati da segnalini con bonus vari utilizzabili in modo simile a quelli degli edifici per arricchire le possibilità di qualche vostra città. Arrivare alla fine del tracciato cultura dona una delle vittorie possibili nel gioco. Nelle partite da noi giocate mai nessuno ha tentato quella strada (e per una volta il mio impulso masochista non mi ha stimolato a tentarci io) perché è una via che richiede una dedizione particolare che porta lontano dal normale sviluppo di una civiltà, dovendo perlomeno "sprecare" le normali azioni di produzione delle città "solo" per raccogliere segnalini cultura. Tu hai provato quella strada per la vittoria, Nand? E' praticabile?

[Nand] Vediamo, prima di tutto riassumiamo le quattro strade per la vittoria:

- 1) vittoria tecnologica: si deve costruire l'unica tecnologia di quinto livello esistente, ovvero il volo spaziale;
- 2) vittoria militare: si deve attaccare la capitale di un giocatore avversario e vincere la battaglia;
- 3) vittoria economica: si devono raggiungere le quindici monete.
- 4) vittoria culturale: si deve raggiungere l'ultima casella sul tracciato culturale.

Nelle partite che ho giocato ho riscontrato come le prime tre vittorie siano più semplici delle ultime due. E la vittoria tecnologica è quella più perseguita anche perché l'effetto "secondario" (tra virgolette, perché per niente secondario) è che tutti

più o meno la intraprendono: non si può giocare senza acquisire tecnologie, e quindi tutti i giocatori prima o poi vi arriverebbero. E la vittoria tecnologica detta anche il "ritmo" della partita, dato che verso la fine le risorse commerciali abbondano, ed è quindi molto facile che un giocatore ne riesca ad acquisire una ogni turno; con una occhiata è facile capire chi vincerà seguendo questa strada (ovvero a chi mancano meno turni) e diventa importante ogni mossa "speciale" che permette di affrettare tale traguardo (guadagnando una tecnologia extra).

[Linx] Questa è in effetti la condizione di vittoria che preferisco, perché lascia il giocatore libero di svilupparsi come vuole, visto che non importa quali tecnologie scegli, strada facendo. Nelle altre sei in qualche modo obbligato nelle scelte e mi diverto meno.



[Nand] La vittoria militare deriva dalla potenza militare, ovvero l'elemento che permette a un giocatore di ostacolarne direttamente un altro, per cui spesso è il modo per raggiungere due obiettivi: impedire a un giocatore di vincere (molto spesso l'unico modo è attaccarlo) e vincere noi stessi.

[Linx] Questa è più che altro una necessità per non lasciare un giocatore che avendo perso la capitale probabilmente ha perso anche le possibilità di vittoria, a guardare il seguito della partita, magari decidendone l'esito con le sue scelte. Il fatto che sancisce immediatamente la vittoria di un giocatore è un vero spauracchio che può vanificare l'equilibrio della partita. Il fatto che uno vinca perché un altro non ha speso abbastanza energie per difendersi è una cosa che decisamente non mi piace.

[Nand] Passando alla vittoria culturale, come hai fatto notare, è molto dispendiosa, e quindi per raggiungerla ci si espone molto alla conquista militare di un altro giocatore, dato che è difficile raccogliere il quantitativo di cultura (e successivamente commercio) senza rinunciare a rinforzarsi militarmente e tecnologicamente; in teoria, le carte e i personaggi che si ricevono durante il percorso culturale sembrano dare un vantaggio, ma nella pratica questo è meno consistente di quanto sembri, e si rischia sempre di soccombere sotto un attacco o di essere superati nei tempi da una vittoria tecnologica.

La vittoria economica sembrerebbe a prima vista difficile da raggiungere, per via del fatto che le monete non sono molte (e il vantaggio che danno non è trascendentale), ma in realtà con le tecnologie e le meraviglie vi sono varie strade per ottenerle (e da queste fonti, è impossibile perderle). Ma proprio in quest'ottica, ci viene in aiuto l'espansione: tra i vari elementi che la compongono (come è tipico di molte espansioni), troviamo una modifica nei personaggi famosi.

Quando si riceve un personaggio famoso, con l'espansione si pesca una carta da un mazzo apposito, su cui sono riportati due vantaggi e la tipologia del personaggio. Quindi, oltre alla pedina standard del gioco base (che deve corrispondere alla tipologia sulla carta), che ci dà un vantaggio in termini di risorse quando viene piazzata sulla plancia, ora abbiamo per ogni personaggio un vantaggio, che può essere utilizzato una volta a turno, oppure una-tantum per tutta la partita. Quindi abbiamo, oltre ad un potenziamento, la varietà di non avere due personaggi uguali; c'è anche da dire che non sempre si possono sfruttare completamente, dato che può capitare di ricevere un personaggio con un vantaggio al momento poco utile; ma ci sono comunque le risorse della pedina, e si può provare a modificare la propria strategia per tentare di sfruttare anche il vantaggio della carta (in pratica, ci sono più opzioni a disposizione).

Un'altra modifica che viene fatta nell'espansione, ma può benissimo essere applicata al gioco base, è il meccanismo del "saccheggio" che si riceve quando si vince una battaglia (un saccheggio contro un esercito, due saccheggi contro una città). Tra gli effetti con il costo di un saccheggio c'è la possibilità di far scartare una moneta all'avversario sconfitto (con gli altri effetti gli si può prendere tre punti commercio, tre punti cultura, o un gettone risorsa); e tra quelli con il costo di due saccheggi c'è la possibilità di prendergli direttamente una moneta (in alternativa, una tecnologia, una carta cultura, oppure due saccheggi a costo uno). Il fatto di aver aggiunto le monete ha di fatto reso più difficile la vittoria economica, dato che un avversario ci può contrastare direttamente attaccandoci. Se a questo ci aggiungi il fatto che ora è possibile spendere le monete per ottenere vantaggi alternativi sotto forma di carte Investimento, si capisce come tutto vada nella direzione di un maggior bilanciamento tra le quattro condizioni di vittoria, oltre che un ulteriore legame tra gli elementi. In effetti le monete prima erano un po' slegate dal resto dei meccanismi di gioco. In pratica, con l'espansione, una volta a turno è possibile spendere una delle monete

(non quelle prestampate sulla plancia, sulle tecnologie o sui governi, ma quelle acquisite con le tecnologie) in una delle carte investimento; queste riportano tre livelli di bonus (ognuno con un determinato costo in monete): bonus in combattimento, sconti sull'avanzamento della cultura, bonus sui punti costruzione di ogni città e la possibilità di acquisire tecnologie extra. C'è anche da notare che gli investimenti, a differenza delle monete non possono essere perduti, quindi è un ottimo modo per mettere al sicuro le monete, se non puntiamo alla vittoria economica.

[Linx] Mi paiono buone aggiunte. Una migliora l'appeal della scalata al tracciato della cultura per avere le carte personaggio mentre l'altra rende utili le monete anche a chi non punta strettamente alla vittoria economica, ampliando le possibilità di vincere senza rinunciare alla varietà per specializzarsi al massimo.

[Nand] Non è però tutto oro quello che luccica: il resto delle aggiunte è discreto. Ho trovato abbastanza inutili carovane e fortificazioni; in pratica si sacrifica un esploratore e si ottiene uno di questi due tipi di tassello (da piazzare in città), con la possibilità successivamente di scartarli e ottenere rispettivamente due punti commercio extra o due punti bonus nei combattimenti in difesa di tale città. Penso che questi due piccoli vantaggi non valgano proprio il costo di un esploratore.

Ancora peggio le tessere con le Reliquie. Sono tre caselle speciali presenti in altrettante tessere, fra quelle posizionate casualmente all'inizio della partita. Basta un po' di fortuna per trovarle e mandandoci un misero esercito si possono ottenere bonus notevoli (anche se solo una-tantum).

A risollevarci troviamo nuove civiltà (quattro), tessere, carte cultura e segnalini per villaggi e capanne. C'è una nuova tecnologia, ma anche se è bella (serve per trasformare la capitale in una metropoli da due caselle, con relativo nuovo segnalino) è un po' pochino per rivoluzionare l'albero delle tecnologie.

Il quinto giocatore poi può valere da solo l'espansione (se cinque è il numero di giocatori del vostro gruppo), ma scordatevi

di alzarvi freschi e riposati dopo una partita serale al massimo dei giocatori.

Riprendendo il tema del maggior bilanciamento fra le quattro condizioni di vittoria, la cosa buffa è che il simbolo che hanno usato per contraddistinguere gli elementi dell'espansione è la bilancia della giustizia con i piatti non allineati...

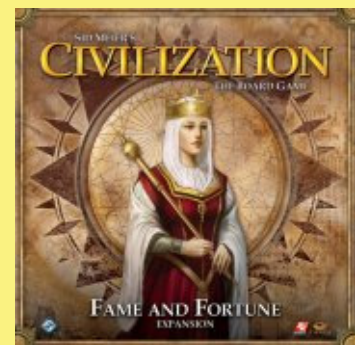
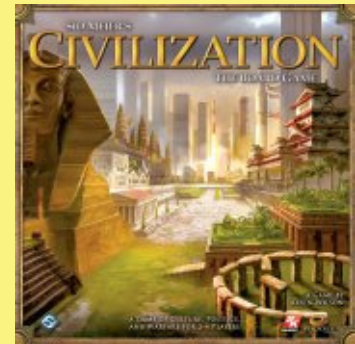
[Linx] Il mio giudizio finale sul gioco passa strettamente dalle condizioni di vittoria. Le trovo fondamentalmente una pessima scelta perché costringono a specializzarsi verso la strada più rapida per ottenere quello che si vuole, invece di lasciare i giocatori liberi di creare quella che per loro è la migliore civiltà. Fortunatamente il gioco può essere apprezzato "con incoscienza", senza puntare direttamente e efficientemente alla vittoria e goduto in tal modo. Non ho ancora provato l'espansione. Dici che mi farà cambiare idea, Nand?

[Nand] Capisco il punto: scegliere una tra le quattro vittorie ti costringe a focalizzarti su un percorso che necessariamente esclude alcune possibilità, incompatibili fra loro. Non so come sono accettate le house rule nel tuo gruppo di gioco, ma vedrei bene in questa ottica la possibilità di valutare la vittoria seguendo le regole indicate per lo spareggio: ovvero dare un punto vittoria per ogni tecnologia, per ogni avanzamento culturale, ogni moneta e ogni battaglia vinta (con relativa traccia segnapunti, per evitare noiosi conteggi e riconteggi). Naturalmente questa regola lo farebbe diventare un altro gioco, ma potrebbe essere interessante perché permetterebbe di non focalizzarsi su una condizione particolare (ci sarebbe anche da stabilire quando finisce la partita, e decidere i vantaggi del volo spaziale e della conquista della capitale).

Ma tornando con i piedi per terra (e la testa alle regole standard), l'espansione non trasforma il gioco, dato che le quattro condizioni di vittoria rimangono ben distinte, ma oltre al maggiore bilanciamento, permette ad un giocatore che ne ha scelto una precisa, di sfruttare meglio (anche se parzialmente) anche gli altri percorsi senza penalizzare troppo il raggiungimento del suo obiettivo principale.

[Linx] In conclusione SM Civilization è un buon gioco, che mi intriga soprattutto nella

prima metà della partita, dove sperimento e mi adatto a ciò che trovo esplorando e tollero nella parte finale quando bisogna sancire un vincitore. Lo giocherò con piacere ancora per parecchio tempo ma continuerò a guardarmi in giro per vedere se c'è di meglio.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



NAND



LINX



PEPPE74



Un bel gioco pur con i suoi limiti. La via della vittoria economica può "bucare" il gioco e regalare la partita a chi riesce a guadagnare una moneta in più per aver pescato il personaggio giusto o il territorio giusto. Comunque diverte, e non è un dettaglio da poco.

MDM



IAGO



Cerca di produrre un modello per i Civ Light ma non riesce a superare il modello precedente (e attuale, a mio parere).



di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Struggle of Empires

di Martin Wallace; Eagle Games, Warfrog Games, 2004

[2-7 giocatori; 180 minuti]

Rise of Empires

di Martin Wallace; Mayfair Games, Phalanx Games, Stupor Mundi, 2009

[2-5 giocatori; 180 minuti]

Wallace vs Wallace

Quando il tuo genere di giochi preferito - e quello della Civilizzazione è sicuramente il mio genere di giochi preferito - incontra il tuo autore preferito, e Martin Wallace è sicuramente tra i miei preferiti, se non il preferito in assoluto, le aspettative non possono che essere alte.

In questo articolo mettiamo a confronto ben due giochi di Martin Wallace sul tema civilizzazione, il primo è **Struggle of Empires** (SoE, edito dalla Warfrog nel 2004), il secondo è **Rise of Empires** (RoE edito dalla Phalanx Games nel 2009). Entrambi sono stati trattati approfonditamente e separatamente nel numero monografico su Wallace di Ilsa (#9), rimandando il lettore alle rispettive recensioni dei giochi ci concentreremo in questo articolo sul confronto tra i due sistemi di giochi, analizzando analogie e differenze, sviscerando pregi e difetti di entrambi.

Partiamo dalle analogie, perché se un confronto ci deve essere non possono che esserci "analogie":

- 1) Entrambi i sistemi di gioco si basano su *maggioranze e controllo aree*. Ovvero abbiamo una mappa divisa in regioni, ciascuna con un certo punteggio a seconda del prestigio e dell'estensione; in determinate fasi del gioco si assegnano punti a chi ha la maggioranza di influenza nella regione ed, eventualmente, anche ai secondi e terzi in rango. Sebbene sia RoE che SoE prevedano modalità alternative per assegnare punti vittoria quello del controllo delle maggioranze è imprescindibile per una buona partita.
- 2) Entrambi i giochi prevedono un *confronto diretto* e il *combattimento* ha



un ruolo chiave. Ovviamente tutti i giochi basati su maggioranze e controllo aree hanno insito nel sistema di gioco un confronto serrato tra i giocatori: per i due giochi in questione si aggiunge il combattimento, è importante non solo "mettere" i cubetti, ma anche "togliere quelli degli avversari". Ovviamente tutti (o quasi) i giochi di civilizzazione prevedono un certo livello di confronto diretto, ma sia in SoE che in RoE ci si "picchia" mediamente più che in altri giochi. Il combattimento è gestito in maniera completamente diversa (questo lo approfondiamo nelle differenze).

- 3) Entrambi i giochi prevedono l'uso delle "tesserine alla Wallace". Marchio di fabbrica del suo *game design*, presenti in questi ed altri giochi, le tesserine rappresentano i miglioramenti, le tecnologie, che una certa fazione acquisisce e che i giocatori accumulano ed attivano nel corso dei turni ottenendo i più svariati benefici. Un modo intelligente di variare il gioco basandolo su un regolamento di base semplice e introducendo tutte le varianti e violazioni delle regole nelle "tesserine" che, inevitabilmente, diventano cardine della strategia e delle annesse discussioni tra



giocatori (questa è sbilanciata...questa non serve...questa se la prendi al turno l'hai vinto...).

4) Entrambi i giochi non riuscite a giocarli se non vi leggete le FAQ...per Wallace è spesso la norma, come attenuante possiamo dire che in RoE ci ha messo la mano (sbagliata) anche l'editore (Phalanx Games).

Passiamo ora alle inevitabili differenze che, come vedremo non sono poche, anzi.

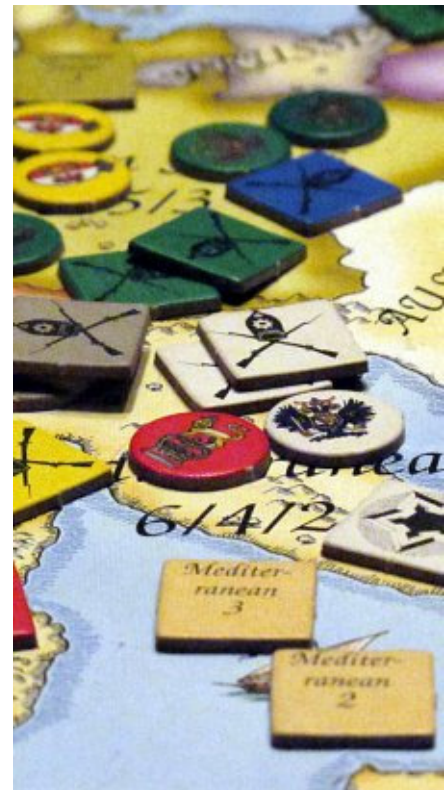
1) Partiamo dallo *scenario*: se entrambi i giochi possono essere messi nella grande famiglia dei giochi di civilizzazione lo scenario è alquanto differente.

SoE non è propriamente un *Civ Build*, ma un gioco di colonizzazione. Inquadra un periodo storico preciso, quello dell'espansione coloniale degli imperi europei, XVIII secolo, in cui ciascun giocatore recita il ruolo di una superpotenza europea intenta ad espandere il proprio dominio sia in Europa che nei nuovi Mondi. Ogni superpotenza è inattaccabile nella propria *homeland* e tutto si gioca sull'espansione e la conquista di nuove colonie. Il gioco è perfettamente cucito su questo scenario e le tessere di cui parlavamo perfettamente inquadrate nel periodo storico. Non ha un'*evoluzione*, pur essendo diviso in tre periodi questi si giocano alla stessa maniera e non c'è un vero e proprio avanzamento tecnologico: la stessa tessera si può prendere ad inizio o fine partita, il che è coerente con uno sviluppo

limitato in confini storici ben precisi e "stretti".

RoE invece si pone, almeno *in linea di principio*, di essere un classico *Civ Build* che copre tutta la storia dell'umanità, dall'antichità ai tempi moderni. Non abbiamo una precisa civiltà storica (come i Romani o gli Egizi), ma una generica civiltà (senza peculiari differenziazioni) che nasce nell'area mediterranea/europea e si espande nel corso dei secoli. Le canoniche tre ere in cui è diviso il gioco hanno un'effettiva differenziazione: intanto le tessere entrano progressivamente in gioco, in modo da evitare che uno possa scoprire la Ferrovia nell'antichità (quello è *Cleopatra's Caboose*); inoltre la mappa si allarga progressivamente al passaggio di ere, a rappresentare nuovi territori disponibili che le civiltà del vecchio Mondo possono conquistare (una visione decisamente eurocentrica della storia).

2) Passiamo a parlare della *gestione delle azioni*. I due giochi hanno un punto in comune nel fatto che i turni non sono scanditi in maniera rigida, come molti giochi di civilizzazione e espansione territoriale prevedono. Ovvero non ci sono le canoniche fasi che prevedono prima i movimenti, poi i combattimenti, poi gli avanzamenti tecnologici, eccetera. I giocatori hanno maggiore libertà di azione, aspetto che dà al gioco una notevole profondità strategica.



La differenza sta nel fatto che SoE è del tutto a schema libero: ad ogni turno i giocatori devono selezionare due azioni tra 6 a disposizione, punto.

RoE ha invece un sistema di selezione azioni che, pur lasciando un certo grado di libertà, pone dei vincoli. In ognuna delle 3 ere in cui è diviso il gioco i giocatori compiono 12 azioni. Per le prime 6 (fase A) posizionano in un'apposita griglia un dischetto del proprio colore: la griglia è fatta da 5 righe - corrispondono alle differenti azioni selezionabili - che vanno riempite progressivamente da destra a sinistra. La fase B consisterà nel





rimuovere uno dei dischetti posizionati ed eseguire l'azione prevista, ma con un'aggravante non da poco: se il disco non ha dischi alla sua sinistra l'azione è gratuita, altrimenti si deve pagare una risorsa per ogni spazio occupato. Questo sistema prevede, in pratica, che a meno di rinunce (non rare!) i giocatori eseguono due volte l'azione selezionata e la fase B è lo specchio della A. Sicuramente l'aspetto più innovativo e stuzzicante di RoE.

3) Passiamo a parlare dell'*impatto degli elementi aleatori* sulla partita. In SoE la fortuna interviene in due aspetti cruciali del gioco: lo spostamento delle truppe – ogni volta che si attraversano gli oceani le vostre truppe possono perdersi in mare – ed il combattimento che è risolto con un lancio di dadi. In RoE, al contrario, l'influenza dell'alea è ridotta ad aspetti marginali (pesca delle tessere disponibili), soprattutto il combattimento è completamente deterministico.

Riepiloghiamo velocemente come si svolgono i combattimenti nei due giochi. In RoE le cose sono molto semplici ed estremamente schematizzate: una delle azioni disponibili consente di piazzare cubetti e risolvere allo stesso tempo i combattimenti, come tanti aspetti del gioco il tutto è gestito con delle tessere che i giocatori possono selezionare. Le tessere riportano tre informazioni: in quante aree ci si può espandere, se si possono attraversare i mari nell'espansione e l'*esito* di uno o due combattimenti che il selezionatore della tessera può attivare. *Esito* significa che la

tessera specifica quanti cubetti muoiono, propri e dell'avversario.

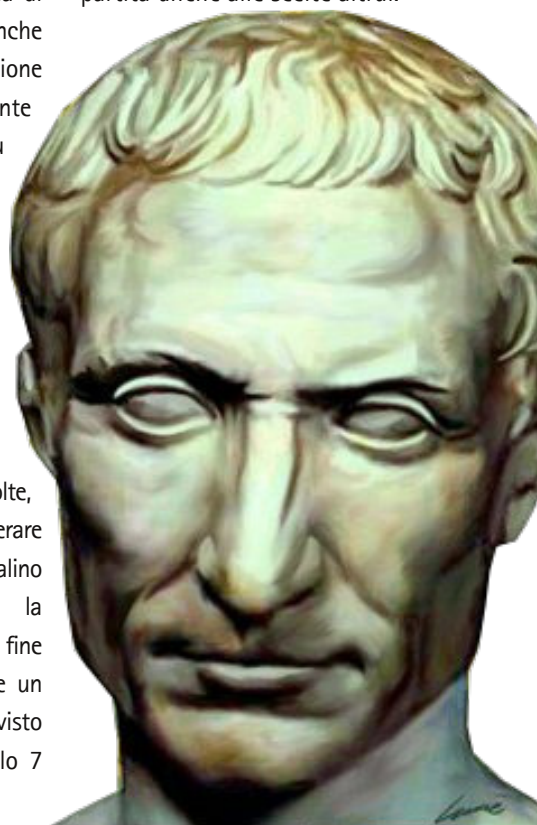
In SoE le cose sono alquanto diverse; a parte la maggiore complessità della fase, che prevede truppe differenziate (armate, navi e fortini) e il possibile intervento di alleati, il combattimento viene risolto con un lancio di due d6 del quale si considera: la differenza – che rappresenta il bonus da aggiungere a quello fornito dalle truppe coinvolte per risolvere il conflitto in termini di vittoria/sconfitta – la somma, che interessa solo se si fa 7 (il risultato più probabile nel lancio di due d6) – indipendentemente dall'esito dello scontro si perde una truppa al 7. Evito di scendere in ulteriori dettagli per questo sistema di combattimento che è analizzato, anche con una tabella statistica, nella recensione di Ilsa#9: prevede un bonus mediamente basso e una perdita "per 7" più probabile nel caso di bonus alto... la cosiddetta vittoria di Pirro.

L'impatto dell'alea sul combattimento e lo spostamento delle truppe può avere un effetto sicuramente determinante e più alto del dovuto in alcune partite (considerando che è un gioco che impegna non poco al tavolo, anche come tempo). Ogni morto pesa due volte, perché a parte le perdite bisogna considerare che i giocatori incassano un "segnalino malcontento" a rappresentare la disapprovazione della popolazione. A fine partita chi ha più malcontento subisce un malus in punti vittoria. Significa (e l'ho visto accadere giocando) che anche un solo 7 può farvi perdere la partita.

In sintesi sia RoE che SoE hanno un sistema di combattimento spietato che comporta di tener conto di perdite anche per la propria fazione: in RoE le valutate in anticipo, in SoE non potete farlo e potete perdere truppe anche in attacchi con schiacciante maggioranza. Ovviamente le famigerate tessere potranno fornire un paracadute... In ogni caso, paracaduti a parte, non si può ignorare l'effetto della dea bendata in SoE, del tutto bandita in RoE.

4) Un altro aspetto gestito in maniera del tutto diversa nei due giochi è la *diplomazia*.

RoE non codifica in alcun modo le relazioni diplomatiche tra i giocatori: tutto è demandato alla libera interpretazione dei singoli contendenti che devono scegliere e saper valutare chi attaccare e chi contrastare in ogni fase della partita. Ovviamente vale sempre la regola aurea: "maggioranze + confronto diretto = killmaking..." scherzi a parte il gioco non pone argini (secondo me volutamente) a questo possibile problema (non dico esplicitamente *difetto*, perché è, a mio parere, implicito e voluto nel sistema di gioco). Preparatevi a giocare da tagliagole e poter vedere relegato l'esito della vostra partita *anche* alle scelte altrui.





Di contro SoE codifica l'aspetto diplomatico in maniera eccelsa: all'inizio dei tre periodi che scandiscono la partita si determinano, con un'asta, due differenti fazioni. Per tutto il periodo le fazioni dovranno essere leali, ovvero sapete quali possono essere i vostri possibili nemici da attaccare e i vostri possibili alleati a cui chiedere una mano, a fine periodo le alleanze si disfano automaticamente e si ricomincia con un'altra asta.

Il ciclo delle alleanze contribuisce a dare un arco narrativo alla partita (che manca nelle tecnologie introdotte, come specificato). Infatti l'alleato di oggi potrà essere il nemico di domani, quindi il controllo dei territori e delle aree su cui investire forze va valutato tenendo conto di questo aspetto. Contrariamente a quanto si possa pensare a prima vista il sistema funziona egregiamente, e forse meglio, per un numero dispari di giocatori: probabilmente in 5 (e volendo esagerare in 7) SoE dà il meglio di sé.

Se il sistema di selezione azioni e lo "specchio" delle fasi A-B è l'aspetto nel design più peculiare di RoE, quello dell'asta per l'alleanza lo è sicuramente per SoE: un'autentica genialata alla Wallace!

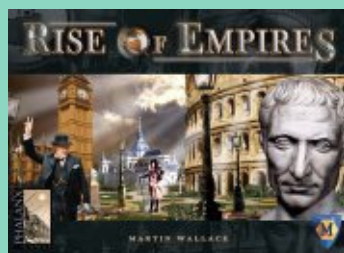
5) Consideriamo, infine, un punto che a me sta sempre molto a cuore, ovvero il *feeling dell'ambientazione* e al *legame tra ambientazione e meccaniche* dei due giochi. Partiamo dal presupposto che parliamo di Wallace, quindi un aspetto che solitamente è rilevante nello stile dell'autore.

SoE è il tipico gioco della prima produzione di Wallace, molto originale, uno dei più riusciti di questo periodo, pur con i suoi difetti: un tipico ibrido german-american che conserva un

ottimo legame tra ambientazione e meccaniche.

RoE, di contro, sembra quasi un astratto. C'è veramente qualcuno che ha la sensazione di sviluppare una civiltà giocando a RoE?

Ci sono veramente troppe cose che cozzano: cubetti che si spostano con velocità estrema da una regione all'altra, senza dare un continuo alla partita, nel contempo i giocatori conservano le tessere territorio che acquisiscono nel corso dei turni (quindi continui ad avere montagne, pianure, colonie, città, anche se ogni turno cambi locazione, o addirittura vieni spazzato via dalla mappa). Non si possono perdere i territori, ma si possono perdere le tecnologie, addirittura si pagano di più le tecnologie delle epoche precedenti (ovvero costano di più le tecnologie obsolete). RoE sembra fatto senza "cuore", stenti a riconoscerlo come gioco dell'autore.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



PEPPE74



MDM



NAND

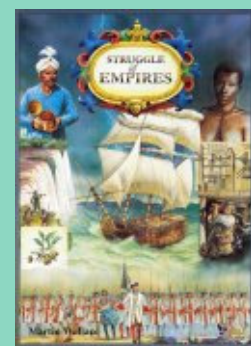


Tirando le somme e tornando al tema di questo numero di ILSA – giochi di civilizzazione– penso che Wallace un vero gioco di civilizzazione non lo abbia mai realizzato.

