

numero 21 | 2013



**informazione ludica
a scatola aperta**



speciale PLAY - Modena 2013

www.ilsa-magazine.net

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 newsletter e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di ILSA.

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici: redazione@ilsa-magazine.net

Redattori

Alfio Deputato

Ciaci - Franco Sarcinelli

fab'lo - Fabio Cambiaghi

Iago - Lucio Pierobon

Liga - Andrea Ligabue

Linx - Fabrizio Aspesi

MDM - Mauro Di Marco

Nand - Andrea Nini

Paoletta - Paola Mogliotti

Peppe74 - Giuseppe Ammendola

Raistlin - Maurizio Favoni

Progetto creativo, grafica ed impaginazione

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | kugio@tiscali.it

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.



Editoriale

Fabio fablo Cambiaghi

Viva l'Italia?

Autori brillanti, editori coraggiosi

A molti di voi lettori sarà sfuggito ma nel numero di febbraio dell'edizione inglese della rivista Wired è comparso un articolo dal titolo "How to build a board game collection", letteralmente "Come costruire una collezione di giochi da tavolo".

Di per sé l'articolo non diceva molto anzi, era addirittura fin troppo stringato per onorare il titolo che gli avevano dato. Ad avermi colpito non è stato il contenuto bensì il fatto stesso che quell'articolo si trovasse lì, a sancire la lenta ma progressiva affermazione del gioco da tavolo negli spazi ricreativi della nostra società.

Anche in Italia? A molti appassionati di gioco verrebbe da dire no, chi per aspettative disattese, chi per colpa di un mercato difficile da capire. Eppure basta sfogliare questo numero di ILSA per vedere che anche in Italia le cose muovono passi nella giusta direzione grazie ad autori brillanti ed editori coraggiosi.

Quello che troverete in questo numero non è altro che un piccolo elogio agli sforzi di chi crede nel valore del gioco da tavolo e investe energie e passione per fargli trovare un posto in ogni casa, perché lo si possa giocare tra amici o in famiglia.

Scusatemi se, peccando di modestia, aggiungo che anche questo speciale, stampato su carta e dalla grafica rinnovata, è frutto di quella passione. ■



Editoriale

Viva l'Italia?

3



Sotto la lente

Bora Bora

5

Android Netrunner

9

Kemet

12

Mage Knight

16



Prime impressioni

Augustus

19

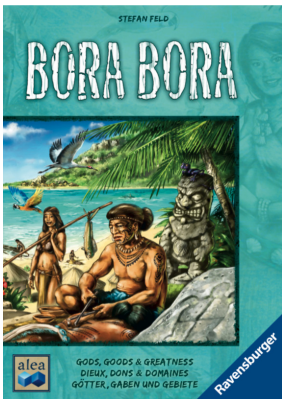


Sotto la lente

Fabio fablo Cambiaghi

Bora Bora

*Sfida la sorte districandoti tra le molteplici attività
di una misteriosa isola esotica*



*di Stefan Feld,
Alea / uplay.it, 2013
n° giocatori 2-4
durata 90 min.*

Bora Bora è il sesto titolo consecutivo, nella serie in scatola grande di Alea, creato da Stefan Feld. Questo fatto, unito alla bontà dei suoi giochi, garantisce a Feld un posto d'onore tra gli autori più prolifici ed interessanti del momento.

In Bora Bora l'affascinante ed esotica ambientazione accompagna i giocatori nel dedalo di tante fini meccaniche incredibilmente amalgamate tra loro. La firma di Feld è evidente in questo gioco ed anche la sua capacità di reinterpretare meccanismi già noti. Non sorprende la presenza dei dadi quindi, tantomeno l'ingegnoso meccanismo che li lega alla selezione delle azioni.

Il cuore di Bora Bora è, semplificando, un esercizio di realizzazione di punti tutt'altro che noioso ma, al contrario, intenso, ricco di decisioni da prendere sia tattiche che strategiche per fare fronte a tutti gli obiettivi a breve, medio e lungo termine utili alla realizzazione di punti.



Ogni giocatore comincia un turno di Bora Bora lanciando tre dadi che utilizzerà per attivare le possibili azioni.

