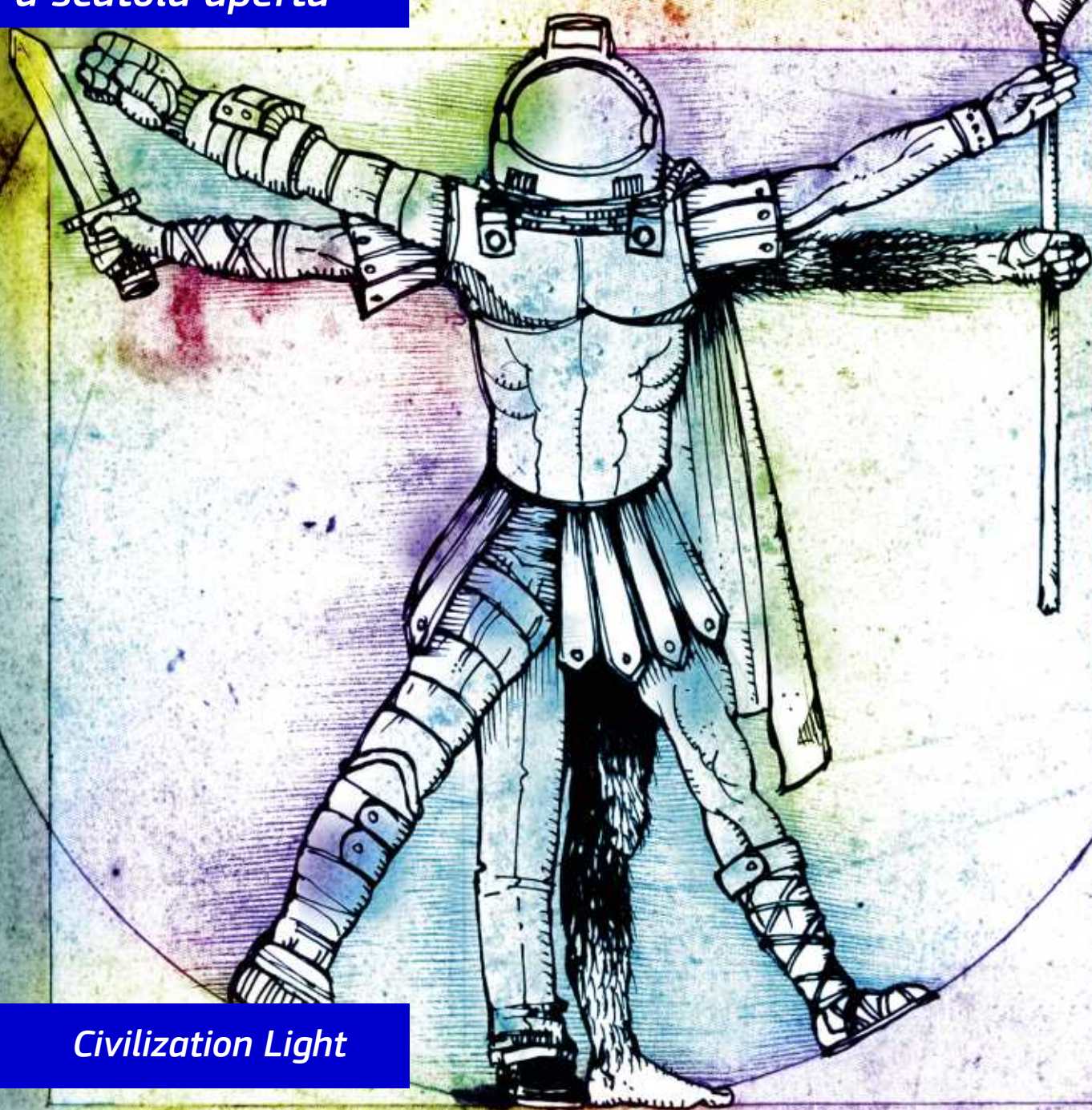


numero 22 | 2013



*informazione ludica
a scatola aperta*



Civilization Light

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fab!o - 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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Deiv - David Malagoni; Faustoxx - Fausto Berutti; Talitrus - Francesco Frittelli

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



Presto e Bene...

"Lo stesso gusto, ma con metà delle calorie!"

Consiglia un vecchio adagio di non fare le cose di corsa. Eppure, nel mondo frenetico in cui viviamo, vuoi anche per un'età media del giocatore sicuramente più avanzata rispetto a trenta anni fa (ora i giovanissimi preferiscono spesso la compagnia di un videogioco o di un social network al rapporto sociale insito nel sedersi al tavolo da gioco), il tempo a disposizione per portare a termine una partita si è notevolmente ridotto. Siamo in effetti passati dall'intero pomeriggio, tipico degli studenti, alla serata. Autori ed editori di giochi hanno seguito questo trend, perfino incoraggiandolo.

Riprendiamo quindi il tema della Civilizzazione, trattato nel numero 20, concentrando la nostra attenzione sui giochi "brevi", quelli che non disdegnano di sacrificare parte delle caratteristiche tipiche di questa classe di titoli, con l'obiettivo (non sempre centrato) di rientrare nei fatidici "150-180 minuti", che sembrano essere il confine ultimo fra il gioco completabile in una serata e quello che richiede "qualcosa in più". Il risultato è una collezione sicuramente più eterogenea, ma certamente assai stimolante di giochi.

Completano il numero una intervista a Bernd Eisenstein, una manciata di prime impressioni e le solite, immancabili rubriche: il tutto condito da un nuovo look, che cerca di mediare l'approccio classico dei primi numeri con quello decisamente innovativo del numero 21, edizione speciale realizzata su carta in occasione di PLAY 2013.

Come sempre, non mi resta che augurarvi buona lettura e buon divertimento!

SOMMARIO

Giochi a confronto

Vinci vs Small World	4
History of the World VS A Brief	
History of the World	7

Sotto la lente

Cyclades / Hades	11
Neuland	16
Phoenicia	19
Pocket Civ	22
After the Flood	25
Antike	28
Roll Through the Ages	31
Peloponnes	35
Olympos	38
Graenaland	40
Gheos	43

Momenti di gioco

Innovation	46
Terra Mystica	52

Prime impressioni

La Boca	60
Rialto	61
Village Inn	62
Fantastiqua	63
Qwixx	64
Brugge	65
Dungeon Venture	66

Oltre i confini

Intervista a Bernd Eisenstein	67
-------------------------------	----

Giochi da tavoletta

Agricola	72
----------	----

Indovina indovinando

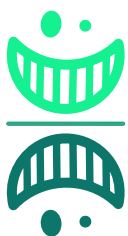
Dietro la vetrata	73
-------------------	----

L'altro editoriale

Breve apologia dell'autosoddisfazione ludica	74
---	----

In fila per uno

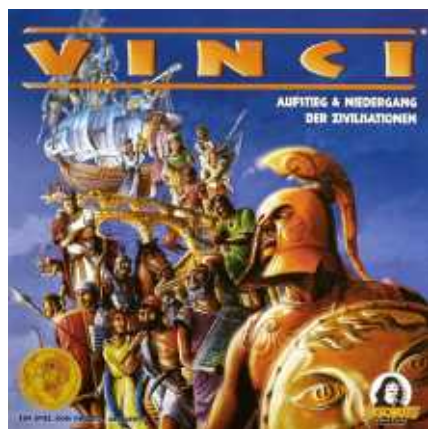
Essen 2012, otto mesi dopo	75
----------------------------	----



Vinci

Small World

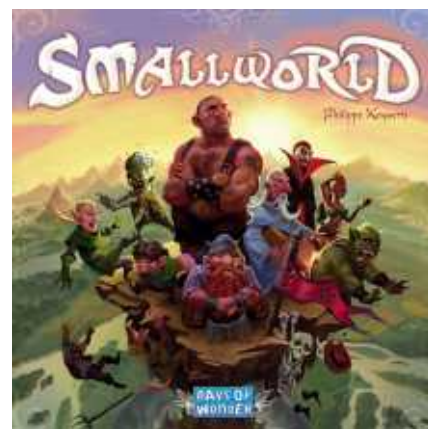
Fare un confronto tra Vinci e Small World è qualcosa di ben più ampio rispetto ad un normale paragone tra edizioni diverse dello stesso gioco.



di Philippe Keyaerts
Descartes Editeur, 1999
N. Giocatori: 3-6
Durata: 80-120 minuti
gioco online: www.ludagora.net/

Il gioco non è lo stesso anche se le differenze a livello di meccanica sono poche ma importanti. Inevitabilmente arriverò a parlare di tema e di grafica ma anche di marketing e di scelte editoriali.

Vinci è un gioco, seppur molto astratto, calato nel contesto storico dello sviluppo delle civiltà. La mappa rappresenta l'Europa divisa in regioni con 5 possibili tipologie diverse di territorio. I giocatori controllano degli imperi caratterizzati ognuno dalla combinazione casuale di due caratteristiche tra le 26 diverse possibili tipologie. In Small World siamo invece in un universo fantasy e la mappa non ha nessun riferimento storico. Anche in questo caso abbiamo 5 tipologie diverse di territorio ed imperi rappresentati dalla combinazione di due caratteristiche: razza e potere speciale. Nel gioco ci sono 14 razze e 20 poteri speciali. In teoria le combinazioni possibili sono di più in Vinci ma vi posso assicurare che in Small World non si corre il rischio di ripetitività. Ci sono combinazioni più forti di altre? Certamente, ma questa è una parte essenziale del gioco che viene comunque bilanciata da altri aspetti. Non posso evitare di accennare a quella che è la differenza principale tra i due giochi: il tema. Le meccaniche sono davvero simili e, nel complesso, piuttosto astratte. Giocando a Vinci non si ha quasi mai la sensazione di trovarsi alla guida di una popolazione ma, cosa comune in molti giochi alla tedesca, si spostano pezzi di legno sulla mappa alla ricerca di VP senza particolare pathos. L'esperienza di gioco di Small World è totalmente



di Philippe Keyaerts
Days of Wonder, Giochi Uniti,
Stratelibri, 2009
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





diversa: le razze sono ben caratterizzate, sia a livello grafico che a livello di abilità e così pure i poteri. Di partita in partita emergono le differenze tra le razze: ben diverso usare i giganti o le amazzoni, lottare con i pochi nani a disposizione o gestire le orde di uomini ratto. Ricordi quella partita in cui erano usciti i maghi alati? Il lavoro di ambientazione, grafica e marketing fatto per Small World è stato eccezionale: le razze annunciate e presentate ad una ad una. La scatola contiene una enormità di pedine di cartone fantasticamente illustrate fronte e retro (come del resto le mappe di gioco). Vinci è un gioco con molte meno pretese, seppur curato e gradevole.

Assumo ovviamente che i nostri lettori, la "crème" del mondo ludico italiano, conoscano bene entrambi i titoli e quindi riassumo le meccaniche dell'uno e dell'altro in poche righe, soffermandomi a commentare le differenze.

Scopo, in entrambi i giochi, è ottenere il maggior numero di punti vittoria a fine partita. I punti vittoria si guadagnano alla fine di ogni turno in base al numero di territori controllati (1VP per territorio) a cui si aggiungono i punti dovuti a bonus/abilità particolari della propria razza/civiltà. Punti vittoria segreti in Small World, pubblici in Vinci: differenza enorme. Un sistema di VP pubblico rende un gioco più strategico, controllato, prestando il fianco, turno dopo turno, a problemi di analisi-paralisi. I VP segreti introducono, volendo, un aspetto mnemonico, cosa sgradita a molti giocatori, ma rendono il gioco più leggero. E si parla quindi di pubblico di riferimento. In Vinci il target principale era il giocatore appassionato di giochi alla tedesca: con

Small World il mercato si è allargato e pur non essendo un gioco banale DoW ha puntato sul suo pubblico, quello di Ticket to Ride, che vede accanto ai giocatori le famiglie e gli occasionali. Anche le condizioni di fine partita sono state variate: in Vinci c'era un tetto di punti massimo mentre in Small World un numero di turni fisso, a garanzia che una partita non possa durare troppo e stancare i giocatori meno assidui.

Ogni giocatore sceglie una civiltà/razza tra sei combinazioni disponibili (pescate a caso) e schiera in campo le unità il cui numero è determinato dalla combinazione scelta. Le combinazioni hanno un ordine e per ogni popolazione/razza che si salta occorre concedere un punto VP che andrà al giocatore che sceglierà quella combinazione. Questo sistema tende ad equilibrare il valore delle diverse combinazioni. In Small World ogni razza porta 5 o 6 unità (ad eccezione di nani e ratti). Il potere speciale aggiunge 4 o 5 unità (ad eccezione di mercanti e genieri). Si gioca solitamente con 9-11 pedine. In Vinci la variabilità è molto più alta e in una partita a 4 giocatori si gioca mediamente con qualche pedina in più. Vinci è un gioco per 3-6 giocatori, Small World per 2-5. Si è perso il sesto ma il gioco è stato adattato e bilanciato per essere giocato anche in due e, devo ammettere, funziona bene.

Il meccanismo di espansione è molto semplice: per conquistare un territorio occorrono 2 pedine + 1 pedina per ogni pedina avversaria presente. La prima pedina avversaria viene rimossa l'altra ricollocata dal difensore a fine turno. In Small World è stato aggiunto un dado speciale che può essere utilizzato per l'ultimo tentativo di conquista del turno: il dado andrà ad aggiungere un numero casuale di pedine rendendo possibile un attacco anche in minoranza. Ha senso questa aggiunta? Migliora il gioco? A me personalmente piace e comunque insiste nella stessa direzione





delle altre variazioni: leggerezza, divertimento e giocabilità.

I territori sono fondamentalmente tutti uguali e la differenza è solo ai fini del loro valore in VP legato a certi poteri/civiltà. In Vinci conquistare foreste e montagne richiede una pedina in più; in Small World solo le montagne costano una pedina in più e per aiutare i giocatori a ricordarselo sono stati creati appositi segnalini. La regola aurea di

Small World è infatti: "per conquistare un territorio servono due truppe più una truppa per ogni segnalino presente in quella regione".

Quando un giocatore non ha più vantaggio o interesse a proseguire con una popolazione/razza la può mandare in declino: dalla mappa sono rimosse tutte le unità di quella popolazione tranne una pedina per casella e nel turno successivo il giocatore potrà entrare con una nuova razza. Il popolo in declino non può più essere attivato e nei turni successivi se il giocatore manderà in declino un altro popolo il primo sarà rimosso.

L'ultima differenza, anch'essa importante, tra i due giochi, riguarda la coesione dell'impero. Alla fine del proprio turno di gioco un giocatore in Vinci deve avere tutte le pedine del suo impero contigue; questo non è necessario in Small World dove, anzi,

MDM

Vinci è sostanzialmente un gioco astratto, basato su conflitto multigiocatore - quindi naturalmente affetto da problemi di "bash the leader" (ovvero assalto concertato verso chi si trova attualmente in prima posizione). Il sistema di acquisto delle razze e l'idea della "decadenza" ne fanno comunque un titolo originale, che richiede decisioni interessanti. Adatto ad una platea di giocatori esperti e che tollerino cattiverie e metagioco diplomatico.

Small World è invece l'archetipo di come sia possibile rovinare un buon gioco quando si vuole trasformarlo in una macchina per spremere soldi dai giocatori. Le modifiche apportate riducono la profondità strategica, la rigiocabilità (in modo da poter vendere molte espansioni oltre alla scatola base), senza riuscire ad ovviare ai problemi del predecessore (anzi, aggravando il metagioco diplomatico attorno al tavolo). Buona l'idea della mappa scalabile in base al numero di giocatori, pessima la realizzazione grafica fumettosa che, in condizioni di illuminazione artificiale, rende pressoché indistinguibili le varie razze decadute.

ci sono situazioni e razze che ti spingono proprio a sparpagliarti per la mappa (Volanti o Sotterranei).

Per concludere, pur avendo giocato più volte entrambi i titoli, la mia preferenza va decisamente a Small World e non solo per il lavoro fatto a livello di tema e grafica. Il gioco è più fresco, vivace, veloce di Vinci, di cui conserva la profondità strategica. VP segreti ed il dado non vanno ad intaccare la struttura del gioco che rimane molto solida ed interessante.

VINCI

LIGA

LINX

NAND

MDM



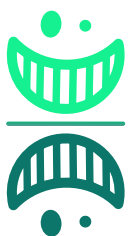
SMALL WORLD

LIGA

LINX

MDM

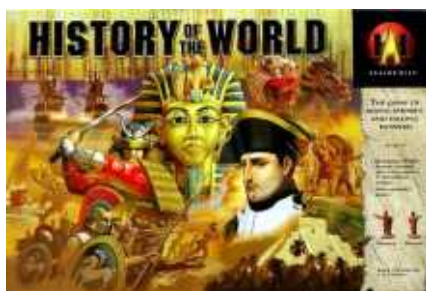




History of the World

A Brief History of the World

Il concetto alla base di History of the world era già affascinante nei primi anni '90, quando la Avalon Hill pubblicò la prima versione del gioco.



di Gary Dicken, Steve Kendall, Phil Kendall

Avalon Hill, Hasbro, Ragnar Brothers, 1991

N. Giocatori: 3-6

Durata: 180 minuti

gioco online:

<http://gamesbyemail.com>

In una scatola affollata di quadratini di cartoncino ci attende la possibilità di ripercorrere la storia politica del mondo giocando con ognuno degli imperi che ne furono protagonisti.

I giocatori non posseggono un proprio astratto impero da far evolvere durante le epoche, come negli altri giochi di civilizzazione, ma comandano di volta in volta, in ognuno dei 6 round di durata del gioco, un impero diverso cercando di ottenerne il meglio in termini di punti vittoria, aiutati da carte evento che aggiungono quel pizzico di simulazione in più che permette di mostrare sul tavolo anche qualche importante tecnologia, leader, avvenimento famoso o impero minore che non poteva ambire al ruolo di protagonista.

Ogni impero è caratterizzato da un territorio di partenza, con o senza capitale, dall'eventuale possibilità di navigare su uno o più mari o oceani e da un numero di armate con cui espandersi. Il tentativo, con queste armate, dev'essere quello di fare presenza, maggioranza o supremazia (cioè ci siete solo voi) in più regioni possibili fra quelle in cui il tabellone è diviso che, di epoca in epoca, hanno un diverso valore in punti vittoria da regalare a seconda dell'importanza storica (e/o degli obiettivi di design degli sviluppatori). Altri obiettivi perseguibili sono la conquista di capitali, città e monumenti che portano anch'essi punti vittoria alla fine della vostra fase espansiva e in tutti i turni seguenti in cui rimangono in vostro possesso. Il



di Gary Dicken, Steve Kendall, Phil Kendall

Ragnar Brothers, Spiral Galaxy Games, 2009

N. Giocatori: 3-6

Durata: 180 minuti

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





problema di questi obiettivi è che tendono a “rovinarsi” nel momento dell’acquisizione: conquistando una capitale nemica questa verrà degradata a città mentre queste ultime e i monumenti tendono proprio a sparire (i monumenti in realtà non sparivano nelle versioni più vecchie del gioco). La soluzione migliore non è quindi conquistare queste cose ma crearle. Mentre le capitali potete solo averle in dono come caratteristica del vostro impero, i monumenti possono essere costruiti appropriandosi di certi territori marcati sulla mappa, nell’ultima versione, da una (squallida) croce. Un paio di questi territori vi permetteranno di aggiungere un monumento nella vostra capitale; o su una croce se in capitale già ve ne è uno. Tutte queste possibilità fanno in modo che ogni vostra singola pedina sia importante nell’economia del gioco e rendono spesso poco appetibile un’altra delle possibilità offerte dai giochi analizzati: costruire un forte. Quest’ultimo vi aiuta certo a proteggere i vostri territori, ma la sua utilità è nel 90% dei casi perlomeno dubbia, visto la tendenza dei vostri avversari ad attaccare

lo stesso territorio a ripetizione fino alla fine delle armate di scorta come il gioco permette loro. Ciò, combinato al fatto che l’attaccante in questo gioco ha l’indubbio vantaggio di tirare almeno un dado in più e che le armate fatte perdere all’attaccante spesso gli sarebbero servite per attaccare ALTRI giocatori, induce chi gioca a questo titolo a farne un uso veramente limitato.

Le meccaniche che regolano l’espansione sono molto semplici: l’attaccante tira 2 dadi, il difensore 1 (2 se nel territorio c’è un forte). Chi fa il numero più alto (considerando solo il dado migliore) vince e tiene il territorio, l’altro perde una miniatura (o quadratino di cartone nella prima versione). Il difensore vince i pareggi. L’attaccante deve fare un attimo attenzione anche a come e dove attacca, visto che foreste o montagne incidono sul punteggio del dado e che l’attacco attraverso la flotta riduce di uno i dadi lanciati dall’attaccante.

Il gioco dei troni

Gli imperi rappresentati dal gioco sono molto differenti fra loro per posizioni, collocazione, possibilità e potenza. Anche

l’ordine in cui i giocatori agiranno dipenderà dall’anno di nascita dell’impero.

Queste forti differenze renderanno certi imperi decisamente più appetibili di altri. Alcuni palesemente deboli e senza possibilità di regalare grosse emozioni a chi si trova a manovrarli. Per questa forte differenza le carte che li rappresentano non saranno date a caso ai giocatori (per fortuna!) ma verrà permesso ad ognuno di scegliere il proprio impero con un sistema di draft dove il giocatore con meno punti sceglie per primo il suo impero preferito dell’epoca che ci si appresta a giocare e il giocatore in testa alla partita si vede appioppare quello scartato da tutti. Essendoci più carte impero che giocatori, per epoca, una o più rimarranno nella scatola, non disponibili per la scelta, rendendo le partite lievemente differenti nello sviluppo.

Nella scelta dell’impero, molto importante sarà considerare dove e quando sboccherà la civiltà scelta: i pezzi dei vostri “vecchi” imperi infatti rimarranno in gioco finché non rimossi durante la fase di espansione di qualche



giocatore, continuando a donare punti con le loro presenze e con eventuali città, capitali (più raro perché vengono in genere razziate per ottenere una città) o monumenti. È così importante, ad esempio, giocare prima che qualcuno abbia la possibilità di rovinare la vostra massima espansione dell'impero cinese o che quel popolo barbaro possa calare sul medio oriente facendo razzia di città, capitali e monumenti. Anche la scelta del "dove" apparire può essere vista in quell'ottica: lasciare ad altri una civiltà che appare ai confini del vostro vecchio impero vuol spesso dire vederlo sparire. Scegliere quel popolo vi permette di preservarlo.