SoE non è, come detto, un gioco di civilizzazione classicamente inteso, ma un secolo di storia sagacemente ricostruito in un originale sistema di gioco. RoE vuole, nell'intento, essere un gioco di civilizzazione, ma che, per i problemi esposti, rimane incompiuto.

Resta la domanda: "Wallace farà mai il suo *Civilization?*".

Bhe, consentitemi una battuta, a guardare l'ultima produzione la speranza prima è che Wallace riprenda a fare giochi, poi si vedrà: "Mai dire mai"!



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



PEPPE74



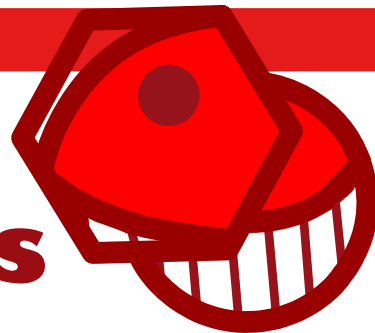
NAND



IAGO



Terribile, forse il peggior gioco di Wallace, l'esempio del gioco in cui nessuna strategia può nulla contro dei cattivi (e ripetuti) tiri di dado.



Clash of Cultures

di Christian Marcussen; Filosofia Édition, Z-Man Games, 2012
[2-4 giocatori; 150-210 minuti]

Giudicare Clash of Cultures non è un'impresa facile. La prima cosa che faccio per ogni gioco è individuare il giusto target di giocatori a cui è rivolto. Dopodiché passo in rassegna ogni singola scelta dell'autore valutando quanto queste sono adatte al target individuato prima dando un peso diverso a inutili complicazioni o leggerezze regolamentarie.

Clash of Culture è semplice nei concetti base: un gioco a punti dove alla fine del tempo stabilito totalizzerete un punto per ogni pezzo di città calato e mezzo per ogni sviluppo studiato, al di là delle aggiunte dovute ad obiettivi portati a termine (2 punti) e meraviglie costruite (5 punti). Potreste farlo giocare a chiunque senza lunghe spiegazioni (i miei figli in effetti l'hanno provato per una partita intera)... se non fosse per le tecnologie, che sono al tempo stesso il motivo per giocarlo e l'elemento più difficile da far digerire.

Ma partiamo dall'inizio.

Lo scopo del gioco è... ottimizzare le azioni che avrete a disposizione

Essendo un gioco a punti la cui lunghezza, in azioni, è risaputa all'inizio

della partita (tranne in caso di applicazione di apposita variante) durante la partita si sente il peso della scelta di come utilizzarle. Come succede sempre più spesso nei migliori giochi avrete l'impressione di non avere abbastanza tempo per sfruttare a dovere i vantaggi acquisiti tramite la messa in pratica di una strategia elaborata e si dovrà mediare la propria voglia di pianificazione con una effettiva ricerca continua di punti vittoria. Il vantaggio qui sta nel fatto che un po' tutto porta punti vittoria, non costringendo così il giocatore a perseguire più o meno sempre la stessa strada, ma permettendogli di sbizzarrirsi nello sperimentare sequenze di evoluzioni tecnologiche sempre nuove.

Il gioco si basa sulla gestione di risorse abbastanza classiche: cibo, legno e minerali. Le tre risorse hanno un'importanza molto simile, tanto che tutti gli edifici sono costruibili con un set di queste tre e le meraviglie, benché con costi differenti, non pongono l'accento su una risorsa piuttosto che su un'altra. Nonostante ciò vi troverete, almeno all'inizio, a preferire spesso la produzione del cibo, in quanto il gioco la

seleziona come risorsa con cui pagare gli avanzamenti scientifici. "E' risaputo che nella storia le grandi scoperte sono state sviluppate quando le necessità di cibo delle popolazioni erano ampiamente soddisfatte". Così il regolamento giustifica e io non posso certo confutare l'affermazione.

Affiancate a queste 3 risorse base ne troviamo due speciali: l'oro e le idee. La prima può essere usata come jolly e sostituirne un'altra qualsiasi (nel gioco è legata in genere al concetto del commercio o delle tasse), mentre la seconda è alternativa al cibo (e all'oro stesso, appunto) solo per l'acquisizione di nuove tecnologie.

Convertire azioni in risorse

Le tre risorse base possono essere raccolte usando azioni di attivazione delle città, che le raccoglieranno dall'esagono su cui l'insediamento è posizionato e dai circostanti. Una azione attiva una singola città, che raccoglierà un numero di risorse pari alla propria grandezza, cioè al numero di edifici, compreso il nucleo centrale, da cui è formata. Più una se la città è attualmente "felice". Già da queste indicazioni si capisce quanto sia importante spendere azioni solo per attivare città ricche di edifici... e felici. Non è però possibile attivare sempre la stessa città, pena la perdita di umore dei suoi abitanti con relativo calo della produzione. Una volta stabilito che è un imperativo far crescere in taglia almeno una città o due ci scontreremo con ben tre limiti alla veloce crescita delle vostre metropoli.

Il primo limite consiste nel fatto che la grandezza massima di una vostra città non può essere maggiore del numero di città in vostro possesso. Quindi la crescita anche di una singola



		I		II		III		IV		V		VI		VII		VIII	
		AGRICULTURE		CONSTRUCTION		MARITIME		EDUCATION		WARFARE		SPIRITUALITY					
I	Bartering	Mining	Engineering	Sailmaking	Raiding	Cartography	Warships	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
	Trade Routes																
II	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
III	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
IV	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
V	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
VI	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
VII	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			
VIII	Bartering	Art & Sculpture	Engineering	Circus & Sports	Mathematics	Warships	Cartography	Public Education	Free Education	Sleight of Hand	Street Weapons	Rituals	Priesthood	State Religion			

città segue di pari passo l'allargarsi del vostro impero.

Il secondo è che per costruire gli edifici utili ad allargare la vostra fonte di risorse serve... avere la corrispondente tecnologia! Quindi dovremo decidere da subito se instradare la nostra evoluzione preferendo la religione (per costruire i templi, che donano appena costruiti cultura o segnalini umore), l'istruzione (per costruire accademie che donano immediatamente segnalini idea), la navigazione (per costruire il porto ed essere poi in grado di raccogliere oro da un esagono d'acqua) o il lato bellico (per costruire la fortezza che dà una certa sicurezza in caso d'attacco).

Il terzo limite è il fatto stesso che per costruire uno degli edifici sopra descritti dovremo attivare l'insediamento in cui andrà posizionato. Se quindi lo abbiamo usato per raccogliere le risorse necessarie converrà aspettare il round seguente, pena un calo di felicità degli abitanti che vanificherebbe il nostro incremento di taglia.

Questa necessità di attivare la città non più di una volta ogni 3 azioni conduce il giocatore a ponderare per bene la sequenza delle azioni scelte per non ritrovarsi improvvisamente senza risorse né città decentemente produttive ancora da attivare quando si hanno ancora azioni da spendere.

Il segreto del successo sta nella conoscenza

Il vero fulcro del gioco è la scoperta e l'utilizzo delle 24 tecnologie che ci mette a disposizione. La scelta dell'autore su quanta libertà di sviluppo dare ai giocatori è piuttosto arzigogolata. Le tecnologie, elencate su un comodo tabellone con la breve descrizione dell'effetto di ogni tecnologia e un foro per marcare con un cubetto la conoscenza delle stesse, vengono innanzi tutto divise in 6 categorie. Il gioco chiede che, per ogni categoria, la prima tecnologia da sviluppare deve essere quella descritta più in alto nella lista, lasciando poi la libertà di sviluppare le altre tre liberamente... se non fosse che a fianco del nome di qualche tecnologia, scritto piccolo e in un rosso poco leggibile ed evidente, è scritto il nome di un'altra!

Quel nome scritto in rosso è il prerequisito necessario a svilupparla. Il fatto che siano eccezioni e che tali requisiti non siano ben marcati ed evidenti purtroppo porterà facilmente a disattenzioni che provocheranno l'evasione di tale regola. Difficilmente rettificabile, fra l'altro, dagli altri giocatori, che avranno il loro bel daffare a meditare sulle loro strategie per accorgersene. A ciò bisogna aggiungere che certe tecnologie, come effetto, permettono di non pagare il costo per acquisirne talune altre (o forniscono sconti o vantaggi quando vengono acquisite tecnologie di una determinata categoria, di solito la "scienza" che è la specializzata in sconti e vantaggi su altre tecnologie).

Per finire abbiamo le tre categorie rappresentanti le forme di governo, che si escludono a vicenda (ma permettono il passaggio da una forma all'altra spostando di forza tutti i cubetti della vecchia forma di governo nella nuova) e possono essere sbloccate solo acquisendo l'ultima tecnologia della categoria sopra di loro sulla plancetta.

Vi sembra difficile? In realtà non lo è e viene piuttosto intuitivo gestire la cosa con davanti l'apposito tabellone. Il problema è di varietà di scelta e di priorità da dare. Leggendo le descrizioni molte volte vi verrà da dire "ok, questa devo farla quasi subito", per

poi accorgervi che avete altre necessità oppure che era meglio fare prima l'altra. Senza contare quando DOVRESTE fare prima l'altra (di cui non vi importa un granché) perché è un requisito oppure anche solo perché poi quella che vi interessa veramente viene via gratis ed è un peccato non approfittarne. Giocando insomma scoprirete che non esiste una sequenza di crescita migliore ma solo tante possibili sequenze che portano la partita ad essere gestita in maniera diversa. E questo è decisamente il bello di questo gioco. Il motivo per cui, se questo tipo di elucubrazioni vi piacciono, dovete provarlo... e riprovarlo per tentare l'altra strada.

Al tempo stesso questo può essere il motivo per cui il gioco non fa per voi. La prima volta (e sappiamo tutti che se



giochiamo questi giochi a distanza di mesi esiste più di una prima volta) vi sentirete persi davanti al peso di 22 vantaggi diversi (le prime due tecnologie, agricoltura e miniera, sono regalate ad inizio gioco) da assimilare, acquisibili in poche mosse.

Gestire cultura e umore, fronteggiando gli eventi

Descrivendo le tecnologie ho addirittura trascurato un altro aspetto importantissimo a livello di gioco: molte tecnologie hanno, intorno allo spazio pronto ad accogliere il vostro cubetto, una cornice colorata di giallo o di azzurro. Porre un cubetto all'interno di quella cornice (scegliendo cioè la tecnologia descritta a fianco) vi farà guadagnare un segnalino cultura (azzurro) o umore (giallo) e avanzare un marcatore del medesimo colore su un tracciato della vostra plancetta.

A intervalli regolari, su questa plancetta, ci sono spazi che fanno scattare immediatamente la pesca e l'attuazione di una carta evento che, oltre a gestire con dei simbolini la crescita e la bellicosità delle tribù barbare, produrranno effetti inquadabili soprattutto nelle seguenti categorie:

- gestione dell'abbondanza o della scarsità di cibo (per tutti i giocatori o solo per chi la pesca) con eventuali effetti sull'umore delle città; per un totale di 15 carte su 38 che interagiscono con le tecnologie irrigation e storage;

- gestione della diffusione di malattie; 2 carte su 38 che interagiscono con la tecnologia sanitation;

- rappresentazione di eventi catastrofici che portano la perdita di pezzi di città, che saranno però ripagati il doppio del loro valore in PV a fine gioco, rendendoli allo stesso tempo fastidiosi e convenienti; 3 carte su 38;

- nascita di grandi personalità che regaleranno, al primo che pagherà un segnalino cultura, effetti pari all'equivalente di 2 azioni di gioco (al costo di una che useremo per pagare il segnalino cultura) nel campo in cui eccellono; 9 carte su 38.

Trovo che, benché le regole propongano anche una versione senza carte evento per



quelli che si trovano infastiditi dai loro effetti imprevedibili (soprattutto se non conosci le categorie che sopra ho descritto e ogni carta ti stupisce), gli eventi sono ben bilanciati spostando al massimo l'equilibrio per pesca sfortunata di qualche unità di cibo in tutta la partita. Gli effetti più pesanti (in attivo o passivo) colpiscono infatti tutti i giocatori, oppure sono mitigati da un effetto secondario. Delle 38 carte, inoltre, al massimo 24 possono essere pescate in una partita a 4 giocatori, rendendo ogni partita in qualche modo imprevedibile: magari senza nessun attacco delle tribù barbare o senza malattie o con abbondanza (o scarsità) di cibo.

Sulla stessa strada della forte differenza fra una partita e l'altra spinge la configurazione del tabellone che non utilizza mai tutte le tessere e può dividere o avvicinare i giocatori, crear loro un territorio fitto di tribù neutrali anche adiacenti una all'altra oppure piazzandone poche e isolate in posti che nessuno vorrà colonizzare.

Rimane da spiegare cosa farsene dei segnalini umore e cultura: i segnalini umore, con apposita azione (dal costo proporzionale alla grandezza delle città) servono ovviamente per aumentare la

felicità degli insediamenti e di conseguenza la loro produttività mentre i segnalini cultura, oltre a essere necessari in numero fisso di 5 per la costruzione di una qualsiasi meraviglia, vengono talvolta spesi per far funzionare alcune carte azione o evento oppure, altra novità del gioco, per migliorare le proprie possibilità di influenzare culturalmente una città rivale. L'effetto di quest'ultima azione, se portata a termine con successo, è quella di infiltrare un pezzo del proprio colore al posto di uno del proprietario dell'insediamento insidiato, che funzionerà esattamente come prima (tranne per il fatto che la città perde la possibilità di influenzarne altre) ma alla fine darà un punto al giocatore del colore del pezzo, indipendentemente dall'appartenenza dell'insediamento.

Questa capacità di influenzare passa attraverso un lancio di dado, il cui risultato può essere corretto spendendo segnalini influenza. Chi dovesse preoccuparsi sentendo questa descrizione sappia che i segnalini cultura sono abbastanza preziosi per pensare di essere spesi a piene mani per correggere questi tiri che spostano giusto un punto vittoria e che ogni forma di governo ha una tecnologia che, a determinate condizioni, impedisce di subire l'altrui influenza culturale. Se non bastasse anche la meraviglia "Statua" costituisce uno scudo a questo genere di ladrocinio. Tutte queste cose, insieme al fatto che puoi sempre riprenderti un tuo pezzo allo stesso modo, contribuiscono a non far diventare l'influenza culturale una piaga imbloccabile, riducendola invece, a mio parere, ad uno dei tanti ingredienti di questo minestrone di possibilità che è Clash of Cultures.

Allargare il proprio impero. Con le buone o con le cattive

Abbiamo visto precedentemente che estendere il proprio impero in larghezza è necessario anche solo per far crescere in grandezza le proprie città. Il piano di gioco è composto da tessere formate da 4 esagoni, che vanno "scoperte" mandandoci sopra un qualsiasi pezzo (nave, colono o truppa) per valutare quanto adatto è alla colonizzazione il nuovo territorio e, soprattutto, se è così tanto buono da essere

già colonizzato da una tribù locale che, ovviamente, è già approntata per la guerra, anche se prenderà l'iniziativa raramente e solo come risultato di 6 carte evento sulle 38 del mazzo. La presenza di questa vaga possibilità, comunque, aggravata dal fatto che altre 10 carte evento permettono di aumentare le fila dell'esercito di queste tribù neutrali, costringeranno in genere i giocatori ad attrezzarsi per la guerra e, a meno che non si voglia reclutare e lasciare a presidio di ogni città delle truppe o rischiare di essere infastiditi (tattica, quest'ultima, che in effetti non è neanche così deleteria da non essere valutata, se non ci si mettono di mezzo gli avversari umani), iniziarla noi stessi per rimuovere la minaccia... e già che ci siamo recuperare un po' d'oro depredando i cadaveri, ottenendo anche una nuova città, benché abitata da gente di umore, almeno inizialmente, astioso. Siccome l'appetito vien mangiando, poi, in genere, l'avere un esercito, magari uscito illeso dallo scontro coi barbari, fa venire voglia di usarlo contro i nostri vicini di tabellone. Magari per portare a casa quei 5 punti vittoria di meraviglia che tanto ha



faticato per costruire. O anche solo perché, già che devo muovere quel colono per fondare una città là in fondo tanto vale spostare anche le truppe dove possono portarmi punti.

Il conflitto bellico non è un aspetto del gioco su cui l'autore ha messo l'accento. Il sistema di combattimento è semplice e preso a piene mani da Mare Nostrum: ogni unità (e c'è solo un tipo di unità generica di terra, oltre alle flotte per il presidio degli esagoni d'acqua) permette di lanciare un dado a sei facce. I

risultati saranno sommati e divisi per 5. Quel totale sono i "colpi" che provocano una perdita nell'esercito avversario, che contemporaneamente farà la stessa cosa. Le variazioni su queste semplici regole sono portate solo da un paio di tecnologie, che regalano un paio di punti al totale (il fanatismo religioso) o un colpo (le armi d'acciaio se possedute da un solo schieramento) e dalle carte azione (ne pescherete non più di 8 durante una partita) che hanno degli effetti secondari usabili durante le battaglie a simulare le diverse strategie. Queste carte però non interagiscono fra loro in alcun modo e, agli effetti del gioco, si limitano a dare piccoli vantaggi che, tramite una lunga giustificazione, vi porteranno magari a infliggere quel colpo in più o a subire uno in meno: vi assicuro che utilizzare queste carte sarà l'ultimo dei vostri pensieri durante la partita. Giusto se vi capita un combattimento controllerete se ne avete una spendibile.

Altre aggiuntive secondarie potrebbero dare flavor al combattimento se il difensore ha una fortezza, che porta vantaggi tangibili aggiungendo un dado in attacco e togliendo un colpo dai subiti. Vantaggi però aggirabili tramite lo sviluppo della tecnologia delle macchine d'assedio e la spesa di legno e metallo per simulare la costruzione di dette macchine in loco e eliminare, singolarmente, i due vantaggi sopra elencati.

Il gioco comunque, come dicevo, non spinge per diventare un concorrente del Risiko!, anche perché usare delle azioni per muovere le vostre truppe vi peserà tantissimo

Niente dadi nella mia Civiltà!

Vi dà fastidio l'inserimento del dado in un gioco così? Potreste provare queste regole forgiate ad hoc che "barano" nell'applicazione delle regole in modo, credo, molto efficace.

Influenza culturale

Non tirate il dado nei tentativi di influenza culturale, ma immaginate di aver fatto "3".

In tal modo influenzare un pezzo avversario, al netto dell'influenza spesa per distanze eccessive, costerà sempre 2 segnalini cultura che, sommati all'azione spesa, sono un adeguato costo che non permetterà di ripetere spesso l'azione.

La nuova regola interagirà perfettamente anche con le tecnologie: "Arte e scultura" permette di usare la mossa senza spendere azioni, ma al costo di un segnalino cultura, che diventa a questo punto doppiamente importante. Quella della "Conversione" di praticare

l'azione spendendo un segnalino cultura in meno e di farci comunque una strategia intorno (annullabile da altre tecnologie), che non dipenderà più dalla sorte per stabilirne l'efficacia.

Combattimento

Non tirate dadi per le truppe/navi/fortezza/armi in metallo. Immaginate solamente che ogni dado abbia fatto "4". Procedete poi normalmente sommando questi totali e dividendo per 5 per ottenere i colpi come normale, applicando tutte le tecnologie o le carte utili.

Il combattimento diventerà decisamente più deterministico, anche se manterrà quel pizzico di incertezza data dal possesso e dal possibile utilizzo delle carte azione.

Renderà anche impossibile lo scontro uno contro uno senza l'intervento di carte: nessuno potrà così tentare la sorte in uno scontro dove in genere è solo il difensore che ha qualcosa da perdere.

(per non parlare della raccolta di risorse e delle attivazioni di città necessarie alla creazione di un esercito decente) e lo farete solo per portare a termine qualche obiettivo o se avete una certa sicurezza di portarvi a casa una città avversaria bella ricca. Non vi consiglio di comprare questo gioco per farvi la guerra, benché qualcuno potrebbe trovare interessante sperimentare anche la via della superiorità militare e del devastatore di pa... ehm di gioco altrui. Il gioco in effetti propone addirittura una forma di governo (con quattro tecnologie a corredo) adatta allo scopo.

A sancire se farsi guerra è conveniente sarà in genere la conformazione del tabellone, che potrebbe piazzare tribù neutrali a richiamare come briciole per le formiche gli eserciti di una civiltà verso un'altra e l'estrazione di molte delle 10 carte evento (vi ricordo che non più di 24 carte di questo tipo saranno pescate in una partita a 4 giocatori) che posizionano nuovi insediamenti barbari, che potrebbero essere usate da giocatori guerrafondai per rendere la guerra conveniente.

Per i giocatori che temono che gli attacchi altrui possano rendere inutile qualsiasi pianificazione (come spesso accade in giochi di questo genere, facendo vincere i giocatori non infastiditi) posso descrivere il modo che l'autore ha pensato per portare consolazione al giocatore colpito: il gioco regala un profugo (colono) al giocatore che perde una città sotto un assalto nemico.

Ad una prima occhiata può sembrare una magra consolazione; in realtà questi coloni, tramite la tecnologia delle rotte commerciali, possono fungere da mercanti e ripagare il giocatore che ne possiede vicino ad una città rivale con un cibo (o un oro tramite la tecnologia della moneta corrente) a round per colono senza che siano necessarie azioni. Una guerra fatta di conquiste e riconquiste genera una quantità di profughi non indifferente, generando introiti per i giocatori che spendono risorse e azioni per farsi guerra. Oltre a poter ridiventare città per portare a casa punticini a fine partita.

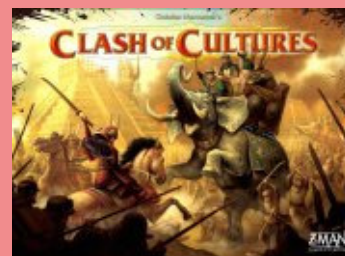
Obiettivi e valutazioni finali

Quello che il gioco ha di bello è un'estrema varietà di approcci e di sviluppo della partita. Al costo di un grosso impegno

almeno iniziale nel tentativo di assimilare le possibilità offerte. A guidare i giocatori indecisi e persi fra le possibilità l'autore ha pensato bene di inserire delle carte obiettivo. Ogni giocatore parte con una di queste carte e ne ottiene una nuova che va ad aggiungersi alle precedenti ogni 9 azioni. Questi obiettivi regalano 2 punti a chi porta a termine determinate condizioni che, come al solito, sono delle più varie e spaziano coprendo ogni possibilità del gioco. Spingendo in effetti il giocatore a esplorarle alla caccia di quei punticini invece che fossilizzarsi su quella tattica che pareva valida con cui ha vinto la partita precedente. Per calcare la mano su questo concetto ogni carta obiettivo ha ben due possibilità per guadagnarsi quei punti. La prima è adatta a giocatori pacifici, la seconda a giocatori bellicosi. Condizioni come "avere 4 proprie truppe in un esagono adiacente ad una città nemica" come capirete, possono essere proprio la miccia necessaria a scatenare un conflitto. Anche se tale conflitto può altrettanto facilmente terminare evitando attacchi rischiosi per conquistare città che possono facilmente essere riprese a breve... se non richiesto da altre carte obiettivo in vostro possesso. Con questo gioco potete insomma creare il vostro destino o abbandonarvi nell'eseguire gli ordini delle vostre carte obiettivo.

Vi consiglio il gioco se avete del tempo da dedicargli. Non è un gioco da provare, ma da sviscerare. Da imporre ai vostri giocatori per due o tre volte di fila, finché supereranno lo smarrimento iniziale e cominceranno a divertirsi veramente con le possibilità offerte. Io non ci sono riuscito coi miei, di amici e sono assai dispiaciuto di aver lasciato non sperimentate molte possibili situazioni. Il voto che assegno al gioco rappresenta la difficoltà che avrete per trovare i giocatori giusti per apprezzare il titolo, più che il mio personale gradimento, che si può intuire da questa lunga disamina.

Riprendendo ciò che dicevo ad inizio articolo, l'approccio pulito alle azioni, il sistema a punti e l'importanza di ogni singola azione sarà apprezzato da certi giocatori, che si indispettiranno per l'utilizzo, per quanto non abbondante, che il gioco fa del dado (e magari delle sorprese delle carte evento o della fortuna nella pesca delle carte obiettivo). Chi voleva un gioco non troppo pesante dove picchiarsi rimarrà invece insoddisfatto sia dalla poca profondità del lato bellico che dall'impegno richiesto per capire e sfruttare le tecnologie, oltre che al peso di ogni singola azione. Chi vorrà costruire il proprio bell'orticello potrà venire disturbato dal giocatore bellicoso, mentre il giocatore bellicoso magari si scoccherà del fatto che è faticoso armarsi e spostarsi all'attacco. L'autore non si è scelto bene il target e io, che amo molte delle idee del gioco, ne pago le conseguenze.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



LINX



LIGA



Per ambientazione, durata della partita, tempo di assimilazione delle regole questo titolo entra nella serie di quelli che io definisco "giochi epici" di cui fanno parte Mage Knight o Eclipse, per citare solo successi degli ultimi anni. Sono giochi che necessitano un investimento iniziale molto grosso e che uno apprezza a pieno dopo 3-4 partite quando le regole sono assimilate bene da tutti e si possono iniziare ad esplorare le diverse strategie.



Age of Renaissance

di Don Greenwood, Jared Scarborough; Avalon Hill, Descartes Editeur, 1996
[3-6 giocatori; 360 minuti]

Age of Renaissance, pubblicato nel 1996, può essere considerato l'apice, il canto del cigno della vecchia Avalon Hill e nello stesso tempo la testimonianza dei limiti dello stile AH di progettare giochi. Ma non mettiamo il carro davanti ai buoi ed iniziamo da una concisa spiegazione di cos'è Age of Renaissance.

Di cosa si tratta?

AoR è un gioco di civilizzazione per 3-6 giocatori ambientato in un periodo che con un po' di licenze possiamo far coincidere con l'alto medioevo ed il rinascimento. I giocatori dovranno gestire le sorti di una delle città che in quel periodo si sono imposte come i centri nevralgici del commercio europeo: Barcellona, Venezia, Genova, Parigi, Londra e Amburgo.

Ed il gioco è incentrato sul commercio: al termine della durata stabilita (il gioco è suddiviso in tre "epoche" e si può decidere di giocare una partita completa oppure fermarsi al termine della seconda o addirittura della prima epoca, espediente

poi ripreso brillantemente da Through the Ages) il giocatore che sommando il valore degli avanzamenti tecnologici acquistati in precedenza ai soldi posseduti (e sottraendo eventuali penalità legate alla "misery" - che potremmo tradurre come "infelicità" o "malgoverno") ha il valore maggiore, vince.

Ampliare le proprie basi commerciali (riprendendo in pratica le meccaniche della pietra miliare della AH, Civilization), danneggiare quelle altrui e conquistarle, ottenere posizioni di forza o addirittura di monopolio nel commercio di alcuni beni, investire i proventi del proprio commercio nello sviluppo di conoscenze e tecnologie, i cui bonus serviranno ad effettuare con maggiore efficienza le azioni prima menzionate: queste le attività principali che impegneranno i giocatori.