Il valore del dado utilizzato per un'azione ne determina la potenza e insieme impone dei vincoli per via della regola che obbliga, su ogni azione, a giocare dadi di valore sempre inferiore creando così una fine dinamica che miscela opportunità, ordine di gioco e possibilità di ostacolare gli avversari.

L'effetto delle azioni riguarda i singoli micro giochi nei quali Bora Bora può essere scomposto. L'azione "espansione" consente di piazzare nuove capanne sull'isola. Questa azione permette di guadagnare materiali di costruzione o un'offerta oltre che punti. I materiali di costruzione si possono trasformare in punti con l'azione di "costruzione".

Con le offerte è possibile attivare le carte "Dio", utili a mitigare la sfortuna nel tiro dei dadi. Costruire capanne

crea spazi sulla plancia personale per ospitare tessere popolazione, uomini e donne, che si ottengono con una specifica azione e garantiscono l'opportunità di eseguire azioni extra.

L'azione "tempio" permette di inserire preti su un apposito percorso disegnato sul tabellone; con l'azione "aiutante" il risultato di un dado può essere barattato per vari beni, compreso l'avanzamento su un percorso che identifica lo stato sociale delle tribù.

Quando tutti i giocatori hanno utilizzato i loro dadi ciascuno ha quindi l'opportunità di attivare un proprio uomo ed una propria donna per eseguire due azioni aggiuntive equivalenti alle precedenti: espansione, costruzione, possibilità di prendere nuove tessere uomo e donna, recuperare materiali di costruzione, offerte, carte Dio e così via. La potenza dell'azione dipende dalla quantità di



donne e uomini uguali a quella attivata che il giocatore ha sulla plancia.

Nella terza ed ultima fase del turno vengono assegnati i punti. La posizione sul percorso dello stato sociale offre punti (e determina il nuovo ordine di turno), altri punti si guadagnano con la posizione nel tempio. Entrano in gioco in questa fase le tessere missione, ogni giocatore ne ha tre a disposizione. Soddisfare una tessera missione garantisce punti quindi il turno deve essere giocato anche in funzione delle richieste indicate da queste tessere.

C'è infine l'opportunità di acquistare uno dei gioielli disponibili che regalano ulteriori punti a fine partita.

Completato il sesto turno vengono assegnati gli ultimi punti, alcuni diretti come quelli stampati sulle tessere gioiello recuperate, altri in funzione di pre-

Tenere tutto sotto controllo è impegnativo

cisi obiettivi come l'aver costruito tutti i propri edifici o aver piazzato capanne in tutte le dodici regioni della mappa

o altri analoghi a questi.

Tenere tutto sotto controllo è impegnativo ed è impossibile avere successo su ogni fronte. Le molteplici modalità di guadagnare punti vanno valutate e una scelta su quali perseguire è necessaria, a volte con effetto immediato altre in favore di obiettivi da concretizzarsi sul finale.

Tutto, lo stile europeo ce lo ha insegnato, con un numero di azioni decisamente limitato rispetto alle opportunità che offre il gioco. Solo 30 azioni ipotizzando di aver preso fin dal primo turno un uomo ed una donna (18 azioni per i dadi e 12 per la popolazione) per un finale sempre al cardiopalma con i giocatori concen-



trati in una ristretta rosa di punti.

Il gioco è brillante anche se la curva di apprendimento non è delle più rapide per colpa della varietà di strategie efficaci. Le tessere missione sono un valido aiuto per impostare la propria partita operando scelte redditizie ma anche propedeutiche al loro completamento. L'aspetto della casualità del tiro del dado è ben mitigato dalla presenza delle carte Dio, facili da recuperare durante la partita, la rigiocabilità è alta e l'interazione bassa ma pungente, come spesso capita nei giochi di stampo europeo. Tutte caratteristiche piuttosto comuni a giochi

di questo tipo, eppure Bora Bora riuscirà certamente a stupirvi per come una tale quantità e varietà di meccaniche apparentemente slegate è invece integrata in modo fluido e minuziosamente bilanciato, creando un gioco piacevole e profondo, che non chiede altro che d'essere esplorato. ■



PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



fablo



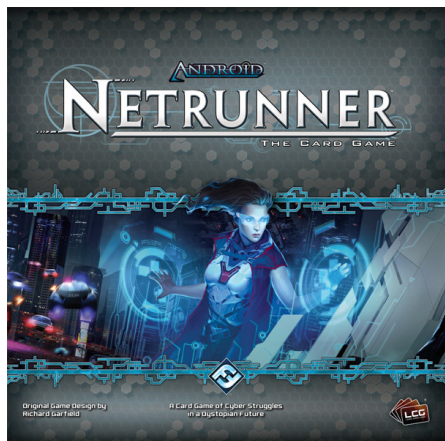


Sotto la lente

Maurizio Raistlin Favoni

Android Netrunner

*Benvenuti in un futuro piovoso ed oscuro
in cui le luci hanno la tonalità dei neon e
la tecnologia impera*



*di Richard Garfield, Lukas Litzsinger,
Fantasy Flight Games, 2012
n° giocatori 2
durata 45 min.*

Un tempo in cui cieli azzurri e giornate soleggiate sono mero appannaggio di colonie extramondo e dove enormi, potenti Mega-Corporazioni dominano la scena controllando la parodistica vita che l'essere umano di quell'epoca trascina dietro di sé. In questo scenario freddo e desolato la Rete è la principale risorsa d'informazioni, di affari e di sopravvivenza, nonché rifugio di geni, reietti e criminali.

Questo è il futuro. Questo è *Netrunner*.

Dopo 17 anni ritorna sui nostri tavoli da gioco un titolo che al tempo qui da noi non ricevette il meritato successo, ma che oltreoceano fu molto amato. Stiamo parlando di *Netrunner*, gioco di



carte collezionabile ora riproposto dalla Fantasy Flight Games in chiave 'Living Card Game', sistema di distribuzione ad uscite fisse periodiche.

Analizziamolo brevemente.

Netrunner è un gioco prettamente per due giocatori, completamente asimmetrico: da un lato abbiamo la Corporazione, intenzionata a portare a termine i suoi piani con ogni mezzo, di solito lenta all'inizio ma progressivamente sempre più potente; dall'altro abbiamo il Runner, un pirata informatico ipertecnologico, veloce e letale, in grado di colpire la Corporazione infiltrandone le reti fino ad impadronirsi dei suoi segreti più remoti.

Corporazione e Runner si alternano in turni, spendendo Azioni e Crediti (il sistema di risorse del gioco). Ciascuna azione può essere utilizzata ripetutamente e per vari scopi quali guadagnare Crediti, giocare carte, pescare e così via fino a giungere ad una delle condizioni di vittoria, che generalmente è

rappresentata dall'accumulo di 7 punti. Ciò avviene attraverso carte chiamate Agenda, importanti dati stipati nei server della Corporazione. Queste sono poste in gioco coperte per essere lentamente maturate dalla Corporazione,

ma il lento processo dà modo al Runner, nel proprio turno, di tentare una o più incursioni per cercare di impossessarsene.

Per proteggersi, la Corporazione può servirsi di contromisure informatiche di sicurezza rappresentate da carte in grado di schermare i propri server (e quindi le Agenda), nonché di pericolosissime carte-tranello capaci di causare danni al cervello del Runner, collegato a livello neurale alla rete.

Dal canto suo il Runner, di certo non indifeso o impreparato, ha a disposizione un arsenale di programmi, virus e hardware in grado di superare qualunque minaccia incontrata sul suo cammino... al costo però di preziose risorse. Ma il vantaggio più grande del Runner risiede nella possibilità di attaccare la Corporazione su più fronti, colpendone

*Runner: pirata
informatico
ipertecnologico,
veloce e letale*



il mazzo di pesca, la mano o la pila degli scarti in cerca delle Agenda: ciò lo rende spesso imprevedibile e costringe la Corporazione a bluffare disperatamente per fuorviarlo e fargli perdere tempo, nel tentativo di accrescere il proprio potere e salvare le agognate Agenda.

Tanto ci sarebbe ancora da scrivere per un gioco che, se non fosse ancora chiaro, sprizza tematicità e sfida, avvincente, teso, ricco di scelte e dalle meccaniche eccezionali.