Tutto questo sistema però ha il difetto di concedere queste scelte a coloro che, fondamentalmente, hanno giocato peggio finora e hanno meno punti degli altri. Ci troviamo di fronte ad un gioco molto lungo dove quello che farete nei primi turni probabilmente vale poco: il sistema di gioco auspica recuperi e sorpassi fino all'ultimo turno. Qualcuno potrebbe obiettare che tanto varrebbe giocare 3 round invece che sei, magari riuscendo nell'obiettivo di ridurre le ore di gioco da 4/6 a 2/3. Risulta comunque

piacevole vedere la storia prendere vita sotto i propri occhi e nessuno negli anni e nelle varie edizioni si è mai azzardato a fare una mossa del genere.

Ma l'ultima edizione è preceduta dalla parola "brief", breve. Cosa vorrà dire tutto ciò?

permesso di ridurre il numero di armate di alcuni imperi lasciando invariati i possibili guadagni (ricordo che quello che importa è la presenza, maggioranza e supremazia nelle varie regioni, non la quantità di staterelli posseduti - tranne che nella seconda ricca versione del gioco dove, se ricordo bene, anche ogni singola miniatura valeva un

Tutti questi sforzi portano a risparmiare da una a due ore sulla durata del gioco, lasciandolo comunque troppo lungo per gli standard odierni

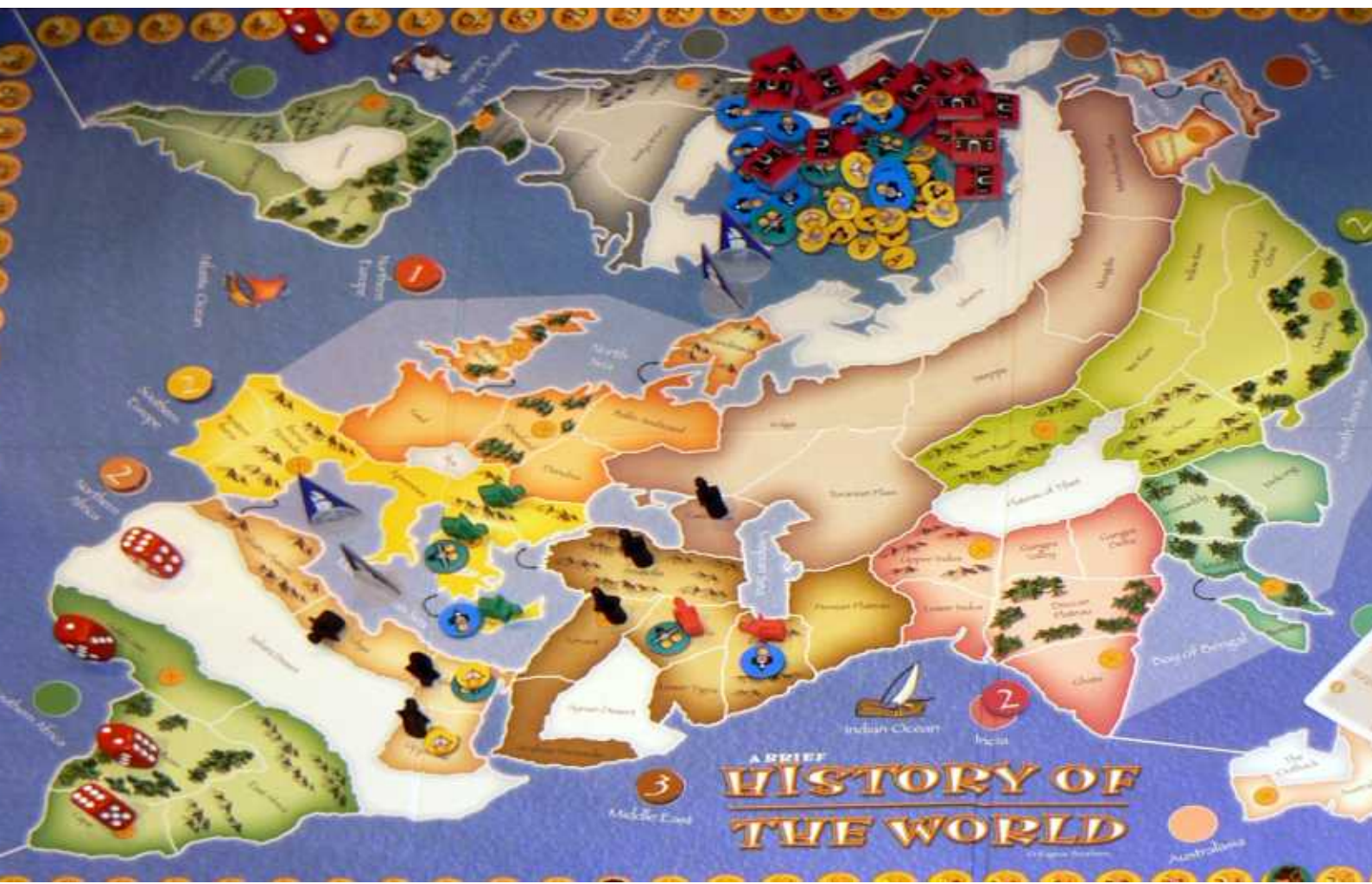
A Brief History of the World

Vediamo ora nel dettaglio cosa quest'ultima edizione mette sul tavolo per indurci ad acquistarla. L'obiettivo dichiarato è ovviamente quello di accorciare la durata del gioco. Quello secondario di limarne i difetti. Gli autori sono riusciti in parte in entrambi i compiti.

Tramite una ristrutturazione della suddivisione in territori del tabellone abbiamo ora delle regioni con meno stati, anche se ciò si limita quasi solamente alle regioni europee e americane. Ciò ha

punto). Meno armate significano meno lanci di dado. Meno lanci di dado significano minuti guadagnati.

Altra modifica che rende l'espansione meno dispendiosa in termini di tempo (e maggiormente interessante strategicamente, direi) è l'aggiunta possibilità di fare "overrun", cioè di sfruttare un'alta differenza di punteggio fra i dadi dell'attaccante e quelli del difensore per conquistare più stati (dello stesso difensore) attraverso un singolo lancio di dadi, purché gli stati siano... in fila, per non dover smorzare l'impeto dell'attacco e senza





la presenza di forti, che in tal modo acquistano leggermente più senso. Di ciò, ovviamente, saranno poco felici gli sventurati che tendono a fare "1" col dado. Possono giusto consolarsi col fatto che hanno sofferto una sola volta. Il gioco poi inserisce un'ulteriore vantaggio per l'attaccante: ogni volta che fallisce un attacco quello successivo avrà il punteggio massimo aumentato di 1 punto, fino ad un massimo di +3.

Ciò sembra mirato ad evitare la frustrazione di un giocatore che, bloccato da una serie di lanci fortunati del difensore, si sarebbe trovato nelle precedenti edizioni a non espandere per niente il proprio impero. Ancora più svantaggiati sono invece i difensori.

Tutti questi sforzi, comunque, portano a risparmiare da una a due ore sulla durata del gioco... lasciandolo comunque troppo lungo per i miei gusti e, credo, gli standard odierni. Questa versione poi cerca di risolvere anche uno dei difetti principali del gioco. Cioè la risposta alla domanda "perché dovrei impegnarmi per fare più punti di tutti se poi mi tocca un impero di melma e gli altri mi sorpassano di sicuro?".

La soluzione è in due parti.

- 1) I giocatori con più punti, benché scelgano per ultimi il proprio nuovo impero scelgono per primi le carte evento che, nelle precedenti versioni, erano distribuite a caso fra i giocatori.
- 2) I tre giocatori con più punti, alla fine di ogni era, ottengono un bonus in punti sotto forma di segnalini che sarà aggiunto al totale solo alla fine del gioco.

Trovo quest'ultima soluzione decisamente azzeccata e la prima comunque una buona idea. Ora i giocatori hanno un reale motivo per impegnarsi durante tutta la partita. Anche se poi le loro astuzie potrebbero essere rese vane da tiri sfortunati o dalle decisioni degli avversari che porteranno all'estinzione i loro vecchi imperi senza che possano fare alcunché per impedirlo. Rimane insomma un gioco più vicino alla sensibilità americana che a quella dei giocatori europei.

Una breve storia dei materiali di gioco

Quello che però fa inorridire di quest'ultima edizione sono i materiali. Come abbiamo detto nella prima versione del gioco avevamo i quadratini di cartone colorato da piazzare su un tabellone che aveva una sua dignità grafica espressa soprattutto in una certa caratterizzazione piuttosto che nella qualità delle illustrazioni.

Nella versione successiva la Avalon Hill, con l'appoggio della Hasbro, aveva migliorato enormemente i materiali rendendoli quasi sontuosi: miniature per le armate e pezzi in plastica da incastrare uno dentro l'altro per città, forti e capitali. Una vera bellezza per gli occhi. Con qualche miglioramento anche a livello grafico. Con quest'ultima versione invece, in anni dove l'apparenza del prodotto vende quasi più che la sostanza, ci troviamo di fronte ad un ingiustificabile peggioramento.

La grafica io la trovo definibile come amatoriale e, per di più, realizzata senza troppo impegno. Non riesco ad immaginare come il prototipo di questo gioco potesse avere una grafica peggiore, visto che la sensazione che si ha è quella di trovarsi di fronte ad un primo prototipo per playtest. E anche i materiali in loro stessi sembrano di scarsa qualità. L'unica cosa che salva il tutto sono delle simpatiche miniature a

forma di busto collocato su colonnina: originale e ben scolpito. Gli autori però rovinano anche la bella sensazione che si avrebbe osservando il tabellone colmo di queste miniature: una regola del gioco stabilisce che i pezzi vengano sdraiati una volta che non fanno più parte di un impero in espansione. Praticamente sempre. Quindi avremo per tutto il gioco davanti una distesa di colonne con busto abbattute. Deprimente. Io non sono solito esprimermi su grafica e materiali, ma in questo caso non ho potuto veramente fare a meno di dirvi la mia.

Una breve considerazione finale

Ritengo che la serie History of the World proponga un'esperienza che vada provata almeno una volta nella vita di un giocatore. Quest'ultima è la versione migliore a livello di meccaniche di gioco e la partita può essere approcciata con più speranze di essere finita in una serata. E di essere quindi riproposta successivamente. Quello che gli manca è l'appeal. Cosa che potrebbe provocare mancanza di entusiasmo nei giocatori. Se questa viene esacerbata da attese troppo lunghe fra un turno e l'altro e da qualcuna fra le possibilità di frustrazione di cui il gioco non è privo potrebbe portare qualche giocatore a soffrire comunque la partita e la sua durata. Se quindi non avete paura dell'eccessiva lunghezza e dell'aleatorietà ancora più estrema delle versioni precedenti e ne avete l'occasione potreste provarvi la versione della Hasbro per godere maggiormente dell'aspetto estetico.

HISTORY OF THE WORLD

LINX

LIGA



A BRIEF HISTORY OF THE WORLD

LINX

LIGA





Cyclades / Hades

Conflitti e interventi di divinità, semidei, eroi e mostri mitologici nello sviluppo delle civiltà elleniche



di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc
Asmodee, Matagot, Asterion Press,
2009/2011

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90 minuti

Si può intendere Cyclades come un gioco di civilizzazione, se si considera la guerra come parte integrante della "civiltà" umana (ma sicuramente è stata parte integrante della storia umana); infatti in questo gioco della linea "Collection XL" di Matagot, se il combattimento non è l'unica strada per la vittoria, sicuramente è la via più diretta (e anche la via per impedire ad un avversario di vincere).

Una parentesi sulla splendida veste grafica di questo gioco: Miguel Coimbra si è veramente superato, fra plancia, scatola, carte, tessere e schermi dei giocatori, e l'apice è rappresentato dalle miniature, differenti per ogni giocatore (nonostante rappresentino le stesse unità); l'aspetto grafico viene valutato diversamente a seconda dei gusti dei giocatori, ma in questo caso difficilmente passa ignorato, anche perché il regolamento che si trova sotto è tutt'altro che superficiale.

La plancia di gioco (variabile a seconda del numero dei giocatori) rappresenta una mappa esagonata con varie isolette (e il mare che le divide), e qui si muovono le flotte e gli eserciti dei giocatori. Vince chi ottiene il controllo di due Metropoli, costruendole o conquistando quelle degli avversari; e una Metropoli si ottiene costruendo quattro differenti edifici,

oppure spendendo quattro carte Filosofo. Come si costruiscono gli edifici? È uno dei vantaggi che si ottiene vincendo l'asta per una delle quattro divinità. Nel dettaglio, in ogni turno il giocatore che ha fatto l'offerta maggiore ad ognuna delle quattro divinità può eseguire le azioni relative (il rilancio deve avvenire su una divinità differente e non si possono fare offerte per due o più divinità). Le monete con cui si fanno le aste si ottengono ad ogni turno, in base alle Cornucopie presenti nelle isole o nei tratti di mare controllati. Queste sono le quattro divinità principali, e le relative azioni:

- Ares: permette di reclutare truppe (una gratis, altre pagando monete), costruire una fortezza (che dà un bonus difensivo all'isola in cui viene piazzata), e dietro pagamento, effettuare dei movimenti con le truppe (che possono portare a combattimenti),
- Poseidone: permette di costruire navi (una gratis, altre pagando monete), costruire un porto (che dà un bonus difensivo alle navi adiacenti all'isola in cui viene piazzato), e dietro pagamento, di effettuare dei movimenti con le navi (che possono portare a combattimenti navali),
- Zeus: permette di ottenere delle carte Prete (una gratis, un'altra pagando, ogni carta posseduta dà uno sconto sulle offerte agli dei), costruire un tempio (che riduce il costo delle creature mitologiche), e cambiare le

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





creature mitologiche disponibili per l'arruolamento (pagando una moneta),

- Athena: permette di ottenere delle carte Filosofo (una gratis, un'altra pagando), e costruire un'università (che non dà nulla...).

C'è anche una quinta divinità, Apollo, che può essere scelta anche da più giocatori e dà un certo numero di monete e permette di piazzare una cornucopia (ma questo solo al primo giocatore che lo sceglie).

Qui ci sono già alcune considerazioni da fare: a differenza di un normale gioco di combattimenti, qui non si possono muovere indiscriminatamente le proprie unità, ma in un turno un solo giocatore potrà muovere le navi, e un altro le truppe. Dato che per invadere un'isola avversaria bisogna necessariamente usare le proprie navi (piazzando una catena di navi dall'isola di partenza all'isola di arrivo), ne deriva che ogni mossa bellica dovrà essere pianificata in anticipo. E solo le monete permetteranno di avere la certezza di realizzarle, per cui è molto importante avere una buona rendita (quindi possedere cornucopie); fra parentesi, le monete sono l'unica risorsa nascosta (a questo servono gli schermi) anche se si può provare a ricordare quante ne hanno ricevute gli avversari.

Una semplice regola risolve il problema dell'eliminazione dei giocatori: è possibile

attaccare l'ultima isola posseduta da un giocatore solo se l'eventuale conquista gli permette di vincere (in pratica conquista la seconda Metropoli, oppure conquista un'isola che ha abbastanza edifici per permettergli di costruire la seconda Metropoli). In questo modo l'eliminazione di un giocatore corrisponde alla fine della partita. E c'è anche un meccanismo di bilanciamento, dato che un giocatore con una sola isola riceve quattro monete (al posto di una singola) se sceglie Apollo come divinità.

Fino a qui sarebbe tutto un po' troppo piatto. Ma a cambiare le carte in tavola ci pensano le unità mitologiche, il giocatore di turno può assoldare quelle a disposizione pagando una certa quantità di monete, e ottenendo il vantaggio particolare che ognuna di queste attribuisce. L'utilizzo della creatura giusta al momento giusto permette di superare le limitazioni delle regole e portare a termine azioni particolari (se non vincere addirittura la partita).

Completano il gioco alcune regole particolari come l'ordine del turno (l'inverso dell'esecuzione delle azioni durante il turno precedente), la sequenza casuale delle divinità nel turno (infatti sono fisicamente delle tessere da estrarre casualmente) e il combattimento, che in realtà è abbastanza

lineare: sia in quello terrestre che in quello navale si somma il numero di unità al tiro di un dado, e si confrontano i due valori per difensore e attaccante, chi ottiene di meno perde un'unità (se c'è un pareggio entrambi perdono un'unità). Devo dire che devo ancora vedere un combattimento dove vince il giocatore con meno unità, sia perché il dado è a sei facce ma ha valori da zero a tre, e anche perché i combattimenti di solito vengono iniziati solo se c'è un vantaggio in termini di forza. Dopo il primo round ci si può anche ritirare (se c'è una via navale che il giocatore può percorrere).

Uno dei pregi maggiori di questo gioco è, secondo me, la sua velocità: una partita non dura mai a lungo dato che le azioni dei giocatori portano verso la creazione di edifici e quindi la costruzione di Metropoli, in altre parole il tempo della partita ha un termine ben definito, e si può valutare con cognizione di causa quanti turni mancano ancora ad un giocatore per vincere; in teoria bastano otto turni per costruire le due Metropoli, ma naturalmente non è quasi mai possibile ottimizzare al minimo questo tempo; ma i tempi non si discostano mai tanto, dato che vi sono altri metodi che permettono di accelerare, come i Filosofi o la cattura di edifici avversari. Questo si traduce nell'assenza di tempi morti o di un eccessivo difensivismo (anche perché le miniature sono limitate e non si possono vedere accumuli di decine di truppe). E non è raro che due giocatori riescano nello stesso round ad avere due Metropoli, in questo caso vincerà chi ha conservato il maggior numero di monete.

Ma quali sono le abilità speciali delle creature? Vediamole tutte, dato che i giocatori che conoscono bene il mazzo relativo hanno più probabilità di non farsi sorprendere (anche perché spesso conviene assoldare una creatura per non farsela usare contro):

Sirena: permette di sostituire una flotta nemica con una propria. È una carta molto potente, dato che consente di rivoltare contro un avversario una minaccia di invasione, e secondariamente fa risparmiare un turno per cercare di utilizzare Poseidone per piazzare le navi adatte ad un attacco.

Pegaso: permette di invadere un'isola avversaria senza una catena di navi. È una



carta molto potente, che può da sola vincere la partita (se un avversario è così imprudente da lasciare la propria Metropoli sguarnita), o far risparmiare un'offerta ad Ares.

Gigante: distrugge un edificio (non una Metropoli). È discretamente utile, dato che può indebolire un'isola distruggendogli il porto o la fortezza, o rallentare un avversario facendogli perdere un turno di costruzione.

Chimera: molto potente, dato che permette di riutilizzare una creatura dalla pila degli scarti.

Ciclope: permette di trasformare un tipo di edificio in un altro, discretamente utile, se non riuscite a vincere l'asta che vi interessa, potete optare per una seconda copia di un edificio che già avete, per poi trasformarlo (e magari arrivare alla Metropoli).

Sfinge: permette di rivendere flotte, truppe, Sacerdoti e Filosofi per due monete l'uno. È utile se avete disperatamente bisogno di monete, ma è preferibile cercare altri mezzi per procurarsele, senza rinunciare alle vostre risorse. È utile solo se con le monete raccolte riuscite a fare la mossa vincente, altrimenti è meglio cercare altre possibilità.

Silfide: permette di muovere le flotte per dieci zone. In modo simile alla Sirena, permette di fare attacchi di sorpresa senza dover utilizzare Poseidone, oppure può essere usata in modo difensivo per riorganizzarsi.

Arpia: elimina una truppa nemica. È utile immediatamente prima di un attacco, per "ammorbidire" le difese.

Grifone: fa prendere la metà delle monete ad un avversario. Ottimo per punire chi ha accumulato troppo denaro, bisogna solo prestare attenzione ai movimenti (per individuare chi ha il bottino maggiore) e all'ordine del turno (se si agisce dopo, si rischia di rimanere solo con le briciole).

Graie: permette di incassare nuovamente, come all'inizio del turno. Utile prima di una spesa importante.

Satiro: fa prendere un Filosofo ad un avversario. Utile solo se ne avete tre e costa di più prendere il quarto.

Driade: fa prendere un Sacerdote ad un avversario. Uhm, utile solo se avete delle monete che vi avanzano.

Ci sono inoltre cinque creature a cui è associata una miniatura che le rappresenta sulla plancia di gioco, una di queste (il Kraken) occupa una zona di mare per il resto della partita (durante la partita può cambiare zona), le altre

muoverlo (pagando una moneta per zona) e quindi seminare distruzione per mezza mappa. Dato che rimane nella mappa, blocca una zona finché non viene riattivato (con la Chimera, o se si rimescola il mazzo). A differenza delle altre miniature, più che come difesa va usato per sventare attacchi e ridimensionare le flotte avversarie.

Le variabili in gioco e le possibilità a disposizione sono talmente numerose, che difficilmente la tensione non rimane alta per tutta la partita, e la partita stessa rimane aperta fino alla fine

giocatore non esegue nuovamente l'azione della divinità scelta (può essere quindi un tempo al massimo di due turni, se è il primo ad agire in un turno e sceglie Apollo nel turno successivo).

Minotauro: vale come due truppe a difesa dell'isola in cui si trova. Naturalmente va usato a difesa della propria Metropoli (o di edifici che mancano agli altri giocatori) nei turni in cui si ritiene di poter vincere.

Chirone: protegge l'isola dal Pegaso (attacchi aerei), dal Gigante (distruzione di edifici) e dall'Arpia (eliminazione di truppe). Anche questa creatura va usata a difesa della propria Metropoli (e può salvare la partita).

Polifemo: fa allontanare le flotte dall'isola in cui si trova, rendendola in pratica inattaccabile dal mare per il tempo in cui è presente. Oltre ad essere una misura difensiva, in certi rari casi può anche eliminare le navi, se non hanno lo spazio per allontanarsi.

Medusa: le truppe sulla sua isola non possono essere spostate. Va usata per bloccare temporaneamente un avversario che si appresta ad invadervi.

Kraken: come in "Scontro di Titani", troviamo una creatura che non ha nulla a che fare con la mitologia classica, pazienza... il suo effetto è quello di distruggere tutte le navi nella zona in cui viene posizionato, il giocatore può anche

altro utilizzo, dato che due miniature si eliminano a vicenda quando si trovano sulla stessa isola, può essere utile sacrificare una creatura per eliminare l'altra che vi sta bloccando la mossa.

C'è comunque da notare che le creature a disposizione sono al massimo tre, e vengono ripescate solo all'inizio del round, per cui il giocatore che agisce per primo è il più avvantaggiato per il loro utilizzo. Posto che abbia le risorse, ma naturalmente un buon condottiero ha sempre delle risorse monetarie a disposizione, vero?

Espansioni e bonus

Ci sono varie ragioni per la pubblicazione di un'espansione, positive (come la volontà di sfruttare il successo di un gioco) e negative (come la necessità di una correzione), sicuramente Cyclades ha beneficiato di un regolamento lineare, per cui la prima espansione uscita si è integrata abbastanza bene (vedremo per la seconda, annunciata per la fiera di Essen 2013). Ma che cosa troviamo in Hades, la prima espansione?