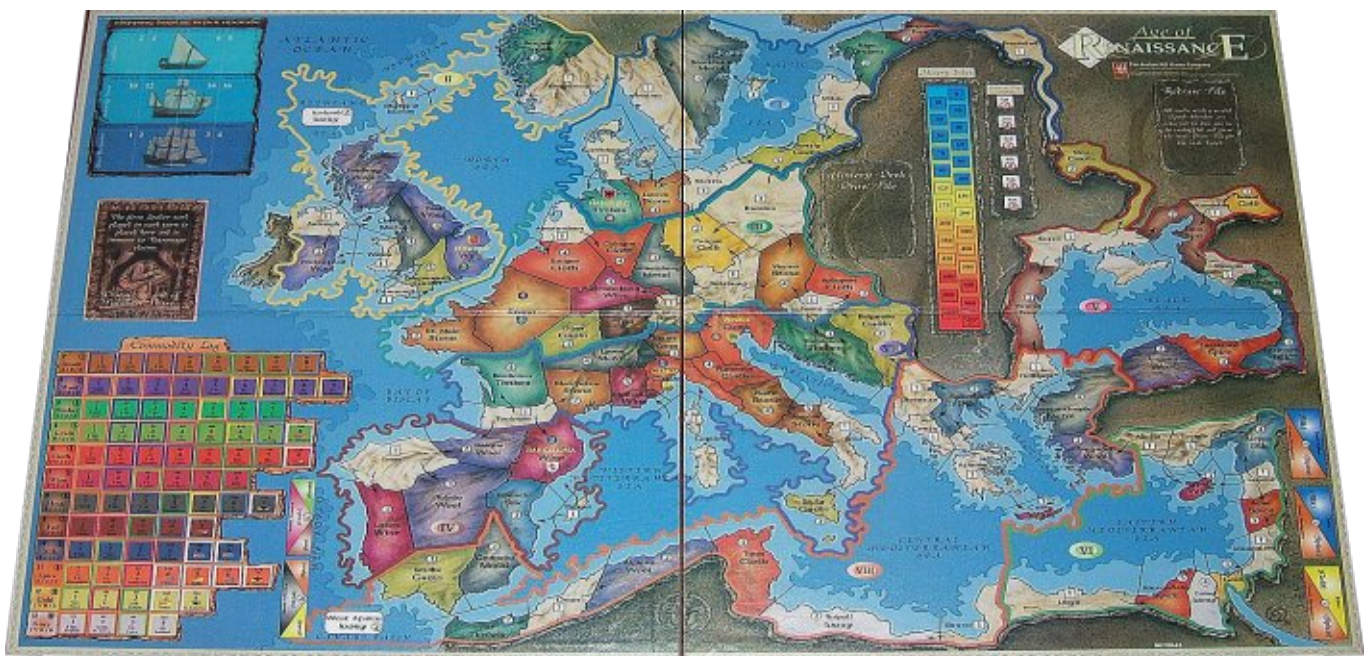
AoR è un gioco di diplomazia, commercio, pianificazione, ottimizzazione, rischio, dalla durata sicuramente non contenuta (una partita completa difficilmente richiederà meno di 5 ore anche a giocatori esperti).

Cosa non è

AoR non si propone come una simulazione storica, e se si dovesse analizzare il gioco da questo punto di vista le imprecisioni contenute nel regolamento e nelle carte o perfino nel tabellone richiederebbero svariate pagine, e non è questa la sede.

AoR non è, ovviamente, un gioco tedesco, e non è un gioco dove la fortuna non abbia il suo peso. Come nella storia vera, come nella vita stessa, spesso un evento imprevisto, il tradimento di un alleato, un semplice colpo di sfortuna possono capovolgere i destini di un potentato economico.

AoR non è un gioco dal regolamento semplice e lineare. Le prime due, tre letture vi daranno il mal di testa. Fortunatamente al fondo del regolamento trovate la descrizione completa, passo passo, di un turno di gioco e questo come sempre accade aiuta molto a comprendere come un elenco apparentemente disarticolato di regole possa confluire in un flusso di gioco





che, se non proprio in modo lineare e fluido, almeno riesce a scorrere in modo funzionale.

AoR non è nemmeno un gioco che scali bene indipendentemente dal numero dei giocatori. L'esperienza corretta di gioco, a mio parere, è quella in 5 o 6 giocatori (con pro e contro nei confronti di ciascuna delle due opzioni: in 5 le posizioni delle città di partenza sono più equilibrate – ed in ogni caso vi è un'asta iniziale per l'assegnazione della propria città – e la diplomazia è più bilanciata; mentre in 6 viene usata l'intera mappa e si ha l'impressione di utilizzare il gioco per come è stato pensato, nello stesso tempo in 6 la diplomazia spesso finisce con risolversi in tre coppie di giocatori in lotta diretta l'uno contro l'altro).

Non è neanche un gioco perfettamente bilanciato. Alcune carte possono avere un peso davvero determinante sulla partita, e non tutte le carte di una determinata epoca sono equivalenti.

Ma allora, perché vale la pena giocarlo?

O, se preferite, ma che ci fa tra i primi 500 giochi su BGG?

AoR ha alcune idee e meccaniche che, per quanto ora possano sembrare banali e scontate, all'epoca della propria introduzione rappresentarono un salto di qualità notevole:

a) La posizione nel turno di gioco variabile e stabilita da un'asta, dove chi compra meno gettoni espansione agirà per primo e viceversa. Questo crea una dinamica di gioco molto interessante, tale per cui i giocatori con meno denaro da investire per l'espansione avranno il vantaggio di scegliere per primi i territori in cui espandersi. Inoltre, gli attacchi agli altri giocatori sono tanto più avvantaggiati matematicamente quanto

prima si gioca nel turno. La meccanica funziona meravigliosamente bene, aiuta a riequilibrare le posizioni in gioco, impedisce anche ad un giocatore ampiamente running leader di schiacciare facilmente gli altri, incoraggia al dialogo ed alla diplomazia.

b) È il primo gioco di civilizzazione ad essere veramente card driven, ovvero dove le carte in mano non si limitano a concedere un bonus ad alcuni tiri di dado, ma possono, anzi devono, influenzare pesantemente la strategia di un giocatore. Le carte, i leader, gli eventi, hanno un impatto tale da poter determinare le strategie e le scelte di gioco. Attendersi l'arrivo di una carta piuttosto che un'altra, e saper prevedere in anticipo cosa verrà giocato dagli avversari è fondamentale. Questo rende pressoché impossibile la vittoria ad un neofita, è vero, e premia lo studio e la conoscenza del gioco. AoR è uno di quei giochi, forse il principale, che hanno spianato la strada ai capolavori del decennio seguente come Twilight Struggle e Through the Ages.

c) L'inserimento del concetto di "misery", una sorta di "costo di mantenimento": non solo è un fantastico meccanismo di bilanciamento (se vogliamo, stiamo parlando del precursore di una delle migliori idee di Agricola), ma è una delle componenti del gioco che meglio rende l'idea dell'ambientazione. Non tutte le regole di AoR sposano meccaniche e tema in maniera perfetta, ma questa assolutamente sì.

d) Un "albero delle tecnologie" interessante e vario, che propone strade e strategie anche molto diverse ai giocatori, le cui implicazioni non sono sempre scontate specialmente alla prima o alla seconda partita.

e) In ultimo, una veste grafica sontuosa per l'epoca e che tuttora non sfigura.

Al di là del fatto che rappresenti una pietra importante, se non miliare, del design moderno dei giochi da tavolo americani e non solo, AoR è un'esperienza coinvolgente... il gameplay (fatto di mosse ardite e tradimenti, attacchi a sorpresa e tentativi di consolidare una posizione di vantaggio, rimonte fortunate e intuizioni brillanti, calcolo statistico e pianificazione accorta) fa sì che si esca dalle 5-6 ore di una partita ad Age of Renaissance sudati e stanchi, ma anche dopo essersi divertiti e con la sensazione di aver giocato ad una "esperienza", qualcosa che spesso manca ai più bilanciati giochi di scuola tedesca.

In breve, AoR non è un gioco per giocatori neofiti ma nemmeno occasionali, è solo per quei giocatori "esperti" in grado di apprezzare un'esperienza di gioco sfaccettata e coinvolgente, al di là dei limiti intrinseci di un gioco creato ormai quasi venti anni fa, che meriterebbe ampiamente un remake moderno per permettere anche ai giocatori più giovani di cimentarsi nella creazione del loro impero commerciale e culturale.





Mare Nostrum / Mythology Expansion

di Serge Laget; Descartes Editeur, Eurogames, 2003/2005
[3-5 giocatori (6 con l'espansione); 120 minuti]

Un nuovo gioco di civilizzazione? Il seguito ideale di Civilization della Avalon Hill? Un gioco di civilizzazione che dura meno di due ore? Queste erano le "etichette" che venivano date a "Mare Nostrum" alla sua pubblicazione: ormai sono passati dieci anni, e possiamo valutare se erano state attribuite a proposito, o meno. C'è da premettere che due anni dopo è uscita un'espansione che, oltre ad aggiungere una dimensione mitologica, completa il gioco in ogni suo aspetto (e corregge alcuni problemi), tanto che diventa imprescindibile dal gioco base (e infatti il regolamento che si trova nell'espansione non è una semplice aggiunta ma può essere utilizzato al posto di quello originale).

La plancia presenta una (classica) mappa del Mediterraneo, suddivisa in zone terrestri e marittime. Si può notare subito come sia quasi equivalente alla plancia di Civilization (AH), e permette di giocare fino a cinque, interpretando i ruoli di Romani, Cartaginesi, Greci, Babilonesi ed Egiziani. L'espansione completa la parte ovest del Mediterraneo (quella che infatti mancava), aggiungendo l'Atlantideo (!) come sesto giocatore (al di là delle Colonne d'Ercole, secondo una delle varie interpretazioni). I componenti si dividono tra unità (in legno) per indicare le varie forze dei giocatori, tessere (in cartoncino) per gli "edifici", in realtà città, templi, mercati e carovane e carte per indicare le monete, le merci, gli eroi e le meraviglie (queste ultime due entità non sono posizionate in un punto preciso della plancia, ma sono genericamente del giocatore che le recluta o le costruisce).

Una partita si svolge in vari round, ognuno dei quali diviso in quattro fasi:

- acquisizione merci e commercio,
- offerta agli dei,
- costruzione e arruolamento,
- movimento e combattimenti.

Per ogni fase si attribuisce il ruolo di Leader a un giocatore, rispettivamente del Commercio, Religioso, Politico o Militare, in base al possesso di determinate costruzioni o unità. E principalmente tale ruolo dà la facoltà di decidere l'ordine con il quale i vari giocatori eseguono i loro turni.

Partendo dalla prima fase, le regole per il commercio sono quelle più originali, e si traducono in un approccio sostanzialmente differente da quanto si era visto in precedenza, ed è evidente che siano state pensate soprattutto per ridurre i tempi. Innanzitutto i giocatori ricevono un certo numero di carte risorsa:

- una carta tasse per ogni città posseduta, più una se in quella zona è presente un tempio,
- una carta merce per ogni carovana posseduta (del tipo indicato nella zona), più una se in quella zona è presente un mercato.

Dopodiché il Leader del Commercio

decide quante carte verranno scambiate, tutti i giocatori posiziono davanti a loro quel numero di carte (se un giocatore non ne ha a sufficienza non partecipa al commercio), dopodiché tutti le scoprono e a turno un giocatore (iniziando dal LdC) prende una carta da un altro e la pone davanti a sé a faccia in giù, quel giocatore proseguirà prendendo un'altra carta da un altro giocatore e così via (non si può scegliere colui che ci ha appena preso una carta). A differenza di un "classico" scambio di merci questo meccanismo è estremamente rapido e snello, in pratica la versione "Eurogame" di una contrattazione, diciamo anche che della contrattazione non c'è nulla.

Ma come verranno poi utilizzate queste carte? I costi di costruzione sono espressi in gruppi di carte: nel caso delle tasse si contano direttamente, mentre per le merci valgono i gruppi di carte differenti. Ad esempio, un'unità costa tre carte, che possono essere tre carte tasse oppure tre merci differenti. In questo modo risultano importanti le merci rare, dato che è più facile che contribuiscano ad aumentare il valore di un gruppo di carte.



La regola sembra funzionale sulla carta, ma nella realtà si nota un certo livello di meccanicità: questa fase si traduce spesso in una corsa ad accaparrarsi le merci che, per una ragione o l'altra, sono presenti in minore quantità, e dato che è impossibile mantenere le proprie merci, una volta che entrano nella contrattazione, il LdC ha un notevole controllo della situazione. In altre parole, un giocatore che ha poche unità di una merce rara, sarà sempre costretto a cederle, a meno che non abbia un elevato numero di carte o che sia il LdC. In sintesi, le regole raggiungono lo scopo, ma lo svolgimento del "commercio" non è particolarmente appagante.

Nella fase degli dei, il Leader Religioso decide in quale ordine i giocatori possono fare un'offerta ad una divinità ed ottenere il vantaggio relativo (un'offerta è una combinazione di tre carte). Nella fase di costruzione, il Leader Politico stabilisce l'ordine con cui i giocatori costruiscono, spendendo i gruppi di carte posseduti (notare che tra un round e il successivo si conservano solo due carte tasse, tutte le altre carte non utilizzate vengono perdute).

I costi sono molto semplici:

- con tre carte si costruiscono Città, Carovane, Legioni, Navi, Fortezze o Marcatori di influenza,
- con sei carte si costruiscono Templi, Mercati, o si arruolano Creature Mitologiche,

- con nove carte si costruiscono Meraviglie o si arruolano Eroi,
 - con dodici carte si vince la partita (!), infatti è il costo di costruzione delle Piramidi, il cui vantaggio è proprio quello di vincere la partita. Non è comunque semplice raggiungere questo numero, dato che nel gioco sono presenti proprio dodici tipologie di carte merci. Esiste anche una condizione di vittoria alternativa, che è quella di avere quattro fra Meraviglie ed Eroi.

Dei "segnalini di influenza" individuano le zone sotto il controllo di un giocatore. Possono essere piazzati solo dove sono presenti unità di un solo giocatore, e solo adiacenti ad altri marcatori già piazzati. A partire dal turno successivo, è possibile costruire edifici o unità in zone dove è presente un proprio marcatore.

Le regole sul movimento e sul combattimento sono molto semplici ed immediate, e in pratica rientrano nella "norma" di questo tipo di giochi: le unità si muovono ogni turno di una sola zona, prima si muovono le navi, poi le legioni; queste ultime possono attraversare i mari se esiste una "catena di barche" tra una zona e un'altra, e se si trovano unità di due giocatori nella stessa zona di terra c'è una battaglia, condotta lanciando un dado da sei per ogni unità, il totale si converte nell'eliminazione di una unità avversaria ogni cinque punti. Oltre alle legioni, anche le fortezze partecipano al combattimento (solo in difesa) aggiungendo un risultato fisso di sei punti.

Analogamente si possono effettuare battaglie navali, in questo caso non c'è l'obbligatorietà (se nessuno dei giocatori vuole combattere, le navi possono coesistere nella stessa zona di mare).

Dopo una battaglia, se in una zona rimangono unità di due giocatori questa rimane "contesa" e andrà continuata la battaglia il prossimo round. In caso contrario il giocatore che rimane potrà controllare gli edifici presenti (uno per unità), distruggerli o controllare la zona distruggendo il



marcatore di influenza avversario (il prossimo round potrà costruirne uno proprio).

Per evitare l'eliminazione di un giocatore dalla partita, il marcatore presente nella propria zona di partenza non potrà mai essere eliminato (e si potrà costruire sempre, anche in presenza di unità nemiche). Diciamo comunque che un giocatore ridotto alla sola zona di partenza avrà comunque scarse possibilità di rientrare in corsa, ma almeno non rimane inattivo.

A proposito di giocatori inattivi, se si gioca in meno di cinque (o sei) persone, vengono piazzati comunque tutti gli imperi, che rimarranno neutrali e inattivi, e dunque vittime delle mire espansionistiche degli altri giocatori. Per questioni di





bilanciamento, è comunque consigliato giocare sempre con il numero massimo; sempre per questioni di bilanciamento, nell'espansione è stata introdotta una regola solo per i Greci, che permette loro di attaccare le navi avversarie nel momento stesso in cui stanno trasportando unità (ed eliminare entrambe, se vincono la battaglia): regola che serve per bilanciare la vulnerabilità di questo giocatore (almeno dagli attacchi via mare), praticamente posto al centro della plancia e quindi a portata di tutti gli altri imperi.

Fino a questo punto, siamo quasi nella "normalità", a fare la differenza sono la quantità di poteri speciali e vantaggi derivanti dai quattro elementi rappresentati da carte: Meraviglie, Divinità, Eroi e Creature Mitologiche (anche pedine, nel caso di queste ultime).

Meraviglie: nel canonico numero di sette, tre di queste permettono di prendere carte merci (Tempio di Artemide) e tasse aggiuntive (Colosso di Rodi), o conservarle tra un round e il successivo (Giardini Pensili), aumentando la forza commerciale del giocatore. La Statua di Zeus permette di costruire due Fortezze per zona (aumentando la propria capacità difensiva), e il Mausoleo di Alicarnasso dà uno sconto sulla costruzione di tutti gli edifici (e i marcatori), da un gruppo di tre a un gruppo di due carte. Infine il Faro di Alessandria permette di piazzare marcatori di influenza anche se non sono adiacenti ai propri. Anche qui c'è stato un bilanciamento dei vantaggi, potenziando quelli più deboli.

Eroi: in questo caso con l'espansione c'è stato l'aumento maggiore di scelte a disposizione, oltre ai sei eroi "storici" e a quelli "nazionali" (ma anche qui, i loro vantaggi sono stati modificati e bilanciati) sono stati aggiunti ben ventuno eroi mitologici. I poteri spaziano fra tutte le tipologie: combattimento, commercio, costruzione, e si può scegliere quello più adatto alla strategia che si è scelta, oltre che cercare di combinarli per aumentarne l'efficacia e ottenere vantaggi inediti. Questa varietà rende anche importante il ruolo di Leader Politico, dato che questo decide

l'ordine con cui anche gli eroi vengono reclutati (tradotto, se a due giocatori serve lo stesso Eroe, è il Leader Politico che deciderà chi lo potrà avere).

Divinità: questi otto vantaggi sono più potenti di quelli attribuiti a un eroe (dato che per un effetto utilizzabile per un singolo turno c'è un costo molto maggiore), e hanno effetti per una metà delle divinità distruttivi come Baal (città), Marte (battaglie), Poseidone (navi) e Vulcano (carovane); mentre le altre influenzano il commercio come Hermes (tre carte risorsa aggiuntive) e Isis (una carta risorsa casuale a tutti), o è genericamente difensiva come Ishtar (protegge contro l'effetto di una carta qualsiasi) o aiuta nell'attribuzione di un leader



(Athena): quest'ultimo effetto è simile a quello dei tre Eroi "storici" Agamennone, Archimede e Salomone, che danno altrettanti bonus, ma mirati ad un singolo leader.

Creature Mitologiche: in modo simile agli Eroi "nazionali", ogni impero possiede una Creatura Mitologica (in realtà tre pedine) che dà un vantaggio fisso e specifico, dato che questi differenziano i singoli stili di gioco, vediamoli nel dettaglio.

Atlantide: le navi possono muovere per due zone, e i Kraken (che possono muovere e attaccare in mare. P.S.: e continuano a mischiare mitologia nordica e classica) sono ancora più mobili, dato che utilizzando un round di tempo possono apparire in una qualunque zona di mare (immergendosi e riemergendo). Dato che Atlantide si trova ad un'estremità della plancia, e su un'isola, le sue navi e le sue creature mitologiche sono state rese molto mobili per poter raggiungere anche i luoghi più lontani (o per reagire rapidamente ad attacchi o cambiamenti di fronte).

Roma: le legioni costano solo due gruppi invece che tre (notare che nell'originale tale bonus veniva applicato anche alle fortezze, ma è stato ridimensionato perché troppo potente), e il Titano può attaccare a una zona di distanza (anche di mare), tirando il dado (invece che sommare automaticamente sei). Sono due abilità prettamente di combattimento, e utili in attacco, molto adatte alla posizione di Roma (e alle sue velleità bellicose).

Cartagine: le legioni hanno un bonus di +1 a ogni dado, e i Behemoth annullano il valore fisso in combattimento di Fortezze e Creature Mitologiche avversarie (che quindi tirano un dado invece di aggiungere sei). Il potere dei Behemoth è strettamente terrestre e permette, con un po' di fortuna, di vincere battaglie contro nemici molto difensivisti, premiando anche per questo impero una strategia basata sulla guerra.



Grecia: le navi possono essere costruite con uno sconto, e hanno un bonus di +1 a ogni dado, i Centauri distruggono una legione prima della battaglia. Si tratta di vantaggi specifici per potenziare l'offensiva via mare, e migliorare le difese nelle battaglie terrestri (assolutamente necessario per questo giocatore).

Babilonia: può costruire gratuitamente un marcatore di influenza a turno, mentre il Grifone si può muovere di due zone in un turno (volando). I due poteri possono essere sfruttati per espandere rapidamente i confini dell'impero, e secondariamente per proteggerli, in effetti spingendo questo giocatore a strategie alternative alla conquista militare.

Egitto: può scambiare una carta tasse con una carta risorsa (qualsiasi) o viceversa, la Fenice rinasce una volta eliminata, ad un costo ridotto (tre carte). Anche questo impero, come Babilonia, è più orientato a strategie difensive e conquiste economiche, più che militari.

Arrivando alle conclusioni, prima quelle facili: vale ancora la pena giocare, dieci anni dopo, al Mare Nostrum base? No.

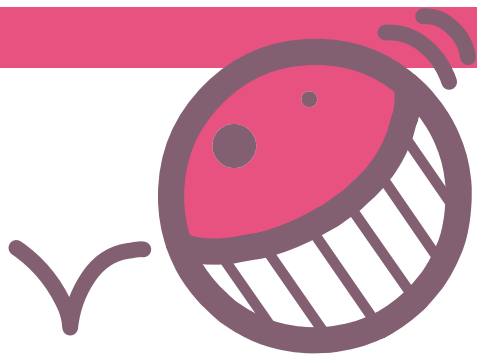
E vale la pena giocare a Mare Nostrum più espansione? Sì, ma solo se si può giocare in cinque o sei persone (e notate che non ci sono molti giochi che permettono di giocare bene in sei), soprattutto per il fatto che, nonostante l'impronta al combattimento, lo si può giocare anche spingendo sull'aspetto

commerciale, ma se si è in tre o quattro giocatori si perde un contatto che spinge al confronto diretto (o lo limita ad un paio di giocatori solamente), facendolo diventare un noioso esercizio contabile.

Oggi ci sono molte alternative se state cercando un Civ, ma Mare Nostrum può ancora raccogliere proseliti fra gli scontenti di Cyclades (che lo hanno trovato troppo bellicoso) e di Sid Meier's Civilization (che lo hanno trovato troppo lungo o complicato), per non parlare di quelli che sono scappati da Through the Ages dopo aver ascoltato la spiegazione del regolamento.




FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
NAND	



Through the Ages

di Vlaada Chvátil

CBG, CGE, Eagle Games, Pegasus Spiele, Raven Distribution, 2006

[2-4 giocatori; 240 minuti; gioco online: <http://www.boardgaming-online.com>]

Through the Ages è uno degli esempi più significativi di "Gioco di Civilizzazione", ed è stato già analizzato sul numero 1 di LLSA. Poiché era impossibile avere un numero sull'argomento senza parlare di questo gioco (in vista anche dell'imminente localizzazione italiana), vi proponiamo una guida strategica su leader e meraviglie - MDM

Through the ages: a story of civilization (TTA da ora in poi) è sicuramente uno dei giochi più chiacchierati e discussi tra i giocatori esperti. La prima versione del gioco risale al 2006, non sembra tanto fa, ma all'epoca la Repubblica Ceca era un outsider nel mondo dei giochi da tavolo e l'autore Vlaada Chvátíl poco più di un illustre sconosciuto. Per i suoi detrattori, che comunque non mancano, è quasi blasfemo parlare di TTA come "gioco di civilizzazione". L'assenza di mappa, la struttura di gioco basata principalmente sulle carte, l'impianto di gioco molto "euro" danno argomenti validi a chi non apprezza particolarmente, o addirittura detesta TTA. Sono comunque di più i suoi sostenitori, visto che parliamo di un gioco che, allo stato attuale, occupa la seconda posizione nel ranking di BGG.

Per mettere subito le cose in chiaro io appartengo sicuramente alla seconda fazione, quella degli ammiratori, altrimenti non sarei arrivato a giocare più di 100 partite (Ok, a rigore conteggio anche quelle in rete sul sito boardgaming-online, ma solo quelle al tavolo superano la trentina, cosa che non mi capita di frequente per giochi di una certa complessità e durata come TTA).

Sulla base di questa esperienza provo ad affrontare il gravoso compito di stilare

una guida strategica a TTA, guida che sarà principalmente incentrata sull'utilizzo dei leader e delle meraviglie, che sono sicuramente gli elementi più "caratterizzanti" di TTA, quelli che segnano in maniera più marcata la vostra partita. La guida è pensata per chi ha esperienza del gioco: utilizzerò i termini tecnici, i riferimenti a palazzi e tecnologie, dandoli per scontati. Risparmiatevi pure la lettura se non conoscete TTA o se siete alle prime partite (anche per non togliervi il gusto di scoprire da soli alcune cose). Per gli altri spero che sia una gradita e utile lettura, sottolineando che è legata, ovviamente, alla mia esperienza e visione del gioco, che può essere, scontato dirlo, limitata o polarizzata.

Principi base di Through the Ages

Stilare una guida che affronti ogni aspetto di TTA porterebbe a scrivere un trattato; ci limiteremo ad analizzare quanto meno i principi base, per poi passare a valutare, in base a questi, leader e meraviglie.

1) TTA è un gioco di gestione risorse e sviluppo.

Per quanto TTA abbia la maschera (per quanto mi riguarda ben calzante, per alcuni dei suoi detrattori appiccicata) di un gioco di civilizzazione è, nella sua ossatura, un gioco di gestione e sviluppo.

Ogni turno di gioco produce le tre "monete" del gioco (risorse per le costruzioni, cibo per i nuovi lavoratori e scienza per scoprire le nuove tecnologie) e produce punti cultura (o altrimenti detti Punti Vittoria, PV).

Come in tutti i giochi di gestione e sviluppo (Puerto Rico docet) ci sarà una fase della partita in cui una risorsa vale

più di un punto vittoria e una fase in cui gli equilibri si ribaltano e un punto vittoria vale molto più di una risorsa. Capire quando cambia questo trend è il 50% del gioco. Solitamente una partita, scandita nelle quattro ere di gioco (Antichità, I, II, III) dura poco meno di 20 turni e la "svolta" si ha nella seconda metà dell'era II. Ci possono essere casi in cui questo sorpasso è spostato ancora più nel fine partita (partite con tanti Impact giocati e/o con guerre cruciali nel finale) e casi in cui può avere senso fare un po' di punti anche nella prima fase della partita. Leader e meraviglie hanno, per questo aspetto, un ruolo fondamentale.

2) In TTA curare l'aspetto militare e il confronto diretto è cruciale per una buona partita.

Su questo punto ne sentirete di tutti i colori, per cui è bene ancora una volta specificare che questa è la mia visione del gioco. Molti dicono che è un aspetto legato al gruppo di gioco che significa tutto e niente. Per una guida strategica penso sia importante analizzare il gioco nelle diverse circostanze, con l'esperienza che ho accumulato in vari e differenti "gruppi di gioco" posso affermare quanto detto.