La scatola base contiene materiale sufficiente per utilizzare sette differenti fazioni: quattro Corporazioni e tre Runner. La Fantasy Flight Games ha ben curato questa ricca dotazione di base, che può essere tranquillamente considerata un prodotto completo e finito in sé; seppur non esente da alcuni problemi di bilanciamento per un paio di Corporazioni, il tutto è giocabile, godibile e con un'ottima longevità. Padroneggiare le varie Corporazioni, molto diverse fra loro, non sarà immediato e quand'anche vi si riuscirà, rimarranno da esplorare i panni dei Runner in una completa

nuova sfida, quasi un altro gioco.

Un cenno sull'importante opzione di 'deckbuilding', ossia la personalizzazione del mazzo di gioco: sarà possibile, acquistando future espansioni, creare propri mazzi per sfidare gli amici nello stile più classico dei giochi di carte collezionabili.

Una nota finale sui componenti: materiali e grafica sono validi e l'artwork delle carte - benché un po' commerciale - risulta comunque adatto al tema.

Per ora soltanto in lingua inglese, il gioco sarà tradotto da Giochi Uniti nel nostro amato idioma. ■

PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



Raistlin





Sotto la lente

Andrea Nand Nini

Kemet

*Battaglie a colpi di
poteri mistici delle divinità
dell'antico Egitto*



*Jacques Bariot, Guillaume Montiage,
Matagot, Asterion Press, 2012*

*n° giocatori 2-5
durata 90 minuti*

Kemet è un wargame light, dall'ambientazione fantasy, declinazione Antico Egitto (avete presente l'esercito di Anubi che combatte al termine de "La Mummia - Il ritorno"? Bene, siamo su quella lunghezza d'onda). È giocato su una plancia che riprende in modo astratto la Valle del Nilo, guidando cinque fazioni, rappresentate da miniature (Nota: ci sono anche sette creature "mitologiche", le cui mini sono veramente stupende).

In questo gioco vince chi raggiunge per primo otto punti vittoria (dieci per una partita lunga). Ogni giocatore inizia con dieci unità (su un massimo di dodici), il controllo di una città (un aggregato di



tre zone, difese da mura) e tre piramidi (dadi a quattro facce).

Ad ogni round i giocatori scelgono a turno una delle possibili azioni dalla propria plancia, marcandola con uno dei cinque segnalini a disposizione (ogni azione può essere scelta una volta sola per round). Sempre sulla plancia si tengono segnati i “punti preghiera” (PP), una sorta di “denaro” con il quale pagare la maggior parte delle azioni, ovvero: Reclutare: ogni PP speso permette di piazzare una unità nella propria città. Pregare: si guadagnano due PP.

Potenziare le piramidi: si aumenta il livello di una piramide, pagando PP. Acquisire una tessera potere: pagando il costo in PP, se si ha la piramide del colore corrispondente di livello sufficiente, si può prendere una delle tessere

e usarne i vantaggi. Ci sono tre azioni di questo tipo, una per ogni colore; in generale le tessere rosse attribuiscono vantaggi in attacco, le blu in difesa e le bianche nei confronti dei PP (Nota: date una copia del riepilogo a ogni giocatore, altrimenti le prime partite saranno costellate da “Mi dai il riepilogo?”).

Muovere: si può muovere un gruppo di unità in una zona adiacente, e eventualmente teletrasportarle da una piramide ad un obelisco (pagando due PP), se le unità di due giocatori si trovano nella stessa zona, c’è una battaglia.

Come si fanno i punti?

Ci sono molti metodi:

- vincere una battaglia, se si è l’attaccante,
- controllare due templi alla fine del

round,

- sacrificare due unità nel santuario di tutti gli dei,
- acquistare certe tessere potere.

Infine, questi due metodi attribuiscono invece punti temporanei (che possono essere perduti):

- controllare un tempio,
- controllare una piramide al quarto (e ultimo) livello.

Come si combatte?

Ogni giocatore sceglie una delle proprie carte, e ne somma la forza al numero di unità e ai bonus eventualmente posseduti, chi totalizza il valore più alto vince (in caso di pareggio vince il difensore). Il valore di danno dell'avversario meno il proprio valore di difesa indica quante proprie unità verranno eliminate (le restanti dovranno ritirarsi oppure

potranno essere “convertite” direttamente in PP).