Il primo modulo permette di variare la configurazione di partenza; anche se il gioco





base presenta delle configurazioni abbastanza bilanciate e simmetriche, una configurazione variabile aumenta la rigiocabilità, evitando di presentare ai giocatori mosse automatiche. In pratica si parte con una prima asta, che attribuisce l'ordine con cui vengono piazzate due truppe in almeno due isole e due flotte in almeno due locazioni di mare; in più ogni divinità attribuisce un bonus (Ares una truppa, Poseidone una flotta, Zeus un Prete, Athena un Filosofo, e Apollo una cornucopia).

Il secondo modulo di espansione ci presenta Hades (Ade), la sesta divinità che però diventa disponibile solo in certi turni, in base ad un contatore che avanza con il lancio di un dado, e sostituisce la quarta divinità (quella prima di Apollo). Il primo vantaggio di Hades è quello di permettere il reclutamento di truppe e flotte di non-morti, che possono essere mossi con le stesse modalità di Ares e Poseidone (e anche essere accompagnate da truppe normali. Alla fine del round tutte queste unità vengono rimosse. L'effetto è quello di poter effettuare degli attacchi senza la necessità di controllare Ares o Poseidone, quindi di avere un'alternativa; in realtà Hades è più potente dato che permette il movimento contemporaneo di flotte e truppe, e il costo di queste ultime è inferiore. Nel turno in cui appare Hades è possibile avere due giocatori che attaccano via terra o via mare (a meno che la divinità che viene rimpiazzata non sia proprio Ares o Poseidone).

Il secondo vantaggio di Hades è che il giocatore può costruire la Necropoli (se è già stata costruita, la può spostare su una delle proprie isole), il suo effetto è quello di ricevere

MDM

Cyclades ha dalla sua materiali splendidi e un regolamento lineare, che purtroppo non risolve i problemi tipici del genere. Il gioco evolve inizialmente in maniera molto lenta (per poter compiere azioni significative è necessario vincere 3 o 4 aste), poi, grazie al continuo inserimento di risorse nel gioco, accelera in maniera incontrollabile verso la fine, concludendosi spesso in una sarabanda di effetti speciali dovuta alle creature mitologiche rapidamente visitate dal giocatore che ricopre il ruolo di Zeus.



una moneta per ogni unità normale eliminata in combattimento (nella fase di incasso queste monete verranno prese da chi controlla l'isola in cui si trova la Necropoli).

Nel terzo modulo abbiamo alcune creature mitologiche aggiuntive e gli eroi; questi ultimi entrano in gioco come le creature, ma possono rimanere per più turni a disposizione dei giocatori (pagando ogni turno un costo di mantenimento), e oltre ad un potere continuo vengono volontariamente sacrificati. Le nuove creature sono:

Erinni: il giocatore può spostare una cornucopia da un'isola ad un'altra. È un effetto interessante (anche se di impatto relativo), che permette di modificare qualcosa che nel gioco base era dato per fissato.

Empusa: il giocatore può prendere tutte le monete presenti nella Necropoli. La sua utilità è molto variabile, dipende da quanti combattimenti (e quante uccisioni) sono stati effettuati nel round.

Caronte: il giocatore può riassoldare un eroe eliminato dal gioco. L'utilità è molto variabile, dipende da quali eroi sono a disposizione nel mazzo degli scarti.

Cerbero: il giocatore che lo controlla incassa la rendita dell'isola in cui si trova (è una creatura con miniatura), al posto del giocatore che controlla l'isola.

Manticora: è una carta bonus, può essere usata per eliminare un eroe (non protetto da Chirone). Al momento giusto può annullare il piano tessuto con tanta attenzione da un avversario. Chirone: è una creatura del gioco base, ora il suo potere si estende fino a proteggere dalle Erinni, da Empusa, dalla Manticora e dalla possibilità di Perseo di attaccare ovunque.

Questo è l'elenco degli eroi:

Achille: vale come due truppe, e se viene sacrificato con quattro isole permette di costruire una Metropoli. Può sembrare un vantaggio molto potente, ma ci vuole una notevole pianificazione per riuscire ad arrivare a controllare quattro isole; in realtà è più utile in combattimento.

Ulisse: annulla il vantaggio difensivo di fortezze o Metropoli, se viene sacrificato si può costruire una Metropoli senza usare la fortezza (quindi con solo tre edifici). L'utilità in combattimento non è tale da risparmiarlo dal sacrificio, quando capita l'occasione (un edificio in meno equivale a vincere con un turno di anticipo).

Ettore: se attaccato elimina una truppa all'inizio della battaglia, se viene sacrificato può scartare due Sacerdoti per ottenere un Filosofo (o cinque Sacerdoti per Due Filosofi). Anche Ettore è più utile se sacrificato (non è facile arrivare a cinque Sacerdoti, ma due Filosofi sono metà Metropoli).



Peppe74

Probabilmente non il mio gioco, ma non mi piace affatto come il regolamento lasci il bilanciamento completamente nelle mani dei giocatori, senza mettere nessun argine. Come giochi di combattimento in multiplayer c'è sicuramente di meglio, lo trovo sopravvalutato.

Perseo: può far ritirare la truppa al posto di eliminarla, se sacrificato può spostare truppe tra un'isola e una qualsiasi altra (non protetta da un eroe). L'abilità di sacrificio è molto potente, equivale al Pegaso, rischia però di diventare una spina nel fianco degli altri giocatori, che non esiteranno per questo ad attaccare la sua isola (in questo caso l'abilità di combattimento è utile, ma non lo può risparmiare).

Mida: in battaglia può rilanciare un dado al costo di una moneta, se sacrificato può costruire una Metropoli pagando 15 monete; può sembrare un costo enorme, ma verso la fine della partita è possibile avere quella somma, e quindi è un'abilità che può portare alla vittoria. Rilanciare il dado può essere utile, ma non è sempre determinante.

Pentesilea: in battaglia fa vincere i pareggi, quando un giocatore costruisce una Metropoli secondo le normali regole, può sacrificarla per costruirla sulla sua carta e quindi renderla inattaccabile. Anche questo è un potere notevole, dato che spesso il problema dei giocatori non è costruire una Metropoli, ma evitare di farsela conquistare dagli avversari. Penteseila risolve il problema, e per questo si può rinunciare al vantaggio che dà in battaglia.

Infine, il quarto modulo aggiunge i favori divini, questi ultimi sono divinità minori che

ogni turno (tranne quelli in cui Hades è attivo) vengono aggiunti alla quarta divinità (quella prima di Apollo), oltre ai suoi vantaggi viene attribuito al giocatore che se li aggiudica un potere e in alternativa una carta Sacerdotessa o una carta Oggetto Magico (a seconda della divinità). Le Sacerdotesse possono essere scartate al posto del costo di mantenimento di un eroe oppure per conservare una delle creature con miniatura per un altro turno (è un vantaggio notevole, date le abilità di queste creature). Gli Oggetti Magici hanno vari effetti da utilizzare una volta sola.

I poteri delle divinità sono molto vari (la maggior parte costano delle monete), e rendono spesso molto vantaggiosa la divinità a cui vengono associati, nonostante l'ordine del turno (si agirà obbligatoriamente per ultimi). Tra quelli più potenti: Afrodite fa raddoppiare il numero delle truppe per due monete (garantisce in pratica la vittoria in una battaglia), Estia fa costruire un edificio qualsiasi per due monete (fa guadagnare un turno), Ermes fa piazzare una cornucopia in una locazione di mare (una moneta in più ogni turno), Dioniso fa costruire un teatro per due monete (può sostituire un edificio qualsiasi per costruire un Metropoli, ovvero fa guadagnare un turno), Hecate (distribuita come bonus) infine permette di collegare tra loro due isole qualsiasi, ed è un collegamento permanente (fino alla sua prossima uscita), utile sia in fase offensiva che difensiva (quando fatto tra proprie isole). Fra gli altri, Artemide fa scartare Sacerdoti e Filosofi per ottenere truppe o flotte (ottiene un vantaggio, ma ne perdi un altro, serve quando la strategia si rivela sbagliata e bisogna correggerla), Demetra fa ricevere una moneta per isola (di solito sono poche), Era per due monete vi permette di assoldare un eroe a caso ed infine Efesto per due monete vi permette di scegliere un oggetto magico fra due.

Gli oggetti magici hanno dei poteri molto variabili: tra quelli più utili ci sono il Tridente di Poseidone e le Frecce di Apollo, che permettono di aumentare il valore di combattimento di un dado (spesso è sufficiente per garantire la vittoria) rispettivamente in una battaglia navale e in una terrestre. La Collana di Armonia garantisce l'immunità per un turno (e questo

spesso può bastare per darci il tempo di vincere). Le Frecce di Artemide e lo Scettro di Pelope permettono rispettivamente di eliminare o assoldare una creatura mitologica con la miniatura. Altri oggetti hanno un'utilità più limitata, come il Vaso di Pandora (ruba una Sacerdotessa ad un avversario), il Carro Solare (ridispone le truppe fra le proprie isole), la Cintura di Afrodite (vieta ad un giocatore di scegliere una divinità, e molto probabilmente lo renderà indisposto verso di voi), l'Egida di Zeus (avvicina o allontana l'arrivo di Hades), e il Palazzo sul Monte Olimpo (fa ridisporre le tessere degli dei nell'ordine che si vuole).

In conclusione, tra i giochi di combattimento leggeri, Cyclades è uno di quelli che ho maggiormente apprezzato, non è perfetto, anzi, spesso la vittoria arriva per la fortuna di aver pescato la carta giusta o per avere conservato qualche moneta in più degli avversari. Ma se ci sono giochi in cui questi sbilanciamenti pesano, a Cyclades li ho accettati a cuor leggero, primo perché non condizionano l'esito di un gioco che dura venti ore, ma solo due, e secondo, perché i colpi di scena contribuiscono a creare partite "leggendarie", che riesco a ricordare anche dopo venti partite ad un altro gioco magari più bilanciato, ma più "piatto". Le variabili in gioco e le possibilità a disposizione sono talmente numerose, che difficilmente la tensione non rimane alta per tutta la partita, e la partita stessa rimane aperta fino alla fine.

A questo proposito, posso citare Peter Olotka (uno degli autori di Dune) che, alla mia richiesta del perché fosse possibile da regolamento un'alleanza cinque contro uno, ha risposto che lo aveva permesso perché in caso di vittoria del giocatore che era rimasto solo contro tutti, la partita sarebbe stata ricordata per sempre.



NAND

PEPPE74

MDM

LIGA





Neuland

Giocare a Neuland è una sfida che va raccolta con la consapevolezza che l'esperienza di gioco non è paragonabile ad un salto in bungee jumping ma è più vicina al cenare con un piatto di locuste.



di Peter Eggert, Tobias Stapelfeldt
Eggertspiele, Z-Man Games, 2004
N. Giocatori: 2-4
Durata: 100 minuti

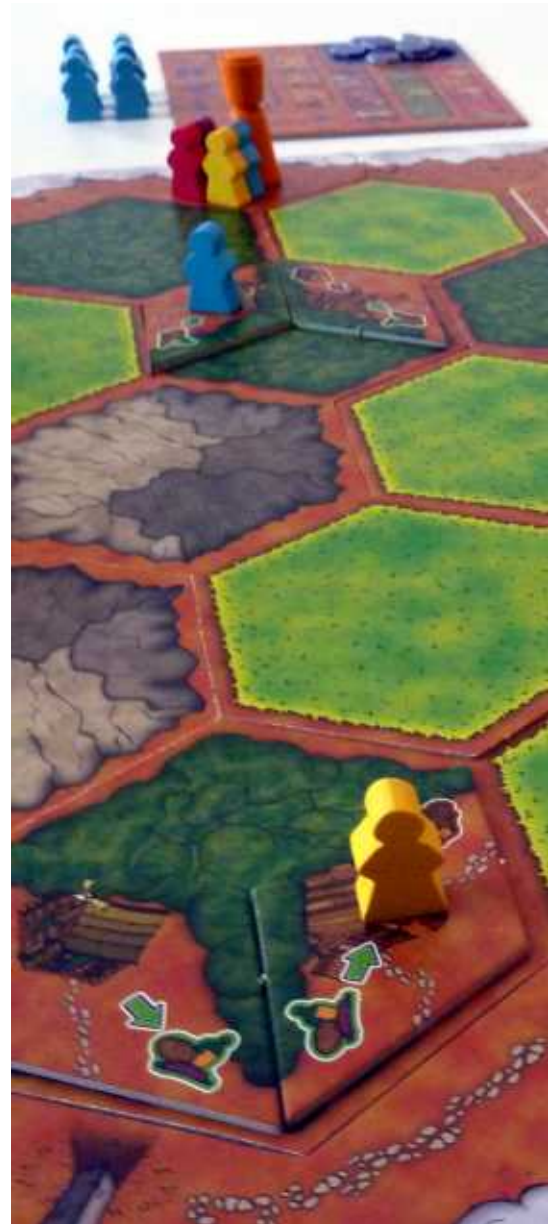
Purtroppo questa recensione non basterà per farvi capire se le locuste fanno per voi.

Prima di entrare nel merito del gioco mi si lasci dire che la Z-Man Games ha fatto un ottimo lavoro di restyling sulla grafica offrendo un'edizione, quella del 2008, decisamente migliore di quella del 2004 prodotta dalla Eggertspiele, ha però combinato un vero pasticcio con il regolamento introducendo nuovi elementi che lo snaturano del tutto. Sottolineo con largo anticipo che l'analisi che mi appresto a fare non tiene minimamente conto del nuovo regolamento; la nuova edizione del 2008 può essere giocata senza alcun problema con le regole originali, ed è esattamente quello che consiglio di fare.

Le dinamiche

Nella scatola: tabellone modulare per garantire varietà delle partite, edifici (ogni casella del tabellone ne può ospitare tre rispettando i vincoli imposti dalla tipologia di terreno) e lavoratori in colori assortiti per i giocatori.

Il turno è elementare, o si piazza un lavoratore su un edificio o si mette in gioco un nuovo edificio. Ciò che è difficile da focalizzare è che il lavoratore non è colui che produce la risorsa ma è la risorsa stessa e si muove sul tabellone lungo una catena di trasformazione di



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





risorse, che avviene grazie agli edifici, fino alla trasformazione finale, quella che consente di produrre punti. Twist simpatico e geniale: tutte le risorse, anche l'eterno metallo, sono deperibili e se non sono utilizzate entro un turno vengono perse.

quelle che generalmente hanno subito due o tre passaggi di lavorazione, o combinazioni di risorse in punti vittoria.

Eeguire un'azione ha sempre un costo in termini di tempo calcolato sulla distanza che

necessità di costruire edifici di capacità sempre maggiore ma di costo più alto, costringendo i giocatori a seguire un processo lineare ed obbligatorio di sviluppo lungo i vari percorsi che consentono di produrre punti, Neuland è principalmente un gioco logistico. I giocatori che siedono intorno al tabellone di Neuland credendo di dover affrontare una partita sullo stile dei più classici giochi basati su meccanismi di gestione economica delle risorse rimangono generalmente interdetti.

I giocatori che siedono intorno al tabellone di Neuland credendo di dover affrontare una partita sullo stile dei più classici giochi basati su meccanismi di gestione economica delle risorse rimangono generalmente interdetti

Un esempio aiuterà a capire meglio ma per farlo è necessario prima un veloce sguardo agli edifici che sono di tre tipi. Gli edifici base producono le due materie principali, cibo e lana, è il caso per esempio della fattoria o dell'ovile. Gli edifici di trasformazione ricevono in ingresso una o più risorse per produrre risorse di tipo più evoluto, la casa del falegname ad esempio trasforma cibo in legno, la tessitura trasforma la lana in tessuto. Gli edifici di prestigio infine, ciascuno utilizzabile una sola volta, trasformano le risorse più nobili ossia

le risorse devono idealmente percorrere sul tabellone per essere trasformate. Il tempo speso determina l'ordine di gioco, a effettuare l'azione infatti è sempre il giocatore più arretrato su un percorso di caselle segnatempo.

Le catene di trasformazione

Se l'aspetto di civilizzazione si concretizza nell'evoluzione del gioco dovuta alla

Qui non ci sono mercati, non si producono risorse da spedire nel momento migliore, non si fanno investimenti, non c'è alcuna gestione degli edifici. In Neuland si producono punti e lo si deve fare perfezionando la logistica delle proprie catene di trasformazione proprio come succede, perdonatemi se il paragone vi sembrerà ardito, in Roads and Boats.

La varietà dei processi di trasformazione è alta e garantisce un adeguato assortimento

Liga

Gioco particolarissimo e molto interessante di un autore, Stapelfeldt, che ricerca sempre nei suoi giochi qualcosa di innovativo. Ha qualche limite nella complessità della gestione della mossa nelle fasi avanzate della partita e non può certo essere proposto a dei novizi.

Iago

Un buon gioco di logistica, non profondo e complesso come Roads & Boats ma di buon valore, forse oggi superato da Helvetia.





di percorsi verso la vittoria, la trasformazione delle risorse infatti non è affatto un percorso obbligato secondo una precisa gerarchia ma dipende dagli edifici messi in gioco; un cibo ad esempio può essere facilmente trasformato in legno o pietra, il legno in carbone o carta, il carbone processato nelle fonderie con l'appropriato minerale allo stato grezzo si trasforma in argento o ferro dai quali poi si possono produrre monete, attrezzi, spade. Produrre punti è possibile a vari livelli e con varie combinazioni di risorse considerando che, come prevedibile, gli edifici che producono più punti sono quelli che richiedono l'uso di catene di trasformazione più complesse.

La pianificazione in Neuland è tutto ed il tempismo vitale perché l'interazione tra i giocatori non è affatto assente. Gli edifici sul tabellone infatti possono essere utilizzati da tutti i giocatori, inserendo così un secondo livello di programmazione delle proprie azioni che tenga conto della possibilità di

interrompere le catene di produzione degli avversari. Questa opportunità è brillantemente garantita dal fatto che non è possibile per i giocatori trattenere risorse per sé, sul tabellone, per più di un turno. Stressante vero? Ma ben congegnato.

Giocare aggressivi

Per vincere? Difficile stabilirlo a priori, nonostante sia sostanzialmente un gioco ad informazione completa molto dipende dalle distanze tra gli edifici. Di sicuro è un gioco che si riesce ad apprezzare maggiormente se giocato in modo aggressivo. Ad esempio è buona norma risparmiare azioni minimizzando per quanto possibile la costruzione degli edifici, lasciando agli altri l'onere della costruzione e sfruttando con il giusto tempismo gli edifici già presenti sulla mappa. Questa scelta va perseguita a meno che costruire non sia un modo per ostacolare, ad esempio piazzando un edificio di prestigio interessante per uno degli avversari (lo si potrà vedere dalla linea

MDM

Profondo, spietato, con un albero delle decisioni che si ramifica velocemente e ampiamente. Le differenze di punteggio a fine gioco sono minime (si vince di solito con un margine di meno di mezzo turno). Consigliato solo ai giocatori assidui appassionati di giochi di produzione e trasporto.

di produzione che sta allestendo) dalla parte opposta del tabellone. Troppo aggressivo? Fidatevi no, in Neuland è all'ordine del giorno, per questo è bene anche lavorare su più percorsi di trasformazione pianificandoli con due o tre turni in anticipo tenendosi così una strada sempre aperta perché non c'è niente di peggio che il dover sacrificare una preziosa risorsa perché non la si è potuta trasformare nel momento giusto. Costruire un edificio di prestigio solo nel turno in cui sarà effettivamente utilizzato è un altro consiglio piuttosto scontato ma che vale la pena ribadire.

Un ultimo consiglio, giocatelo in tre. In due giocatori è un po' debole, in quattro diventa difficilmente pianificabile e frustrante. In tre è una piccola gemma ma badate, con i suoi limiti ed i suoi difetti, primo fra tutti la ripetitività delle azioni, l'analisi paralisi, la durata forse eccessiva per quello che riesce davvero a regalare nel rapporto tra impegno e piacevolezza. Nemmeno vi nascondo che tra gli amici giocatori qualcuno lo ha soprannominato 'noialand' ma non posso esimermi dal consigliare almeno una partita, potreste rimanere piacevolmente sorpresi.

Ah, ricordate le locuste? Lo sapevate che Carlo Cracco le cucina brasate al vino rosso? Provare per credere.



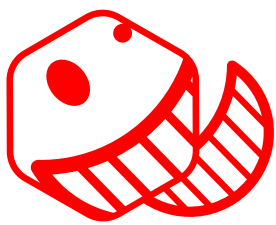
FAB!O

LIGA

IAGO

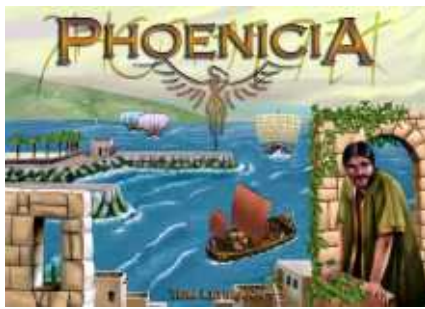
MDM





Phoenicia

Dovendo descrivere l'opera di Tohmas Lehmann come autore di giochi, "eclettismo" e "capacità di rielaborazione" sono le prime espressioni che mi vengono in mente.



di Thomas Lehmann
JKLM, Rio Grande Games, 2007
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

L'autore è infatti in grado di spaziare dal filler semplice di dadi (To Court the King) o di carte (Jericho) agli strutturatissimi giochi ferroviari azionari della linea 18xx (suoi sono 1846, 2038). Noto anche la capacità di lavorare su progetti di altri autori: le espansioni di Pandemic (Matt Leacock), Saint Petersburg (Bernd Brunnhofer), e Das Spiel (Reinhold Wittig) sono sue.

Phoenicia è, dopo Race for the Galaxy, il titolo di Lehmann che ha incontrato più consensi (almeno secondo BoardGameGeek). Si tratta della rielaborazione di un classico gioco incentrato sullo sviluppo di un motore economico: Outpost, di James Hlavaty e Timothy Moore, edito nel 1991 e ristampato dalla Stronghold Games nel 2011 (con l'espansione "Kicker" ideata -indovinate un po'?- da Thomas Lehmann). Nel 2004 Jens Drögemüller aveva già provato a rimaneggiare il titolo con The Scepter of Zavandor (TSOZ).

In Phoenicia i giocatori si calano nel ruolo di regnanti che devono sviluppare la propria città-stato (inizialmente uguale per tutti), arricchendone conoscenze ed economia fino a raggiungere un punteggio predefinito.