A volte bastano i soli eventi favorevoli che il leader militare sfrutta e quelli sfavorevoli che chi fa da fanalino subisce a segnare un solco. Quando questo non basta ci sono, ovviamente, guerre ed aggressioni.

Non che la via militare sia quella più facile per la vittoria, anzi è per certi versi quella che richiede più esperienza ed è più legata alla fortuna (pesca delle carte dal mazzo militare) e non è affatto semplice convertire forza militare in gloria.

Però distogliere gli occhi dall'aspetto militare è quello che può portarvi facilmente a perdere la partita, e in malo modo. Tenete conto che basta anche una sola guerra, per mandarvi all'aria una partita. Quindi anche se non volete essere i guerrafondai del gruppo imparate, quanto meno, a sapervi difendere.

Al gioco di gestione e sviluppo illustrato al punto precedente si aggiunge il confronto diretto; pertanto oltre a quando investire in cultura è importante capire quando (e quanto) investire in forza militare.

3) *Dovete saper adattare la vostra strategia alle carte che vi capitano.*

Questo vale sia per le carte civili che per quelle militari: TTA richiede di gestire un sottile equilibrio tra strategia e tattica. Le carte civili si scelgono, come saprete, con un draft scoperto e le pagate da una a 3 azioni civili. Per le carte militari l'aspetto aleatorio incide ancora di più: le pescate alla cieca dal mazzo, l'unico aspetto su cui potete agire (e dovete farlo) è la statistica; aumentando azioni militari e pescando più carte.

Questo significa che nessuna carta può essere "indispensabile" per la vostra strategia. Lasciate stare qualsiasi guida che vi fa discorsi del tipo "se non prendete *Alchemy* nell'era I avete perso". Posto che possiamo concordare che *Alchemy* è la carta più importante dell'era I ci sarà chi giocherà senza *Alchemy* e dovrà giocarsi le sue chance. Il discorso vale a maggior ragione per le carte che trattiamo in questa guida strategica, leader e meraviglie, che sono in copia rigorosamente unica.

4) *Più azioni è "meglio".*

Quasi banale dirlo, ma come in tutti i giochi in cui si possono aumentare le azioni eseguibili in un turno è meglio farlo quanto prima. Il metodo più efficace è, di solito, con un cambio di forma di governo, ne va programmato almeno una a partita.

Per le azioni civili è banale rilevare il beneficio che comportano: possibilità di scegliere con più libertà le carte dal draft, possibilità di usare un maggior

numero di carte azione (gialle), possibilità di conservare un maggior numero di carte.

Non meno importante è investire nelle azioni militari, una terza azione militare è da ricercare quanto prima per pescare il massimo di carte militari consentito. Se si vuole seguire una strategia militare ovviamente ne occorrono di più: avrete la necessità di aggredire e costruire unità militari nello stesso turno, avrete la necessità di pescare e conservare tante carte per poter programmare aggressioni e guerre, avrete la necessità di attaccare chi si barrica con Gandhi.

Chiudiamo il discorso sui principi base chiarendo che tutto quanto diremo fa riferimento alla versione "completa" del gioco, ovvero quella che si gioca con tutte le ere. È l'unica che ha senso considerare per un giocatore con un minimo di esperienza, la versione ridotta è poco più di un tutorial ed ha noti problemi di bilanciamento (le carte sono calibrate per giocare tutte le ere).

Altro chiarimento doveroso: facciamo riferimento alla versione originale del gioco senza prendere in considerazione le varie espansioni che sono uscite con le versioni localizzate e le (più interessanti) espansioni amatoriali. Sarebbe anche interessante considerare i nuovi leader e meraviglie introdotti con le espansioni, ma, per ragioni di spazio ci limitiamo a questo, che è, in ogni caso, il gioco che la maggior parte dei lettori si troverà ad affrontare.

Ultimissimo appunto: ci sono degli aspetti del gioco che sono legati al numero dei giocatori. Per esempio la strategia militare paga di più se si è 1 contro 1 e diminuisce in importanza aumentando il numero di giocatori. A parte rari casi in cui sarà esplicitato questi aspetti vengono sorvolati nell'analisi dei leader e meraviglie.

...Detto questo sotto con la storia: leader e meraviglie per la vittoria a Through the Ages!

LEADER

Qualcuno dice "la carta più importante sulla propria plancia di gioco" e probabilmente ci azzecca.

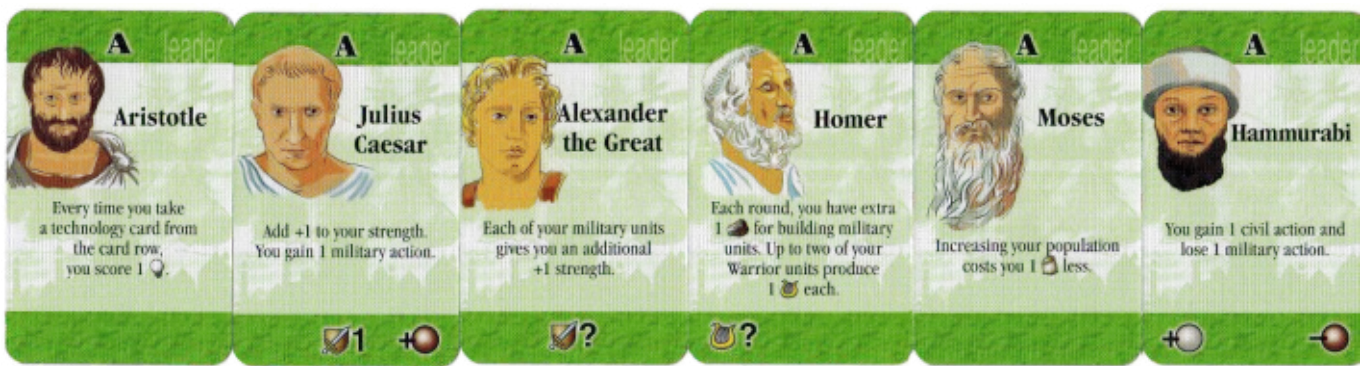
I leader sono sicuramente fondamentali per impostare una strategia in TTA e sono quelli che consentono più magheggi (trasformare un edificio che produce scienza in produttore di risorse, trasformare le facce felici in punti vittoria...).

Dire che è la carta più importante sulla plancia non significa che ne dovete prendere per forza uno per ogni era. Per essere efficaci devono comunque adattarsi alla strategia che avete impostato o volete impostare e prenderne uno a caso non serve. Visto che un leader può restare in vita per due ere a volte è meglio rinunciare al leader di un'era e sfruttarne un altro per un maggiore numero di turni. Questo vale specialmente per le ere Antichità e I, dato che in questa fase della partita siete inevitabilmente costretti a giocare con un basso numero di azioni civili e le due azioni (minime) che servono per prendere un leader e giocarlo pesano sull'equilibrio della partita. In molti casi (ovviamente con le dovute eccezioni) è meglio prendere un solo leader (o Antichità, o era I) e tenerlo per più turni. Più in generale il "cambio di leader" è un aspetto che va valutato attentamente nello sviluppo della partita: a volte preferirete evolvere il vostro leader (tipo da Newton a Einstein), altre volte preferirete (o sarete costretti) ad un cambio radicale che si ripercuote sulla strategia.

Un altro aspetto che bisogna considerare per valutare un leader è che alcuni dei poteri sono passivi (ovvero sono permanentemente in funzione) altri sono attivi (ovvero richiedono di fare qualcosa e spendere un'azione per concretizzarsi). Per i poteri attivi è ovviamente importante valutare quante volte si possono utilizzare nel corso della partita e quante azioni avete a disposizione ogni turno.

Partendo dai principi strategici che abbiamo analizzato valuteremo ogni leader in base a 3 elementi:

Bonus per lo sviluppo, si intendono tutti i vantaggi relativi alla produzione e agli sconti per risorse, cibo e scienza, nonché all'aumento di azioni civili e alla felicità;



Bonus politico/militare, tutto quello che è inerente all'aspetto militare e più in generale alla fase politica. Comprende svariati aspetti, annoveriamo in questa categoria non solo i leader prettamente militari come Napoleone, ma anche quelli che danno vantaggi alla colonizzazione come Colombo, oppure Gandhi, leader prettamente difensivo;

infine si considera l'importante Bonus per la cultura, dato che molti leader offrono un modo diretto per guadagnare punti per la vittoria.

Leder antichità

Aristotele: guadagna 1 di scienza ogni volta che prendi una carta tecnologia.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

Tra i leader scientifici (gli altri che vedremo nel corso delle ere sono Leonardo, Newton, Einstein) è l'unico ad avere un potere completamente attivo, ovvero dovete fare qualcosa per ottenere il bonus. Quello che bisogna fare è estremamente naturale: prendere carte che devono essere "scoperte", il rischio a cui si può andare incontro è di ingolfarsi la mano, prendere carte che non si addicono alla propria strategia non è granché di aiuto. Tenuto presente questo accorgimento Aristotele si rivela un leader estremamente versatile e si abbina a qualsiasi strategia. Per permettervi qualche azione in più e conservare qualche carta in più la prima soluzione sono le Piramidi. Nel complesso Aristotele, anche se non vi fa guadagnare tantissimo, vi permette di guadagnare 1-2 turni sulle prime scoperte ed attivare il "motore economico" prima degli avversari.

Cesare: 1 azione militare in più e +1 di forza militare.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 3/3

Bonus cultura: 0

Ottimo leader militare. L'importanza di avere un pallino rosso in più per le azioni militari ad inizio gara non lo si apprezza alle prime partite, ma con l'esperienza si impara a valutarne correttamente l'importanza. Più che per attaccare – anche in una strategia militare gli attacchi prematuri non portano a grossi vantaggi – conviene sfruttare il bonus di Cesare per pescare carte militari aggiuntive. Avrete così maggiori possibilità di pescare una buona tattica militare e eventi che più si adattano alla vostra strategia. Il bello di Cesare è che ne continuate a beneficiare anche quando non c'è più.

Alessandro il Grande: ogni unità militare fornisce un +1 di forza militare.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 3/3

Bonus cultura: 0

Chi prende Alessandro solitamente diventa il leader militare dell'inizio partita, di solito batte Cesare perché il mero bonus militare che fornisce è superiore. Prestate però attenzione al fatto che, solitamente, vi dà forza militare con scarsa possibilità di utilizzarla e, come già specificato, le aggressioni ad inizio partita non sono particolarmente vantaggiose. Una volta morto Alessandro vi lascia, al contrario di Cesare, senza niente.

Omero: ogni round avete 1 risorsa bonus per costruire o migliorare un'unità militare. Fino ad un massimo di due warrior producono 1 di cultura ciascuno.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 1/3

Il potere di Omero prevede due differenti cose. Intanto è l'unico dei leader dell'epoca 1 a dare punti vittoria. Come abbiamo spiegato siamo in una fase del gioco dove le priorità sono altre, ma visto che si fanno punti con le unità militari può essere un "piccolo" regalo.

Il secondo bonus è un bonus attivo che non si sfrutta tantissimo. Permette comunque di risparmiare un po' di risorse per la forza militare e si abbina bene ad una politica di colonizzazione, dato che potete ricostruire più facilmente le unità sacrificate per i territori.

Mosè: spendete un cibo in meno per aumentare la popolazione.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

Con Mosè non avrete problemi con la crescita della popolazione. Può essere interpretato in due modi: senza esagerare e accontentarsi di 4-5 nuovi nati; cercando di ottimizzare gli effetti, prendendo carte bonus sul cibo e/o il miglioramento Irrigation. Nel secondo caso dovete prestare attenzione a non trascurare troppo gli altri parametri, ma Mosè potrebbe darvi la popolazione per il resto della partita. Prestate attenzione alle facce felici, dato che svuoterete più velocemente la banca dei pallini gialli, per questo motivo Mosè si abbina benissimo ai Giardini Pensili. Una buona scelta è anche il Colosso se pensate di lanciaarvi sulla colonizzazione (in fondo potete permettervi qualche unità in più da sacrificare).

È il leader dell'Antichità che è più soggetto agli eventi: se vi capitano le costruzioni gratuite con Mosè è una manna, avrete sempre popolazione disponibile. Le nascite gratuite invece,

tendono a sminuire il potere di Mosè e a livellarvi agli altri.

Hammurabi: guadagnate un'azione civile, ne perdete una militare.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: MALUS

Bonus cultura: 0

Un'azione civile vale più di una militare, ma il dazio da pagare per averla (un pallino rosso in meno quando, ad inizio partita, ne avete solo due) è troppo alto. Per questo Hammurabi è uno dei leader più trascurati e per questo il suo potere è stato rivisto nelle espansioni amatoriali. Pescherete e conserverete un numero esiguo di carte militari e, a parità di condizioni, attaccheranno sempre voi. Per compensarlo dovete scoprire il Warfare, in quel caso può avere senso.

Leader era I

Michelangelo: guadagnate 1PV per ogni faccia felice dei vostri templi, teatri e meraviglie. Spendete un'azione civile in meno per prendere una nuova meraviglia.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

A parte il piccolo bonus di sviluppo che consente di risparmiare un'azione se si prende una meraviglia (lo utilizzerete 1-2 volte nel corso della partita, se va bene) Michelangelo è prettamente un leader da punti vittoria. Solitamente è il primo "amore" del giocatore novizio a TTA: i punti che si possono fare sono tanti, considerate che anche se il parametro felicità ha un limite di 8 non c'è limite al numero di facce felici che vi possono dare templi, teatri e meraviglie. Le combo con Michelangelo sono ovvie, quasi "telefonate": quella con la Basilica di San Pietro sa di poetico per l'affinità tematica (anche i Giardini Pensili

sono, comunque, un'ottima opzione). Lasciato non contrastato e con le giuste combo Michelangelo può accumulare un quantitativo di punti irrecuperabile.

Non è però così semplice: investire in punti vittoria a partire dall'era I vi porterà a trascurare altro, e in particolare imbottirsi di facce felici non comporta altri benefici. Solitamente, a parte qualche evento positivo, non si ha alcun beneficio a portare il livello di felicità al di sopra di quanto richiesto dalla vostra riserva di pallini gialli, tolto Michelangelo vi ritroverete un eccesso di facce felici che non serve a niente.

Se al tavolo c'è chi spinge sul militare è meglio evitare di massimizzare a tutti i costi il bonus di Michelangelo, accontentarsi di qualche punto in più senza forzare le cose è la scelta migliore.

Leonardo: Il tuo miglior laboratorio o biblioteca produce un quantitativo addizionale di scienza pari al suo livello. Ogni volta che giochi una carta tecnologia guadagni una risorsa.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

Il bonus scientifico sarà lo stesso dato da Newton ed Einstein: il livello più alto dei vostri laboratori o biblioteche vi fornisce punti scienza. Il problema è che quando arriva Leonardo non è detto che abbiate già scoperto Alchemy o Printing Press. In questo caso prendere Leonardo solo per il bonus attivo è controproducente. Il bonus attivo di Leonardo (produrre risorse scoprendo tecnologie) è una buona scelta se siete a corto di risorse e non avete la carta Iron.

Federico Barbarossa: Per 1 azione civile puoi incrementare la popolazione di 1 lavoratore e costruire una nuova unità militare con essa. Il suo costo è di un cibo e 1 risorsa in meno.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 0

Il bonus in risorse può essere visto come una combinazione di Mosè più Omero, in aggiunta c'è un vantaggio politico perché non dovete consumare un'azione militare per la nuova unità. Come tutti i bonus attivi è importante considerare quante volte lo usate nel corso della partita e questo è il rischio principale per Barbarossa che ha un potere forte, ma fortemente specialistico. Buono se lo prendete all'inizio dell'era I (se, per esempio, non avete preso un leader dell'Antichità); buono per conquistare i territori, più di Mosè e di Omero, quindi da abbinare alla Cartografia e al Colosso.

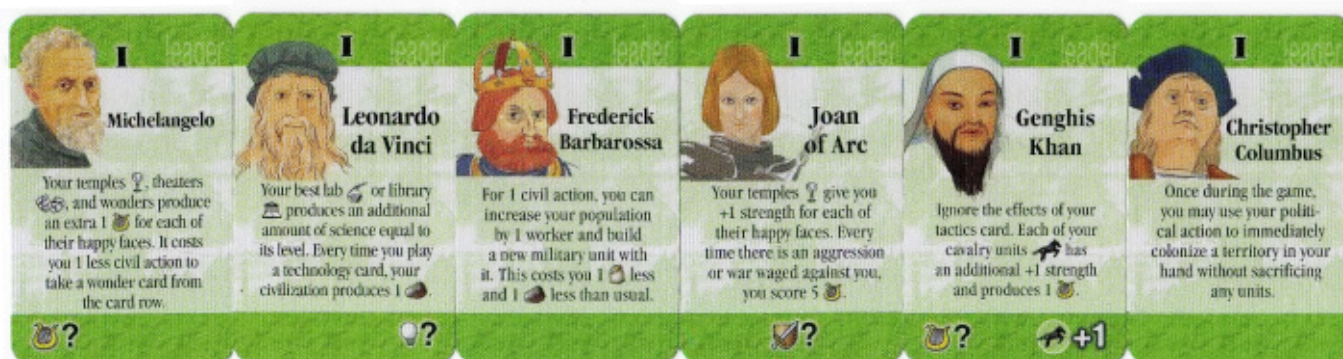
Giovanna d'Arco: I tuoi Templi ti danno +1 di Forza per ogni viso felice. Ogni volta che c'è un'aggressione o una guerra contro di voi guadagnate 5 PV.

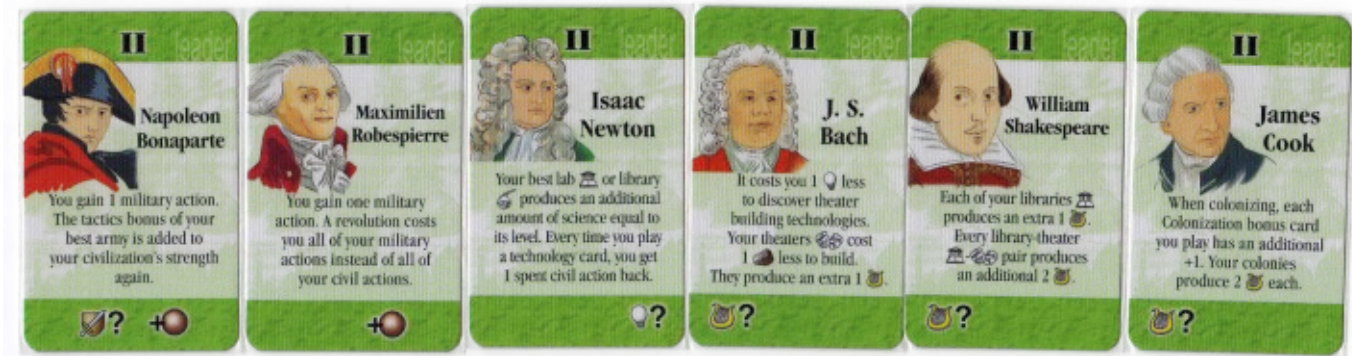
Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 2/3

Bonus cultura: 1/3

Per quanto il bonus di Giovanna d'Arco possa essere usato anche in offensiva il suo principale utilizzo è difensivo. Soprattutto per il deterrente dei 5 PV regalati: a parità di condizione attaccheranno qualcun altro. Non pensate però di dormire sogni tranquilli: se qualcuno può portare una buona aggressione sicuro di andare a segno vi concederà volentieri i 5 PV. Più in generale Giovanna d'Arco non è un leader su cui basare la partita: va bene se volete respirare un po' di turni e mettere una toppa alla vostra difesa, poi prendete le contromisure e preparatevi a sostituire Giovanna con un più efficace leader della seconda era.





Gengis Khan: Ignori l'effetto delle tue carte tattiche. Ciascuna delle tue unità Cavalleria ha un addizionale +1 di Forza e produce +1 PV.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 2/3

Bonus cultura: 1/3

Se non avete pescato una tattica militare e avete comunque preso Knights potete pensare di usare Khan, avrete anche un po' di punti cultura come bonus.

L'assurdo è che se pescate successivamente una buona tattica militare dovrete uccidere Khan per poterla utilizzare: resta un leader molto circostanziale, che si usa in condizioni rare.

Cristoforo Colombo: Una volta durante il gioco potete usare la vostra azione politica per colonizzare immediatamente un territorio nella vostra mano.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 3/3

Bonus cultura: 0

Caso unico in tutti i leader Colombo ha un bonus che può essere utilizzato una sola volta nel corso della partita, il che lo rende ottimo se preso a fine era I, in quel caso potete conservarvi il leader dell'antichità fino alla fine e giocarvi successivamente Colombo. Una colonia pagata al prezzo di un'azione politica (e di minimo due azioni civili che vi servono per prendere e giocare Colombo) è un'ottima conquista, se è una colonia che fornisce pallini gialli (le più efficaci) meglio ancora... se è una colonia dell'epoca II meglio ancora.

Attenzione a prendere Colombo senza avere territori in mano: potreste pagare lo scotto di passare turni e turni nella speranza della pesca, se questo comporta rinunciare ad un migliore leader dell'epoca II l'errore è madornale. La norma è:

prendete Colombo se avete almeno un territorio, concedetevi solo qualche turno nella speranza di pescarne uno migliore o di era II.

Leader era II

Isaac Newton: Il tuo miglior laboratorio o biblioteca produce un quantitativo addizionale di scienza pari al suo livello. Ogni volta che giochi una carta tecnologia riguadagni l'azione civile che hai speso.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

Leader potente e molto versatile che si adatta bene a svariate strategie. Se per Leonardo può esserci il dubbio di avere o no un laboratorio/biblioteca per sfruttare il bonus scientifico, nel caso di Newton non dovrebbero esserci problemi: se vi manca almeno un edificio di questi c'è qualcosa che non va. Inoltre guadagnare un'azione civile vale decisamente di più di una risorsa, specialmente se non avete ancora cambiato forma di governo e le azioni da compiere sono poche.

Non vi fa fare punti vittoria, per quello dovete provvedere altrimenti.

James Cook: Quando colonizzi ogni carta colonizzazione che giochi dà un aggiuntivo +1. Le tue colonie producono 2 PV ciascuna.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 3/3

Un piccolo vantaggio politico quando escono nuovi territori da colonizzare, un vantaggio, potenzialmente assai forte, in termini di punti vittoria. Cook può essere lo scoring leader più forte della partita, ma il suo potere è strettamente legato a che partita avete impostato e a quanti territori si mettono in gioco, anche da parte degli avversari, aspetto che è altamente variabile

e non noto a priori. Il vantaggio di utilizzare Cook rispetto ad altri scoring leader è che basa il suo potere su un bene – territori conquistati – che offre grossi vantaggi allo sviluppo. Le colonie, specialmente quelle che offrono pallini gialli, le potete pensare come generatori di risorse e Cook gli fa produrre anche punti cultura. Aiutatevi con una carta blu che dà bonus alla colonizzazione (Cartografia o ancora meglio Navigazione), o con il Colosso se lo avete preso in precedenza. Cook è uno dei leader che può essere portato fino a fine partita e può valere la pena, in alcuni casi, anche sottrarlo a chi ha impostato su di lui la partita. Anche sole 3 colonie producono 6PV a turno, nelle partite in cui Cook raggiunge e supera le 5 colonie (cosa tutt'altro che impossibile) diventa l'avversario da battere – se ha la fortuna di pescare l'evento Impact of Colonies (4 punti a colonia a fine partita) può diventare irraggiungibile se lasciato scappare.

Napoleone Bonaparte: Guadagni un'azione militare. Il bonus della tua armata migliore è aggiunto nuovamente alla tua forza.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 3/3

Bonus cultura: 0

Leader militare per eccellenza: se capita nelle mani giuste diventa il perno della partita ed è, senza ombra di dubbio, il leader che preoccupa di più gli avversari. C'è una combo naturale per Napoleone: gli aerei. Con le Forze aeree il bonus dell'armata quadruplica, basta un'onesta armata del livello II per arrivare al limite della forza militare consentita e far tremare tutto il tavolo.

Due le controindicazioni: primo (discorso generale già fatto) la forza militare non dà direttamente PV. Giocate con una cospicua quantità di azioni militari: vi servono per

pescare una buona tattica, pescare aggressioni e guerre e vi servono per lanciare aggressioni e guerre agli avversari. Senza azioni militari Napoleone è castrato.

Seconda controindicazione: l'evento Iconoclasma, fa scartare i leader non dell'era in corso. Napoleone è di solito la vittima predestinata e se l'evento lo pesca un avversario sicuro lo mette nel mazzo. Non c'è niente di peggio di arrivare alla terza era "pommando" Napoleone e poi vederlo morire per Iconoclastia senza aver dato i dovuti benefici.

Maximilien Robespierre: Guadagni un'azione militare. Una rivoluzione ti costa tutte le tue azioni militari invece che quelle civili.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 0

Similmente a Colombo (anche se non in maniera così estrema) Robespierre funziona bene anche quando viene usato per un solo turno (comunque l'azione militare permanente non è da trascurare). Prenderlo, cambiare governo e passare ad un leader di epoca III è il classico utilizzo del rivoluzionario: vi permette di risparmiare una decina di punti scienza senza saltare il turno.

William Shakespeare: Ogni tua biblioteca produce un PV in più. Ogni accoppiata biblioteca-teatro produce 2PV in più.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

In alcune discussioni strategiche lo vedo osannato come il leader più forte in assoluto; la mia sensazione è che Shakespeare sia sopravvalutato nei gruppi che non considerano adeguatamente l'aspetto militare di TTA.

Shakespeare è un leader che dà

esclusivamente punti e fa fare punti con edifici che di loro già danno punti (biblioteche e teatri). Posto, quindi, che punti vittoria ne farete un bel po' serve capire come fate il resto. Ed è questo il limite di Shakespeare: se si massimizzano gli effetti si rischia inevitabilmente di restare scoperti in qualche altra area. Per questo il mio consiglio di utilizzare Shakespeare è "fare senza strafare". Già solo dover investire sia in teatri che biblioteche è uno svantaggio non da poco, può valere la pena investire in una carta civica che dà bonus alla costruzione (Masonry o Architettura) e giocare meno sulle meraviglie.

Poi certo... se giocate al tavolo dei pacifisti potete fare tutto, o quasi.

J. S. Bach: Scoprire le tecnologie dei teatri costa 1 punto scienza in meno. Ogni teatro costa una risorsa in meno e produce 1PV in più.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 2/3

Altro leader che dà punti sui palazzi. Però richiede di investire su un solo tipo (teatri) e aiuta a risparmiare anche un po' di scienza e risorse. Certo, non fa fare i punti di Shakespeare o Cook, ma non si può volere tutto.

Attenzione ai Raid, vale anche per Shakespeare, ma con Bach tenderete a concentrarvi su un solo tipo di costruzione e i Raid diventano pericolosissimi.

Leader era III

Albert Einstein: Il tuo miglior laboratorio o biblioteca produce un quantitativo addizionale di scienza pari al suo livello. Ogni volta che giochi una carta tecnologia guadagni 3 PV.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 2/3

Il ciclo dei leader scientifici si chiude con Einstein. Il bonus passivo resta lo stesso di Leonardo e Newton, quello attivo fa guadagnare PV e siamo in una fase del gioco in cui diventa importante fare punti. Abbinato ad una buona produzione di scienza Einstein diventa un grande leader per il fine partita. Si abbina perfettamente alla "partita scientifica" con First Space Flight e Internet e agli eventi Impact of Technology e Impact of Science.