I PP sono la spina dorsale del gioco, dato che si usano per qualunque azione (quasi). Se ne ricevono due all'inizio di ogni round, ma conviene cercare di procurarsene altri fin da subito. Un altro elemento molto importante sono le carte Intervento Divino, anche di queste se ne riceve una all'inizio di ogni round,

e anche per queste conviene averne il numero maggiore possibile, dato che spesso sono determinanti per l'esito della battaglia o per fare azioni imprevedibili.

Kemet è un gioco rapido, tutto improntato sul combattimento

Kemet è un gioco rapido, tutto improntato sul combattimento: le zone sono poche e in poche mosse si arriva a contatto (e anche senza muoversi, basta un teletrasporto per entrare in un tempio occupato da un avversario); il combat-





timento è ugualmente rapido (e incerto fino alla risoluzione). Non c'è spazio per il difensivismo (prima attacchi, prima accumuli punti), anche perché le unità sono poche (e con un limite di accumulo); le creature sono molto potenti (ma difficilmente un solo giocatore riuscirà a farne incetta). Per quanto riguarda le tessere potere, sono abbastanza varie (ma non eccessivamente, qui vedo bene un'espansione), ma bisogna cercare di non farsi prendere la mano, meglio specializzarsi in una direzione, piuttosto che cercare di avere tutti i vantaggi.

Viene spontaneo paragonare questo gioco a *Cyclades*, in entrambi i tempi sono molto stretti e molte delle azioni portano verso la vittoria.

In *Kemet* l'aspetto bellico è ulteriormente accentuato, per cui è da consigliare a chi cerca l'interazione diretta, ovvero, a chi non si tira indietro quando c'è da dire: "Ti attacco!". ■



PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



Nand





Sotto la lente

Fabrizio Linx Aspesi

Mage Knight

Costruisci con sapienza il tuo mazzo di eroe per invadere l'impero Atlanteano in cambio di fama, potenza e tesori



*di Vlaada Chvátil,
WizKids Games / Giochi Uniti, 2011
n° giocatori 1-4
durata 150 min.*

Mage Knight Board Game si può facilmente descrivere come un gioco a punti, con una durata variabile dipendente dallo scenario scelto, dove vagate con il vostro eroe in una terra ricca di pericoli e avventure con lo scopo di migliorare il più possibile la fama, che sarà la base a cui poi sommare i punti vittoria di tutta una serie di vantaggi acquisiti durante il gioco (alleati, reliquie, incantesimi, mosse avanzate e luoghi pericolosi saccheggiati) per determinare il giocatore che andrà a casa più allegro degli altri dopo quella manciata di ore che consumerete a giocarlo.

Il gioco è ricco di varietà. C'è tutto quello che potreste aspettarvi da un gioco fan-



tasy di questo tipo a livello di luoghi esplorabili, conditi da creature ben caratterizzate con abilità e resistenze.

Un giusto numero di icone sanciscono se l'essere rappresentato su quel segnalino tondo è veloce ed evasivo, fortificato e quindi immune ai vostri attacchi a distanza, tozzo e con un attacco assolutamente da evitare, velenoso, pietrificante, con capacità di evocare alleati, da attaccare preferibilmente col fuoco e così via. Ogni mostro che riuscite ad immaginare probabilmente potrebbe essere descritto col motore creato dall'abile Chvátìl.

Ma, benché tutto ciò sia necessario a sfondare la porta sempre aperta di un appassionato di fantasy per indurlo a comprare il gioco, non è questo che caratterizza il gioco di cui stiamo par-

Preparatevi a ragionare con la vostra mano di carte

lando, ma il fatto che tutto viene gestito attraverso un meccanismo di deckbuilding. Preparatevi a ragionare con la vostra mano di carte. Sulle carte troverete

azioni come muovervi, influenzare, bloccare un attacco, attaccare in mischia o a distanza, guarire che vi serviranno esattamente per quello che pensate, tipo:

- spostarvi in quell'esagono di foresta (magari di notte quando costa di più entrarvi)
- indurre i balestrieri di quel villaggio ad unirsi a voi
- evitare di farvi massacrare da quell'orco razziatore per poi rendergli il colpo uccidendolo
- scartare quelle carte ferite che mi ha costretto a pescare l'orco e che tanto mi danno fastidio in mano, in quanto completamente inutili.