La scatola, di dimensioni non standard, contiene al suo interno un tabellone, che ha lo scopo di tenere pubblicamente traccia dei

punti vittoria, degli introiti e dei bonus monetari acquisiti dai vari giocatori, nonché di riassumere i possibili sconti che alcune tecnologie garantiscono nell'acquisizione di carte sviluppo più avanzate (una sorta di tenue albero tecnologico). Completano la dotazione due mazzi di carte di dimensioni standard, svariate tessere utilizzate per tenere traccia del numero e tipo di artigiani al proprio servizio, nonché una pletora di segnalini (cubi, dischi, cassette e pedoni). Sorprendentemente, il



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





materiale utilizzato per questi ultimi è la plastica, nonostante la forma sia quella tipica dei corrispondenti segnalini in legno. Il regolamento è famoso per la sua scarsa comprensibilità. Tuttavia, il flusso di gioco è piuttosto semplice.

lavoratore genera un certo reddito ad ogni turno, e inoltre ha un valore in punti vittoria ai fini di raggiungere l'obiettivo finale.

L'ultimo elemento della dotazione iniziale è il magazzino: ogni giocatore può conservare

conoscenza di nuove professioni, migliorare quelle già possedute, aumentare il numero di lavoratori a disposizione, oppure lo spazio di immagazzinamento, o anche dare la possibilità di investire quantità limitate di denaro per ottenere punti vittoria.

Ciascuna carta ha una base d'asta prefissata, in modo da non permettere di abusare del meccanismo dell'asta, che è simile a quella di Power Grid: a partire dal "Signore Supremo" (il giocatore che ha a fine del turno precedente il maggior numero di punti vittoria), il giocatore attivo può decidere di mettere all'asta una delle carte sviluppo. Partecipano all'asta tutti i giocatori che non hanno ancora passato. Quando il giocatore attivo non vuole o non può più mettere all'asta nuove carte, passa e può aggiornare la sua civiltà (comprando gli strumenti, addestrando lavoratori e/o assegnando/cambiando loro l'occupazione). Il giocatore alla sua sinistra diviene il nuovo giocatore attivo.

2) Quando tutti i giocatori hanno passato si ha una fase di mantenimento in cui si controlla se un giocatore ha vinto la partita (il giocatore con il punteggio più alto fra tutti quelli che hanno superato i 32 PV, il Signore Supremo in caso di pareggio se coinvolto, altrimenti chi ha più

Riconoscere il valore relativo delle varie carte sviluppo, decidere quando cercare di ottenerle e quando invece dedicarsi alla crescita e investimento nelle tecnologie già disponibili, sono gli elementi centrali per la vittoria

Aste, denaro e punti vittoria

Tutti i giocatori partono con la stessa dotazione iniziale: un edificio di addestramento, con un lavoratore inesperto, e due professioni (cacciatore e contadino), entrambi con un lavoratore. Durante il gioco, i lavoratori inesperti possono essere addestrati (pagando denaro) e mandati a lavorare in una delle professioni (dopo aver acquisito gli appositi strumenti). Un lavoratore addestrato può lavorare in qualsiasi professione (o cambiarla, passando da una meno redditizia ad una più redditizia), purché gli siano stati comprati gli strumenti per lavorare. In base alla professione, ciascun

solo un numero limitato di monete (ognuna di valore 1) e carte (di valore variabile fra 4 e 6) alla fine di ogni turno.

Ogni turno è così strutturato:

1) vengono messe all'asta tante carte sviluppo quanti sono i giocatori. L'ordine con cui escono queste carte è parzialmente programmato, in quanto sono divise in gruppi, e la sequenza di tali gruppi ha un ordine prestabilito. Le carte sviluppo hanno varie abilità: possono generare denaro, valere punti vittoria, o dare bonus specifici, come lo sconto su determinate carte presenti nei gruppi successivi, fornire la





denaro avanzato) altrimenti viene (eventualmente) riassegnato il ruolo del Signore Supremo. Se il gioco non è finito, tutti ricevono la proprie rendite, e quindi viene applicato il limite del proprio magazzino (scartando le risorse in eccesso).

Il gioco prosegue fino a che uno o più giocatori raggiungono o superano i 32 punti.

Tema, semplificazione

Oggettivamente il tema in Phoenicia non è sicuramente un elemento caratterizzante o un punto di forza: l'ambientazione è piacevole ma piuttosto blanda. Basta notare che i suoi due predecessori, che il gioco vuole "migliorare", vedono i giocatori calarsi nel ruolo di fondatori di un avamposto stellare su un pianeta sconosciuto o di maghi alla ricerca di potere e conoscenza; la qualità delle illustrazioni è efficace ma blanda, perfettibile invece l'informazione associata ai vari componenti.

Ancora più che per i suoi predecessori, il centro del gioco sono le aste: riconoscere il valore relativo delle varie carte sviluppo, decidere quando cercare di ottenerle e quando invece dedicarsi alla crescita e investimento nelle tecnologie già disponibili, sono gli elementi centrali per la vittoria, e possono essere appresi quasi esclusivamente con l'esperienza. Anche se la meccanica del gioco è semplice, neofiti e giocatori esperti si trovano a combattere uno scontro non equilibrato: questo rende il gioco meno adatto a giocatori occasionali. L'interazione avviene esclusivamente attraverso le aste, ma è comunque non trascurabile: il ridotto numero di copie per ciascuno sviluppo, e la durata piuttosto breve della partita rendono comunque rilevante il tipo di interazione.

In effetti, rispetto ai predecessori, gli elementi caratterizzanti di Phoenicia sono una semplificazione generalizzata e un accorciamento della durata del gioco. Phoenicia ha due soli tipi di denaro (contro i 9 tipi di Outpost o i 4 di TSoZ): le monete e le carte, i cui valori differenziati hanno lo scopo di non rendere perfettamente calcolabile la disponibilità economica degli avversari. Il fatto che si ottiene il resto da ogni spesa effettuata elimina tutto il calcolo sulle possibili



permutazioni degli utilizzi della valuta a disposizione, che allungava le partite senza arricchirle. I lavoratori sono più scarsi, il che rende più aggressiva l'asta per averli e limita, pur senza rimuoverlo, il rischio del leader in fuga (che è in effetti uno dei problemi dei giochi caratterizzati da un motore economico incrementale). L'aver scelto un meccanismo di asta alla Power Grid permette un parziale recupero di chi è rimasto indietro, in quanto la competizione sulle carte trascurate dal Signore Supremo sono contese da un numero ridotto di giocatori.

Per quanto riguarda la durata del gioco, Phoenicia dura circa 20 minuti per giocatore, contro i 30/35 di Outpost. Il prezzo che si paga per tutta questa riorganizzazione e contrazione è una ridotta dimensionalità dell'albero delle scelte, non particolarmente ampio, che obbliga a focalizzarsi su un paio di elementi chiave.

In definitiva, si tratta di un gioco piuttosto breve e non troppo complesso, ma con scelte generalmente interessanti.

Strategia

Come tutti i giochi di asta, non è facile formulare una strategia assolutamente corretta, dato che molto dipende dalle valutazioni degli avversari (che, specie per novizi, possono essere molto arbitrarie). Un primo aspetto da sottolineare è che non è sufficiente ottenere oggetti a poco prezzo per portarsi in una posizione di vantaggio: il gioco si incentra sulla creazione di un motore economico, e quindi i primi turni devono essere spesi per aumentare la propria produzione. Questo può essere ottenuto sia comprando carte che aumentando direttamente le rendite, ma anche investendo i

soldi nell'addestramento dei propri lavoratori piuttosto che nell'acquisto di nuove carte sviluppo. Tutto il resto deve essere ottenuto a prezzi contenuti. Investire nei primi turni denaro per ottenere carte che non generano denaro è spesso causa di una situazione di stallo che può protrarsi anche a lungo. Due errori classici sono l'acquisto del Fort (nuovi lavoratori non addestrati) quando si hanno ancora lavoratori liberi, o acquistare al valore nominale una carta che non fornisce vantaggi diretti, invece di serbare i soldi o spenderli per far progredire i propri lavoratori.

Un altro consiglio generale è quello di porsi in condizione di avere sempre scelte multiple: focalizzarsi troppo su una strategia comporta un aggravio del costo finale di quelle carte che permettono di realizzarla, semplicemente perché gli avversari alzeranno le loro puntate, riconoscendo l'importanza della carta. Questa condotta è generalmente consigliabile, specie se si è il Signore Supremo.

Per la fase avanzata del gioco, invece, una buona fetta della partita si decide sull'assegnazione delle Shipyard, le Dye House e i Public Works. La situazione di monopolio degli edifici che forniscono sconti sugli ultimi sviluppi è molto potente: cercate di ottenerla, o impedita che i vostri avversari la ottengano a costi ragionevoli.

Il resto della partita? Dipende dalle scelte dei vostri avversari...

MDM

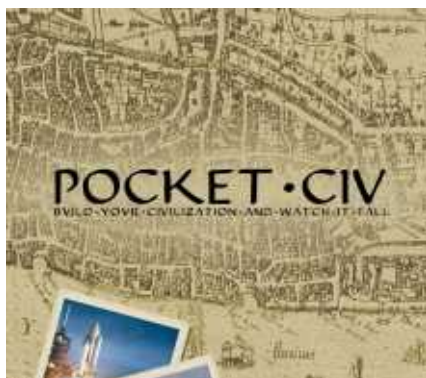
NAND





Pocket Civ

Un gioco in solitario, disponibile in versione Print & Play, come applicazione Java o come modulo VASSAL concorre per la palma di migliore Civ-Lite...



di Scott Slomiany
Print & Play Productions, 2005
N. Giocatori: 1 (2)
Durata: 30 minuti

Quando è nata l'idea di un numero di ILSA monografico sui giochi di civilizzazione questo titolo mi è balzato alla mente subito dopo Civilization e prima di ogni altro perché è uno dei giochi più semplici ed eleganti del panorama ed è uno di quei tentativi di Civ-Lite che si può dire veramente ben riuscito e permette di simulare lo sviluppo di una civiltà in poco più di mezz'ora (molto meno se si utilizza la versione in Java per PC o quella per VASSAL).

Le due principali peculiarità di questo gioco sono il fatto di essere "Print & Play" e di essere stato pensato e sviluppato come un

solitario, e entrambe queste caratteristiche lo pongono in un nicchia molto particolare del panorama ludico; la versione per due giocatori, infatti, non è altro che uno sviluppo in forma di solitario multi giocatore del gioco originario aggiunta dall'autore su richiesta dei giocatori che avrebbero desiderato condividere l'esperienza con un avversario; si gioca su una mappa più o meno doppia per dimensioni e non prevede attacchi diretti tra le due civiltà in sviluppo.

Il gioco, nella sua versione più elementare, consiste semplicemente in un mazzo di 18



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Come ottenere il gioco?

Versione originale cartacea:

<http://www.backglass.org/scotts/games/PocketCiv/html/index.htm>

Versione per PC in Java :

<http://sourceforge.net/projects/pocketciv/?source=dlp>

Versione per VASSAL:

http://www.vassalengine.org/wiki/Module:Pocket_Civ

carte, un foglio di carta e una penna (questi ultimi due elementi non inclusi nella confezione); nella versione "de Luxe" il foglio di carta è sostituito da una serie di territori formati da un certo numero di aree esagonali, da un ulteriore mazzo di carte con la descrizione delle tecnologie e da un certo numero di "chit" per rappresentare città, tribù e gli elementi naturali (montagna, bosco, coltivazioni, deserto, vulcani) che caratterizzano il gioco.

Ogni turno di gioco inizia con la crescita della popolazione (ogni territorio che contenga una tribù ne produce una seconda) e il movimento delle tribù (da un territorio a uno qualunque dei territori adiacenti) senza alcun limite di stack; dopo i movimenti viene pescata una carta dal mazzo di gioco che può o meno riportare, per l'epoca in cui ci si trova, un evento; nel caso non ci sia nulla riferito all'epoca in corso si può procedere e

si è sommamente felici, altrimenti si dovrà affrontare un evento che è, nella grande maggioranza dei casi, nefasto; gli eventi, descritti nel regolamento, possono richiedere l'uso di ulteriori carte per

specificarne la portata (attraverso alcuni numeri casuali presenti in ciascuna carta) e l'effetto (attraverso alcuni simboli che possono essere presenti o meno nelle carte) e, normalmente, comportano la perdita di tribù e/o città.

Dopo aver risolto l'evento del turno, nel caso si sia sopravvissuti, si ha la possibilità di convertire gruppi di tribù nello stesso

territorio in coltivazioni (due tribù in un territorio contenente una foresta) o in città (quattro tribù in un territorio contenente una piantagione), di spedire tribù all'esplorazione del mondo esterno (da cui potranno ottenere ricchezze o un pugno di mosche), costruire meraviglie (che danno molti punti vittoria) e di acquistare nuove tecnologie (un acquisto per città fino al limite di una tecnologia per ogni livello di città posseduta); infine si verifica che ogni città sia supportata da una coltivazione nel territorio, e che in ogni regione ci sia un

I due aspetti più particolari del gioco sono il mazzo degli eventi e gli avanzamenti tecnologici: il primo è l'orologio del gioco, i secondi modificano l'applicazione delle regole base dello stesso

numero di tribù supportabile dal territorio (dipende dalla presenza o meno di città, coltivazioni, foreste, montagne nella regione) e si azzerla la quantità di oro presente nelle casse della civiltà.

Il turno si ripete fino alla fine di un'epoca (la partita dura, se si sopravvive, otto epoche), momento nel quale, se la civiltà ha un numero di città almeno pari all'epoca che





si sta chiudendo, il giocatore acquisisce punti vittoria sommando il valore delle tecnologie acquisite fino a un massimo (di tecnologie) pari al numero di tribù che ha in mappa. Dopo la fine di un'epoca (che avviene nell'istante in cui viene finito il mazzo dell'epoca) il gioco riprende da dove si era interrotto a meno che non si tratti dell'ultima epoca nel qual caso vengono sommati tutti i punti vittoria ottenuti. Se in qualunque momento la civiltà non ha più né città né tribù è stata spazzata via dagli eventi e verrà dimenticata dalla storia.

I due aspetti più particolari del gioco sono il mazzo degli eventi e gli avanzamenti tecnologici; il primo è l'orologio del gioco, ogni carta è composta da un numero variabile di eventi (da 5 a 7) ciascuno specifico ad una singola era, se l'era in corso non è menzionata nessun evento si svolge nel turno, se invece è menzionata al fianco di uno specifico evento, quell'evento si verifica; gli eventi vanno da cataclismi naturali come eruzioni, terremoti, inondazioni, pestilenze a veri e propri attacchi militari in cui una forza militare invade il territorio e si riduce di forza man mano che incontra tribù e città della civiltà fino a scomparire o a farla soccombere; alcuni eventi possono anche essere positivi e fornire opportunità commerciali (e quindi la possibilità di ottenere oro) alla civiltà.

Gli avanzamenti tecnologici possono essere acquistati generalmente spendendo

un numero variabile di oro e/o tribù, ma alcuni richiedono di essere acquisiti attraverso le città che abbiano a disposizione pietra (se sono in un'area di montagna) e/o legno (se sono in un'area di foreste); il loro effetto modifica l'applicazione delle regole base del gioco, ad esempio permettendo di sfruttare le coltivazioni di altri territori per supportare le città, di innalzare il livello di una città inglobando le tribù, di non azzerare le scorte d'oro alla fine di ogni epoca o di cercare di convertire le visite degli stranieri da bellicose a commerciali; alcune hanno anche un impatto sugli eventi che si devono affrontare, a volte positivo (riducono l'effetto delle catastrofi) altre volte negativo (ne aumentano la portata); a parte la disponibilità di risorse necessarie non c'è alcun vincolo sugli avanzamenti acquistabili se non il fatto che il numero totale degli avanzamenti posseduti non deve essere superiore alla somma di tutti i livelli delle proprie città, se ciò dovesse accadere sarebbe necessario ampliare le proprie città o costruirne delle nuove per poter aumentare la capacità tecnologiche della propria civiltà.

Si tratta di un gioco di semplice apprendimento ma per nulla banale, con una notevole dose di fortuna coinvolta ma che non dà in nessun modo l'impressione di essere stupido e incontrollabile; anche se, in determinati casi, è evidente che nulla si sarebbe potuto fare per salvare la propria civiltà, la relativa brevità del gioco rende

quasi indolore questa certezza; l'influenza di Civilization è evidente (anche solo dal nome) ma il gioco dimostra di non volerne essere una copia pedissequa distillandone i principi per renderlo giocabile da soli e in poco tempo, alcune idee sono riprese in toto (come la possibilità che gli avanzamenti accrescano gli effetti negativi degli eventi) altre ben semplificate o completamente rimosse in quanto impraticabili (come ad esempio il commercio).

L'esperienza di gioco è piacevole e, soprattutto se supportata dalla versione elettronica, molto rapida e lascia normalmente, anche dopo uno degli innumerevoli fallimenti iniziali, la voglia di riprovarci per cercare di capire dove si sia sbagliato, o dove si sarebbe potuto fare meglio, o di esplorare la via di quella tecnologia mai usata e che, improvvisamente, sembra poter essere sfruttata meglio; trattandosi di un gioco in solitario è difficilmente consigliabile a famiglie o occasionali ma per il giocatore abituale, magari in viaggio o in qualunque situazione di solitudine è sicuramente da indicare come un piacevole modo per passare una mezz'oretta.

IAGO

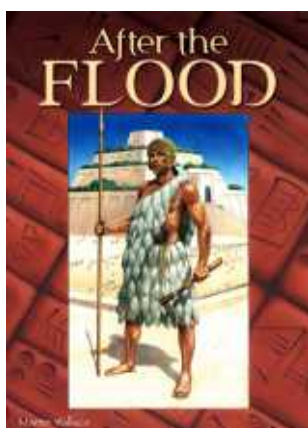
NAND





After the Flood

«Dopo che il Diluvio spazzò via ogni cosa e la regalità fu discesa dal cielo, il regno ebbe dimora in Kish.»



di Martin Wallace
Warfrog Games (Treefrog Line),
2008

N. Giocatori: 3
Durata: 180 minuti
gioco online: www.slothininja.com

Con queste parole la lista reale sumera introduce l'elenco delle dinastie che si susseguirono in Mesopotamia dopo il 2500 a.C., periodo che coincide esattamente con l'inizio di una partita ad After the Flood; partita che in 5 turni, della durata simbolica di trecentocinquanta anni, ci conduce attraverso i fasti della civiltà dei Sumeri e dei loro regni fino al definitivo tramonto della loro civiltà. Non ci sorprende che lo faccia con meccaniche che mantengono sempre un complesso e solido legame con l'ambientazione, caratteristica che abbiamo imparato a riconoscere e ad apprezzare in molti giochi del suo autore, Martin Wallace. Altra caratteristica che lo rende particolare e che vale la pena anticipare, è che After the Flood può essere giocato solo in tre giocatori, non uno di più, non uno di meno.

Gli obiettivi

A differenza di molti più canonici giochi di civilizzazione, in After the Flood i giocatori non sono chiamati a guidare l'evoluzione di una singola società, devono invece assumere vari ruoli per creare, di turno in turno, città ed imperi capaci di lasciare una traccia tangibile nella storia. Destreggiandosi in quello che potrebbe apparire un piccolo paradosso, i giocatori agiscono talvolta come Sumeri e talvolta come imperi di regioni vicine che nel corso dei secoli invasero ripetutamente le fertili terre tra il Tigri e l'Eufrate.

Al termine della partita è premiato il giocatore che ha collezionato il maggior numero di punti che si assegnano alla fine di ogni turno per due distinte qualità: la



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





dimensione del proprio impero, ossia la quantità di regioni occupate con una propria pedina esercito, e la fastosità delle proprie città, ovvero la quantità di risorse diverse che si possono investire per espandere le città messe in gioco durante il turno.

Riguardo all'espansione delle città va detto che in After the Flood sono in gioco ben otto differenti tipi di risorse. Solo due, il grano ed il tessuto, possono essere prodotti dai Sumeri grazie a lavoratori posti rispettivamente nelle zone dell'irrigazione e della tessitura. Legno, metallo, olio, oro e lapislazzuli si possono ottenere solo barattandoli con le risorse base. Gli attrezzi infine possono essere forgiati grazie all'abilità di lavoratori opportunamente giocati nell'area dei costruttori di attrezzi e consumando metallo.

Per rendere fastosa una città, ovvero espanderla, a fine turno è necessario spendere due legni ed abbellirla poi con le quattro risorse più preziose: attrezzi, olio, oro, lapislazzuli. Solo una risorsa per tipo può essere investita nell'espansione della città ed

può muovere il suo esercito occupando regioni adiacenti a quella di pertinenza combattendo se necessario con eserciti nemici con lo scopo di estendere il proprio territorio quanto più possibile. Ogni area occupata da una propria pedina esercito alla fine del turno frutta 2 punti. Così come per le città, che possono essere espanse una volta sola durante il gioco, anche gli eserciti sopravvivono per un solo turno, completato il quale vengono conteggiati e poi ritirati dal tabellone lasciando spazio ai tre imperi che saranno fondati nel turno successivo.

Le azioni

Il turno è piuttosto lineare, dopo una fase delle rendite nella quale si incassano grano e tessuto ed otto lavoratori, ed una eventuale fase di declino eseguita solo nei turni pari, si esegue la fase delle azioni, vero cuore del gioco. I lavoratori ottenuti come rendita possono essere piazzati spendendo risorse. Più la risorsa spesa è preziosa più alto è il numero di lavoratori che possono entrare in gioco. I lavoratori assumono ruoli diversi a seconda del posto in cui vengono giocati, negli spazi irrigazione e tessitura

Linx

Nonostante l'esiguo numero di partite che sono riuscito ad ottenere da questo gioco, complice il numero vincolante di giocatori, non mi sono mai pentito dell'acquisto. Lo trovo molto interessante nello strano mix di utilizzo minimale delle meccaniche di piazzamento "lavoratori", commercio, maggioranze e... combattimento. Quest'ultimo strutturato nel modo più crudo e votato alla fortuna, ma nonostante tutto adeguato al tenore e al fluire della partita. I bonus forniti dalle città, poi, sono quel tocco utile a personalizzare lo stile di gioco dei tre giocatori che porta fino in fondo l'estrosità del gioco.

pianificare con abilità. L'ultima azione di tipo non militare a disposizione dei giocatori è la costruzione di una città. Le città possono essere fondate solo nelle aree Sumere del tabellone e l'azione non ha alcun costo ma solo due requisiti, una sola città può essere presente in ciascuna regione e non devono essere presenti eserciti avversari. Fondare una città garantisce quasi sempre un beneficio che dipende dalla regione in cui si svolge l'azione.

Il gioco offre una sfida continua su come programmare i momenti più opportuni per l'accumulo delle risorse e quelli in cui è necessario muoversi per il dominio militare, rispondendo a dovere alle azioni degli avversari

è l'assortimento delle risorse spese (fino a quattro diverse) a premiare con un valore in punteggio che va da 4 per una città espansa usando solo legno, a 20 per una città in cui siano stati spesi anche tutti e quattro i tipi di risorsa possibili. La sequenza di punteggio è: 4-7-10-14-20.