Nikola Tesla (Bill Gates nella prima edizione): Ogni tuo laboratorio produce risorse in base al suo livello. Ai tuoi avversari costa una risorsa in più costruire o migliorare laboratori e biblioteche.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

A parte il piccolo effetto di sabotaggio agli avversari (è l'unico leader che comporta un malus diretto per gli avversari) Tesla ha la capacità di convertire edifici che producono scienza in edifici che producono risorse (o meglio anche risorse). Non fa fare punti vittoria diretti e siamo in una fase in cui conta quello, per cui è importante capire come ottimizzare, anche come tempistiche, Tesla.

Sostanzialmente lo si può utilizzare in due modi: il primo prevede di spopolare le miniere e utilizzare la forza lavoro che liberate per altro (palazzi per fare punti? armate per lanciare una guerra?); tanto avete altro per produrre risorse. Il secondo metodo consiste nel massimizzare la produzione di risorse e sfruttarla per qualche grossa costruzione in più (meraviglia). Nelle poche volte che ho visto completare due meraviglie di epoca III c'era Tesla alla guida.



Alex Randolph (Sid Meier nella prima edizione): Ciascuno dei tuoi laboratori produce una quantità di PV pari al suo livello. Ciascun laboratorio produce 1 quantitativo di scienza in meno.

Bonus sviluppo: MALUS

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

Altro leader che lavora sui laboratori, questa volta però comporta un piccolo malus nella funzione primaria dei laboratori (produrre scienza) in cambio di un cospicuo quantitativo di punti vittoria. Solitamente il leader più efficace per i punti nella terza era, quindi si può accettare la penalizzazione: se riuscite a costruire 3 Computer avrete 9 PV a turno e 12 di scienza, decisamente non male. Ovviamente se comparato a Einstein va considerato che le combo per cui funziona Einstein (First Space Flight, Impact of Technology, Impact of Science) saranno un po' più penalizzate.

Rock&troll idol (Elvis Presley nella prima edizione): Fornisce 2 facce felici in più. Uno dei tuoi migliori teatri raddoppia la sua produzione di PV.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 2/3

Se avete investito nei teatri permette di fare qualche punto in più (massimo 4, quindi non tantissimi) e fornisce due facce felici che nel fine partita aiutano sempre. Se avete tanti teatri (ma il bonus non varia) potete abbinarlo ad Hollywood.

Mahatma Gandhi: 2PV. Non potete giocare aggressioni o guerre. I vostri avversari devono pagare il doppio delle azioni militari previste per giocare guerre ed aggressioni contro di voi.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 3/3

Bonus cultura: 1/3

È il leader difensivo più efficace. Non pensate però di dormire sogni tranquilli: tante aggressioni richiedono solo 2 azioni militari, raddoppiate fanno 4 e dovete pensare che ci sarà quasi sicuramente qualcuno con 4 azioni militari a disposizione. Le guerre e le aggressioni che ne richiedono 3 per Gandhi passano a 6 ed è, effettivamente, un traguardo non per molti.

Non pensate che Gandhi sia solo per il pacifista del gruppo: può prenderlo anche il guerrafondaio se vuole usarlo dopo una guerra in cui ha decimato il suo esercito, oppure se vuole toglierlo dai giochi per aver mano libera negli attacchi.

Se effettivamente lo avete preso per difendervi quello che dovete fare è togliere le carte che offrono azioni militari agli avversari: Militar Theory, Fundamentalism, in misura minore il Comunismo; vale la pena bruciare qualche azione e farle sparire, ma giocando in 4 è difficile.

Winston Churchill: Le tecnologie militari vi costano 3 di scienza in meno. Le vostre carte Difesa valgono il doppio. Quando una guerra è dichiarata contro di voi costruire nuove unità militari costa 2 risorse in meno.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 2/3

Bonus cultura: 0

Altro leader difensivo, solitamente meno efficace di Gandhi (da notare che il gioco non offre nessun leader offensivo per la III era). Rispetto a Gandhi ha il vantaggio di potersi attivare anche quando una guerra ve l'hanno già dichiarata. Inoltre, al contrario di Gandhi, non vi sono precluse le contro-offensive.

MERAVIGLIE

Passiamo ora ad esaminare le meraviglie. Con qualche importante

eccezione, che verrà attentamente esaminata, le meraviglie hanno meno poteri speciali rispetto ai leader. Le meraviglie permettono di fare, più o meno, quello che consentono di fare gli edifici. Questo fino alle meraviglie dell'era II, le ultime meraviglie dell'era III funzionano in maniera del tutto diversa e forniscono punti vittoria al loro completamento in base alle condizioni della vostra plancia gioco.

I vantaggi/svantaggi delle meraviglie rispetto agli edifici sono presto esaminati: costruire una meraviglia comporta un investimento iniziale in azioni (sia per prendere la carta che per completare i vari step di costruzioni) e in risorse (solitamente più dispendiose dei palazzi a pari epoca). A differenza degli edifici le meraviglie non si possono migliorare e, al passare delle ere forniranno sempre lo stesso beneficio. Inoltre bisogna considerare che si può tenere solo una meraviglia in costruzione: questo può portare a qualche brutta sorpresa, o ad azzardare qualche rinuncia, nello scegliere/rifiutare di prenderne una quando ne aspettiamo un'altra più adatta alla nostra strategia.

I vantaggi sono sostanzialmente due: intanto non avete bisogno di forza lavoro per attivarla (quindi le risorse in più che richiedono sono ricompensate dal cibo che potete risparmiare). Poi c'è un altro importante vantaggio: mentre le altre costruzioni possono essere perse per effetto degli eventi, delle aggressioni, delle guerre, o anche per esplicita scelta se serve convertire la forza lavoro, per le meraviglie c'è una sola (rara) aggressione che può bloccare la costruzione (Sabotage) e un solo evento che può annullarne gli effetti (Ravages of times, colpisce un'unica meraviglia di epoca antica o I). Messe da parte questa

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



importanti eccezioni le meraviglie che prendete saranno attive sulla vostra plancia per tutta la partita.

Al pari dei leader valuteremo le meraviglie in base al loro bonus fornito per lo sviluppo, per l'aspetto politico/militare e per i punti vittoria. I numeri accanto alla meraviglia indicano, invece, le risorse e gli step necessari per costruirla, aspetto fondamentale per valutarne i benefici.

Meraviglie era antica

Piramidi (3, 2, 1): guadagnate un'azione civile.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

È l'unica meraviglia dell'antichità che non fornisce punti vittoria: quindi la più importante? Probabilmente sì e, in ogni caso, quella più versatile. Per qualsiasi strategia un'azione civile in più va sempre bene, se considerate che l'equivalente tecnologia (Code of Law) richiede 6 di scienza capite che conviene investire nelle Piramidi. A differenza delle altre meraviglie dell'Antichità questa va completata quanto prima, se la prendete è la vostra priorità nei primi turni di gioco. Diventa ancora più importante con i leader (come Aristotele) che hanno un potere attivo.

Giardini pensili (2, 2, 2): 1PV e 2 facce felici.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 2/3

Altra meraviglia ambita, le due facce felici che offre vi fa risparmiare un tempio e vi consente di investire la forza lavoro che di solito va sul tempio in qualche altra cosa. Se avete Mosè può anche essere preferita alle Piramidi. Attenzione all'evento Ravages of Times:

distrugge una meraviglia dell'antichità o della prima era. Se per molte meraviglie passa incolume, o è addirittura un evento benefico, per i Giardini Pensili perdere due facce felici nel fine partita può essere deleterio: tenetene conto.

Colosso (3, 3): 1 PV, +1 di forza militare, +1 per conquistare territori.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 2/3

Meraviglia che vi dà, oltre ai punti, un piccolo vantaggio nella forza militare e nella colonizzazione. Ad inizio partita anche un piccolo vantaggio può essere determinante, più avanti nella partita diventa poca roba. Vantaggio da considerare: è l'unica meraviglia dell'Antichità che richiede soli due step di costruzione.

Biblioteca di Alessandria (1, 2, 2, 1): 1 PV, 1 di scienza, potete conservare una carta civile ed una carta militare in più.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 2/3

Variegato bonus, da non trascurare quello sulle carte in più (anche militare). Il problema della Biblioteca di Alessandria è che è l'unica, tra le meraviglie dell'Antichità, a richiedere 4 step di costruzione. Può essere faticoso completarla, specie se avete un leader come Aristotele e Mosè che hanno un bonus attivo e consumano, solitamente, qualche azione in più.

Meraviglie era I

Basilica di San Pietro (4, 4): 2PV. Raddoppia il numero delle tue facce felici.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 2/3

Costruitela e la felicità non sarà quasi più un problema. Questo oltre ai piacevoli

due punti a turno che vi offre.

Oltre alle ovvie combo con Michelangelo (per i punti) e Giovanna d'Arco (meno incisiva, per la forza militare) non va dimenticata la possibilità di ammortizzare gli effetti delle opere che danno infelicità (Cremlino, Comunismo): per voi saranno più sopportabili degli altri, il moltiplicatore, infatti, si applica alle sole facce felici.

Taj Mahal (2, 4, 2): 3PV.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

Solo punti e per quanto detto nelle linee generali nell'era I non sono la priorità. Certo che se contate i turni e scoprite che può darvi i punti di una meraviglia di era III potete farci un pensiero, magari riuscite a completarla con qualche aiuto delle carte bonus senza svenarvi. Può valere l'eccezione, con le dovute cautele.

Università Carolina (3, 3, 3): 1PV, 2 di scienza.

Bonus sviluppo: 2/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 1/3

Tra le meraviglie dell'era I è quella che aiuta di più lo sviluppo, oltre ad un piccolo contributo in PV. Funziona sempre, se non avete preso Alchemy diventa la vostra priorità per tappare il buco della scienza, aspetto che non può essere trascurato.

Grande muraglia (2, 2, 3, 2): 1PV, 1 faccia felice. +1 di forza militare da ciascuna fanteria ed artiglieria.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 1/3

Oltre ad un PV ed una faccia felice la grande muraglia si prende principalmente per il bonus sulla forza militare. Il problema è che vi vincola ad avere fanti e artiglieria: è già difficile giostrarsi con le tattiche che si pescano, mettere un vincolo aggiuntivo non aiuta, considerando anche che le migliori tattiche militari prevedono di avere anche la Cavalleria. Per di più c'è lo "strano" aspetto che artiglierie nell'epoca I non ce ne sono. Va bene se avete una tattica come Fighting Band o



Legion: in quel caso potete puntare su una super-fanteria, può aiutarvi per un po', ma non nel fine partita.

Meraviglie era II

Torre Eiffel (3, 7, 3): 4 PV ed una faccia felice.

Bonus sviluppo: 1/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

La meraviglia dell'era II che dà più punti, un'evoluzione del Taj Mahal, con il vantaggio di capitare quando non si può più investire in punti vittoria (oltre a dare una faccia felice che al Taj Mahal manca). Anche la Torre Eiffel può raggiungere (e talvolta superare) i punti di una meraviglia di era III, se costruita con tempismo. Se non avete importanti fonti di punti alternative e qualcuno inizia a scappare può essere la scelta migliore in era II.

Cremlino (4, 4, 4): 3PV, un'azione civile ed un'azione militare in più, due facce infelici.

Bonus sviluppo: 1/3 (MALUS)

Bonus politico/militare: 1/3

Bonus cultura: 2/3

Qualcuno dice che non è un caso che le uniche opere del gioco a prevedere un malus dato da facce infelici sono il Cremlino e il Comunismo: le origini ceche di Vlaada Chvátil si fanno sentire. Il Cremlino dà ben due facce infelici che possono essere un dazio troppo duro da pagare pur con i suoi indubbi benefici: un solo punto in meno a turno rispetto alla Torre Eiffel, degnamente ricompensato da un'azione civile e una militare. Prendetelo se siete coperti sull'aspetto "felicità": un'efficace metodo è avere la basilica di San Pietro, che può bilanciare il Cremlino.

Ferrovia transcontinentale (3, 4, 5): +5

alla forza militare, la vostra migliore miniera raddoppia la produzione.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 2/3

Bonus cultura: 0

Stranamente per l'era II sono previste ben due meraviglie che non forniscono punti vittoria. Sono comunque due importanti meraviglie che, se costruite con il giusto tempismo, offrono indubbi vantaggi. La prima che vediamo è la ferrovia transcontinentale che abbina un bonus militare (il +5 alla forza è equivalente ad una truppa di III livello) con un importante bonus in sviluppo. Praticamente avrete una miniera in più, se si riesce a costruire un pozzo petrolifero si producono 10 risorse a turno, un fabbisogno adeguato al fine partita. Se avete altri mezzi per produrre punti la Ferrovia è una buona scelta. È un'ottima scelta anche per una strategia militare, dato che oltre alla forza aggiuntiva fornisce un surplus di risorse utile per armare gli eserciti.

Ocean liner service (3, 2, 2, 2, 3): Una volta a turno potete incrementare la popolazione senza usare un'azione civile e con 5 di cibo in meno.

Bonus sviluppo: 3/3

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 0

Ai fini pratici considerate che l'Ocean liner service fornisce un lavoratore gratuito (anche come azione) a turno. In

sintesi non dovrete più preoccuparvi della produzione di uno dei beni del gioco (il cibo) se non per il minimo richiesto per sfamare la vostra civiltà a fine turno. Come lato negativo c'è che la meraviglia richiede ben 5 step di costruzione, con gli annessi problemi legati al dispendio di azioni e di corruzione. Masonry/Architettura possono essere di aiuto per costruirla più in fretta. Ovviamente paga se costruita presto: è un discorso che vale per tutte le meraviglie di era II, ma con questa è emblematico. Un tipico errore consiste nel prendere una meraviglia dell'era II e trascinarla la costruzione fino a fine era III, oltre a perdere di efficacia vi preclude la possibilità di una meraviglia di era III.

Meraviglie era III

First Space Flight (3, 4, 9): Guadagnate immediatamente 1 PV per livello di ciascuna delle vostre carte tecnologia.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

Tra le meraviglie dell'era III è quella che più si adatta alle differenti strategie: se avete condotto una partita dignitosa una ventina di punti questa meraviglia ve li offre sempre e già questi possono valere l'investimento. Se vi specializzate, con i Computer e/o i leader scientifici (Newton, Einstein) è facile superare la soglia dei 30 PV e, raro ma non impossibile, superare 40 PV. In generale quella che permette di fare più punti tra le meraviglie della III era.

Fast Food chain (4, 4, 4, 4): Guadagnate immediatamente 1 PV per ogni lavoratore su edifici urbani e militari. 2 PV per ogni fattoria e miniera.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3





Anche in questo caso, al di là delle specializzazioni, va considerato che un minimo di lavoratori per i 20 PV dovrete averli. C'è un'importante eccezione da considerare: se subite una devastante Guerra Santa, o se semplicemente decimate il vostro esercito per sacrificarlo. In queste situazioni potreste essere sotto la soglia per cui conviene costruire i Fast Food.

Di contro per ottimizzare la meraviglia bisogna produrre forza lavoro a iosa: la prima opzione è avere l'Ocean linear service, che si abbina perfettamente ai Fast Food; la seconda opzione è aver conquistato un po' di colonie che rimpolpano la banca di pallini gialli; in ultima istanza anche un uso spinto di Mosè ad inizio partita può darvi il surplus di lavoratori necessario per qualche punto in più. In ogni caso, comunque, non si raggiungono i punti record del First Space Flight.

Internet (2, 3, 4, 3, 2): Guadagnate immediatamente 2 PV per livello dei vostri laboratori e delle vostre biblioteche.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

Passiamo alle meraviglie che richiedono una rigorosa strategia su specifici edifici che, se non è stata perseguita nel corso della partita, le rende inefficaci. Internet si basa su Laboratori e Biblioteche, è la meno costosa dell'epoca III (14 risorse invece di 16), aspetto che è ricompensato dai 5 step che occorrono a completarla. Al pari del First Space Flight è una meraviglia che si sposa bene con la via scientifica e i relativi leader (Einstein, Randolph, Tesla).

Hollywood (5, 6, 5): Guadagnate immediatamente 2 PV per livello dei vostri teatri e delle vostre biblioteche.

Bonus sviluppo: 0

Bonus politico/militare: 0

Bonus cultura: 3/3

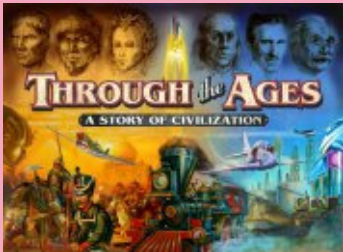
Analoga ad Internet, anche se in questo caso funziona con le biblioteche ed i teatri, se vogliamo ancora più specialistica, dato che è perfettamente possibile chiudere la partita senza aver costruito neanche una biblioteca o un teatro.

Combo possibili? Se avete puntato sui teatri potete prendere Elvis Presley, ma il leader naturale per questa meraviglia è Shakespeare (era II) che funziona sulla stessa coppia di edifici. Certo, se riuscite a costruire 3 coppie di biblioteche/teatri, conservarvi Shakespeare fino a fine partita e poi trovare anche 16 risorse per completare Hollywood siamo pronti a stupirci per quanti punti realizzate; ai vostri avversari, per correttezza, andrebbero spiegati i principi della strategia militare di TTA.

Conclusioni

Come già ampiamente spiegato leader e meraviglie non fanno da soli la partita, ma sono le carte che meglio possono delineare la vostra strategia. Saranno probabilmente queste carte a dire se siete il guerrafondaio, il colonizzatore, quello che cerca la fuga da lontano o quello che gioca di rimessa. Oltre a plasmare la vostra strategia vi aiutano a leggere, anticipare e contrastare quella dei vostri avversari. Ricordate che se un principiante considera TTA un gioco in solitario il giocatore esperto, ad un tavolo di esperti, deve obbligatoriamente imparare a leggere la partita dell'avversario e, una volta dentro il gioco, ci si accorge che gli elementi di contrasto sono molto di più di quanto possa apparire a prima vista e che,

in ultima battuta, questo meraviglioso gioco ha molto di più di quanto trattato in questa guida.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



PEPPE74



NAND



LINX



Nonostante la sua pesantezza questo gioco è un capolavoro di sintesi. In pratica trascura solo l'aspetto più perseguito dalle case editrici: l'appeal estetico. Niente tabellone, niente "oooooh". Niente miniature o meeples, niente "ooooooooh". Solo carte, carte, carte e conti complessi. Ma possiamo riuscire a finirlo in una serata e non è stato tagliato niente di ciò che rendeva grande il Civilization di Sid Mayer a cui è palesemente ispirato. Cvathil e il suo capolavoro sono per me il simbolo di come l'autore non dovrebbe piegarsi alle richieste del mercato odierno. Martire risparmiato dagli intenditori del buon gioco.

IAGO

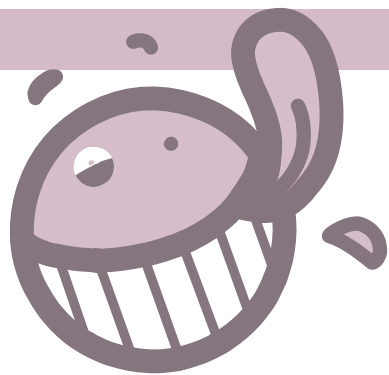


Questo è l'attuale modello di riferimento per i Civ Light e non si vede ancora nulla all'orizzonte che lo possa scalzare da questo ruolo. Top 10 Ever IMHO.

MDM



Chvátíl è un programmatore, e si vede. Il gioco è geniale, ma purtroppo la parte algoritmica tende a prendere il sopravvento sulle decisioni: passo più tempo a spostare segnalini e fare il bilancio fra faccine tristi e allegre che non a decidere del futuro della mia civiltà.



Parthenon: Rise of the Aegean

di Jason Hawkins, Andrew Park; Z-Men Games, 2005
[3-6 giocatori; 120 minuti]

Avete presente una di quelle partite a UNO™ che, per qualche strano caso del destino si rifiutano nella maniera più assoluta di finire? Una di quelle in cui tutto il tavolo vorrebbe prendere il gioco e darlo alle fiamme tranne un solo sadico giocatore che si diverte da matti a vedere gli altri soffrire e piangere e che insiste a voler vedere "quanto riusciamo a farla durare"? Una di quelle in cui, pur essendo contrario alla tua morale più profonda e a decenni di condizionamento ludico decidete di "giocare a perdere"? Bene, se avete presente tutto ciò avete presente cosa sia significato per me giocare una partita a questo gioco.

Si tratta di uno dei tanti (falliti) tentativi di mescolare la passione tedesca per i giochi deterministici con la passione americana per la casualità e la diplomazia in cui nessuna strategia seria può competere con una buona dose di "bravura" (quella con la C, per intenderci) che è persino riuscito a ottenere il premio di "Board Game of the Year" a Origins 2005 (giuro, non voglio sapere quali fossero gli altri concorrenti); il risultato è una noia assoluta e totale che può al massimo sfociare nella frustrazione e nell'ira in caso di eventi sfortunati al momento sbagliato o di gran colpi di "bravura" (sempre quella di cui sopra) da parte degli avversari.

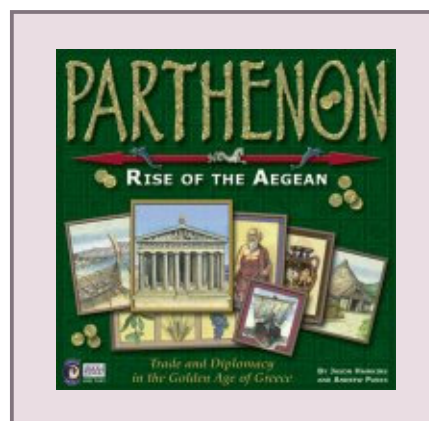
Ogni giocatore rappresenta un'isola dell'Egeo e deve sviluppare il proprio insediamento producendo e commerciando risorse con le principali città sulle coste del Mediterraneo; potrebbe essere interessante se non fosse che lo sviluppo degli insediamenti è già pianificato dagli autori (libertà di scelta per i giocatori su due sole delle 12 strutture da costruire), che le Meraviglie da costruire (unico elemento di



sostanziale diversificazione tra le isole), e quindi i poteri speciali che si possono ottenere, vengono pescate a caso, e che tutta la fase di viaggio e commercio è regolata da carte pescate casualmente dopo aver deciso di viaggiare e commerciare (e quindi con discrete possibilità di non poter svolgere le azioni che si erano pianificate); il senso di frustrazione regna sovrano.

La parte diplomatica del gioco invece è incentrata sulla figura dell'Arconte, che è eletto alla fine di ogni turno a maggioranza relativa (ogni isola ha un voto e non ne potrà mai avere di più) o, in caso di parità, sorteggiato tra quanti hanno ottenuto più voti; questi ha il potere di dirimere qualunque ordine di turno o decidere chi e quanto sarà colpito da ogni disgrazia che si dovesse verificare nel turno (ovvero ha potere di vita o di morte su tutti i giocatori); la "chicca" in tutto questo (se avessi letto prima il regolamento avrei risparmiato parecchio) è che l'Arconte eletto nell'ultimo turno di gioco ha anche il potere, in caso di parità dopo vari tie-breakers (tutti non molto funzionali, vista la quasi totale assenza di scelte nel gioco) di decidere chi sia il vincitore della partita.

I materiali sono di qualità sufficiente ma la presenza di scatola (quadrata standard) e tabellone sono pressoché inutili visto che non si tratta d'altro che di un lungo e macchinoso gioco di carte; l'esperienza di gioco, come già ampiamente detto, è stata pessima, la noia e il senso di impotenza hanno regnato sovrani per tre ore abbondanti, decisamente troppo per la mia (scarsa) tolleranza; il gioco è un canalone con pochissime possibilità di scelta, e in ogni circostanza in cui una minima scelta è possibile, l'esito di questa è sempre governato dal caso; l'unico aspetto apprezzabile di Parthenon è che mi ha insegnato a non comprare MAI più un gioco senza averne letto il regolamento o averne sperimentato una partita intera.





Civilization Light

Il sacro Graal del gioco da tavolo

Era il 1980 quando Francis Tresham (tra l'altro uno dei padri dell'epopea ludico-ferroviaria che si chiama 18xx) fece produrre dall'editore inglese Hartland Trefoil (ovvero se stesso) un nuovo gioco ambientato tra la fine dell'età della pietra e l'esplosione dell'impero romano pubblicizzato (appunto) come "Un nuovo gioco dagli autori di 1829!"; l'anno successivo, Tresham convinse la Avalon Hill a pubblicare il gioco anche negli Stati Uniti dove venne pubblicizzato come "Il gioco che comincia dove comincia la storia" e dove un giovane programmatore di belle speranze che già aveva preso spunto da 1830 per un suo precedente progetto ne trasse ispirazione (e un bel po' di idee) per un nuovo gioco per computer di discreto successo e qualche sequel, nella cui prima edizione era inserito anche un modulo d'ordine per l'acquisto del gioco da tavolo (ah, le sinergie!!!) e che centinaia di game designer avrebbero cercato, con limitato successo, di convertire in gioco da tavolo per i successivi 21 anni... il programmatore in questione, ovviamente, si chiamava Sid Meier, non era giovanissimo (aveva 37 anni) ed era già proprietario di MicroProse, ma la storia non sarebbe stata altrettanto avvincente, il gioco era "Sid Meier's Civilization" e il cerchio si chiude...

O meglio, si sarebbe chiuso se nel frattempo i gusti e le capacità di concentrazione del giocatore medio non fossero cambiati tanto che un gioco della durata di un singolo turno del vecchio Civilization di Francis Tresham ora è definito alternativamente un "giocone" o un gioco da "hard core gamers". Il risultato di questa evoluzione (o forse dovrei dire involuzione) dei giocatori sta nel fatto che negli ultimi venti e più anni "Civilization Light" è diventato il Sacro Graal del gioco, ciò che tutti gli autori e editori, grandi e piccini, sognano e tentano di creare e produrre per entrare nel Gotha del gioco da tavolo.

Civilization, e ancor più Advanced Civilization, l'espansione/evoluzione che Tresham creò alcuni anni più tardi, è un gioco lungo, complesso, macchinoso, che richiede molte ore d'impegno (almeno sei, ma il doppio non è per nulla da escludere per gruppi particolarmente nutriti e lenti) spesso quasi inutile perché dopo 6/7 turni è già chiaro chi si giocherà la vittoria, ma soprattutto chi non avrà alcuna possibilità di giocarsela; tutte queste caratteristiche lo rendono un gioco di nessun appeal per il giocatore contemporaneo che non abbia assaporato in gioventù l'ebbrezza di portare la propria civiltà al trionfo o anche solo alla fine di una partita, tant'è vero che le voci di una possibile

ristampa commerciale sono pressoché nulle nella comunità dei giocatori e l'unica possibilità attuale di ottenerlo senza aste a prezzi improponibili su eBay è quella del "Print & Play" di una splendida versione amatoriale ampliata per essere giocabile (si fa per dire) fino a 18 giocatori.

Tutte queste considerazioni portano alla ricerca del "Sacro Graal" del gioco da tavolo, la trasposizione in forma commercialmente accettabile di Civilization secondo i canoni moderni; le caratteristiche principali ricercate avrebbero dovuto essere:

- durata contenuta (entro le due ore, non oltre le 3 ore, in 4 o più giocatori)
- posizioni di partenza asimmetriche (per posizione geografica o per natura delle civiltà)
- sviluppo tecnologico strutturato (possibilmente ad albero)
- esplorazione (o almeno espansione geografica e/o quantitativa della popolazione)
- conflitti con risultati controllabili (possibilmente non deterministici ma almeno plausibili)
- gestione risorse, commercio e diplomazia (almeno due delle tre).