Dicendo ragionare non scherzavo. Tutta la partita è un far di conto per vedere cosa potreste combinare di buono con la mano di carte attuale; tenendo a mente che le carte non utilizzate non verranno scartate ma verranno buone per i turni successivi, che le nuove carte guadagnate (incantesimi imparati alla torre dal mago o mosse avanzate imparate al monastero o passando di livello come in ogni buon gioco fantasy di questo stampo) finiranno in cima al vostro mazzo di pesca e che quando questo finirà per 4 o 6 volte, a seconda dello scenario, il gioco finirà.

I mostri non sono affatto facili da sconfiggere ma metteranno a dura prova le vostre capacità combinatorie fra le carte e gli altri elementi in vostro possesso: i talenti, gli alleati e l'energia fornita da un pool comune di dadi utili per attivare le abilità avanzate illustrate nella parte inferiore di ogni carta, che forniscono in genere il doppio di quella base. Affrontare all'inizio una situazione non ben pianificata vuol dire rischiare di rovinarsi tutta la partita, dovendo perdere tempo a rimuovere carte ferite mentre i vostri avversari scheggiano sempre più avanti di livello in livello. Il gioco infatti dà il meglio di sé sul lungo periodo, quando finalmente il vostro mazzo avrà carte che da sole risolveranno la metà di ogni situazione e sarete appoggiati da talenti ed alleati. Fino a quel momento soffrirete. Per passare il primo livello potreste anche trovarvi in circostanze negative che potranno segnare irrimediabilmente le vostre possibilità di vittoria. Questo trovo sia il principale limite di questo gioco, che regala le maggiori soddisfazioni nella seconda metà



delle partite con scenari più lunghi. E' quindi consigliato a coloro che non cedono al sonno, galvanizzati dalla carica di adrenalina che l'immersione nelle possibilità fornite può produrre. ■

PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



Linx





Prime impressioni

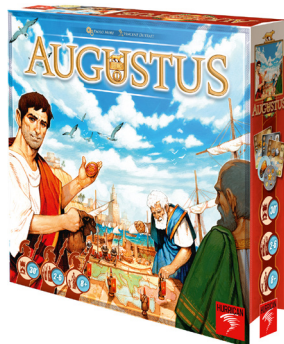
Mauro MDM Di Marco

Augustus

Spesso le buone idee vengono guardandosi alle spalle, piuttosto che scrutando l'orizzonte davanti a noi: è questo il caso di *Augustus*, in cui l'autore rivisita brillantemente uno dei giochi tradizionali noti a tutti: la Tombola.

Ogni giocatore ha i suoi obiettivi (le cartelle - ognuna riporta un numero differente di simboli) e un numero finito di legioni (i fagioli). Da un sacchetto vengono estratti e annunciati i simboli. Ad ogni chiamata, i giocatori coprono, con una delle loro legioni, uno dei simboli degli obiettivi: quando uno è completo si attiva la sua abilità speciale e le legioni tornano al giocatore, che sceglie un nuovo obiettivo fra quelli esposti. Non appena un giocatore completa sette obiettivi il gioco termina e si calcolano i punti vittoria, sommando il valore dei singoli obiettivi, i bonus forniti da alcune delle abilità speciali, più il valore di altre tessere che vengono attribuite durante la partita (al soddisfacimento di alcuni criteri di raggruppamento).

Il risultato è piacevolmente sorprendente: si conservano il coinvolgimento simultaneo e la tensione dovuta all'estrazione del gioco originale, arricchendolo di scelte non banali (la limitata disponibilità di legioni, la scelta dei simboli da coprire, quali obiettivi draftare, ricordando che la distribuzione dei simboli è non uniforme), ottenendo un gioco rapido, adatto a tutta la famiglia, ma mai banale. ■



*di Paolo Mori,
Hurrican, 2013
n° giocatori 2-6
durata 30 min.*



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero:

*Bora Bora
Android Netrunner
Kemet
Mage Knight
Augustus*



www.ilsa-magazine.net