Riguardo all'estensione dell'impero invece l'attenzione si sposta sulle civiltà che ad ogni turno invadono le regioni dei Sumeri partendo dalle aree più esterne del tabellone. Esattamente tre imperi dei tredici disponibili entrano in gioco ad ogni turno secondo una precisa tabella e offrendo al giocatore che lo avvia un numero preciso di pedine esercito.

Una volta avviato un impero il giocatore

aumenteranno la rendita del turno successivo, nello spazio dei costruttori di attrezzi potranno sfruttare questa abilità, nelle aree non Sumere del tabellone avranno la funzione di mercanti e potranno barattare risorse secondo una tabella riportata sul tabellone. Barattare è la seconda delle azioni disponibili e permette se eseguita di effettuare tutti gli scambi consentiti dalle posizioni dei propri lavoratori/mercanti nell'ordine deciso dal giocatore così da rendere possibile baratti in cascata da

Le azioni militari, disponibili dal momento in cui si avvia un impero, comprendono l'invasione di altre regioni, anche combattendo contro eserciti avversari, la possibilità di rinforzare l'esercito e di distruggere città fondate. Queste tre azioni differiscono dalle altre perché possono essere ripetute a discrezione del giocatore prima di passare il turno agli avversari. Ovviamente questa scelta ha un costo da pagare ovvero il sacrificio di una pedina esercito tra quelle ottenute all'avvio dell'impero e non ancora utilizzate.

Aspetto economico ed aspetto militare sono intimamente legati. Dal momento in cui un esercito occupa una regione i lavoratori





utilizzati come mercanti non possono più svolgere le loro funzioni, sono invece i militari a svolgerle al loro posto rispettando le stesse regole. La differenza non è da poco, senza esercito infatti le regioni in cui si barattano risorse sono tutte ugualmente utilizzabili da tutti i giocatori a patto di avervi piazzato almeno un lavoratore, l'arrivo dell'esercito limita invece lo sfruttamento di una regione in favore del giocatore che controlla quell'esercito e a discapito di tutti gli altri. Questa dinamica rende l'interazione diretta tra i giocatori estremamente elevata soprattutto considerando che sul tabellone le regioni in cui è possibile barattare in cambio di lapislazzuli od oro (le risorse più preziose) sono uniche e quindi decisamente appetibili. Una cosa è certa, senza risorse in After the Flood non si va lontani, le risorse non servono solo per abbellire le città a fine turno infatti ma servono soprattutto per piazzare lavoratori e aumentare la potenza militare.

Il combattimento

Tra tutte le sfaccettature di After the Flood, il modo con cui vengono gestiti i combattimenti per la supremazia degli imperi è quello che riesce, pur nella sua ovvietà, ad affascinarmi di più per come si sposa con l'ambientazione del gioco. Il combattimento è semplice, veloce e gestito in modo da incoraggiare gli imperi ad influenzare la regione Sumera apparendo, espandendosi e poi sparendo senza lasciare apparente traccia. Si risolve con il tiro di due dadi. I tre eserciti di ogni turno sono ordinati secondo una scala di equipaggiamento stabilita dai giocatori pagando risorse all'avvio dell'impero. Se nella scala di equipaggiamento l'esercito attaccante è superiore a quello attaccato il risultato del tiro che permette di vincere lo scontro è 5 o più, se l'esercito è meno equipaggiato per vincere è necessario tirare 7 o più. Non serve essere abili matematici per intuire che l'attacco è fortemente incoraggiato perché le probabilità di successo sono alte anche quando l'esercito è meno equipaggiato.

La fase delle azioni si sussegue fino a quando tutti i giocatori decidono di passare. A questo punto si ridefinisce l'ordine di gioco si



assegnano i punti del turno in corso e si prepara il tabellone per il turno successivo rimuovendo come già detto tutti gli eserciti e rimettendo nella riserva tutti i lavoratori non utilizzati. Soltanto le risorse restano ai giocatori, ed ovviamente tutti i lavoratori già piazzati.

Passare è un'azione delicata. Se un giocatore decide di passare infatti esce dal gioco ma gli altri possono continuare a giocare pagando un costo di opportunità che può essere una risorsa, un lavoratore o un esercito.

Questo costo ahimé non sempre basta a mitigare strategie di attesa. L'ultimo giocatore in gioco infatti, pur dovendo esborsare ingenti costi di 'opportunità', ha la possibilità a fine turno di influenzare drasticamente l'andamento della partita abbattendo con pochi problemi le posizioni di superiorità dei giocatori che hanno già passato sia nella scala di produzione di grano che in quella del tessuto, oppure distruggendo le loro città, senza di fatto poter essere ostacolati. Tutto questo considerando che il pagamento per effettuare ulteriori azioni può essere fatto con pedine dell'esercito, non sempre utili ma spesso numerose. Per questo passare troppo presto non è mai una buona idea.

La caratteristica

Detto questo, senza ulteriormente entrare nei dettagli del regolamento, è già fin troppo evidente la quantità di scelte strategiche da

intraprendere in una partita di After the Flood a fronte di una giustamente limitata disponibilità di risorse e manodopera.

La sua caratteristica è questa, la continua sfida tutt'altro che priva di dilemmi su come programmare la propria partita pesando con attenzione i momenti più opportuni per l'accumulo delle risorse e quelli in cui è necessario muoversi per il dominio militare, rispondendo a dovere alle azioni degli avversari senza però dimenticarsi di portarsi a casa qualche punto a fine turno.

Il gioco è impegnativo e richiede concentrazione per tutta la durata della partita che raramente si risolve in meno di tre ore e che offre, nel susseguirsi dei turni ottimi margini di recupero anche per i giocatori più arretrati nel punteggio, mantenendo generalmente alta la tensione fino agli ultimi turni. Le opportunità strategiche sono così tante da richiedere almeno tre partite per comprenderlo a fondo, lo sconsiglio quindi ai giocatori occasionali. In definitiva non è perfetto ma è comunque un interessante compromesso tra il gioco di stampo europeo ed i più classici giochi di combattimento.

FAB!O

LINX

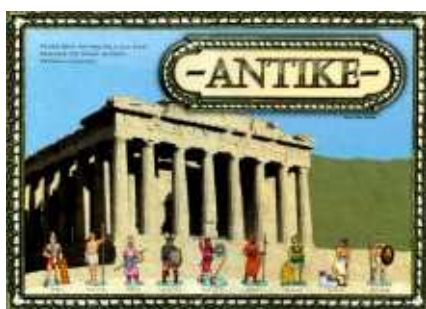
MDM





Antike

Un gioco di strategia incentrato sull'evoluzione e la competizione fra antiche civiltà, nonché capostipite di una serie di giochi incentrati su una meccanica innovativa.



di Mac Gerdts
Eggertspiele, PD-Verlag, Rio
Grande Games, 2005
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120 minuti

La civilizzazione secondo la rondella

Antike è il primo gioco di Mac Gerdts, gioco con il quale l'autore ha introdotto la famosa meccanica della "rondella", leitmotiv di tutta la sua produzione. Immagino che sia difficile trovare tra i lettori di ILSA qualcuno che non conosca la rondella di Gerdts viste le notevoli e famose incarnazioni avute (Imperial, Hamburgum, Navegador), in ogni caso è utile ricordarne brevemente i principi.

Il tabellone di gioco riporta una ruota divisa in 8 spicchi, ciascuno corrispondente ad una differente azione. Da un turno all'altro i giocatori devono, partendo da uno spicchio a scelta, muoversi sulla rondella in senso orario

e selezionare uno spicchio diverso eseguendo l'azione prevista. I primi tre movimenti sono gratuiti, gli altri costano risorse il che obbliga a pianificare con attenzione le azioni da eseguire e danno una previsione sulle possibili mosse dell'avversario.

In Antike questa rondella è inserita in un gioco di sviluppo e controllo territorio. Le due mappe del tabellone fronte-retro riportano (a grandi linee) l'area di espansione dell'impero romano e l'area di conquista di Alessandro il Grande, il territorio è diviso in province; in ciascuna provincia è edificabile una città e si produce una delle 3 risorse del gioco: marmo, ferro, oro. Ciascun giocatore guida una civiltà



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





in cerca di gloria e vince realizzando il numero di obiettivi richiesto.

La rondella di Antike ha una raffinata simmetria che, in effetti, i giochi successivi non hanno mantenuto ed è un indiscutibile

tecnologici. Non vi aspettate gli alberi tecnologici dei vari Civilization, in Antike è estremamente semplificato, come tutto del resto: abbiamo 4 differenti tipologie di miglioramenti, con due possibili livelli. Una tecnologia migliora il movimento via terra,

muoversi sulla mappa in base al suo valore movimento, che di base è uno e può essere portato a 3 con i rispettivi miglioramenti tecnologici. Il combattimento è facoltativo e completamente deterministico (come tutto del resto, un gioco ad informazione completa), semplicemente una truppa elimina una dello stesso tipo, legione o galea, dell'avversario. Se le truppe arrivano in una città nemica e hanno ancora punti movimento da spendere la possono assediare, il che consiste semplicemente nel confrontare la forza assedio con la forza difesa, dove la città, oltre alle truppe ancora in vita, ha la sua forza difesa che può essere migliorata con il tempio e con le rispettive tecnologie: se l'assedio ha buon fine la città cambia colore. Per fondare, invece una nuova città basta avere una truppa in uno spazio vuoto e nel proprio turno, indipendentemente

Antike è gioco di matrice scacchistica che propone di giocare un Civ-lite in un paio di ore

elemento di eleganza nel design. Tre spicchi consentono di produrre una delle tre risorse del gioco, in base a quante città si posseggono e ai miglioramenti ottenuti si riscuote la risorsa scelta. Tre spicchi consentono di utilizzare le risorse e ciascuna azione di raccolta ha diametralmente opposta sulla rondella l'azione "utilizzo", in modo da non rendere possibile il passaggio raccolta-consumo in maniera gratuita. Il ferro serve per produrre nuove truppe che sono di due tipi: legioni (movimento via terra), galee (movimento via mare); il marmo serve per costruire templi nelle città, che corrisponde ad innalzarne il rango. Una città con tempio consente di raccogliere 3 volte le risorse, di avere triplicato il valore di difesa e di poter schierare 3 nuove truppe, invece di una, ogni volta che si sceglie la corrispondente azione. L'ultima risorsa, l'oro, serve agli avanzamenti

una quello via mare, una tecnologia migliora la difesa delle città e una la raccolta delle risorse. Un aspetto assai interessante è che il costo da pagare per un avanzamento tecnologico è più alto se si è i primi a farlo, aspetto che calza perfettamente con l'ambientazione (è più facile copiare la ruota che scoprirla) e controbilanciato dal fatto che il "primo" ottiene un punto vittoria, ovvero un obiettivo per il gioco.

Gli ultimi due spicchi della rondella riportano l'unica azione che è duplicata: il movimento. Come avrete ormai capito per la simmetria della rondella di Antike le due azioni movimento sono diametralmente opposte. Ovviamente è l'azione da dover scegliere anche in difesa e questo consente di poterla scegliere senza extracosti dopo qualsiasi altra azione. Ogni truppa può

Liga

Il primo gioco di Gerds, che ha aperto l'era della rondella rimane un titolo secondo me tutt'ora molto interessante. Concordo appieno con la recensione di Peppe74 e col suo giudizio.

Iago

Bel gioco, interessante, strategico, tende però a non lasciare molto rispetto all'impegno che richiede.



dall'azione scelta sulla rondella, pagare una risorsa per tipo.

Resta da spiegare come si ottengono gli obiettivi per la vittoria, che è, al pari della rondella, l'elemento di originalità di Antike. Il gioco mette a disposizione un certo numero di carte personaggio che possono essere conquistate in particolari condizioni: ai giocatori è richiesto di guadagnarne un numero dipendente dal numero di giocatori per chiudere istantaneamente la partita. Un personaggio lo abbiamo già visto, è lo "studioso", che si assegna al primo che scopre una delle 8 tecnologie, poi c'è il "re" che richiede di occupare 5 province (e multipli di 5), un navigatore di occupare 7 mari (e multipli di 7), un cittadino di costruire 3 templi (e multipli di 3), infine il generale richiede di conquistare una città con tempio. La gloria non è per tutti e le carte sono limitate, per cui quando conquistate la vostra decima provincia potreste accorgervi che il mazzetto dei re è esaurito. Carte limitate ma che non si perdono (la gloria è eterna!) per cui la vostra civiltà conserva i punti per la vittoria qualsiasi cosa accada nei turni successivi.

Questo è Antike: gioco di matrice scacchistica che propone di giocare un Civ-

MDM

Per i miei gusti, il meno riuscito dei titoli con la rondella, soprattutto per il ritmo di gioco. La partita procede rapida e brillante per i primi due terzi, per diventa prona alla paralisi da analisi nell'ultimo terzo, in cui si gioca a rinchiudersi a tartaruga alla ricerca dell'ultimo punto vittoria.

lite in un paio di ore. La partita si gioca sul far girare al meglio la propria rondella stando attenti agli altri e le strategie che si possono attuare sono veramente tante. Il combattimento è la parte più discussa del gioco, almeno a leggere i forum e le discussioni strategiche che potete trovare in rete. I punti di vista sono tra i più disparati:

- a) chi ha un cuore da wargamer non digerisce il combattimento deterministico (ovviamente Antike non ha pretese di essere un wargame classicamente inteso);
- b) chi invece preferisce l'aspetto gestionale ritiene che la meccanica della rondella mal si adatta al confronto diretto e preferisce opere differenti di Gerdtz che non lo prevedono (cosa secondo me discutibile);
- c) i più permalososi ritengono che una cattiva interpretazione del combattimento possa determinare kingmaking (cosa vera, ma comune alla quasi totalità dei giochi in multiplayer con confronto diretto);
- d) Infine in molti non gradiscono che il gioco spinga poco alla guerra all'inizio e la forzi nel fine partita.

Concentriamoci sul quarto punto. Una partita tra giocatori esperti ha di solito questo andamento: una fase fluida che copre circa i 2/3 della partita, che porta un paio di giocatori ad 1-2 punti dalla vittoria, il restante terzo della partita si gioca per il punto finale, che è solitamente demandato alla conquista di una città nemica.

Questo possibile "stallo" fa storcere il naso a chi ha una sensibilità particolare al ritmo della partita ed è, in effetti, un aspetto che non si elimina a meno di house rule: ne trovate tante, ma tutte snaturano un po' il

gioco. Personalmente non mi piace adottare nessuna house rule, seguo semplicemente il regolamento della seconda edizione del gioco che porta già dei correttivi importanti riducendo di molto lo stallo ma conservando - come ritengo sia giusto - l'importanza dell'aspetto militare.

Ed Antike mi piace così. I chiacchierati aspetti del gioco dicono sicuramente che non è un gioco per tutti, e che possibili problemi ci possono essere, ma se dal 2005 fa ancora parlare di sé e se ha dato vita al personaggio Gerdtz un posto di riguardo nella hall of fame dei giochi da tavolo lo deve avere, prova è la recente uscita di Antike Duellum (adattamento a 2 giocatori). Una menzione speciale va fatta per lo sforzo di ricercare l'ambientazione, partendo, come chiarito, da un gioco di matrice scacchistica si cerca di dargli una veste storica contestualizzando il tutto - civiltà, personaggi storici, città - e allegando al manuale un interessante almanacco descrittivo, piccola chicca che non passa inosservata a chi ha a cuore questo aspetto.

PEPPE74

NAND

LIGA

MDM

IAGO



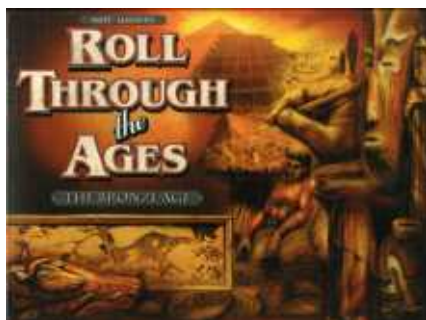


sotto la lente

di Paola "Paoletta" Mogliotti

Roll Through the Ages

Il distillato minimalista del gioco di civilizzazione, o soltanto una versione particolarmente abbellita dell'inossidabile Yahtzee?



di Matt Leacock
Gryphon Games, Pegasus Spiele,
White Goblin Games, 2008
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30 minuti
gioco online: www.yucata.de

Quando si pensa genericamente alla categoria dei giochi "classici" di civilizzazione, l'immaginazione del giocatore tende un po' istintivamente ad attuare le seguenti associazioni: partite estremamente lunghe, tante regole, troppa componentistica, difficoltà elevata, appeal scarso, soprattutto dal punto di vista grafico-estetico, e spazio occupato durante lo svolgimento del gioco tendente all'infinito!

Per fortuna negli anni il mercato del gioco da tavolo ha saputo evolversi anche in questo ambito, proponendo diversi titoli che

rientrano ancora in questa specifica categoria ma che, in quanto a caratteristiche, vengono maggiormente incontro alle esigenze del giocatore "moderno": durate ridimensionate, regole rese più snelle, ingombro limitato, trovate innovative, andando in alcuni casi persino ad eliminare la tipica mappa come plancia di gioco e l'assortimento di pedine, di ogni forma e colore.

In questo contesto di modernità l'esempio più "estremo" è forse rappresentato dal gioco che in poco più di 30 minuti e con l'utilizzo di soli 7 dadi riesce a calarci nel vivo della



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





simulazione, seppur molto semplificata, dello sviluppo di una civiltà nell'età del bronzo: "Roll Through the Ages" (d'ora in avanti RTtA).

Il principio di questo gioco è molto semplice e verte tutto sull'accumulo di risorse e ricchezze, ottenute tramite il tiro dei dadi, che possono essere investite in diversi modi per fare progredire, meglio e più in fretta rispetto agli avversari, la propria popolazione. Se si decide di approntare una partita a RTtA ci vuole davvero poco per passare dal dire al fare: si dota ogni giocatore di una plancetta con relativi segnalini su cui tenere traccia delle risorse

accumulate, si consegna una scheda cartacea su cui indicare gli sviluppi della propria civiltà, si recupera una matita per ciascuno, dopodiché si è già pronti per partire.

Ogni giocatore incomincia il proprio turno con il lancio dei dadi, inizialmente si parte solo con tre. Si tratta di dadi a sei facce su cui compaiono le seguenti possibili combinazioni di risorse: 3 lavoratori, 3 grani, 2 lavoratori oppure 2 grani, 7 monete, 1 merce o infine 2 merci più un teschio. Ogni dado può essere tirato fino a tre volte, tranne nel caso in cui si presenti sulla faccia visibile il simbolo del teschio, in tal caso il dado è

"bloccato" per quel turno. Quando ci si ritiene soddisfatti del risultato ottenuto con i dadi oppure quando si sono esaurite le tre possibilità di rilancio, si prende nota delle merci guadagnate spostando i segnalini sull'apposita plancetta e si procede con le fasi successive in cui le stesse risorse, invece, vanno spese.

Il primo passo da affrontare è il rifornimento delle città dal momento che occorre riuscire a sfamare tutta la propria popolazione; per farlo bisogna avere almeno un grano per ogni città segnata sulla propria scheda cartacea, che corrisponde anche al numero di dadi che si tira ad ogni turno. Se il grano presente nella riserva è sufficiente, si scarta il grano speso senza nessun'altra conseguenza; in caso contrario, invece, si segna un punto negativo per ogni grano mancante.

Altra verifica da fare subito dopo è il conteggio del numero dei teschi che sono presenti nel risultato del tiro dei dadi: se ce n'è solo uno ci si salva mentre se ne compaiono da due in su occorre far fronte ai "disastri" che ognuna di queste combinazioni procura, come per esempio la siccità, che si attiva quando ci sono in totale esattamente due teschi e che fa accumulare due punti negativi, e così via...

Una volta sistemati questi aspetti, arriva poi il momento di trovare un impiego a tutti i lavoratori reclutati tramite il tiro dei dadi. Ci sono due possibilità: fare costruire loro una città oppure un monumento.

La costruzione della città ha lo scopo principale di far aumentare il numero di dadi che si tira ad ogni turno, portandosi però dietro il contro che occorre un grano in più per sfamarla dal turno successivo in poi. Il numero totale di città (= dadi) disponibili è sette per cui, considerando che si parte già di default con tre, è possibile costruirne fino ad un massimo di altre quattro, tenendo presente che la prima richiede tre lavoratori per essere completata mentre le altre ne richiedono in modo incrementale una in più. L'alternativa a questa scelta è destinare i lavoratori alla costruzione dei monumenti per realizzare punti vittoria.

Commenti e suggerimenti di Linx

Nonostante Paola lo senta come un pretesto io trovo invece il tema di RTtA centrale per il suo successo. Soprattutto per quanto mi riguarda. Se non fosse stato costruito intorno a quel tema e così ben applicato non l'avrei mai comprato e stragiocato. RTtA è tutt'altro che un astratto: la popolazione cresce e porta progressivamente più forza lavoro... e richiesta di cibo. La produzione di beni secondari invece che il perseguimento della strategia del solo mattone aiuta l'evoluzione, che fornisce scorciatoie vincenti e la creazione di vere e proprie strategie perfettamente coerenti a livello simulativo. Il nome delle "scoperte" non serve a dare un senso a meccaniche di cui si sentiva il bisogno ma, piuttosto, la meccanica sembra derivata per dare un senso a quelle scoperte. Come in tutti quei giochi, infatti, l'albero tecnologico non è perfettamente bilanciato e alcune strategie sono preferibili ad altre, lasciando quelle meno performanti comunque utili in casi estremi (non dimentichiamoci infatti che siamo limitati a ciò che i dadi ci forniscono). In particolare l'abbinata mining + engineering è molto forte se si riesce ad ottenere in tempi brevi.