Un primo tentativo fu fatto dalla stessa Avalon Hill nel 1996 con Age of Renaissance, che manteneva un sistema di "albero tecnologico" ma introduceva una serie di aspetti aleatori e riusciva solo limitatamente a contenerne il tempo di gioco (comunque attorno alle 4-6 ore), accettabile forse per



l'epoca, impossibile da accettare oggi; raccapricciante poi il tentativo di Eagle Games del 2002 di produrre un gioco "licenziato" dal gioco per computer, condito da centinaia (circa 800) di miniature di plastica e che risultò bacato in mille modi, macchinoso più dell'originale e quasi altrettanto lungo.

Negli ultimi dieci anni almeno un tentativo notevole di affrontare questo tema è stato pubblicato ogni anno, spesso più d'uno, ma tutti hanno dovuto rinunciare a uno o più aspetti per poter rispondere alla richiesta primaria del mercato, la durata ridotta (massimo tollerabile due ore). Alcuni hanno deciso di ignorare le esigenze del mercato e si sono auto-relegati in una nicchia che però, in alcuni casi, non ha impedito loro di ottenere fama e gloria (leggi: discrete vendite e buone posizioni nella classifica di BGG), altri, per rientrare nelle tempistiche accettate hanno deciso di tralasciare completamente determinati aspetti, altri ancora hanno deciso di perseguire scelte radicali e ridurre la civilizzazione a uno solo degli elementi elencati in precedenza, con risultati a volte interessanti ma spesso molto distanti dall'originale.

Nella prima categoria ricadono *Through the Ages*, che probabilmente è ciò che più si è avvicinato al Sacro Graal, il cui autore Vlaada Chvatil, ha scelto di rinunciare alla parte geografica concentrandosi sullo sviluppo della civiltà da un punto di vista sociale, politico e morale, astraendo il più possibile tutto ciò che concerneva le interazioni tra civiltà diverse (guerra, diplomazia, commercio) o la stessa nuova edizione del gioco "licenziato" da Sid Meier che rimuove qualunque interazione tra i giocatori che non sia bellicosa e si focalizza sull'esplorazione, sui conflitti e lo sviluppo delle città.

Alla seconda categoria appartengono i più recenti tentativi di successo come *Eclipse* che, spostando l'ambientazione in ambito spaziale, ha rimosso quasi completamente lo sviluppo tecnologico se non per fini bellici e ha puntato tutte le sue carte sull'esplorazione e il conflitto o *Terra Mystica* che, in un'ambientazione fantasy, ha perseguito la completa assenza di conflitto conclamato e si è focalizzata (in astratto) sullo sviluppo della civiltà trasformando l'albero tecnologico in un albero di costruzioni.

Alla terza appartengono le scelte estremistiche di *Innovation*, in cui l'intero gioco è un albero tecnologico e tutto lo sviluppo della civiltà è rappresentato dalle sole tecnologie utilizzate o l'assoluta astrazione di *Tempus* che riduce il tutto alla crescita numerica della popolazione e al suo aggregarsi in strutture stabili come le città, ma è condannato all'oblio proprio per l'eccessiva astrazione delle meccaniche che si riducono a un insieme di regole "risolvibile" in modo definitivo.

Un' ultima menzione particolare per chi, come Phil Eklund ha deciso che la civiltà umana, partendo da un passato molto

più remoto degli altri esempi citati (parliamo di decine di migliaia di anni prima dell'inizio della storia), merita una simulazione approfondita e non superficiale partendo dallo sviluppo delle diverse aree cerebrali degli antenati dei primati per arrivare all'utilizzo di strumenti, alla ruota e agli albori della civiltà; una scelta che, ovviamente, lo relega nella nicchia più nascosta della nicchia dei giochi di civilizzazione.

Questi oltre trent'anni di esperienze e di tentativi mi hanno portato alla convinzione che il Sacro Graal del gioco da tavolo, come tutti i Sacri Graal che si rispettino, non esiste e non potrà mai esistere se non attraverso un supporto tecnologico che si prenda la briga di occuparsi di tutti gli aspetti di gestione del gioco e lasci ai giocatori il piacere di affrontarne il succo, e comunque, anche con tale supporto, difficilmente potrà scendere sotto le tre ore di gioco "puro".

La quantità di elementi concatenati presenti nella civiltà e nella storia della sua evoluzione è tale e tanta da non poter essere ridotta a poche meccaniche di veloce sviluppo se non a un prezzo tale da snaturarla completamente e renderla o arida o completamente ininfluenza ai fini del gioco; se si desidera provare anche solo minimamente l'ebbrezza di aver fatto nascere, fiorire e prevalere un'intera civiltà, dal fango dell'imboccatura di una caverna alle stelle, si deve anche accettare che, per farlo, sono necessarie varie (quando non molte) ore di gioco e che, anzi, parte dell'ebbrezza sta proprio nella sensazione "eroica" di aver giocato tanto a lungo.

Pensandoci bene, la brevità è proprio ciò che più si contrappone alla soddisfazione in giochi di questo genere perché, il più delle volte, porta a pensare: "Ma come, è già finito? E io che ho appena cominciato a divertirmi?"; questa sensazione è sempre più frequente man mano che i tempi di gioco vengono ridotti perché è molto più semplice sacrificare lo sviluppo del gioco piuttosto che semplificare le meccaniche per renderlo più scorrevole e quindi veloce nel suo fluire.

Più penso ai giochi che mi danno piacere e più mi rendo conto che proprio la sensazione di compiutezza alla fine della partita è ciò che li accomuna maggiormente anche quando si tratta di giochi profondamente differenti tra loro per tema, meccaniche e durata; questa stessa sensazione è parte integrante dei grandi giochi di civilizzazione che non possono prescindere da essa, ma devono saper ben bilanciare i loro elementi per far sì che la soddisfazione non si tramuti in noia per la ripetizione eccessiva e magari inutile delle stesse meccaniche oltre la soglia di tollerabilità.

Starò invecchiando ma continuo a pensare che una bella partita di dodici ore possa dare ancora molta più soddisfazione di innumerevoli partite a quei "giochini" perfettamente calibrati per una durata di quarantacinque minuti che oggi il mercato richiede e i produttori ci propinano senza nemmeno troppo affannarsi a trovare temi nuovi e ambientazioni interessanti per farceli meglio digerire.



The Great Zimbabwe

di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga; Splotter Spellen, 2012
[3-5 giocatori; 90-150 minuti]

Ambientazione improbabile per l'ultima fatica della Splotter Spellen, che torna a proporre con The Great Zimbabwe (TGZ) un gioco economico-logistico, campo in cui la piccola casa editrice olandese è un vero e proprio punto di riferimento per la ristretta platea di giocatori assidui, esperti e appassionati di calcoli e bilanci. I giocatori si calano nel ruolo di regnanti di altrettante civiltà monoteistiche basate sul commercio, nella zona del Grande Zimbabwe, nell'antica Africa. Si tratta di un gioco di "corsa", nel senso che vince il primo giocatore che, alla fine di un turno, raggiunge un determinato numero (obiettivo) di punti vittoria: la particolarità di TGZ sta nel fatto che tale valore non è fissato a priori, ma dipende dalle scelte fatte durante il gioco.

Nella scatola, di dimensioni contenute, si trova il seguente materiale, tutto sommato funzionale e con una sua estetica particolare: 11 grandi tessere quadrate, parte delle quali costituirà il tabellone, una plancia segnapunti, che tiene traccia sia dei punti accumulati (VP) che del valore che ciascun giocatore deve raggiungere (VR), segnalini in legno (per i giocatori, per indicare le risorse utilizzate, e per la valuta, che sono bovini), vari tipi di tessere (artigiani, risorse, acqua, placche regno, una per giocatore), carte (divinità, specialisti, tecnologie).

Tecnologia, logistica e religione

Il setup prevede la costruzione del tabellone, su cui sono rappresentate le risorse utilizzate dagli artigiani, gli spazi per i

templi iniziali, le caselle vuote (edificabili) e gli specchi d'acqua, su cui, come vedremo, è più facile spostarsi.

Il gioco procede a turni, suddivisi in 4 fasi:

1) La generosità dei re. Lo scopo di questa fase è quella di determinare l'ordine di gioco. Le placche di ciascun giocatore vengono disposte in ordine discendente di obiettivo (VR). In questo ordine ciascun giocatore deve fare un'offerta superiore a quella precedente, oppure andare ad occupare lo spazio disponibile più arretrato nell'ordine di gioco. L'offerta fatta viene distribuita fra le placche, nell'ordine in cui sono disposte, in modo che fra la placca che ha più "denaro" e quella che ne ha meno ci sia al massimo la differenza di una vacca. Quando tutti i giocatori hanno passato si ha il nuovo ordine di gioco, e ogni giocatore recupera i bovini presenti sulla propria placca. Si ottiene così una interessante redistribuzione della ricchezza da chi gioca per primo nel turno verso chi gioca per ultimo.

2) Religione e cultura. Questa è la fase centrale del turno, e si svolge nell'ordine

precedentemente determinato. Ciascun giocatore può fare le seguenti azioni, nella sequenza che ritiene opportuna:

- a) prendere una divinità oppure prendere uno specialista. Ogni giocatore può avere una sola divinità, mentre non ci sono limiti agli specialisti che un giocatore può controllare. Acquisire una di queste carte implica una crescita dei propri VR, e conferisce dei poteri speciali. Come vincolo aggiuntivo, un giocatore può arruolare uno specialista solo se lo può utilizzare nello stesso turno;
- b) usare gli specialisti. Il giocatore può usare una volta per turno ogni specialista che controlla, ma è obbligato ad utilizzare quello acquisito nel turno corrente. Per utilizzare uno specialista il giocatore lo paga (mettendo la valuta sulla carta) ed usufruisce dell'abilità connessa;
- c) costruire un nuovo monumento sulla plancia oppure piazzare artigiani sulla





plancia oppure innalzare i propri monumenti.

Costruire un nuovo monumento non ha costo: il giocatore può piazzare il monumento in un qualsiasi spazio libero sul tabellone che non sia adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) ad un tempio già presente sulla plancia. Un nuovo tempio fornisce un punto vittoria.

Per piazzare artigiani sulla plancia, il giocatore deve aver sviluppato le corrispondenti tecnologie: queste sono in numero limitato (2 per tipo di artigiano) e svilupparle non costa azioni, ma innalza i propri VR. Ogni tecnologia può essere sviluppata una sola volta da ciascun giocatore. Piazzare un artigiano di cui si ha la tecnologia costa denaro (pagato alla banca) e fornisce PV. Il posizionamento deve essere fatto su spazi vuoti, a distanza di tre passi (ortogonali e diagonali, gli specchi d'acqua contano come un unico spazio indipendentemente dall'estensione) da una risorsa corrispondente, utilizzabile in modo esclusivo nella categoria. Per tre delle quattro risorse esistono due livelli di artigiani, che non competono per le risorse base, e che possono fare una doppia lavorazione del prodotto (ovvero il prodotto dell'artigiano "base"

è una delle materie prime dell'artigiano "avanzato" dello stesso tipo). Con questa azione è anche possibile aggiornare il costo di ogni utilizzo dei propri artigiani che sfruttano una certa tecnologia. Il prezzo totale può essere di 1, 2 o 3 bovini, e ogni aggiornamento è possibile solo verso costi più elevati.

Con l'azione di innalzamento dei monumenti, è possibile migliorare uno o più dei propri edifici contemporaneamente: ciascuno di essi ha bisogno di tanti manufatti diversi quanti sono i suoi attuali livelli. Se sono disponibili artigiani di livello avanzato, allora i manufatti di quel tipo devono essere di livello avanzato. Produrre beni richiede denaro per pagare gli artigiani (i bovini vengono messi sulla carta tecnologia del giocatore che li controlla), l'utilizzo di risorse sul tabellone (che si esauriscono per il resto del turno), e ulteriore pagamenti alla banca se gli spostamenti fatti fare ai manufatti superano i tre passi (viene pagata una vacca alla banca per ogni "azzeramento" del conteggio, fatto in un qualsiasi monumento). I punti vittoria per l'innalzamento di ciascun tempio crescono in maniera lineare coi livelli: +2 punti per il secondo piano, +4 per il terzo, fino a +8 per il quinto (un tempio

di 5 piani vale così 21 punti).

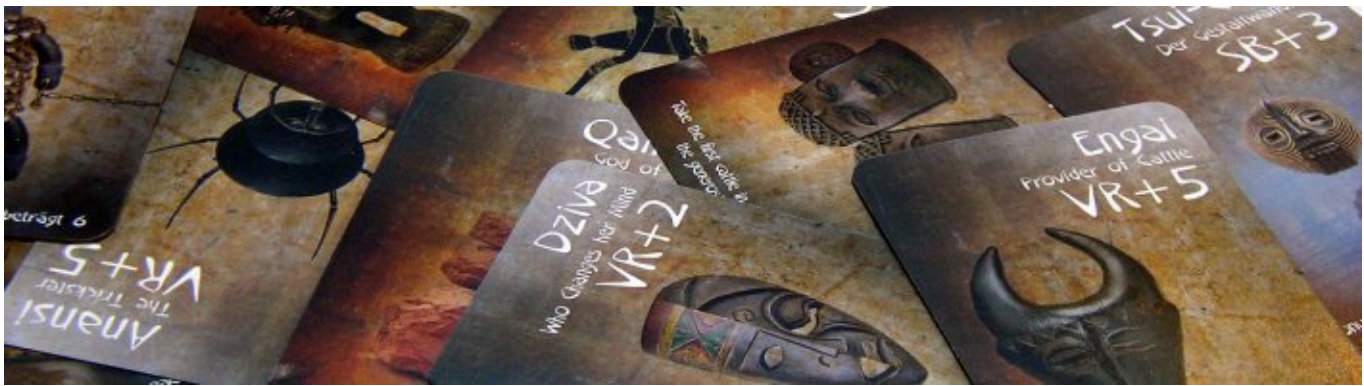
3) Rendite. Ogni giocatore riceve tutto il denaro presente sulle carte (divinità, tecnologie, specialisti) davanti a sé, e inoltre riceve denaro pari al livello più alto dei suoi templi.

4) Confronto delle mitologie. Si controlla se un giocatore ha almeno tanti PV quanto è il suo VR; egli è il vincitore. Appositi criteri di spareggio risolvono i vari possibili casi per determinare un unico vincitore. Se non c'è ancora un vincitore, tutti i segnalini esaurimento sono rimossi dalla plancia, le risorse tornano disponibili e si inizia con un nuovo turno.

Tattica ed esperienza

The Great Zimbabwe rientra nella classe dei giochi di civilizzazione privi di conflitto, con una ridotta scelta di configurabilità della propria razza. In effetti, si tratta prevalentemente di un gioco di logistica e ottimizzazione. Come è normale aspettarsi da un prodotto della Splotter, non si tratta di un gioco facilmente accessibile, sotto tutti i punti di vista: la tiratura limitata e il conseguente prezzo elevato lo rendono difficilmente reperibile (anche se adesso il mercato digitale e la decisione dell'editore di aprire un negozio online sembra aver risolto il problema), la complessità dell'impianto lo relegano ai soli giocatori assidui appassionati di giochi di trasporto e connessione. Non solo: come spesso accade in questo tipo di giochi, le meccaniche coinvolte non sono autocorrettive. Detto in altri termini, il gioco non imbriglia i giocatori con meccaniche atte a stabilizzare il gioco, bensì sono i giocatori stessi che sono chiamati a bilanciare la dicotomia





collusione/competizione. Insomma, alcune scelte dei giocatori possono rendere lo svolgimento del gioco particolarmente difficile (ricordate la spirale discendente in cui era possibile cadere in una partita di Container?). Sulle prime questo può sembrare un difetto, invece è una caratteristica che permette di amplificare la dimensione dello spazio delle decisioni del gioco.

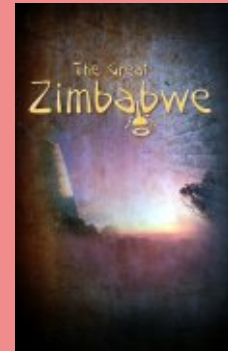
Nonostante la configurabilità della propria civiltà sia limitata, il gioco è incredibilmente sfaccettato; l'interazione fra i giocatori è fortissima, ed avviene su più livelli, a partire dall'asta per l'ordine di turno, alla lotta per il controllo dei 5 specialisti, al posizionamento sulla mappa. In effetti il gioco si incentra prevalentemente sulla reazione alle scelte degli avversari. Durante le prime partite TGZ appare come un classico gioco di motore economico, in cui costruire la propria macchina per fare soldi prima di convertirsi alla produzione dei punti vittoria: l'effetto netto è quello di cercare "combinazioni vincenti", incastri che possono sembrare imbattibili. Sotto questo punto di vista, alcune divinità e alcuni specialisti sembrano fortissimi (uno su tutti il mandriano/Herd, che permette una rendita del 50% della somma immobilizzata per il turno); le prime partite, in cui i giocatori si concentrano su se stessi e la loro macchinetta per fare soldi sono spesso brevissime (fra i 45 e i 75 minuti) e danno la falsa sensazione di aver completamente afferrato le dinamiche del gioco e di poter classificare univocamente quali siano le carte "imbattibili", situazionali o deboli.

In realtà la situazione è ben diversa (come è logico aspettarsi da un prodotto della Splotter): il gioco è incentrato sull'attrito fra i giocatori, e per questo spesso piazzare nuovi artigiani risulta più vantaggioso per gli avversari che non per sé.

Il gioco si rivela per quello che è, una vera e propria corsa, dove ogni trucco è lecito per ostacolare gli avversari. Le partite si allungano considerevolmente (fra giocatori esperti la lunghezza media si aggira fra le due ore e mezza e le tre), e anche la singola vacca pagata in più o in meno nella fase della generosità del re può diventare determinante per la vittoria. Non solo, anche situazioni apparentemente perdenti possono ribaltarsi completamente, se il giocatore svantaggiato riesce ad allungare a sufficienza la durata della partita.

La forza principale di TGZ è la sua varietà, la libertà che lascia ai giocatori, la sua spietata e necessaria interazione. Purtroppo queste sono anche le sue debolezze: il gioco è infatti per sua stessa natura opaco e fragile, il che lo rende intrinsecamente difficile da capire, rendendolo quindi non adatto ad un gioco su base occasionale o comunque non frequente. TGZ richiede dedizione e un livello di esperienza omogeneo, entrambe caratteristiche poco diffuse attualmente nel nostro hobby, dove centinaia di titoli vengono riversati ogni anno sul mercato; la classica raccomandazione "provatelo prima di acquistarlo" ha in questo caso poco senso, a meno che non lo possiate provare con lo stesso gruppo per almeno una decina di volte.

D'altro canto, per gli appassionati del genere, TGZ vale sicuramente l'esborso che richiede.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



MDM



IAGO



Poca esperienza ma la sensazione di un gioco molto interessante; lascia un vago retrogusto di sabbia ma merita la spesa e il tempo necessario.

PEPPE74



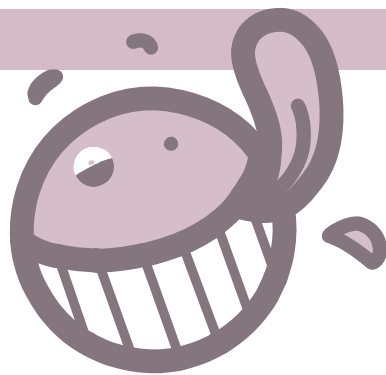
Non sarà il più bello tra i giochi della Splotter Splenden, ma è quello che giocherò sicuramente di più, e non è un elemento da poco.

Tesissima l'interazione che si crea tra i giocatori, pur essendo un gioco che non prevede il conflitto, bellissima la varietà di strategie attuabili con i vari dei/artigiani. Per me il miglior gioco dell'anno (anche rispetto a Terra Mystica, per quanto mi riguarda).

FAB!O



Essenzialità e profondità disarmanti in una miscela di grande effetto. Sorprendentemente breve, concetti innovativi, squisita e complessa interazione. Alta rigiocabilità. Sostanzioso e superbo. Caro.



Nieuw Amsterdam

di Jeffrey D. Allers; White Goblin Games, 2012

[2-5 giocatori; 60-120 minuti]

Ho aperto la scatola di Nieuw Amsterdam (NA) e quello che mi son trovato davanti è una rarità: un gioco che contiene a malapena i suoi componenti senza sprecare spazio: fa già simpatia. A parte il cartonato dalla grafica essenziale e funzionale, vi sono componenti per giocare da 2 a 5 giocatori con 25 grosse case di legno a testa, dei cubetti neri – beni di commercio – e prismi ottagonali come barili di mais. NA è un gestionale, i tipi di beni trattati sono 5: oltre ai due precedentemente citati ci sono soldi, legno e pelli.

Il gioco dura 6 turni divisi in tre fasi: asta del pacchetto di azioni da eseguire contestualmente all'ordine di gioco, esecuzione di queste azioni e rendite.

L'asta è il momento di più forte interazione tra i giocatori, a giro secco, con due caratteristiche accattivanti: la prima di porre in asta non solo un set di azioni tra i 5 disponibili ma anche l'ordine di gioco di chi la chiama, l'altra di essere pagata con qualunque combinazione di beni, mettendo i giocatori davanti ad una scelta che impatta in maniera significativa sulla successiva pianificazione del turno.

La fase di esecuzione delle azioni come prevedibile è il cuore del gioco: qui i giocatori eseguono in ordini azioni "standard", cioè quelle aggiudicate in precedenza divise in città, territorio e commercio e una azione speciale per ciascuna di queste sottofasi. Le azioni standard sono focalizzate su un singolo processo: le azioni di città mettono case nella nascente NA o assegnano punti per le maggioranze di quartiere; in maniera secondaria pongono attriti in soldi all'uso delle 6 azioni speciali (associate a ciascuno di tali quartieri) e generano una rendita in denaro. Le azioni di territorio assegnano

territori strappati ai nativi indiani e ne garantiscono lo sfruttamento disboscandole, quindi ottenendo legno ed una rendita di grano. Come effetto secondario, lo sfruttamento delle terre sposta i nativi sempre più a monte del fiume Hudson e crea un attrito in grano a chi vuole con loro commerciare le pelli, protagoniste del prossimo ed ultimo set di azioni: quelle di commercio. Qui si scambiano beni con pelli o si vendono pelli sulle navi che danno soldi e una rendita di questi stessi beni. La vendita dà punti vittoria con una piccola variabilità data dai tipi differenti di pelli vendute: più tipi daranno meno punti; questo rende più o meno interessanti i tre differenti mercati dove acquistare le pelli. Ad amalgamare e completare il tutto vi sono le azioni "speciali": due conversioni soldi con legno e soldi con grano, una per il completamento della colonizzazione dei terreni per consentirne lo sfruttamento, una per estendere il limite di stoccaggio dei beni di commercio (unico bene limitato), una per spostare il punto di commercio con i nativi (riduzione e creazioni di attriti in grano rispetto agli altri giocatori) e una, forse la più critica, che converte soldi e beni in pelli scelte a caso. Segue la fase di rendite e pagamenti.



Chi da tempo gioca ed è "fan" degli eurogames potrebbe da questa descrizione legittimamente pensare che ci si trovi davanti al solito gestionale. Vero, NA non introduce elementi di particolare originalità, però è ben amalgamato, discretamente ambientato, ben funzionante ed elegante. Un paio di peccatucci a mio avviso ce li ha però: la pesca casuale delle pelli data dal mercato nero può rivelarsi, quando i giocatori sono esperti, determinante per il risultato finale, poi vi è una certa ripetitività non scongiurata dal caso chiuso di carte territorio, navi, pelli e azioni ed infine la non perfetta scalabilità per la quale il gioco è decisamente più competitivo ed intrigante in 5 o 4 giocatori.





di Mauro "MDM" Di Marco

Locomotive Werks

di Dieter Danziger; Queen Games, Winsome Games, 2002
[3-5 giocatori; 120 minuti]



Arrivata un poco in ritardo per "colpa" delle promesse fatte ai finanziatori su Kickstarter, questa ristampa dell'omonimo titolo del 2002 rinnova la collaborazione fra Queen e Winsome per la diffusione dei giochi ferroviari "veloci".

Come è classico per la Queen, i materiali sono ricchi, non perfettamente funzionali (in particolare i segnalini produzione) e contenuti in una scatola fin troppo grande.

Il gioco distilla il meccanismo di ricerca e sviluppo, commercializzazione e successiva obsolescenza di 4 modelli di locomotive, che vedono la loro maturazione su varie generazioni. Si tratta di un gioco "di corsa": il primo giocatore che arriva ad avere 300 talleri alla fine del turno è il vincitore.

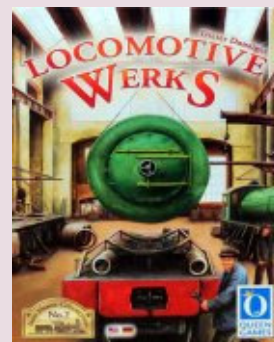
La struttura del turno è abbastanza semplice: prima i giocatori decidono se investire nello sviluppo di nuovi modelli di locomotive da loro non commercializzati. I nuovi modelli diventano disponibili uno alla volta, non appena il precedente entra in produzione. Quindi, ogni giocatore aggiorna le proprie capacità produttive, per ciascuno dei suoi modelli, acquistando nuova forza lavoro o "trasferendola" (pagando solo la differenza) da modelli più vecchi a modelli più aggiornati. Segue la fase di vendita, dove i giocatori cercano di soddisfare le richieste del mercato, determinate dal valore di dadi (che modellano le richieste del mercato) associati a ciascun modello: questa fase si svolge in modo "automatico", conseguenza delle scelte effettuate nella prima parte del turno. Dopo la fase

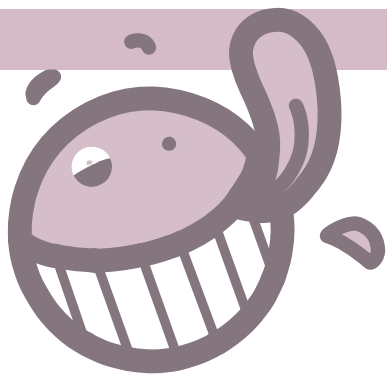
di pagamento delle tasse (il 10% del totale posseduto), l'aggiornamento dell'ordine di turno in base alle proprie ricchezze (il giocatore più povero gioca per primo) e il controllo delle condizioni di fine gioco, il mercato viene aggiornato: il numero di richieste (dadi) viene modificato in base alla compresenza di modelli dello stesso tipo ma di generazioni diverse (i modelli più vecchi perdono dadi-richiesta a favore dei modelli nuovi, fino alla scomparsa della richiesta). Infine tutti i dadi associati a richieste soddisfatte vengono rilanciati per determinare i bisogni del mercato per il turno successivo.

Benché sia strutturalmente molto semplice, e indubbiamente fortemente regolato dal lancio dei dadi che modellano le richieste, Locomotive Werks offre ampio spazio a tattiche attente e brillanti: uno dei centri del gioco è proprio la determinazione dell'ordine di gioco, che può essere manipolata attraverso la fase di aggiornamento della propria produzione. Infatti, essere primi di turno (avere quindi meno soldi), permette di soddisfare le commesse più

ricche, mentre rende difficile il salto tecnologico verso modelli più avanzati. Essere in fondo al turno comporta più scelta sui modelli ma meno rendite, a meno di non essere i soli (o quasi) a produrre quel tipo di locomotiva!

Dato l'intrinseco meccanismo di recupero sul primo dato dall'ordine di gioco, diventa fondamentale capire quando il gioco si avvicina alla fine, per essere al posto giusto (nell'ordine di turno) al momento giusto... conclusione che dipende fortemente dalle scelte degli avversari.