Altri consigli di Linxfucio sono:

- Cercate la grandezza, non l'appagamento del popolo (ovvero: "Non temete di prendere penalità, accontentatevi dei dadi che vi offrono 3 grani senza "sprecare" quelli che ve ne offrono solo due, non buttatevi sull'agricoltura né irrigate i vostri campi").*
- Andate e moltiplicatevi... ma fermatevi appena vedrete i segni della fine (ovvero: "Cominciate il prima possibile a costruire quante più case possibili ma fiate l'andamento della partita: se qualcuno tende a scoprire una tecnologia a turno fermatevi immediatamente e dirottate la vostra forza lavoro verso le opere monumentali").*
- Se i nemici sono numericamente maggiori, crescete in furbizia (ovvero "Se il numero dei dadi lanciati dai vostri avversari è aumentato troppo velocemente cercate di comprare una tecnologia a turno per chiudere la partita prima che possano capitalizzarli. Spesso funziona").*
- Quando c'è da costruire pensate in grande (ovvero: "Qualunque giocatore esperto può facilmente notare che gli unici monumenti che bisogna puntare a costruire sono quelli grandi... e decisamente prima degli altri").*
- Non cominciare le grandi opere se non sei sicuro di poterle portare a termine (prima degli altri). Un consiglio sempre valido (ovvero: "Se cominci a costruire un monumento valuta bene che qualcun altro non possa finirlo prima di te: superare gli altri di slancio in quello che stanno costruendo è il miglior modo di rubare punti agli avversari, alla faccia della mancanza di interazione").*



Ci sono al massimo sette diverse tipologie di monumenti tra cui optare, non tutti però entrano sempre in gioco dal momento che l'assortimento varia in funzione del numero di giocatori. A parte lo ziggurat, chiamato anche piccola piramide, per cui occorre impiegare tre lavoratori per incassare un punto vittoria, tutti gli altri monumenti per essere completati richiedono tre lavoratori in più del numero di punti vittoria che fanno guadagnare. Inoltre, nell'attuare le proprie scelte strategiche, bisogna anche considerare che: se non si completa il monumento entro la fine della partita non si incassa nessun punto, quindi tutti i lavoratori impiegati sono stati sprecati; ogni costruzione può essere intrapresa anche da più di un giocatore ma solo chi riesce a completarla prima degli altri totalizzerà ben il doppio dei punti vittoria rispetto agli avversari.

Successivamente ci si deve occupare del lato economico del proprio sviluppo, andando ad investire gli averi nelle evoluzioni. Le ricchezze spendibili sono rappresentate sia

dai soldi "contanti", in particolare si hanno a disposizione 7 denari per ogni dado su cui compare il simbolo della moneta, sia dalle merci immagazzinate.

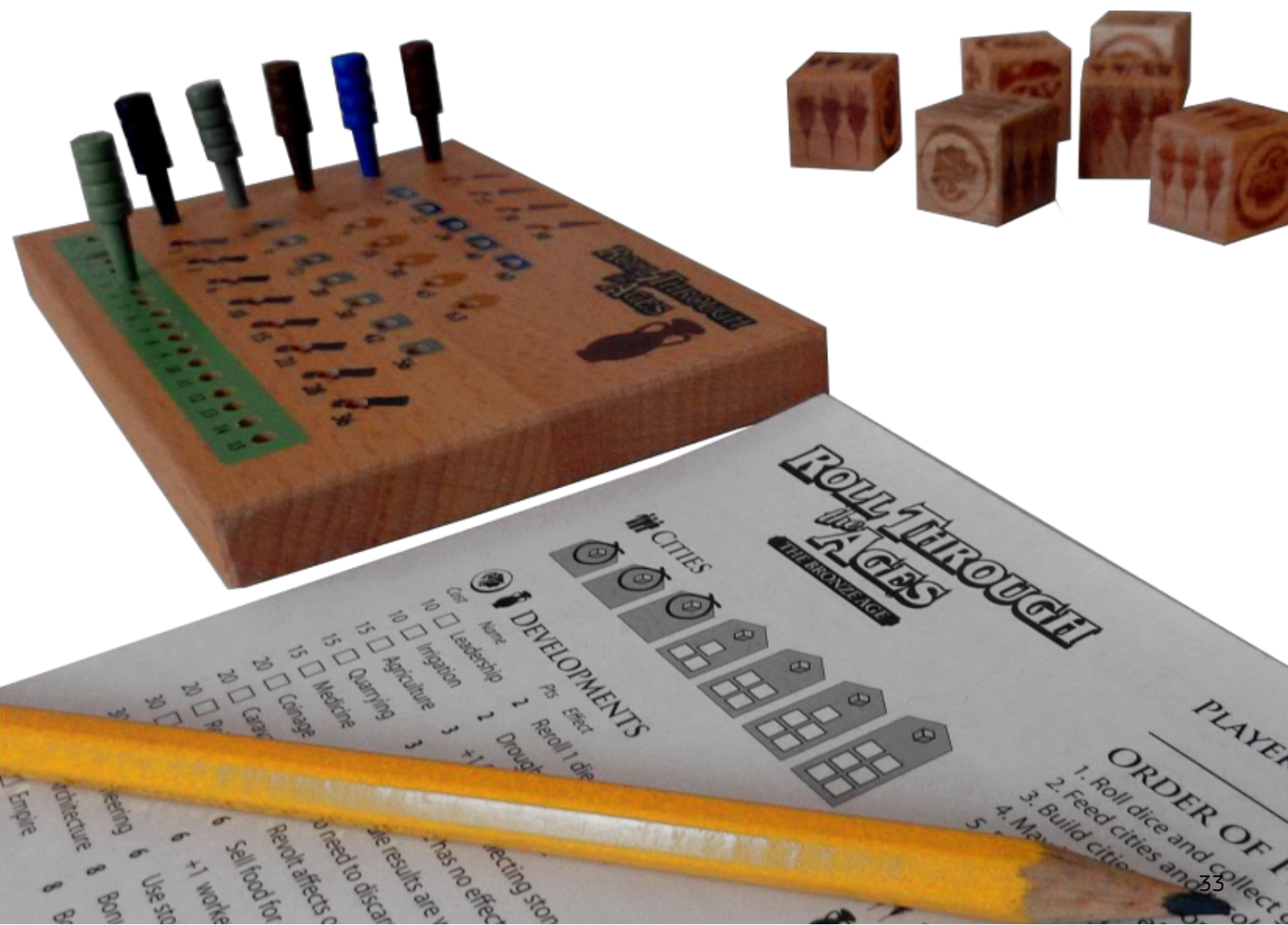
Le mercanzie di cui si dispone sono di cinque tipologie differenti (legna, pietra, ceramiche, tessuti e armi, in ordine di valore) e vengono accumulate ogni

nella propria scorta. Inoltre si deve considerare che monetizzare queste diverse risorse permette di ottenere introiti molto differenti tra loro. Posto che ogni merce ha un suo valore iniziale che va da 1 (per la legna) fino a 5 (per le armi), per determinare il valore che si raggiunge incrementando il numero di pezzi dello stesso tipo presenti nel proprio magazzino

La tematica dello sviluppo delle civiltà in Roll Through the Ages sembra quasi un pretesto, sfruttato per fini commerciali

qualvolta sul dado compare almeno un simbolo della giara, che le rappresenta. Il modo con cui se ne incrementa il livello sulla plancia "segna-risorse" è particolare: si aumenta di uno la quantità di ogni merce partendo sempre da quella di livello inferiore per cui, per esempio, se nello stesso turno non si arriva a totalizzare tramite il tiro dei dadi almeno 5 simboli giara, non si riuscirà ad annoverare un'arma

si può applicare la seguente "formula" matematica: $+2x$ (se ne possiedo 2 esemplari), $+3x$ (se ne possiedo 3) e così via, dove "x" rappresenta il valore iniziale della merce stessa. In questo senso si nota facilmente che passare dal possedere una sola legna all'averne due fa incassare 3 monete al posto di 1 mentre con le armi questo stesso incremento frutterebbe 15 monete al posto di 5.





Detto questo, una volta realizzato qual è l'ammontare massimo di denaro spendibile nel turno, dato dalla somma dei contanti e del valore delle merci, si può scegliere una delle 13 evoluzioni elencate sulla scheda cartacea. Ognuna di queste ha un costo, che va da 10 fino a 60 monete, assegna dei punti vittoria, da un minimo di 2 ad un massimo di 8, e regala degli effetti positivi che migliorano le potenzialità della civiltà stessa. Tali benefici sono di diversi tipi: possono influenzare il tiro dei dadi, possono modificare l'esito dei "disastri", possono incrementare la rendita dei dadi o diversificare l'accumulo delle merci ed infine possono anche regalare dei punti vittoria bonus legati alle costruzioni.

In questa fase di acquisto, però, bisogna tenere anche presente che non si ha diritto al "resto" quindi occorre fare bene i calcoli per evitare sprechi inutili di risorse, in più quando si vendono le merci per trasformarle in denaro contante si deve esaurire completamente la scorta di una determinata mercanzia prima di poter passare a monetizzarne un'altra. Per finire, come ulteriore incentivo ad acquistare quando possibile una nuova evoluzione, si aggiunge la regola che, alla fine del turno, non si può conservare nel proprio magazzino più di 6 merci in totale.

MDM

Divertente, brillante anche se basato sul logoro meccanismo dello Yahtzee. La possibilità di giocarlo online ha sicuramente contribuito al suo successo.

Liga

Forse uno dei più bei giochi di dadi degli ultimi anni (e ne sono usciti tanti), in lotta con Alea lacta Est. Semplice, divertente e virale. Una partita tira l'altra. Molto meglio utilizzando le regole avanzate con le navi e la nuova scheda delle tecnologie.

Peppe74

Forse il più bello e divertente tra i giochi basati sullo Yahtzee.

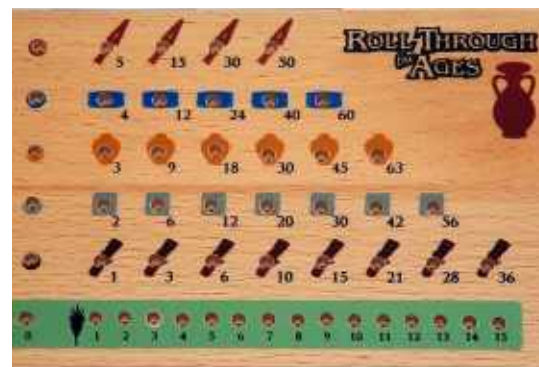
A questo punto il turno si conclude e i dadi passano nelle mani del giocatore successivo; la partita procede così fino a quando non si verifica una delle due seguenti condizioni: sono stati costruiti tutti i monumenti disponibili oppure un giocatore è riuscito ad aggiudicarsi 5 evoluzioni. In tal caso, se i giocatori non hanno effettuato lo stesso numero di turni, si prosegue fino a quando la mano torna a colui che ha dato inizio alla partita, dopodiché si conclude con il calcolo del punteggio totale per decretare il vincitore. Il conteggio è molto semplice: si sommano tutti i punti dati dalle evoluzioni, dai monumenti e dagli eventuali bonus e si sottraggono i vari punti negativi accumulati durante la partita.

RTA si inquadra in quella categoria di giochi che sta a cavallo tra il filler ed il family game: poche regole, meccanismo semplice, svolgimento veloce. In questo contesto l'ambientazione si inserisce come un piacevole filo conduttore che arricchisce e completa tutto l'insieme.

L'aleatorietà legata al tiro del dado fa sentire molto il suo peso, tanto più che il gioco stesso fornisce pochi elementi per contrastarla o ridurla. Questo però, in fondo, consente di aggiungere un po' di mordente alla partita, costringendo se non altro il giocatore a cercare di ottimizzare sempre il risultato dei suoi lanci di dado, per quanto possano essere talvolta un po' sfortunati, impegnandosi magari a pianificare le sue scelte in funzione dei turni successivi.

L'interazione tra i vari giocatori è pressoché nulla, tant'è che questo titolo può essere provato anche in solitario, giocando un numero fisso di 10 volte. Il turno, in genere, ha una durata piuttosto breve e gli stessi avversari possono trovare interessante seguirne lo svolgimento, quindi il giocatore non rischia di annoiarsi troppo nell'attesa che i dadi tornino nelle sue mani per affrontare il turno successivo.

La tematica dello sviluppo delle civiltà, per quanto ben studiata ed ambientata, in RTA sembra piuttosto quasi un pretesto,



sfruttato per lo più per fini commerciali. Questo titolo, infatti, si pone come la versione "gioco di dadi" di uno dei più recenti successi a tema civilizzazione che, da quando è uscito sul mercato, popola le vette della classifica dei migliori giochi su BGG: "Through the Ages: A Story of Civilization" del famoso autore ceco Vlaada Chvátil. Scegliere quel titolo, la stessa ambientazione e proporlo come la variante più semplice, veloce ed adatta a tutti ha sicuramente influito sulla popolarità e sulla diffusione di RTA.

Se a questo aggiungiamo anche una grafica ben curata, una componentistica davvero degna di nota (in quanto sia i dadi che le plance sono realizzati in legno di ottima qualità) ed un autore, Matt Leacock, in quel periodo sulla cresta dell'onda dopo l'ottimo risultato ottenuto con Pandemic, completiamo il quadro degli elementi che giustificano il successo di un titolo come questo che, in fondo, non è altro che un gioco di dadi, fatto di pochi materiali, generalmente indipendenti dalla lingua (a parte la scheda, di cui sono disponibili traduzioni in rete).

PAOLETTA

LINX

NAND

LIGA

MDM

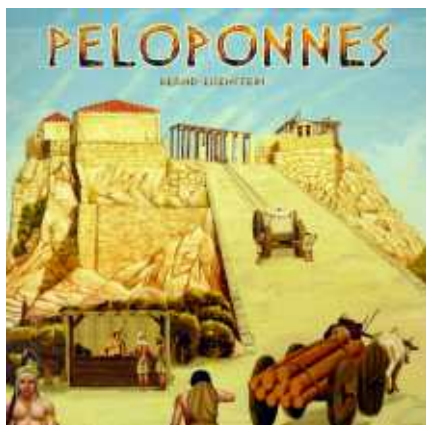
PEPPE74





Peloponnes

chimera /ki'mera/ s.f. [dal lat. chimaera, gr. khímaira, propr. "capra"] 1. Mostro mitologico con testa e corpo di leone, una seconda testa di capra e coda di serpente; 2. fig. Desiderio irrealizzabile, illusione; assurdità, fantasticheria: inseguire chimere; 3. lud. Gioco di civilizzazione della durata inferiore ai 90 minuti.



di Bernd Eisenstein
Irongames, 2008
N. Giocatori: 1-5 (7 con le
espansioni)
Durata: 60 minuti

Un gioco di civilizzazione, uno di quelli davvero capace di esprimere tutta la potenza ed il carisma di questa categoria di giochi, da giocare in un'ora o poco più. Se vi dicessi che esiste ci credereste? Se avete pensato "no" avete fatto bene, non esiste.

Molti però ci hanno provato raccogliendo la sfida e non di rado fallendo senza riserve. Bernd Eisenstein, usando un piccolo stratagemma che confina l'aspetto di "civilizzazione" alla sola ambientazione, ha invece ottenuto un discreto successo creando un gioco di stampo prettamente europeo che solo un po' forzatamente rientra nella categoria dei giochi di civilizzazione leggeri ma resta comunque un bel gioco. Peloponnes.

Le risorse

Come in ogni gioco di civilizzazione che si rispetti anche qui ci sono risorse e la loro disponibilità è indicata su una plancia personale: legno, pietra, grano, beni di lusso. Sempre sulla plancia, con un'altra tabella, si tiene il conto della crescita della popolazione e della conseguente rendita in monete da incassare ad ogni turno.

Il gioco è privo di tabellone, ci sono invece delle tessere che vengono messe all'asta e che, una volta acquistate, vengono allineate sopra la plancia dei giocatori. Una tessera

"civiltà" per ogni giocatore, sorteggiata tra le sette disponibili, identifica l'ordine di gioco per il primo turno e la dotazione di partenza in termini di popolazione e monete.

Le tessere messe all'asta durante il gioco sono di due tipi: edifici e terreni. L'asta è semplice. Un numero di tessere pari a quello dei giocatori viene scoperto ad ogni turno, ogni tessera riporta un valore di base d'asta. In ordine di turno i giocatori piazzano offerte, chi viene scalzato da un'offerta maggiore deve scegliere subito un'altra tessera senza però poter modificare in nessun modo il valore dell'offerta. In alternativa, ritirarsi frutta una moneta. Rinunciare a partecipare all'asta frutta invece tre monete.

Sviluppo della civiltà

Gli edifici una volta vinti all'asta si piazzano a sinistra della tessera civiltà, possono essere allineati in qualsiasi ordine ed hanno un costo aggiuntivo in risorse che deve essere versato per considerarli costruiti. Hanno sempre un valore utilizzato ai fini del punteggio finale, una rendita fissa generalmente costituita da risorse ed una rendita una tantum di popolazione e/o monete. Alcuni di loro offrono speciali vantaggi di cui parlerò più avanti. I terreni una volta vinti vanno piazzati a destra della tessera civiltà, non hanno costi aggiuntivi ma

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





la sequenza di piazzamento è vincolata dalle risorse indicate come rendita. Due tessere terreno possono essere affiancate solo se condividono almeno un tipo di risorsa. Anche queste tessere hanno un punteggio, una rendita fissa in risorse ed in alcuni casi una rendita una tantum in monete e popolazione. Tutte le tessere sono ordinate in tre mazzi distinti, messi all'asta in sequenza ed opportunamente bilanciati per garantire al gioco la giusta sensazione evolutiva.

Il gioco dura solo otto turni quindi ogni giocatore ha la possibilità di aggiudicarsi al massimo otto tessere scegliendole con cura tenendo sempre ben presente l'obiettivo finale ossia il sistema di calcolo del punteggio. Al termine della partita si calcolano infatti due tipi di punteggio: la somma dei punti sulle tessere edificio più un punto ogni tre monete avanzate è il primo; la quantità di popolazione moltiplicato per tre è il secondo punteggio. Dei due, il giocatore dovrà utilizzare come punteggio finale il più basso, questo è il punto chiave del gioco.

Tutte le tessere hanno un punteggio quindi ogni tessera comprata, che sia edificio o terreno, aumenta il totale del primo punteggio. Gli edifici hanno generalmente punteggi più alti dei terreni ma per costruirli servono anche legno e pietra che si

ottengono solo con le tessere terreno. La popolazione, come il primo punteggio, aumenta con l'acquisizione delle tessere grazie alle rendite una tantum ma, tre volte nella partita, dovrà essere sfamata con grano, quella che non può essere sfamata viene irrimediabilmente persa.

La forchetta

Ecco il dilemma. Sembra incredibile ma questa semplice "forchetta" riesce a tenere alta la tensione per tutta la partita. Si vorrebbero produrre più pietre e legni per costruire più edifici ma non si può rinunciare al grano se non si vuole vedere la propria popolazione ridotta al lumicino. Questo però implica acquisire più terreni che edifici e quindi meno punti sul fronte delle costruzioni. Nella capacità di trovare il giusto equilibrio sta la chiave della vittoria considerando che una sola fase di approvvigionamento si attiva in un momento certo della partita, la fine, le altre due dipendono invece dalla pesca di due particolari tessere inserite negli ultimi due dei tre mazzi di pesca.

I beni di lusso giocano in questo dilemma un ruolo fondamentale. Questi beni non vengono mai prodotti direttamente ma a causa di una sovrapproduzione di altre risorse. Ogni legno in più guadagnato oltre il decimo, ad esempio, si trasforma in un bene di lusso, che può essere successivamente speso al posto di una risorsa qualsiasi con un cambio due a uno: due beni di lusso garantiscono quindi la possibilità di fare fronte alla mancanza di una risorsa qualsiasi.

La presenza dei beni di lusso è un'elegante apertura verso strategie alternative alla diversificazione della produzione di risorse, indispensabile per proseguire nella costruzione di edifici garantendo comunque l'accumulo di adeguate quantità di grano. Grazie ai beni di lusso è possibile puntare sulla specializzazione, un po' più costosa magari, ma altrettanto efficace soprattutto considerando che, altra regola perfetta, gli edifici vinti all'asta non devono essere subito pagati con le risorse aggiuntive richieste. Il pagamento deve avvenire entro la successiva fase di approvvigionamento, pena la perdita dell'edificio. Temporeggiare sulla definitiva costruzione vincola un moneta ma consente al giocatore di recuperare con più calma e pianificazione le risorse necessarie.

Calamità naturali

Cinque calamità naturali aggiungono pepe alla partita. Si attivano casualmente con un meccanismo di pesca. Alla fine di ogni turno si scoprono due gettoni, alcuni non hanno effetti, alcuni riportano il simbolo di una delle calamità naturali. Nel turno in cui, per una data calamità, sono stati scoperti tre simboli, la si risolve immediatamente.

Gli effetti sono sempre disastrosi. La peste fa perdere un terzo della popolazione, la siccità fa perdere un terzo del grano. Terremoto e tempesta costringono a pagare





per le tessere già costruite, rispettivamente per edifici e terreni. Nel primo caso si devono pagare un legno e una pietra per ogni edificio, nel secondo un grano e una moneta per ogni terreno, pena, la perdita di ogni tessera non pagata. Il declino infine costringe a sacrificare dieci beni di lusso.

La dinamica di attivazione delle calamità offre suspense ma soprattutto la possibilità di preparare una strategia difensiva adeguata alla calamità che di volta in volta è più probabile che si abbatta sulle civiltà sempre considerando che comunque, entro la



Peloponnes è godibile da due a sette giocatori ed è prevista anche la possibilità di giocare in solitario. Oltre al materiale per i nuovi giocatori (plancia e pedine) le espansioni per i giocatori aggiuntivi contengono anche nuove tessere terreno ed edificio.

L'espansione capre inserisce una risorsa completamente nuova, le capre appunto, che sono contante con un apposito segnalino sulla stessa tabella della popolazione. A corredo, nuove tessere offrono le capre come rendita fissa o una tantum e l'acquisizione di queste tessere consente di attivare una fase di scambio tra capre e le risorse canoniche. Tutte le espansioni si integrano perfettamente nel gioco base lasciando inalterati i bilanciamenti e aggiungendo nuove ed interessanti sfumature.

L'aspetto che più colpisce di Peloponnes è l'eleganza della sua essenzialità, l'efficace miscela di ambientazione, evoluzione, velocità e scelte cruciali

fine della partita, tutte le calamità saranno attivate una volta. Alcuni edifici offrono protezione totale contro le singole calamità. Semplice ma efficace.

Il gioco evolve

Grazie a meccanismi snelli e lineari Peloponnes è stato da subito terreno fertile per piccole espansioni modulari che, senza snaturarlo, lo hanno arricchito in varietà. Dall'uscita del gioco di espansioni ne sono state pubblicate quattro che contengono in totale sette moduli indipendenti: il mare e il sesto giocatore; Atena; Hellas; le capre, il commercio ed il settimo giocatore.

Il primo encomio spetta alla scelta di portare il numero di giocatori fino a sette perché è una scelta che sfrutta giustamente una peculiarità del gioco, la scalabilità.

MDM

Rapido, divertente e mai banale. Funziona egregiamente con qualsiasi numero di giocatori, ma io lo preferisco in 5, 6 o 7, dove le scelte sono più interessanti.

Iago

Il distillato del gioco di civilizzazione, uno dei prototipi del CivLight ma, in quanto tale, con dei limiti non trascurabili.