Noblemen

di Dwight Sullivan; Pegasus Spiele, Tasty Minstrel Games, 2012
[3-5 giocatori; 90 minuti]

Ambientato nella Inghilterra elisabettiana, Noblemen, ci cala nelle vesti di aristocratici britannici che cercano di accrescere il prestigio della propria casata. L'autore del gioco è Dwight Sullivan e nel 2009 aveva vinto il concorso Hippodice ed è stato pubblicato nel 2012 a cura della Pegasus Spiele.

Il gioco si svolge nell'arco di tre decenni. Durante il proprio turno ciascun giocatore esegue una delle azioni disponibili e se il giocatore di turno è in possesso del favore della regina, il segnatempo viene fatto avanzare di uno spazio. Se lo spazio occupato è contraddistinto da una maschera, viene effettuato un ballo in maschera dove la Regina conferisce ai giocatori titoli nobiliari in funzione del prestigio ottenuto. I titoli nobiliari ottenuti conferiscono punti vittoria e sconti per la costruzione degli edifici. L'ultimo spazio del circuito è contraddistinto da un edificio: viene effettuata una valutazione delle costruzioni. Quando il segnatempo ha compiuto un intero giro, un decennio finisce; si piazzano le nuove costruzioni che potranno essere costruite ed un nuovo decennio inizia.

Alla fine del terzo ed ultimo decennio il giocatore con più punti vittoria è il vincitore del gioco.

Ci sono 7 azioni possibili a disposizione dei giocatori di cui due effettuabili solo una volta per decennio, ma le due principali sono quella di espandere la propria tenuta giocando tre tessere tra quelle a disposizione e l'azione di costruzione dove si potrà erigere uno dei quattro tipi di edifici a disposizione nel gioco.

La prima azione è quella che permette di costruire il motore economico del gioco:

- i campi ci fanno ottenere denari,
- i boschi ci fanno pescare nuove tessere,
- le fontane accrescono il nostro prestigio per i balli in maschera,

- i prati permettono di costruirci sopra un edificio.

Quando riusciamo a piazzare 4 tessere di uno stesso tipo nella nostra tenuta otteniamo un bonus ulteriore di 2 denari se costruiamo una fattoria, oppure 2 tessere extra se otteniamo una foresta, e, se completiamo un giardino otteniamo il favore della regina.

Per quanto riguarda gli edifici abbiamo:

Castelli che ci danno punti vittoria e la possibilità di piazzare uno dei nostri armigeri nella tenuta di un altro giocatore.

Palazzi che sostituiscono i castelli già edificati e che danno punti vittoria e punti prestigio durante il ballo in maschera e ci fanno guadagnare il favore della Regina.

Chiese che permettono di pescare una carta scandalo e conferiscono ulteriori punti vittoria ai castelli/palazzi adiacenti.

Follie: Stravaganze architettoniche molto costose, ma che offrono molti punti vittoria specialmente per chi prima le costruisce.

Come è intuibile il favore della Regina passerà di mano assai frequentemente e questo ridurrà la durata del gioco anche in maniera considerevole specialmente nell'ultimo decennio. Spesso e volentieri un turno di gioco in meno compromette la nostra pianificazione per cui la scelta del tempo deve essere ben ponderata.

Definire Noblemen un gioco di piazzamento tessere è assai riduttivo poiché le tessere sono lo strumento per sviluppare denaro e prestigio, ma i punti si fanno con le costruzioni. Inoltre non bisogna trascurare il prestigio per i balli in maschera perché un Duca può incassare 7 punti vittoria per ballo in maschera (e ce ne sono 6 durante il gioco). La scelta del tempo ed il controllo degli avversari sono la chiave per giocare Noblemen al meglio.



L'alea è presente nel gioco specialmente nella pesca delle nuove tessere, e delle carte scandalo, tuttavia questa non inficia il gioco poiché sono possibili strategie alternative in grado di adattarsi alle tessere pescate.

Per quanto riguarda la scalabilità trovo che il gioco dia il meglio di sé con 4-5 giocatori. Abbiamo giocato anche in 3 e ho trovato che spesso facevamo la stessa mossa senza differenziare le possibili strategie. Solo in seguito, nel mid-game, e in funzione delle tessere giocate le scelte si sono differenziate ed il gioco è diventato più vario.

Per quanto riguarda la durata 90 minuti sono sufficienti per una partita con 5 giocatori e i tempi morti tra un turno e l'altro sono abbastanza ridotti.

Noblemen è un bel gioco che come Village è uscito in sordina poco dopo Essen e al quale auguro il successo che il suo illustre predecessore ha meritato nello scorso anno.





di Mauro "MDM" Di Marco

Yedo

di Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke; Eggertspiele, Pegasus Spiele, 2012
[2-5 giocatori; 120-180 minuti]



Yedo catapulta i giocatori nel Giappone feudale, nel ruolo di capo clan alla ricerca di potere, fama e influenza sullo Shogun Hidetada Tokugawa.

I materiali (prevalentemente cartotecnica) sono abbondanti e di buona qualità: un tabellone riccamente illustrato (ma non particolarmente leggibile), plance personali, svariati mazzi di carte (di due formati diversi), tessere di cartone e segnalini di legno per i giocatori.

Il gioco si sviluppa su undici turni, ciascuno con una struttura piuttosto articolata.

Dopo una rapido aggiornamento del tabellone, c'è una fase d'asta (a giro singolo) dove ogni giocatore può aggiudicarsi un solo oggetto per turno e ciascun oggetto può essere messo all'asta una sola volta. La scelta è molto ampia: carte azione (che permettono di modificare le regole a proprio favore), carte bonus (usate a fine gioco), armi, missioni (il cuore del gioco), lavoratori aggiuntivi, geishe e edifici da anettere alla propria plancia sono gli oggetti del contendere.

Segue una fase eventi, in cui viene messo in atto un evento casuale; alcune carte azione permettono di interferire con questa fase. Segue una fase di piazzamento, in cui a turno i giocatori posizionano i propri lavoratori nei posti disponibili negli otto quartieri sul tabellone, oppure negli edifici sulla propria plancia. Durante la fase di ronda viene mossa la guardia cittadina da un quartiere al successivo: svariate carte azione permettono di modificarne il movimento. I lavoratori presenti nel quartiere della guardia (che non siano protetti da apposite carte azione) vengono arrestati e rimessi nella riserva generale. La



successiva fase di commercio permette, a giocatori che hanno almeno un lavoratore in alcuni quartieri, di scambiarsi beni, soldi e carte. Conclude il turno la fase azioni, dove i propri lavoratori vengono ritirati per ottenere uno di due possibili effetti: utilizzare una delle abilità del quartiere/edificio in cui si trovano, oppure completare una delle missioni. Le missioni (disponibili in 4 difficoltà diverse) sono la fonte principale di denaro e punti vittoria e richiedono il soddisfacimento simultaneo di più condizioni per essere completate: ad esempio la presenza in uno o più quartieri dei propri lavoratori, il possesso di alcune armi, geishe o edifici sulla propria plancia, la restituzione di somme di denaro.

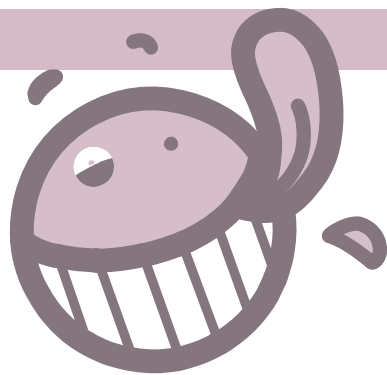
Alla fine dell'undicesimo turno, vengono assegnati i punti delle carte bonus, e si determina il vincitore.

Yedo è un gioco molto articolato, che ricorda il classico The Princes of Florence di W. Kramer e R. Ulrich, a cui è stata aggiunta una buona dose di casualità e soprattutto di interazione fra giocatori, con fase di piazzamento lavoratori e le carte azione. Queste, assieme agli eventi e all'abile strutturazione dei requisiti delle missioni rende il gioco piacevolmente ambientato. Sono disponibili due set di

eventi ed azioni, uno con effetti più moderati (adatto ai giocatori che non amano un intervento deciso della casualità), e l'altro più legato alla pesca delle carte. Si tratta quindi di una ibridazione, con meccaniche tipicamente german ma molta attenzione alla coerenza fra tema e meccaniche.

Il maggior difetto di Yedo è la sua lunghezza, che si aggira intorno ai 40 minuti per giocatore: 11 turni sono tanti, considerando anche che il gioco entra a regime fra il quinto e il settimo turno. Probabilmente un paio di turni in meno non avrebbero modificato sostanzialmente le scelte tattiche e strategiche, ma avrebbero ricondotto la durata della partita sotto le due ore e mezzo, anche con 5 giocatori.





Escape: The Curse of the Temple

di Kristian Amundsen Østby; Queen Games, 2012
[1-5 giocatori; 10 minuti]

Escape, novità di Essen dello scorso Ottobre, è un cooperativo in tempo reale che si gioca in esattamente 10 minuti, scanditi da una traccia musicale registrata su un CD incluso nella scatola.

I giocatori, da uno a cinque, in modo frenetico ma ragionato devono riuscire, tutti, a fuggire da un tempio maledetto che sta per crollare sulle loro teste entro il tempo concesso.

Un mazzo di tessere quadrate, le stanze del tempio, è posto coperto vicino alla tessera di partenza alla quale vengono affiancate le prime due tessere pescate dal mazzo e sulla quale si piazzano le pedine dei giocatori. La tessera dell'uscita è mescolata con le ultime quattro tessere in fondo al mazzo. Tutto è pronto per far partire la musica.

In Escape si tirano dadi, lo si fa continuamente e contemporaneamente senza turni di gioco da rispettare. Ogni giocatore ne ha cinque a disposizione, tutti uguali; sulle loro facce: due esploratori, una chiave, una torcia, una maschera nera ed una maschera dorata.

Al via i giocatori, la cui pedina è sulla casella di partenza cominciano a tirare i propri dadi con due scopi principali:

- muoversi tra le stanze del tempio,
- aggiungere nuove stanze.

Il costo per entrare in una stanza, due simboli, è riportato sulla tessera. Può essere una coppia di esploratori, un esploratore ed una chiave o un esploratore ed una torcia. Per entrare il giocatore deve aver tirato quei due simboli. Se la tessera occupata ha porte ancora inutilizzate è possibile aggiungere una nuova tessera tirando due esploratori.

In alcune stanze è possibile depositare gemme, per farlo è necessario tirare chiavi o fiaccole. A seconda della stanza saranno necessari quattro simboli uguali per piazzare



una gemma, sette uguali per due gemme o dieci per tre gemme. Questa azione, è intuibile, può essere fatta cooperando tra giocatori purché siano nella stessa stanza.

Il giocatore, durante i lanci dei dadi può decidere di trattenere quanti risultati vuole per usarli nelle mosse successive e ritirarli poi a sua discrezione. Tutto questo rispettando due condizioni:

- i dadi utilizzati per un'azione devono sempre essere ritirati
- i dadi che mostrano la maschera maledetta non possono più essere ritirati

Ogni maschera d'oro tirata permette di rimettere in gioco due maschere nere.

Per uscire, raggiunta la tessera dell'uscita sul fondo del mazzo, bisogna tirare, questa volta in totale autonomia, un numero di chiavi pari al numero di gemme rimaste fuori dal tabellone più una, da qui l'importanza di mettere in gioco il maggior numero di gemme prima della fine.

A rendere tutto ancora più complicato un primo gong a circa 3 minuti dall'inizio della partita ed un secondo a circa 6 che obbligano i giocatori a tornare temporaneamente alla tessera di partenza pena la perdita di un dado.

Acquisita una buona dimestichezza con le dinamiche del gioco è obbligatorio passare

alla variante che introduce nuovi tesori e maledizioni tra le più bizzarre, dall'impossibilità di parlare a giocare con una mano sulla fronte fino a quando la maledizione non viene annullata (con un tiro di dadi ad hoc, ovviamente).

Sembra banale ed in effetti lo è ma non ci si salva senza un buon coordinamento. L'affiatamento è indispensabile tra i giocatori soprattutto quando ci si trova lontani dal gruppo e con un poker di maschere nere.

Escape: The Curse of the Temple è semplice e caotico ma estremamente divertente anche per via dell'atmosfera creata dalla traccia audio.

Chiariamoci, non c'è nulla di strategico ma il suo ritmo saprà sciogliere anche i cuori dei giocatori più duri e puri. Garantito.





di Mauro "MDM" Di Marco

Tahiti

di David E. Whitcher; Minion Games, 2012
[2-4 giocatori; 60 minuti]



Siete pronti ad esplorare l'arcipelago delle Isole del Vento, alla ricerca del cibo per la vostra tribù, visto che quello su Tahiti non è più sufficiente a sfamare la popolazione?

Tahiti è un gioco di esplorazione, logistica, collezione e gestione del rischio. Nella piccola scatola i bei materiali entrano a fatica: tessere esagonali che realizzano la plancia modulare, cubetti di legno (e un bel sacchetto) per le merci (4 tipi di coltivazioni più il pesce), tessere "esaurimento", plance personali e segnalini canoa per ogni giocatore, un segnalino Haumea (dea della fertilità).

Dopo il rapido setup, in cui i giocatori ricevono la plancia personale, una tessera bonus, e viene preparata la plancia iniziale (7 tessere, mentre le altre sono divise in due pile a faccia scoperta), il gioco si sviluppa su un numero intero di turni, che hanno la seguente struttura:

1) Esplorazione. Il segnalino Haumea viene spostato su una tessera che appartenga al bordo della mappa. Una nuova isola, presa da una delle due pile, viene posizionata adiacente alla tessera che contiene Haumea e ad un'altra tessera. Ogni isola ha spazio per due cubetti di coltivazioni, ed è circondata su due lati dalla barriera corallina. Appena entrambe le pile sono esaurite, Haumea viene rimossa dalla plancia e la fase di Esplorazione viene omessa.

2) Crescita. Se Haumea è in gioco, il giocatore pesca tre cubi dal sacchetto, altrimenti ne pesca due. Mette tali cubi su spazi di produzione vuoti compatibili. I cubetti non piazzati tornano nel sacchetto.



3) Azioni. In base alla quantità di merci presenti sulla canoa, il giocatore ha da uno a quattro punti azione, che può spendere per:

- spostare di un esagono la canoa (per ogni barriera corallina che attraversa c'è il rischio di perdere un bene, se un cubo estratto a caso è uguale ad uno trasportato);
- caricare un bene sulla canoa da un'isola in cui essa si trova;
- scaricare tutti i beni dalla canoa alla propria plancia personale (se la canoa è sull'isola di partenza);
- pescare (estrarre cubetti dal sacchetto, e prenderne uno bianco, se estratto).

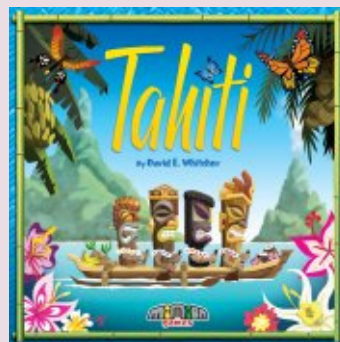
La capacità di azioni varia dinamicamente nel turno: scaricare la canoa aumenta le azioni, caricarla le diminuisce (anche durante lo stesso turno!).

4) Svuotamento. Se Haumea non è più sulla plancia, il giocatore sceglie una delle isole prive di beni e la copre con un segnalino "svuotamento": nessun bene potrà essere

più prodotto su di essa. Alcuni segnalini svuotamento rendono più pescosa la tessera (vengono estratti più cubetti con l'azione pesca).

Non appena restano solo 5 isole non coperte il gioco entra nell'ultimo round. Le canoe cariche vengono svuotate sulla propria plancia, ed ogni giocatore riceve punti vittoria per i beni portati sull'isola, più altri se ha raccolto la maggioranza di cubi nei beni indicati sulla tessera bonus, e ulteriori punti per set completi di 5 beni diversi.

Tahiti si propone come titolo introduttivo nel genere dei giochi di esplorazione e logistica. La gestione della parte casuale è ben strutturata (sia in fase di esplorazione che di approvvigionamento), anche se il cuore del gioco è incentrato sulla collezione e la gestione del rischio (percorrere vie brevi e rischiare di perdere il carico o impiegare più tempo per riconsegnare la merce?). La durata è appropriata al tipo di gioco, anche se i giocatori possono allungarla arbitrariamente con le loro scelte. Quest'ultimo fatto, insieme alla semplicità delle decisioni e ad una certa loro ripetitività, lo rende probabilmente inadatto ai giocatori assidui; il suo pubblico ideale è costituito da famiglie e giocatori occasionali.

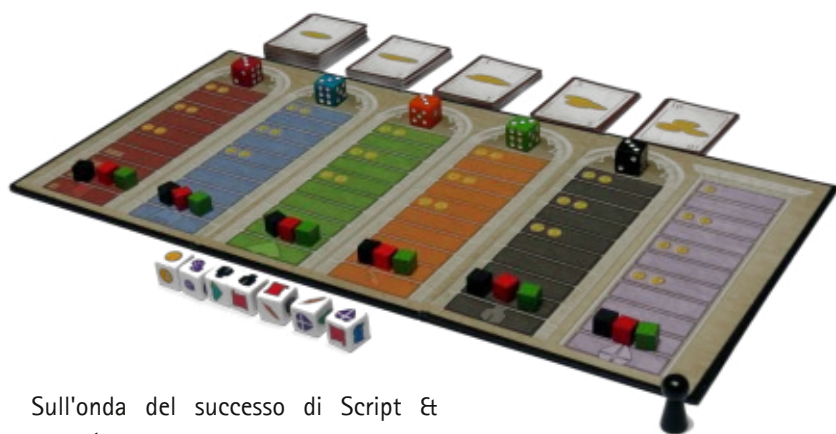




di Mauro "MDM" Di Marco

Scripts & Scribes: The Dice Game

di Steve Finn; Doctor Finn's Games, 2012
[2-5 giocatori; 30 minuti]



Sull'onda del successo di Script & Scribes (gioco di carte ed aste -più noto al grande pubblico col nome Biblios-famoso per utilizzare dadi come segnapunti e non come fonte di numeri casuali), Steve Finn ritorna alla stessa ambientazione, con un filler che utilizza almeno una parte dei dadi della scatola nel modo "naturale".

I materiali sono funzionali: un piccolo tabellone (simile a quello di Medici, su cui sono disegnate 6 diverse scale - 5 delle quali a valore variabile e una a valore fisso), cubetti di legno, piccole carte denaro (in 5 diverse pezzature) e 12 dadi: 5 normali, per tenere traccia dei 5 beni variabili, e 7 dadi speciali, cuore del gioco.

Scopo del gioco è quello di aver accumulato la maggior quantità di denaro quando una delle condizioni di fine gioco determina la conclusione della partita.

Il gioco si sviluppa a turni, con il "giocatore attivo" che cambia in senso orario: egli è il responsabile del lancio dei 7 dadi speciali. Uno di questi (il dado "denaro") indica il tipo di turno che verrà giocato: normale o speciale. Nel turno normale ogni giocatore in senso orario sceglie un gruppo di dadi con lo stesso risultato e ne applica l'effetto. Se

il simbolo scelto è una risorsa, il giocatore avanza sulla rispettiva scala di tanti passi quanti sono i dadi scelti; su ciascuna scala ci sono dei traguardi che forniscono denaro ai primi due giocatori che li raggiungono. Se il simbolo scelto è il denaro, il giocatore prende dalla riserva la somma indicata. Se sono indicati dei modificatori, egli cambia il valore di una o più scale, come indicato dal dado. Una delle facce del dado denaro permette al giocatore attivo di rilanciare (a pagamento) i dadi risorsa, anche più volte.

Se il turno è speciale, allora avviene un'asta, che può attribuire beni o denaro (a seconda del simbolo indicato dal dado denaro). Nel primo caso il vincitore utilizza tutti gli altri dadi del lancio (e il giocatore attivo non cambia). L'asta viene fatta mettendo coperte le carte denaro che si intendono giocare. Quando tutti passano, chi ha giocato la somma più alta rimette i suoi soldi nella riserva ed esegue tutte le azioni indicate dai dadi.

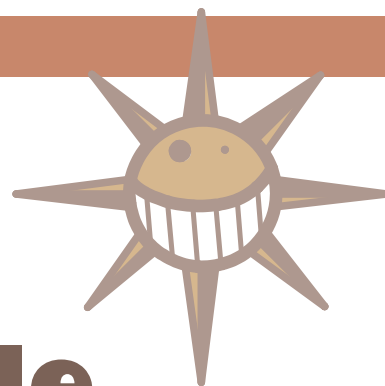
Il secondo tipo di asta è invece al ribasso, e permette di ottenere oro rimuovendo dal gioco uno dei propri

cubetti da una delle scale sul tabellone. Quindi il turno prosegue normalmente con la scelta dei gruppi di dadi a partire dal giocatore attivo.

Quando una delle tre condizioni di fine partita si verifica i giocatori che si trovano nelle prime due posizioni di ciascuna delle scale ricevono un bonus in denaro pari a tre volte (il primo) e una volta (il secondo) il valore corrente della risorsa, come indicato dal dado.

S&S:DG è un gioco veloce, ma non privo di scelte interessanti. Pur avendo la stessa ambientazione del suo predecessore, se ne allontana sia come meccaniche che come obiettivi. Come gioco di dadi, un pregio notevole è quello di allontanarsi dal classico modello dello Yahtzee (con l'annessa possibilità di rilanciare i propri dadi fino a tre volte, che è alla base della maggior parte dei "nuovi" giochi di dadi, come Roll through the Ages, Saint Malo o Catan Dice Game) pur mantenendo un ritmo di turno rapido e vivace, ed una complessità delle regole non troppo elevata. Se siete degli appassionati del genere (dadi, collezione, aste), vale la pena provarlo: per me è stata una piacevole sorpresa, anche paragonandolo a più blasonati concorrenti.





Conosciamo la Ludoteca Ideale

Approfittiamo della disponibilità dei "gestori" della Ludoteca ideale per scambiare quattro chiacchiere con loro e far conoscere meglio l'iniziativa ai nostri lettori.

Mauro "MDM" Di Marco

[ILSA] Cari amici, com'è nato il progetto Ludoteca Ideale (LI)? Qual è il suo scopo?

La Ludoteca Ideale nasce nel 2006 come progetto congiunto del Club TreEmme e de La Tana dei Goblin e nel 2008, a PLAY, ha assunto quella che è la formula attuale con il passaggio della gestione alla Tana dei Goblin di Treviso.

Lo scopo primario di questa iniziativa è di produrre una lista di giochi ritenuti significativi ed interessanti, tra quelli di recente pubblicazione in lingua Italiana, promuovendoli sul campo ed online. Lo scopo secondario, ugualmente rilevante, è l'istituzione di una Ludoteca Ideale Itinerante da utilizzare nelle manifestazioni italiane di massima rilevanza per promuovere sul campo i giochi selezionati.

Quest'anno per la prima volta, l'evento è stato suddiviso in due sezioni: "giochi da tavolo per bambini" e "giochi da tavolo" nominandoli, rispettivamente, Ludoteca Ideale Kids e Ludoteca Ideale.

Ricordo che la Ludoteca Ideale non si vuole configurare come un premio ad un singolo titolo, ma si propone di identificare ogni anno dei giochi considerati

"interessanti" allo scopo di fungere da guida ai giocatori, alle ludoteche e ai negozianti. Al momento riteniamo che una selezione di 10 giochi Ludoteca Ideale e 3 giochi Ludoteca Ideale Kids (4 per ex-aequo quest'anno) sia sufficientemente ampia da poter includere le produzioni degne d'interesse, ma al tempo stesso sufficientemente ristretta da permettere una promozione mirata e accurata dei prodotti selezionati.

[ILSA] Quali sono stati i titoli ammessi alla valutazione quest'anno? Quali sono i criteri per l'ammissione?

Più che rispondere su quali siano stati i titoli ammessi, dico che ne sono stati presentati più di novanta!

Il criterio di ammissione è semplice: concorrono alla selezione i giochi in lingua italiana (siano essi nuove produzioni o edizioni di giochi precedentemente non disponibili nel nostro idioma) prodotti nell'anno precedente – dal primo gennaio al trentun dicembre.

È interesse nostro che gli editori svolgano un ruolo attivo nella segnalazione e selezione dei loro titoli infatti concorrono solo i titoli che gli editori stessi ci segnalano in maniera ufficiale ritenendoli idonei/interessanti. Alcuni editori, occorre dirlo, non hanno ritenuto interessante segnalare alcun titolo negli anni passati e per la selezione 2012.

[ILSA] Com'è strutturato il meccanismo di selezione finale?

Quest'anno abbiamo voluto coinvolgere tutte le associazioni ludiche italiane. I vari associati hanno espresso le loro preferenze indicando fino a 5 giochi che ritenevano più significativi ed interessanti per la sezione Ludoteca Ideale, e fino a 2 giochi per la sezione Ludoteca Ideale Kids.

Abbiamo raccolto, in totale, quasi 2500 preferenze!

Alla chiusura delle votazioni è stata stilata la lista complessiva dei giochi più votati, in ordine alfabetico. Fin dalla prima edizione abbiamo scelto di non divulgare pubblicamente informazioni o dettagli relativi ai voti ottenuti dai singoli giochi o alla loro posizione in questa classifica, poiché, come già detto, il nostro obiettivo non



è segnalare un gioco più o meno meritevole di altri bensì indicare un "pool" di titoli considerati di valore.

[ILSA] Che valore ha il voto popolare? Come si compone con il voto della giuria esperti?

Il voto popolare e il voto dei giurati vengono sommati per ottenere la votazione finale.

I giurati all'atto di esprimere le loro preferenze non sanno gli esiti del voto popolare che globalmente come "peso" equivale al 50% del totale. Si compone così una giuria di circa venti elementi: dieci dati dal voto popolare e dieci esperti. Chi siano i 10 "personaggi famosi" di quest'anno lo potete scoprire sul nostro sito www.ludotecaideale.it.

Fatta la somma dei voti, partendo dai due elenchi generali in ordine di preferenze, abbiamo selezionato i 10 giochi che sono entrati a far parte della sezione Ludoteca Ideale, e i primi 3 (che per quest'anno son diventati 4 con un ex-aequo) della sezione Ludoteca Ideale Kids.

Le due liste sono state divulgate con i titoli in ordine alfabetico senza rendere noti i dettagli sulla posizione e il punteggio dei singoli giochi (per i motivi che ho detto prima).

[ILSA] Attraverso quali canali intendete pubblicizzare la LI e i suoi titoli?

Le attività di promozione sono fondamentalmente due: online e "sul campo".

L'attività online si costituisce nella realizzazione del sito della Ludoteca Ideale e della promozione e divulgazione della lista dei giochi selezionati tramite tutti i canali telematici disponibili: newsgroup, mailing list e siti web (anche internazionali).

Sul sito ufficiale è stata inserita la lista completa dei giochi selezionati, ognuno dei quali con una propria scheda riepilogativa e una piccola recensione.

Con queste informazioni abbiamo realizzato un opuscolo in PDF, liberamente scaricabile dal sito, per garantire la massima diffusione dell'iniziativa, con l'obiettivo di costituire un importante veicolo di promozione del marchio ed un efficace strumento informativo nei confronti delle ludoteche, dei negozi, delle associazioni e di tutti i soggetti coinvolti.

L'attività sul campo si costituisce nella partecipazione a PLAY e ad altre manifestazioni in tutto il territorio nazionale con la Ludoteca Ideale Itinerante.

Durante PLAY viene realizzato un incontro di presentazione del progetto e dei vincitori a cui sono invitati appassionati, esperti del settore e giornalisti.

All'interno della manifestazione viene definita un'area apposita di dimostrazione dei giochi selezionati. Ogni



gioco è presentato su tre tavoli allestiti per tutta la durata della manifestazione e operatori de La Tana dei Goblin saranno sempre disponibili nei due giorni della manifestazione per far provare e giocare i titoli selezionati.

La partecipazione ad altre manifestazioni ludiche italiane avviene necessariamente con la collaborazione delle associazioni coinvolte le quali, per le attività istituzionali di promozione del gioco - siano esse attività a carattere generico o specificamente orientate alla promozione dei giochi selezionati e del marchio, riceveranno le copie dei giochi della Ludoteca Ideale Itinerante da utilizzare durante l'evento.

[ILSA] Quanto peso ritenete che abbia la LI sugli acquisti dei giocatori?

Pur essendo un progetto giovane che sta ancora cercando la sua forma definitiva, quando la Ludoteca Ideale è in funzione all'interno delle manifestazioni il "peso" sugli acquisti dei giocatori è molto alto (abbiamo questo dato dai venditori presenti in fiera che tendono a fare il tutto esaurito dei giochi selezionati).

Come ho detto prima, però, lo scopo reale della Ludoteca Ideale è di guidare l'utente finale, meno preparato, verso una selezione di giochi che altri giocatori hanno ritenuto particolarmente meritevoli e interessanti. Questo viene fatto mettendo a disposizione

dei produttori, distributori, venditori e qualsiasi realtà commerciale nonché degli stessi giocatori l'opuscolo di cui parlavo poco fa; in questo modo i venditori possono consigliare al meglio i clienti orientandoli sui giochi che ritengono più adatti a loro.

Inoltre nelle nostre intenzioni il bollino Ludoteca Ideale dovrebbe diventare un marchio di qualità che dovrebbe attirare l'attenzione dei giocatori verso un prodotto che garantisce ore di divertimento e meccaniche appassionanti.

La risposta a questo desiderio l'abbiamo avuta da alcuni negozianti che hanno valutato positivamente i titoli della Ludoteca Ideale evidenziandoli all'interno del negozio.

[ILSA] Grazie per averci esaurientemente illustrato tutti i meccanismi e le idee su cui si fonda la LI. Vi auguriamo di raggiungere tutti gli scopi che vi siete prefissati. Per finire: qual è la lista dei giochi che sono stati selezionati quest'anno?

I giochi di quest'anno, in rigoroso ordine alfabetico, sono:

Ludoteca Ideale:

Goa [Asterion Press]

Il Trono di Spade. 2^a Ed. [Giochi Uniti]

Le Leggende di Andor [Giochi Uniti]

Mondo [DV Giochi]

Ora et Labora [Uplay.it]

Seasons [Asterion Press]

SheepLand [Cranio Creations]

Takenoko [Asterion Press]

Tzolk'in, il Calendario Maya [Cranio Creations]

Village: La Vita è un Gioco [Uplay.it]

Ludoteca Ideale Kids:

Acchiappamostri [Red Glove]

Caccia al fantasma [Clementoni]

Dobble [Asterion Press]

Fantascatti 2 [Giochi Uniti]

Ricordo che per ognuno di questi è presente una piccola recensione sul sito www.ludotecaideale.it.

Ringrazio tutta la redazione di ILSA per avermi dato l'opportunità di dettagliare questa importante iniziativa; vi aspetto tutti a PLAY! Ciao.



ENTRA IN GIOCO
MODENAFIERE 6 - 7 APRILE 2013

PLAY
festival del gioco

Orari:
Sabato 9:00-20:00
Domenica 9:00-19:00
Per info: 059/848380 - info@play-modena.it

www.play-modena.it

www.facebook.com/play-modena



Stone Age

[iPhone - Sviluppatore: Campfire Creations – 1-4 giocatori: AI e Multiplayer online asincrono;
lingue supportate: Inglese, Tedesco; Versione testata: 1.2 del 15/02/2013; 52,1 MB]

Sembrerà incredibile, ma per una volta riesco a rimanere in tema con il numero. Stone Age è una pietra miliare del genere; condurre la tua piccola tribù verso la prosperità, raccogliendo o cavando risorse e sviluppando i frutti dell'intelletto. *Dipinte in queste rive / Son dell'umana gente / Le magnifiche sorti e progressive.*

Stone Age è un gioco di workers placement in cui è necessario ottimizzare la raccolta delle risorse (cibo, legname, argilla, pietra e oro) e il loro utilizzo per costruire e/o per raccogliere bonus. Il successo o meno nella raccolta delle risorse dipende dall'esito del lancio dadi che introduce una forte componente aleatoria che è però compensata da una meccanica e da alcuni accorgimenti che garantiscono un discreto controllo degli esiti dei lanci. Stone Age è un gioco piacevole, sufficientemente profondo da appassionare ma nello stesso tempo abbastanza semplice da giocare. Da qui l'ovvio successo.

La versione digitale del gioco ci riserva la prima sorpresa: il gioco è stato sviluppato per iPhone e gira su iPad in modalità compatibile (2x). Orrore. Il gioco da tavolo ha nel tabellone uno dei suoi punti di forza e trasferirlo sullo schermo di un iPhone è di fatto impossibile. Infatti. La scelta degli sviluppatori è stata radicale, quasi spiazzante, ma senza dubbio efficace. Il tabellone non è stato ridotto ma ridisegnato in modo da avere costruzioni, barche, capanne su schermo mentre le risorse sono ridotte ad icone. Il risultato finale è molto godibile, l'interfaccia permette di seguire



minuziosamente la partita e di decidere il da farsi senza stancare, del resto ricordiamoci che una partita può durare diversi minuti, non è mica un giro di Ruzzle!

Avviare una partita è molto semplice ed è possibile giocare in contemporanea a più partite online con l'ormai universale metodologia in asincrono, anche se si adatta poco alla meccanica di Stone Age soprattutto per la fase di piazzamento che può diventare lunghissima trascinando la partita per mesi (io ne ho avviate diverse e non sono ancora arrivato al secondo turno in nessuna di esse!!!)

L'intelligenza artificiale è buona anche se non eccelsa, la sua tattica usuale è figliare subito; inoltre non ho mai visto piazzamenti "cattivi" che danno più fastidio agli avversari di quanto portino vantaggio al giocatore, tutto ciò lascia disponibili delle occasioni molto vantaggiose.

Ultimo fatto degno di nota è che è in cantiere una versione per iPad, upgrade

gratuito per i possessori della versione iPhone, che sarà completamente ridisegnata proprio per adattarsi al meglio alla maggiore superficie dello schermo, sono molto curioso.

Per essere il loro primo gioco i Campfire Creations hanno colto nel segno, regalandoci, si fa per dire visto che l'applicazione è a pagamento, un prodotto molto curato con pochissimi difetti che mi sento di consigliare anche ai possessori di iPad, la modalità compatibile sgrana ma alla fine la sostanza emerge lo stesso; insomma un *must* per ogni ludoteca virtuale.



Quel particolare...



...che non riusciamo più a scordare!

Con questo numero introduciamo una rubrica che tenta di rendere un po' più animato il rapporto fra la redazione e i lettori.

Vi proponiamo infatti un "semplice" quiz: siete in grado di indovinare i quattro giochi dai quattro particolari (provenienti dal materiale del gioco: scatola, tabellone, o altro) riprodotti nelle immagini?

Per rendere il gioco più interessante, mandateci le vostre risposte in un messaggio con oggetto "Concorso ILSA 20" a concorsi@ilsa-magazine.net

Inviare le risposte entro il 20 Aprile 2013: se risponderete correttamente a 1, 2, 3, 4 domande otterrete 1, 3, 6, 10 opportunità di essere fra i tre sorteggiati e ricevere a casa vostra i seguenti articoli promozionali:

- carta "Anni di Piombo", per il gioco Twilight Struggle, offerta da Asterion Press;
- carta "Ser Geek", per il gioco Dungeon Fighter, offerta da Cranio Creations;
- tessere "Essen", per il gioco Suburbia, offerte da Uplay.it Edizioni.

Buon Divertimento!



Immagine 1



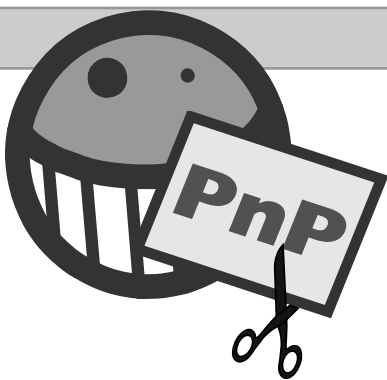
Immagine 2



Immagine 3



Immagine 4



Vexillum Regis

di Gabriele Baggiani
[2-4 giocatori, 30 minuti]

INTRODUZIONE

Nell'Italia del '300, quando la guerra è fatta di saccheggi, spesso di assedi, raramente di battaglie, i nuovi stati cittadini si fronteggiano nell'imporre il proprio dominio.

MATERIALI DI GIOCO

12 tessere territorio suddivise in contadi; 32 pedine corporazioni Arti e Mestieri; 32 pedine fortificazione; 48 pedine armati in 4 araldiche; 72 pedine scudo in 4 araldiche; 30 tessere diplomazia; regole di gioco.

Non inclusi: 64 fiche denominate fiorini; 6 dadi a 6 facce (d6); un foglio su cui segnare i turni giocati.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori cercano di estendere la propria influenza sulla mappa, conquistando contadi e sviluppando nuove corporazioni. Potenziano le loro difese costruendo fortificazioni nei propri contadi e usano lo strumento militare per conquistare o danneggiare i contadi nemici.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate coperti i territori; quindi, procedendo in senso orario, pescate a turno un territorio e posizionalo in tavola, in modo che almeno un suo lato ed un angolo coincidano con un lato ed un angolo di una tessera in tavola. Formata la mappa di gioco, continuando con il giro, scegliete un'araldica e prendete quindi tutti gli armati e scudi corrispondenti, oltre a 3 fiorini. Scegliete infine 1 contado né occupato, né adiacente ad altri contadi occupati da altri giocatori, e poneteci sopra un vostro scudo, un armato, un castello ed una corporazione. Mescolate le tessere diplomazia e ponetele a formare una pila coperta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 12 turni, ciascuno suddiviso in 5 fasi; inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario, con i giocatori che si alternano nello svolgere tutti una fase prima di procedere con la successiva. Le fasi sono:

- Politica: vengono messe in gioco unità militari, fortificazioni, corporazioni e pedine diplomazia.
- Diplomatica: si applicano gli effetti delle tessere diplomazia giocate.
- Esercito generale: i comuni muovono battaglia contro i territori nemici per conquistarli o danneggiarli.
- Economica: vengono raccolte le tasse dai territori controllati.
- Riorganizzazione: viene riorganizzata la mappa prima dell'inizio del nuovo turno di gioco.

Fase politica

I giocatori effettuano una o più azioni pagandone il valore in fiorini, secondo la propria disponibilità; le azioni sono:

- Costruire fortificazioni: posizionate una fortificazione in un contado controllato che ne è privo; costo: 2 fiorini.
- Sviluppare corporazioni: posizionate una corporazione in un contado occupato che ne è privo; costo: 1 fiorino, 2 fiorini se contado di montagna.

- Arruolare armati: posizionate un armato in un territorio controllato che ne è privo; costo: 1 fiorino.

- Arruolare un Oste: spostate 1 o 2 pedine armati da un contado ad uno collegato tramite propri contadi, per formare un oste; costo: 1 fiorino per pedina spostata.

- Diplomazia: pescate una tessera diplomazia; costo: 1 fiorino. Numero max di tessere pescate per turno: 3.

- Effettuare azioni diplomatiche: ponete coperta in tavola una tessera diplomazia; nessun costo.

Fase diplomatica

Tutti i giocatori rivelano le tessere diplomazia giocate. Vengono quindi applicati gli effetti, seguendo i numeri riportati su ciascuna tessera in ordine crescente.

Fase di Esercito Generale

Un giocatore può attaccare un contado solo una volta per turno. Le unità militari (armati e osti) muovono guerra dall'insieme dei contadi nei quali sono state arruolate verso i contadi confinanti; è possibile attaccare un contado separato da un terzo contado se: il territorio attraversato è di un giocatore che autorizza il passaggio; il territorio appartiene al giocatore attaccato, ma non contiene né fortificazioni né è di montagna. L'attaccante lancia 1d6 per ciascun armato che attacca. Il difensore lancia 1d6 cui aggiunge 1d6 se c'è una fortificazione e 1d6 se contado di montagna; se il contado non contiene scudi il giocatore alla destra di chi attacca lancia il d6. Quindi si accoppiano i dadi di chi attacca con quelli di chi difende, dal maggiore al minore, e si confrontano (i dadi in eccesso dell'attaccante si confrontano con il dado più piccolo del difensore): per ciascuna coppia in cui il dado di chi attacca è maggiore di chi difende, si applicano nell'ordine i seguenti effetti:

- rimuove, se presente, la pedina corporazione;
- copre girandola, se presente, la pedina scudo;
- conquista il territorio: rimuove tutte le pedine ad eccezione delle fortificazioni e pone coperto un proprio scudo.

Fase economica

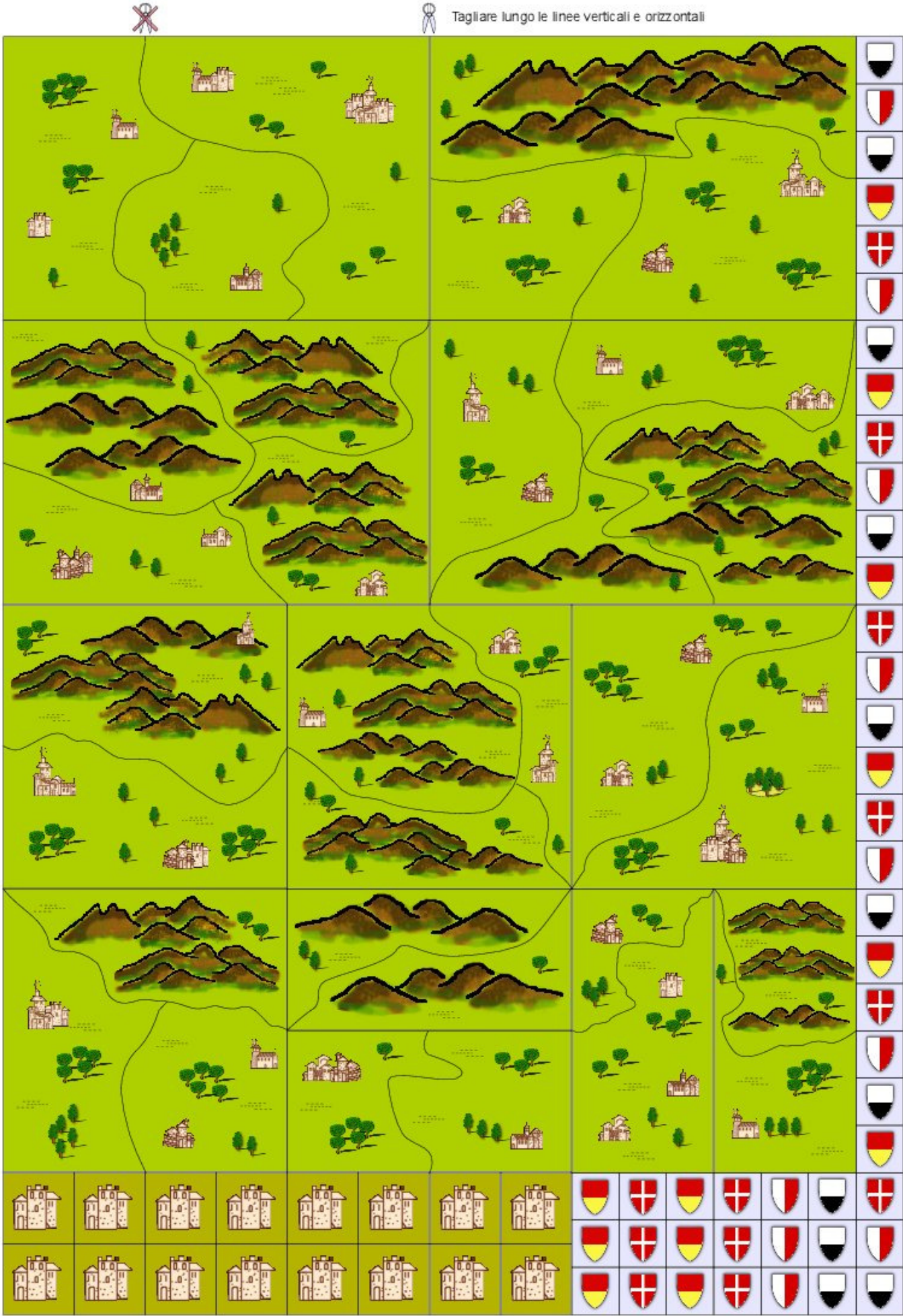
I giocatori prendono dalla riserva 1 fiorino per ciascun contado con un proprio scudo visibile, cui aggiungendo 1 fiorino supplementare se contiene una corporazione.

Fase di riorganizzazione

Gli armati in gioco vengono ridati ai giocatori. Gli scudi coperti vengono girati in modo che sia visibile l'araldica. Le tessere diplomazia giocate vengono scartate.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina al completamento del 12° turno o se, al termine di un turno, un giocatore controlla 18 contadi. I giocatori contano 1 punto vittoria (PV) per ciascun contado occupato, corporazione sviluppata e fiorino posseduto. Vince il giocatore che ottiene più PV. In caso di parità, vince colui che nell'ordine detiene più corporazioni, contadi, fiorini.



Vexillum Regis – Gabriele Baggiani (n.1 – 23/11/2012) #2/2

Torneo - 1 - Organizzate dei giochi per lo svago del popolo. Scartate la carta senza nessun effetto.	Torneo - 2 - Organizzate dei giochi per lo svago del popolo. Scartate la carta senza nessun effetto.	Torneo - 3 - Organizzate dei giochi per lo svago del popolo. Scartate la carta senza nessun effetto.	Devozione - 4 - Erigete una nuova chiesa. Pagate 1 fiorino supplementare per scartare la tessera.	Devozione - 5 - Erigete una nuova chiesa. Pagate 1 fiorino supplementare per scartare la tessera.	Devozione - 6 - Erigete una nuova chiesa. Pagate 1 fiorino supplementare per scartare la tessera.	
Architetto - 7 - Posizionate 1 fortificazione in un qualunque contado da voi controllato che ne è privo.	Architetto - 8 - Posizionate 1 fortificazione in un qualunque contado da voi controllato che ne è privo.	Architetto - 9 - Posizionate 1 fortificazione in un qualunque contado da voi controllato che ne è privo.	Raccolto rigoglioso - 10 - Un raccolto rigoglioso vi premia. Guadagnate 2 fiorini.	Raccolto rigoglioso - 11 - Un raccolto rigoglioso vi premia. Guadagnate 2 fiorini.	Raccolto rigoglioso - 12 - Un raccolto rigoglioso vi premia. Guadagnate 2 fiorini.	  
Mecenate - 13 - Posizionate 2 corporazioni in due contadi di pianura o 1 in un contado di montagna.	Mecenate - 14 - Posizionate 2 corporazioni in due contadi di pianura o 1 in un contado di montagna.	Mecenate - 15 - Posizionate 2 corporazioni in due contadi di pianura o 1 in un contado di montagna.	Commercio - 16 - Commerciate con un altro giocatore che riceve 1 fiorino mentre voi ne guadagnate 3.	Commercio - 17 - Commerciate con un altro giocatore che riceve 1 fiorino mentre voi ne guadagnate 3.	Commercio - 18 - Commerciate con un altro giocatore che riceve 1 fiorino mentre voi ne guadagnate 3.	  
Matrimonio - 19 - Ponete sulla tessera di scudi di due giocatori che non si possono attaccare fra di loro.	Matrimonio - 20 - Ponete sulla tessera di scudi di due giocatori che non si possono attaccare fra di loro.	Matrimonio - 21 - Ponete sulla tessera di scudi di due giocatori che non si possono attaccare fra di loro.	Congiura - 22 - Date la carta ad un altro giocatore che non potrà attaccare nessuno nel turno.	Congiura - 23 - Date la carta ad un altro giocatore che non potrà attaccare nessuno nel turno.	Congiura - 24 - Date la carta ad un altro giocatore che non potrà attaccare nessuno nel turno.	  
Sommossa - 25 - Posizionate 1 armato in un contado nemico a vostra scelta che combatterà una rivolta.	Sommossa - 26 - Posizionate 1 armato in un contado nemico a vostra scelta che combatterà una rivolta.	Sommossa - 27 - Posizionate 1 armato in un contado nemico a vostra scelta che combatterà una rivolta.	Mercenari - 28 - Posizionate 2 armati in uno o due contadi controllati (senza limitazioni).	Mercenari - 29 - Posizionate 2 armati in uno o due contadi controllati (senza limitazioni).	Mercenari - 30 - Posizionate 2 armati in uno o due contadi controllati (senza limitazioni).	  
						
						
						
						
						
						
						
						



Asimmetria e Bilanciamento

Noi tutti, grandi esperti di giochi, siamo convinti, chi più, chi meno, che le pari opportunità di vittoria non possano esistere in un gioco a partenza asimmetrica.

Dopo una partita a qualsiasi gioco che preveda fazioni o personaggi con caratteristiche fortemente differenti puntualmente, spesso nonostante la tarda ora, c'è qualcuno che fomenta discussioni su quale fazione sia la più forte. Non accettando la propria incapacità come motivo della propria sconfitta devono a tutti i costi far passare la mia vittoria come un problema di bilanciamento del gioco. Ovviamente trovando l'appoggio degli altri perdenti al tavolo.

Queste discussioni, oltre a mettere in dubbio la mia indiscussa abilità strategica e tattica, creano spesso un'aura di negatività nel giudizio sulla bontà del gioco provato, inficiando talvolta le possibilità di essere scelto per una partita la volta successiva.

Perché ovviamente il cattivo bilanciamento, per la gran parte dei giocatori che si dicono esperti, è indice di poco impegno nella fase di playtest e design finale del gioco.

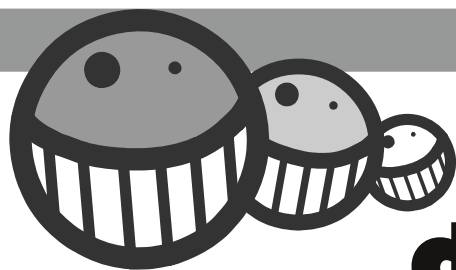
Essendo l'asimmetria fra fazioni una caratteristica tipica dei giochi di stampo americano ne consegue che, in genere, i giochi americani sono mediamente qualitativamente peggiori dei giochi di stampo tedesco perché gli americani non sono capaci di bilanciare in modo giusto i loro giochi.

Quando invece è ai miei occhi più che ovvio che sono la maggior parte degli autori europei a non avere le palle di inventare un gioco a fazioni asimmetriche bilanciando le possibilità di vittoria.

Tutto questo inutile cianciare e buttar fango sui bilanciamenti rischia sempre di affossare questa categoria di giochi per me sono una vera manna, permettendomi ogni volta di sperimentare un nuovo modo di vincere e talvolta pure di riuscire a perdere!

Perché è pure vero che qualche fazione o personaggio sarà anche più debole degli altri, ma ciò lo rende, ai miei occhi (e a quelli dei very hardgamers™), doppiamente interessante. Vincere giocando con quelli che paiono i pezzi più deboli è una cosa che dà soddisfazione ancora maggiore. Queste fazioni/personaggi perdenti spesso sono semplicemente più difficili da utilizzare, richiedendo accorgimenti strategici più elaborati. Senza contare che il fatto che in genere in questi giochi ci sono interazioni anche abbastanza spinte fra i giocatori (altra cosa che fa inorridire certi detrattori del genere) che di per sé potrebbero ristabilire gli equilibri o sconfiggerli più di quanto possano le suddette asimmetrie sbilanciate.

Quindi smettetela di lamentarvi del fatto che questi giochi sono sbilanciati! Se pensate che vi sia capitata la fazione più sfigata la prossima volta sceglietene un'altra! Oppure fate notare ad inizio partita che vi è stata appioppata la più debole: se gli altri non ve la cambiano avrete un'ottima scusa per mascherare la vostra incapacità!



I Giochi di Civilizzazione

secondo BoardGameGeek (aggiornati al 10/03/2013)

Questa classifica è stata realizzata selezionando la categoria "Civilization", i cui contorni sono piuttosto vaghi.

1	Through the Ages: A Story of Civilization di Vlaada Chvátil; CBG, CGE, Eagle Games, IELLO, Pegasus Spiele, Raven Distribution, 2006 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Civilization BGG rank: 2° (media 8,29 - 9489 voti)
2	Eclipse di Touko Tahkokallio; Asmodee, Asterion Press, Lautapelit.fi, REBEL.pl, Ystari Games, 2011 Giocatori: 2-6 Categorie: Civilization, Fighting, Miniatures, Science Fiction, Space Exploration BGG rank: 5° (media 8,30 - 7542 voti)
3	7 Wonders di Antoine Bauza; Asmodee, Asterion Press, Repos Production, 2010 Giocatori: 2-7 Categorie: Ancient, Card Game, Civilization BGG rank: 13° (media 7,94 - 19191 voti)
4	Race for the Galaxy di Thomas Lehman; ABACUSSPIELE, Ghenos Games, Giochix.it, Rio Grande Games, Ystari Games, 2007 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Civilization, Economic, Science Fiction, Space Exploration BGG rank: 19° (media 7,85 - 20175 voti)
5	Tigris & Euphrates di Reiner Knizia; 999 Games, Hans im Glück, Matagot, Mayfair Games, Pegasus Spiele, 1997 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, Civilization, Territory Building BGG rank: 21° (media 7,84 - 14726 voti)
6	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: 24° (media 8,14 - 2499 voti)
7	Twilight Imperium (Third Edition) di Christian T. Petersen; Fantasy Flight Games, 2005 Giocatori: 3-6 Categorie: Civilization, Negotiation, Political, Science Fiction, Space Exploration, Wargame BGG rank: 30° (media 7,85 - 8597 voti)
8	Sid Meier's Civilization: The Board Game di Kevin Wilson; Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Stratelibri, 2010 Giocatori: 2-4 Categorie: Civilization, Exploration, Negotiation, Video Game Theme BGG rank: 46° (media 7,75 - 6036 voti)
9	Glenn Drover's Empires: The Age of Discovery di Glenn Drover; Eagle Games, Idea Edizioni, Pro Ludo, Tropical Games, Ubik, 2007 Giocatori: 2-5 Categorie: Civilization, Exploration, Video Game Theme BGG rank: 54° (media 7,67 - 6613 voti)
10	Terra Mystica di Jens Drögemüller, Helge Ostertag; Feuerland Spiele, Cranio Creations, Z-Man Games, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Civilization, Fantasy, Territory Building BGG rank: 56° (media 8,24 - 1238 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Civilization + Advanced Civilization
Sid Meier's Civilization + Fama & Fortuna
Struggle of Empires
Rise of Empires
Clash of Cultures
Age of Renaissance
Mare Nostrum + Mythology Expansion
Through the Ages
Pathenon: Rise of the Aegean
The Great Zimbabwe
Nieuw Amsterdam
Locomotive Werks
Noblemen
Yedo
Escape: the Curse of the Temple
Tahiti
Script & Scribes: the Dice Game



www.ilsa-magazine.net

numero 20