Ad altre piccole espansioni come Atena, che offre l'opportunità di prendere una delle tessere all'asta gratuitamente con l'obbligo di rinunciare all'asta successiva, o come il commercio che offre al giocatore ultimo di turno la possibilità di scambiare risorse secondo una regola di mercato stabilita di turno in turno grazie all'uso di apposite tessere, si affiancano moduli più strutturati come Hellas che, oltre ad aggiungere nuove tessere "civiltà" per rendere ancora più vario il setup iniziale, inserisce un intero mazzo di tessere da utilizzare come quarto mazzo di pesca, grazie al quale la partita si allunga di un intero turno lasciando inalterate tutte le meccaniche del gioco base.

L'influenza delle due espansioni più consistenti, di mare e capre, è più orientata all'aspetto gestionale delle risorse. Il mare integra una nuova fase di turno, contestualmente all'offerta per acquisire una tessera i giocatori possono acquistare una delle nuove tessere mare pagando quanto previsto dalla tessera ed ottenendo le rendite riportate. La scelta avviene per opportunità introducendo un nuovo livello di importanza nell'ordine di turno. Ogni tessera mare inoltre, durante la fase di approvvigionamento, può sfamare una unità di popolazione.

Otto

Otto decisioni. Ora che lo scrivo sembra incredibile persino a me. Il cuore di tutta la partita di Peloponnes si riduce essenzialmente ad otto decisioni prese durante le otto fasi d'asta, unico momento di interazione tra i giocatori.

Credo di non andare molto lontano dalla verità dicendo che l'aspetto che più colpisce di Peloponnes è l'eleganza della sua essenzialità, l'efficace miscela di ambientazione, evoluzione, velocità e scelte cruciali tra lo sviluppo economico e la sopravvivenza della propria civiltà. Tutto in sole otto decisioni. Non è profondo, vero; la pesca per le calamità, per quanto adeguatamente temporizzata, può sbilanciare a favore di alcuni giocatori, vero; ma credetemi, non sono molti i giochi che offrono tanta piacevolezza in meno di un'ora di partita e con un regolamento tanto semplice da spiegare. Peloponnes è decisamente tra i migliori che conosco di questo genere.

FAB!O

IAGO

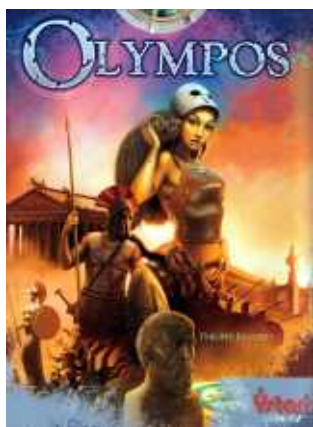
MDM





Olympos

Philippe Keyaerts è stato uno degli autori che ha accompagnato la mia "infanzia ludica avanzata", donandomi un paio dei primi giochi d'autore che ho giocato a ripetizione: Vinci ed Evo.



di Philippe Keyaerts
REBEL.pl, Rio Grande Games,
Ystari Games, 2011
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Entrambi ultimamente hanno avuto rivisitazioni o revisioni: una nuova edizione più "dura" per Evo e una versione fantasy, Small Worlds, di Vinci. Benché le nuove versioni mi abbiano in parte deluso i nuovi lavori di questo autore, se nelle ambientazioni che mi piacciono, richiamano sempre il mio interesse.

Olympos è un gioco di civilizzazione con semplici meccaniche di espansione. Un genere che mi piace abbinato ad una certa pulizia di fondo. Non poteva che richiamare il mio interesse. Nel gioco dobbiamo invadere e occupare il territorio storicamente occupato dai greci. Con l'appoggio degli dei del loro famoso pantheon potremo spingerci fino a conquistare l'arcipelago di Atlantide. Sia perché vale più punti a fine gioco che per sfuggire alle popolazioni più belligeranti dei vostri compagni di gioco.

Il sistema di gioco prevede un susseguirsi di mosse basato sul sistema della traccia temporale fatto conoscere al mondo dal gioco "Thebes": ogni azione fa avanzare la vostra pedina sulla traccia temporale di un certo numero di spazi, dipendenti dalla tipologia dell'azione. Sarà sempre il giocatore con il proprio segnalino più arretrato in quella traccia a muovere. Ciò può portare a situazioni dove un giocatore può muovere più volte purché

svolga azioni semplici, mentre un altro è libero di andare in cucina a rimpinzarsi di dolci, salatini o bibite mentre aspetta che torni il suo turno dopo aver svolto un'azione importante come lo è un progresso tecnologico. Già. Il gioco dà anche questa possibilità. Senza farvi mancare le classiche meraviglie, ovviamente. Ma andiamo per gradi.

Espandi e raccogli

Il sistema di colonizzazione prevede che voi possiate creare e/o spostare una pedina fino al territorio che preferite, appropriandovene. La conquista riesce sempre. L'unica cosa che cambia è il costo in tempo (cioè per quanto tempo poi dovrete stare in cucina a rimpinzarvi). Creare una nuova pedina ha un costo, spostarla via terra un'altro, per mare il costo sarà doppio e, per finire, se il territorio è occupato già da altri dovrete sommare un costo aggiuntivo che dipende dalla predisposizione militare dei due imperi coinvolti. Se vi siete abituati al sistema di diffusione di Vinci/Small Worlds vi abituerete facilmente anche a questo.

Ogni territorio del tabellone produce in genere un tipo di risorsa diversa, di cui vi approprierete all'istante, rubando nel caso la produzione, rappresentata da un tassellino, al precedente proprietario. Questa produzione è particolarmente importante perché è la

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





chiave d'accesso che vi permette di sviluppare tecnologie. Il gioco infatti prevede le risorse "fisiche" solo come piccoli bonus forniti da carte destino o acquisti di tecnologie in particolari posizioni dello specifico tabellone.

Tecnologie

Le tecnologie in Olympos sono rappresentate da tasselli quadrati posti in 5 colonne su uno specifico tabellone. La posizione della tecnologia ne stabilisce i requisiti in risorse. Ogni colonna tende a favorire un certo tipo di risorsa, da possedere sempre più in abbondanza per accedere alle tecnologie più avanzate, in combinazione con altre.

Come dicevo nel paragrafo sopra, le risorse non vanno spese per l'acquisizione (a meno che non intendiate usare uno dei bonus one shot guadagnati da qualche parte) della tecnologia ma solo possedute in adeguato numero.

Se da una parte questo ora può sembrarvi un vantaggio, una comoda semplificazione, durante la partita potreste maledire la cosa. Le risorse infatti si perdono con molta semplicità, visto che il sistema di gioco rende impossibile difendersi in modo efficace dagli attacchi e, se i vostri avversari vi tengono d'occhio, possono rovinarvi ogni pianificazione togliendovi nel momento peggiore la risorsa che contavate di usare. E continuare a farlo ogni qualvolta ne siate tornato in possesso frustrando la vostra pianificazione strategica e costringendovi a ripiegare su soluzioni secondarie talvolta dozzinali pur di combinare qualcosa.

In realtà questo problema si propone soprattutto nelle fasi avanzate del gioco, dove i territori sono in buona parte occupati e cercherete combinazioni di risorse per le

tecnologie più interessanti e costose sul tabellone: quelle che forniscono bonus in punti finali (oltre ai 2 punti donativi da qualsiasi tecnologia acquisita durante il gioco).

Le tecnologie vi concedono privilegi vari durante la partita: sconti (in tempo) nella creazione di nuove pedine, nel loro spostamento via terra oppure via mare, nell'acquisizione di certi tipi di tecnologie, potenziamenti della vostra forza bellica sotto forma di simboli daga (da confrontare numericamente con quelli dell'avversario in caso di conflitto), poteri di preveggenza del destino (sotto forma di scelta fra più carte quando acquisite una nuova carta "destino") e miglioramento del vostro rapporto con gli dei sotto forma di simboli Zeus.

Favore degli dei

I simboli di Zeus di cui abbiamo appena parlato, ottenibili appunto da tecnologie, oltre che dal possesso del territorio dov'è situato il monte Olimpo e da eventuali bonus momentanei donati da carte Destino, vengono utili in specifici momenti di gioco nei quali sarà confrontata l'attenzione che i vostri popoli hanno rivolto agli dei. In tali occasioni il dio di turno, illustrato sulla carta estratta, premierà il giocatore più devoto (con più simboli Zeus) o punirà il meno devoto. Ognuno con lo stile che si confa al dio in oggetto: Ares dona potenza militare, Ade uccide, Artemide dona risorse e così via.

A scatenare tali momenti sarà il passaggio del primo segnalino (talvolta pure l'ultimo) su uno dei simboli Zeus sulla traccia temporale. Talvolta il giocatore meglio attrezzato tenderà a fare una mossa costosa proprio per approfittare di questo, magari momentaneo, vantaggio.

Oltre a far scattare questi momenti, il passaggio sui simboli Zeus dona anche una carta destino ai giocatori. Queste carte possono avere effetti molto vari: da risorse bonus donate a punti concessi in relazione al tipo e alla quantità di risorse possedute nel momento in cui si sceglie di giocarle. In effetti la pesca di queste carte può fare la differenza per la corsa alle migliori posizioni del podio.

Altra cosa che queste carte possono donare sono un certo numero di "clessidre". Questi segnalini sono tatticamente importanti perché vi permettono di "barare" evitandovi di avanzare sulla traccia del tempo per un numero di caselle pari al numero di segnalini spesi. La gestione di questi segnalini vi permetterà talvolta di fare quella mossa in più che vi risolve la situazione prima che qualcun'altro faccia la propria mossa rovinando i vostri piani.

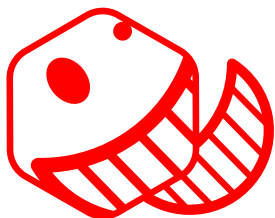
E le meraviglie?

Di meraviglioso hanno proprio poco. Semplicemente donano un numero non indifferente di punti vittoria. Per costruirle però dovrete possedere un certo numero di segnalini stella, concessi dal possesso di certi territori inizialmente popolati da nativi sul tabellone oltre che dalla tecnologia Architettura. Le 5 meraviglie che potrete costruire sono posizionate in fondo alle cinque colonne di scoperte. Per ogni scoperta sviluppata della stessa colonna avrete uno sconto di una stellina per la costruzione della meraviglia corrispondente.

Il gioco vale la quantità di tempo che passerete in cucina a rimpinzarvi?

Innanzitutto dipende dalla bontà del padrone di casa e nelle scorte a sua disposizione. In secondo luogo dal rapporto fra voi e gli altri giocatori al tavolo. Una buona fetta delle vostre possibilità di vittoria passa per le mani dei vostri avversari che spesso si troveranno a scegliere fra possibilità di gioco equivalenti per la loro strategia e dovranno decidere se fare uno "screzio" a voi o ad un altro giocatore. Se siete abbastanza maturi da accettare il fatto che potreste perdere solo per questo, e se non avete nel gruppo persone che non si fanno scrupoli per fare determinate mosse solo per rovinare le altrui partite, potrebbe anche valere la pena concedere a questo gioco la vostra attenzione.





Graenaland

Un gioco di colonizzazione, negoziazione e voto per la spartizione delle risorse, ambientato in Groenlandia, ma che ricorda da vicino l'isola di Catan.



di Vlaada Chvátil
Altar Games, Czech Board Games,
2006
N. Giocatori: 3-5
Durata: 90 minuti

Parlare di Graenaland mi dà l'occasione di andare ad esaminare in dettaglio un gioco di uno dei miei autori preferiti ed indubbiamente uno dei talenti migliori al mondo: Vlaada Chvatil.

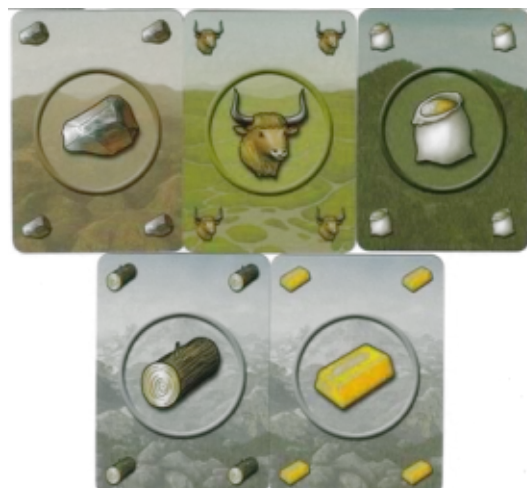
Graenaland venne presentato ad Essen nel 2006, lo stesso anno di Through the Ages, e in parte venne offuscato dalla fama di quest'ultimo, il gioco che davvero lanciò nell'olimpo l'autore Ceko e che ora è saldamente in seconda posizione nel rank di BGG. Personalmente io apprezzo anche Prophecy, una versione "german style" di Talisman, che è il primo vero gioco di Chvatil.

Graenaland è un gioco senz'altro meno innovativo e dirompente ma secondo me ampiamente sottostimato rispetto al suo valore. L'intento dell'autore, come mi disse nel corso di una chiacchierata/intervista, era quello di fare un gioco alla Coloni di Catan, dove cioè un giocatore non potesse vincere controllando tutte le risorse necessarie ma dovesse in qualche modo interagire con alleanze temporanee con gli altri giocatori, senza però introdurre l'aspetto del commercio vero e proprio.

Graenaland è un gioco che da il meglio di sé con 4-5 giocatori, come l'autore stesso

dice nella premessa alle regole e secondo me in 3 non vale la pena giocarlo, nonostante ci siano apposite regole per farlo.

I giocatori sono vichinghi che sbarcano in una nuova terra che dovranno man mano colonizzare per sfruttarne al meglio le risorse. Ci sono quattro tipi di terreno (colline, pianure, foreste e montagne) e ogni terreno produce risorse diverse. Ad esempio nelle pianure si troverà più facilmente il grano ma è possibile anche trovare bestiame e, in minima parte, minerali. In collina invece i minerali sono la risorsa più comune, seguita dal bestiame e dal legname in minima parte. A differenza quindi di Coloni di Catan (credo che sia utile in questa analisi di Graenaland tenere vivo il paragone) non si ha la certezza di cosa ogni



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





terreno produrrà ma ogni terreno colonizzato produce le sue risorse tutti i turni.

Andiamo però a vedere in dettaglio il gioco. La mappa di gioco viene creata a seconda del numero dei giocatori ed è formata da due file di tessere sfasate tra di loro (in modo che ogni tessera confini con due tessere della sua fila e con due dell'altra fila): la prima fila rappresenta i terreni della costa (pianure e qualche foresta), la seconda fila quelli dell'interno (colline e montagne).

Ogni giocatore posiziona poi sulla mappa due insediamenti ed un guerriero e prende una carta dal mazzo di risorse di ognuno dei due terreni occupati da sui insediamenti. Come in Coloni c'è un set-up consigliato (per mappa e posizionamento) per le prime partite ma anche regole per variarlo.

Il gioco si divide in round in cui il giocatore di turno è il protagonista e gli altri agiscono con funzionalità limitate. Ogni turno tutti i terreni che hanno almeno un insediamento producono risorse, ovvero viene pescata e rivelata una carta dal mazzo risorse corrispondente. A questo punto tutti i giocatori, tranne quello di turno, possono muovere uno dei loro eroi sulla mappa. Il movimento è segreto (ogni giocatore segretamente decide quale eroe muovere e dove). Tutti iniziano con un guerriero, che rappresenta il proprio

esercito, ma nel corso della partita si potranno avere anche un Sacerdote e un Bardo.

A questo punto è il momento di dividere le risorse, la fase più interessante ed innovativa del gioco. Tutti i giocatori, tranne quello di turno, possono fare una proposta di divisione delle risorse di un territorio dove hanno

sede di proposta di spartizione. Se la proposta non ha la maggioranza dei voti le risorse restano nel territorio e si aggiungeranno a quelle del turno successivo.

Funziona questa sistema? A volte. In 4-5 giocatori funziona bene, in tre non tanto. E' ovvio che spesso un giocatore punta ad avere la maggioranza assoluta in un

La negoziazione avviene in sede di voto e non in sede di proposta di spartizione. Se la proposta non ha la maggioranza dei voti le risorse restano nel territorio e si aggiungeranno a quelle del turno successivo

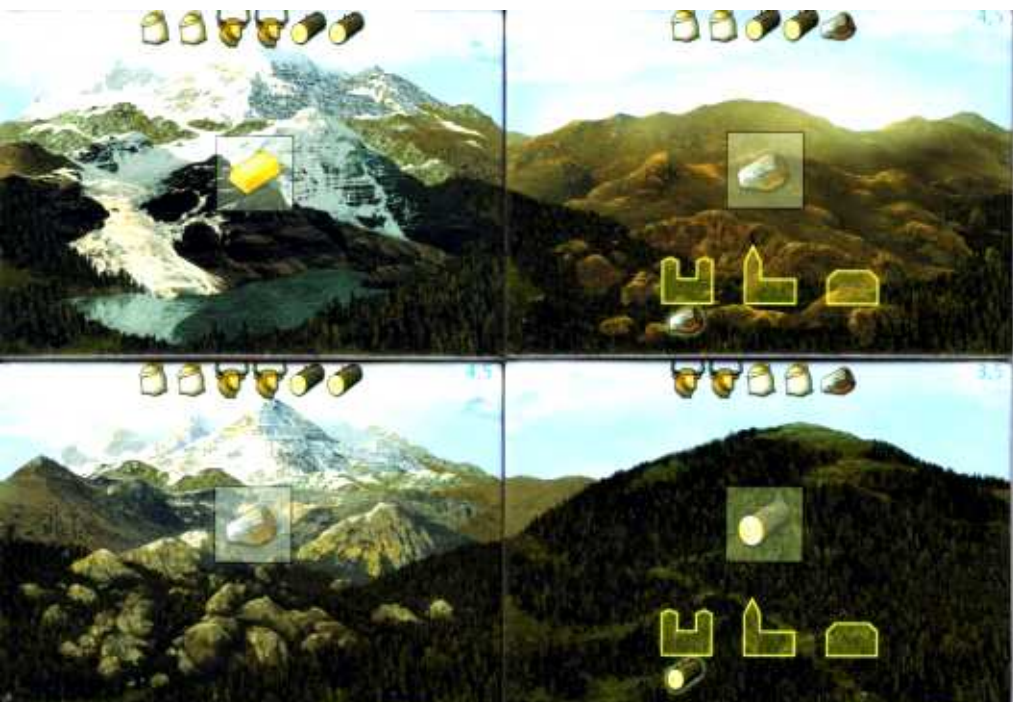
almeno un voto. La proposta deve essere fatta senza discussione e deve prevedere la distribuzione di tutte le risorse presenti nel territorio. A questo punto la proposta viene votata. Ogni giocatore dispone di un voto per ogni insediamento presente nel territorio. Il Guerriero aggiunge tanti voti quante sono le sue truppe. Il prete annulla i voti di un Guerriero nel territorio e il bardo vale un voto per ogni eroe avversario presente nel territorio.

Ci sono situazioni, accade spesso, in cui un giocatore ha la maggioranza assoluta dei voti e la spartizione è facile e segue le regole vichinghe "prendo tutto io". Ma in altri casi è necessario negoziare ed allearsi. La negoziazione avviene in sede di voto e non in

territorio per prendersi le risorse ma questo non sempre è possibile e chi non scende mai a compromessi difficilmente vince la partita. Personalmente mi piace l'idea che si discuta dopo che la proposta è stata fatta. Ovvio che in una discussione del genere si può anche mettere avanti la spartizione successiva "voto a favore di questa spartizione se nel tuo turno proponi di spartire in maniera equa le risorse della foresta che condividiamo".

A questo punto il giocatore di turno, che non ha potuto proporre nessuna spartizione, può costruire. La costruzione più semplice è il villaggio in un territorio già occupato o adiacente ad un proprio insediamento. Il giocatore di turno può anche costruire edifici avanzati: tenuta, chiesa o municipio. La





tenuta permette di comprare soldati in maniera più economica, la chiesa fa entrare in gioco il Sacerdote e il municipio il Bardo. Mentre il Bardo non è un elemento fondamentale riuscire ad avere in gioco presto il Sacerdote è una cosa importante perché di fatto neutralizza l'esercito di un avversario e può essere quindi usato in difesa di un territorio. Esistono poi degli edifici pubblici che non appartengono a nessuno ma migliorano il territorio: mercati, avanzamenti, palizzate e strade. Il giocatore di turno può costruire edifici pubblici e, una volta sola a turno, proporle la costruzione di uno collettivamente: la cosa non è peregrina perché i benefici si

ripercuotono su tutti i giocatori che hanno edifici in quel terreno.

La partita finisce quando un giocatore, dopo la fase di costruzione, completa almeno 3 delle 5 condizioni di vittoria: 8 insediamenti, 3 territori, territorio con almeno 4 insediamenti, 2 edifici o un esercito con almeno 3 soldati. Nelle regole avanzate esistono condizioni di vittoria diverse per ogni giocatore. Tutti gli altri giocatori hanno un'ultima fase di costruzione per determinare la classifica finale (ma il giocatore che annuncia la vittoria sarà comunque il vincitore).

MDM

L'aggettivo che descrive al meglio Graenaland secondo me è "noioso". Il meccanismo del gioco funziona bene, tutto si incastra alla perfezione. Anzi, si incastra anche troppo bene. Ognuno tende a votare per sé, a mantenere la propria posizione, azzerando ogni possibile dinamismo, nonché l'arguta (ma scomoda) meccanica del movimento nascosto. La maggior parte dei turni si riduce a: lascio i miei eroi dove stanno, prendo queste risorse perché ho la maggioranza, costruisco qualcosa, passo. La partita evolve finché un giocatore prende il sopravvento, ma a questo punto il sistema di voto è comunque troppo debole per permettere di fermarlo. Una rielaborazione dei Coloni di Catan, più debole dell'originale.

In Graenaland, come in Coloni, l'unica cosa segreta sono le risorse. Visto che tutte le condizioni di vittoria sono visibili è abbastanza facile controllare anche perché un giocatore può vincere solo nel round in cui è il giocatore principale. Questo secondo me è uno dei limiti del gioco. L'altro limite è che il meccanismo di spartizione e voto deve essere ben compreso da tutti: spesso accade che i giocatori giochino per sé, senza cercare alleanze, puntando a raccogliere solo dove hanno la maggioranza assoluta. Questo snatura il gioco che invece nella collaborazione tra giocatori ha uno dei suoi punti di forza.

Vlaada non è riuscito a ricreare la stessa scorrevolezza ed eleganza di Coloni di Catan: il gioco è più macchinoso e meno immediato, anche se sono tante le idee buone e lodevole il tentativo di trovare un meccanismo diverso di commercio/condivisione delle risorse.

Il gioco è comunque vario e divertente e merita ben di più di quello che la critica gli ha tributato fin'ora.

One game round		Buildings and Army	
1. Resource production		Keep	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
2. Movement of Heroes (other Players only)		Church	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
3. Dividing resources (other Players only)		Hall	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
4. Building (Main Player only)		Army	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
5. End of the Round			
		Public Works	
		Road	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
		Improvement	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
		Market	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep
		Palisade	3 wood, 3 stone, 1 iron, 1 sheep

LIGA

MDM



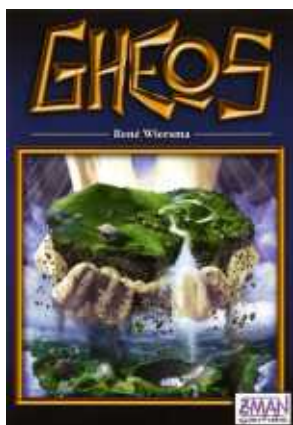


sotto la lente

di Fabio "fablo" Cambiaghi

Gheos

Dei che, grazie ai loro poteri, creano e distruggono continenti e con essi le civiltà che hanno plasmato per popolarli...



di René Wiersma
Z-Man Games, 2006
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Non male come pretesto per introdurre i giocatori alla meccanica di piazzamento tessere di Gheos, fortemente ispirata a quella di Carcassonne ma con una trovata sufficientemente originale da renderla ancor più piacevole, ovvero la possibilità di sostituire una tessera già calata cambiando "in corsa" l'aspetto del piano di gioco. In Gheos le tessere sono triangolari e rappresentano lembi di terra separati da tratti di mare. Affiancandole si creano continenti le cui dimensioni variano a seconda della quantità e del tipo di tessere giocate.

Il turno è composto da due fasi, nella prima si gioca una tessera scegliendola tra due già nella propria mano, nella seconda si dà inizio ad una civiltà su un continente non ancora occupato oppure si ottiene un seguace di una civiltà già in gioco.

Ora che ho utilizzato la parola civiltà per quattro volte avrete intuito il motivo per cui Gheos è stato ripescato dal lontano 2006 per arricchire questo numero; lasciatemi però confessare che in realtà Gheos non è propriamente un gioco di civilizzazione, lo classificherei perlopiù tra i giochi di speculazione. Capirete perché.

Le civiltà

In ogni partita di Gheos ci sono in gioco sei civiltà, ognuna indipendente dai giocatori ed identificata da un colore. Ogni continente può ospitare una sola civiltà, giocare una nuova tessera generalmente espande il continente di una civiltà già esistente oppure crea maggiori spazi per mettere in gioco civiltà nuove. Sostituire una tessera già in gioco può dare luogo a guerre o migrazioni.

Sulle tessere sono rappresentati dei simboli. I principali sono tre: grano, coppa e spade. Poi possono esserci templi in tre tipi (sempre grano, coppa e spade ma con uso diverso) e piramidi.

I tre simboli principali sono sufficientemente evocativi: cibo per lo



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sviluppo delle civiltà, ricchezze per i punti, forza militare per i combattimenti.

Le caratteristiche delle civiltà sono quindi determinate esclusivamente dal continente che abitano ovvero dai simboli sulle tessere di cui è formato e di quelli sulle tessere che via via vengono utilizzate per espanderlo.

Ogni giocatore può esercitare influenza su ciascuna delle civiltà in gioco e lo fa ottenendo seguaci in forma di cubetti dello stesso colore della civiltà, che non entrano nel tabellone ma restano ben visibili davanti ai giocatori.

seguaci, spostando o addirittura eliminando intere civiltà con lo scopo, poco nobile ma assai proficuo, di compromettere situazioni favorevoli agli avversari e possibilmente trarne vantaggio.

Altri punti si ottengono con il piazzamento di templi o assicurandosi la presenza di piramidi nei continenti delle civiltà dei quali si possiedono seguaci. Nel primo caso la meccanica è ridicola e avrò modo di criticarla tra una manciata di righe ma la riassumo subito: chi piazza una tessera che raffigura un tempio, sia esso legato a grano, coppa o spade, ottiene

immediatamente un numero di seguaci pari al numero di simboli grano sul continente scelto. In alternativa il giocatore può scegliere di far suo un seguace prendendolo dalla riserva ottenendo influenza su una nuova civiltà o rinforzando l'influenza di una civiltà già controllata. Il numero di seguaci per ciascuna civiltà è limitato a cinque e possono essere presi soltanto seguaci di civiltà già in gioco.

Le scelte vere si fanno giocando le tessere, la scelta è limitata dalla mano del giocatore ma il punto di piazzamento davvero vario per via degli effetti che può scatenare, è proprio grazie a questo piazzamento infatti che è possibile influenzare il valore delle civiltà.

Ogni continente può ospitare una sola civiltà quindi giocare una tessera che unisce due continenti attiva una guerra tra le civiltà venute in contatto. La vittoria è assegnata dalla civiltà sul cui continente originale c'erano più simboli spade. Scatenare una guerra ha un costo, il

in Gheos, più che in ogni altro gioco di piazzamento tessere, la pesca delle tessere si sostituisce in modo frustrante alle decisioni più importanti

Il punteggio

Avere seguaci delle civiltà è importante ai fini del punteggio. Esistono tre modi per realizzare punti, il primo si attiva volontariamente ed è calcolato in funzione dei simboli coppa distribuiti sui continenti. Ogni giocatore ha tre gettoni punteggio da utilizzare come azione aggiuntiva, ma opzionale, al termine del proprio turno. Utilizzando un gettone il giocatore riceve tanti punti quante sono i simboli coppa sui continenti delle civiltà di cui possiede almeno un seguace moltiplicato per il numero di seguaci posseduti di quel colore. Inutile aggiungere che questa fase di punteggio va attivata con attenzione cercando di intuire il momento di maggior valore delle proprie azioni (scusate volevo dire seguaci). Ancor più facile intuire che guerre e migrazioni saranno l'utile strumento per influenzare il valore dei

immediatamente tanti punti quanti sono i simboli dello stesso tipo presenti sul continente in cui il tempio viene aggiunto. I punti delle piramidi vengono calcolati come i primi di cui ho parlato utilizzando le piramidi rappresentate sui continenti come simbolo di riferimento, l'attivazione inoltre non è volontaria ma scandita dalla pesca delle tessere epoca mescolate insieme alle altre nel mazzo usato per reintegrare la propria mano.

Le dinamiche

Dopo aver piazzato la propria tessera il giocatore si trova davanti poche e facili opzioni. Fondare una civiltà è quasi sempre la scelta più conveniente ma i requisiti per farlo non sono scontati, ci deve essere una civiltà non giocata e ci deve essere un continente non occupato da civiltà antagoniste. Chi fonda una civiltà ottiene





www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



IL GIOCO È UNA COSA, IL GIOCO "D'AZZARDO" È UN'ALTRA

giocatore deve eliminare un proprio seguace, ma gli effetti possono essere devastanti per gli avversari, la civiltà sconfitta infatti è tolta (temporaneamente -

potrà rientrare in gioco) dal tabellone e tutti i seguaci di quel colore devono essere restituiti alla riserva.

merito strategico se non quello di essersi trovato in una posizione vantaggiosa in quel momento.

MDM

Gheos è un gioco intrinsecamente caotico, intriso dall'aleatorietà e fortemente dipendente dalla fortuna nella pesca.

Il design è molto complesso, e ci sono tantissime mosse "intelligenti" da fare, ma queste dipendono esclusivamente dalle tessere che si pescano.

L'ambientazione potrebbe essere un punti di forza, ma il legame fra tema e meccaniche è pressoché inesistente, e l'esperienza di gioco è meno coinvolgente di quella fornita da Carcassonne o Taluva, che hanno inoltre regolamenti notevolmente meno complessi.

L'estrema regolarità delle tessere imposta dalle meccaniche di gioco (tutti i vertici sono occupati dall'acqua, tutti i lati dalla terraferma) rendono Gheos anche poco interessante da un punto di vista visivo, almeno nei confronti dei diretti concorrenti fra i giochi di piazzamento e costruzione dei territori collaborativa/competitiva.

Bisogna comunque ricordare che è stato uno dei titoli selezionati dal MENSA per l'anno 2007, insieme a Qwirkle, Gemlok, Hit or Miss e Skulduggery.

Se il piazzamento delle tessere invece divide un continente occupato in due, la civiltà dovrà migrare sul continente con il maggior numero di simboli grano. Anche questa è spesso una buona strategia per abbattere il valore di una civiltà ma anche per prendere un po' di distanza da una civiltà potenzialmente pericolosa in caso di guerra.

Le considerazioni

Il gioco prosegue fino a quando non siano state pescate, durante la fase di reintegro della propria mano, un numero di tessere epoca dipendente dal numero di giocatori, otto nel caso di partita a quattro giocatori.

Se mi esimerò dal criticare il fatto che, per come è strutturata questa regola, c'è almeno una probabilità - per quanto infinitesima - di non giocare affatto (accadrebbe se dopo il primo piazzamento della partita il giocatore di turno pescasse, durante la fase di reintegro della, mano tutte le tessere epoca di seguito), non posso certo ignorare il fatto che in Gheos, più che in ogni altro gioco di piazzamento tessere, la pesca delle tessere si sostituisce in modo frustrante alle decisioni più importanti. Pescare tessere epoca ad esempio attiva i punteggi delle piramidi e potrebbe farlo avvantaggiando un giocatore senza alcun

Stesso discorso vale per le tessere con i templi che sono punti del tutto gratuiti e l'unico merito di chi li ottiene è quello di aver pescato quella tessera. Peccato in definitiva perché invece il terzo sistema per realizzare punti è molto più intelligente e funzionale e obbliga a fare qualche ragionamento tattico che rischia però di sfumare irrimediabilmente per colpa della pesca fortunosa degli avversari.

Vale a questo punto la pena tentare di fare un'analisi più approfondita delle possibili strategie? In effetti direi di no, dovesse capitarvi Gheos per le mani provatelo ma non esagerate con le aspettative.

Ultima chicca. Se state facendo la raccolta delle regole più improbabili per decidere chi debba cominciare la partita, non dimenticatevi di includere Gheos. Il primo giocatore è, da regolamento, il giocatore che trattiene più a lungo una risata. Se il vostro gruppo di gioco è un mortorio usate un'altra regola.

FAB!O

MDM





Innovation

L'evoluzione delle scoperte tecnologiche, dalla ruota alla bioingegneria, tutto in 105 carte, una diversa dall'altra. Si può controllare il susseguirsi degli eventi? Scopritelo in questa guida al gioco.



di Carl Chudyk
Asmadi Games, Asterion Press,
Heidelberger Spieleverlag, IELLO,
2010

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

gioco online:

<http://www.polpoul.com>,

<http://innovation.isotropic.org>

Innovation è indubbiamente una delle realizzazioni estreme nella categoria di giochi di civilizzazione: il gioco (composto esclusivamente da 110 carte -tutte diverse fra loro!- e quattro plance personali col riassunto delle regole), ripercorre idealmente il susseguirsi di scoperte, invenzioni e innovazioni che hanno condotto l'uomo dall'invenzione della Ruota e della Scrittura fino allo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale e l'utilizzo delle Cellule Staminali.

Di Innovation abbiamo parlato brevemente nel numero 12, a cui rimando per una breve descrizione del funzionamento. All'epoca era disponibile la sola versione inglese, dalla grafica spartana e funzionale, quasi prototipale. Il successo che il gioco ha riscosso a livello

mondiale (attualmente è fra nelle prime 200 posizioni della classifica generale di BoardGameGeek) ne ha incoraggiato la traduzione in svariate lingue (compreso l'italiano) e una rielaborazione grafica che lo rende sicuramente più piacevole alla vista (anche se avere il numero dell'era in posizione variabile sul fronte delle carte è stata una scelta poco felice).

Le regole del gioco imprime allo stesso una notevole volatilità, caratteristica che ne è la forza (ogni partita tende ad essere molto diversa dalle altre, sono possibili continui e repentini cambiamenti di fronte) ma anche la debolezza (non è possibile fare una pianificazione accurata a livello strategico,

Carte con azioni di capitalizzazione

era/simbolo	torre	corona	orologio	lampadina	albero	industria
1	2	0	0	0	3	0
2	1	3	0	1	0	0
3	2	1	0	0	2	0
4	0	1	0	2	0	1
5	0	1	0	0	0	3
6	0	0	0	1	0	3
7	0	2	0	1	2	0
8	0	0	1	0	0	2
9	0	0	0	2	1	1
10	0	0	3	1	1	2

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Carte con azioni che permettono di scalare

era/simbolo	torre	corona	orologio	lampadina	albero	industria
1	0	1	0	0	0	0
2	0	0	0	1	0	0
3	2	0	0	1	1	0
4	0	1	0	2	1	0
5	0	1	0	1	1	2
6	0	1	0	1	0	3
7	0	0	1	1	0	0
8	0	1	0	0	0	0
9	0	0	2	0	0	1
10	0	0	1	0	0	0

alcune combinazioni di carte sono particolarmente forti e sembrano causare divari non più recuperabili). Dato che il numero di giocatori influenza le condizioni di fine gioco, ma non il setup (tutte le carte di tutte le ere vengono giocate, indipendentemente dal numero di giocatori), lo svolgimento cambia radicalmente in base a quante persone si siedono attorno al tavolo: in due giocatori l'evoluzione attraverso le ere è generalmente più graduale, facendosi via via più incontrollabile al crescere del numero di giocatori. Inoltre, poiché in due la vittoria per dominazione richiede di avere dominato 6 fra periodi e campi, la scelta di sacrificare i primi turni (di solito dedicati allo sviluppo della propria situazione sul tavolo) all'utilizzo ripetuto di qualche dogma che permette una rapida capitalizzazione porta quasi sicuramente alla sconfitta (mentre può essere tentata in una partita a 4, in cui la vittoria si raggiunge con 4 dominazioni). Per questo, è opinione comune che l'esperienza di gioco migliore (perché meno imprevedibile) è quella in due, anche se in rete si possono trovare opinioni contrastanti. In questo articolo analizzeremo prevalentemente la partita a due giocatori, cercando di capire quali sono le priorità per iniziare bene una partita; l'evoluzione della seconda parte è infatti troppo dipendente dalle combinazioni di carte per poter essere analizzata in maniera esaustiva.

Composizione delle ere

Vediamo innanzitutto la distribuzione delle azioni che sono eseguibili soltanto attraverso le carte e non sono possibili con normali

azioni del turno (capitalizzare, scalare). Meritano attenzione anche i dogmi di supremazia, perché sono quelli che tendono a differenziare la consistenza delle posizioni sul tavolo. Questo ci darà indicazioni su quali sono i simboli che dobbiamo cercare di ottenere per poter sfruttare i dogmi degli avversari (in quanto non possiamo sempre sperare di avere un dogma nostro per quel tipo di azione).

Nelle prime tre ere (in cui sono presenti solo torre, corona, albero e lampadina) i primi tre simboli hanno tutti un buon numero di carte che permettono una qualche forma di capitalizzazione (vedi tabella a fondo della pagina precedente). Nelle successive l'industria rimpiazza la torre e assume il ruolo dominante, anche se lampadine (prima) e albero (in seconda battuta) sono comunque apprezzabili.

Per quanto riguarda le azioni che permettono di scalare i propri mazzi, le lampadine giocano un ruolo determinante, dato che tale azione è disponibile in almeno una copia per ciascuna delle ere fra la 2 e la 8 (vedi tabella a fianco). L'industria ha un buon momento nelle ere 5 e 6.

Nelle prime tre ere, per difendersi o sfruttare al massimo i dogmi di supremazia bisogna ricercare la produzione di molte torri, seguite dalle corone (vedi tabella a fondo pagina). Nelle ere 4-6 la torre sparisce, e subentra l'albero. Nella fase finale del gioco sono invece le industrie ad avere un ruolo dominante. Vale la pena notare che tutti i dogmi di supremazia che attaccano l'influenza (ovvero le carte capitalizzate) hanno come simboli di attivazione corona e albero, almeno fino alla fase 8.

Il ruolo dei simboli

I simboli che compaiono sulle carte sono ovviamente importanti: il loro numero è il fattore discriminante per usufruire dei dogmi cooperativi degli avversari e per difendersi dall'attacco dei loro dogmi di supremazia (o per imporre i propri). Ci sono 6 diversi simboli nel gioco, anche se nelle carte della stessa era ve ne sono quattro (nelle ere 1-6) o cinque (nelle ere 7-10).

Vediamo quale è il ruolo nella partita dei simboli, in ordine decrescente di importanza: *Albero*. L'abilità principale collegata all'albero è la rimozione dell'influenza degli avversari. Inoltre le icone albero controllano altri

Carte con dogmi di supremazia

era/simbolo	torre	corona	orologio	lampadina	albero	industria
1	2	1	0	0	0	0
2	2	1	0	0	0	0
3	2	1	0	0	2	0
4	0	2	0	0	1	1
5	0	3	0	0	1	0
6	0	0	0	0	1	1
7	0	1	0	0	2	1
8	0	1	0	0	0	2
9	0	1	1	0	1	1
10	0	0	1	0	0	1



potenti effetti di capitalizzazione, di archiviazione (Riforma, Illuminazione, Periferia che permettono di ottenere archiviazioni multiple insieme ad altri effetti) e di pesca. Avere la supremazia nella produzione di alberi spesso determina quale giocatore può avanzare verso la vittoria e quale deve cercare una soluzione alternativa. *Corona*. Le corone hanno principalmente un ruolo di sottrazione di carte attive dagli avversari o dalla loro influenza (Navigazione, Codice Piratesco). Avere la superiorità in questo simbolo, quindi, protegge la propria posizione sul tavolo da effetti che sottraggono le carte attive, e che sono presenti un po' durante tutto il gioco (Città Stato nell'era 1, Commercio nell'era 4, Banche nell'era 5, Grattacieli nell'era 8). Fortunatamente, spesso questi effetti offrono una qualche forma di risarcimento. Altre carte attivate dalle corone permettono di scalare i mazzi o di scambiare la propria mano con la propria influenza.

Industria. I simboli industria diventano importanti nella seconda metà del gioco, in quanto attivano sia abilità di capitalizzazione che di attacco della mano e delle carte attive degli avversari. Alcune carte avanzate come *Viabilità* o *Materiali Compositi* permettono di attaccare gli avversari e guadagnare influenza. Il gioco basato sulle industrie tende ad essere aggressivo, con molte opportunità di capitalizzare a discapito della propria posizione (rimuovendo carte dai propri mazzi). *Lampadina*. L'icona della lampadina attiva abilità che permettono di scalare i propri mazzi, o anticipare la pesca di carte delle ere successive. Di solito queste abilità non interagiscono con la situazione sul tavolo. Permettono di anticipare e velocizzare le pesche, quindi possono aiutare a trovare una carta, attivata da altri simboli, con cui vincere la partita. Purtroppo non ci sono carte che garantiscono la vittoria attivabili con questo simbolo. Avere una supremazia risulta quindi meno importante rispetto ai simboli elencati fino ad adesso, anche perché non ci sono Dogmi di Supremazia attivati da questo simbolo. Molti degli effetti sono poco controllabili (pesca e gioca) e possono causare risultati non desiderati. *Torre*. L'utilità delle torri è limitata alle prime tre ere, e diventano inutili (in alcuni casi dannose, come per la polvere da sparo) nelle ere successive (se escludiamo la dominazione del campo militare). Quindi, giocare carte con tante torri non porta vantaggi, nemmeno quando i mazzi sono scalati. Come contropartita, le abilità delle prime ere che utilizzano le torri sono le più potenti. In condizioni ideali bisogna giocare un numero di torri appena sufficiente ad attivare le abilità necessarie al proprio sviluppo, e poi cercare di coprirle quando si avvicina l'era 4. *Orologio*. Gli orologi sono

molto importanti per le loro abilità, ma compaiono solo dall'era 7 in poi. Generalmente è consigliabile giocare ogni orologio che si riesce ad ottenere.

Vediamo adesso quale è la condotta ideale nelle prime fasi del gioco, insieme con le carte chiave di ciascuna delle prime ere.

Era 1: Preistoria

Nelle prime ere gli obiettivi principali sono i seguenti:

- a) Giocare carte in modo da accumulare simboli che garantiranno la supremazia una volta che i mazzi vengono scalati. I primi simboli da accumulare sono corone e lampadine, seguite dagli alberi.
- b) scalare i propri mazzi, per ottenere vantaggi e accumulo di produzione anche con le azioni di archiviazione.
- c) Anticipare la pesca di carte dalle ere successive, senza intaccare quella presente (in modo che sia l'avversario a doverne pescare le carte).
- d) Capitalizzare in maniera efficiente, ovvero con abilità che permettono una capitalizzazione mentre si ottiene un altro beneficio. Capitalizzazioni efficienti sono anche quelle che permettono di aggiungere alla propria influenza più carte con una sola azione, o carte di valore sufficientemente elevato.

Le migliori carte della prima era sono ovviamente quelle che permettono di risparmiare azioni nell'operazione di aggiungere simboli ai propri mazzi:

- Addomesticamento, che unisce l'azione di giocare con quella di pescare. Il vincolo sul giocare la carta più bassa non è determinante nella prima parte della partita.
- Navigazione a vela, che unisce l'azione di pescare con quello di giocare. Più casuale in fase iniziale di gioco, più potente successivamente.
- Misticismo, che nel peggiore dei casi unisce l'azione di pescare con quella di giocare, garantendo però a volte una seconda pescata (e quindi tre azioni al posto di una). I simboli di produzione sulla carta sono però tre torri.
- Vestiario, che unisce l'abilità di giocare con quella di capitalizzare. In effetti è la più potente delle carte di capitalizzazione





dell'era 1. Il valore del vestiario si riduce comunque assai rapidamente, se gli avversari giocano carte dei colori opportuni.

Altre carte interessanti della preistoria sono

-Utensili, che permette di pescare carte dell'era 3. Ottima soprattutto all'inizio, e comunque dipendente dal tempo richiesto per trovare una buona carta di era 3.

-Ruota, che fornisce due azioni di pesca con una sola attivazione.

-Metallurgia, che permette di pescare e (probabilmente) capitalizzare anche più volte in una attivazione. Ha inoltre abbastanza torri da contrastare l'addomesticamento.

-Codice delle leggi, che permette di scalare i mazzi. Produce inoltre abbastanza corone da contrastare la navigazione a vela.

-Edilizia, solo se avete anche la Ruota, per giocare tante carte e tentare di dominare il campo della tecnologia.

-Città Stato, che ha come scopo quello di contrastare chi cerca di dominare la prima parte del gioco accumulando produzione di torri. Per difendersi è necessario accumulare un numero sufficiente di corone.

Era 2: Antichità

L'era 2 è un proseguimento dell'era 1, di cui conserva gli obiettivi principali (accumulare carte sulle pile, scalarle, acquisire tecnologie di livello più avanzato e capitalizzare in modo efficiente), a cui si aggiunge quello di iniziare a nascondere la propria produzione di torri.

Le carte più potenti dell'era sono:

-Matematica, che permette di accedere alle carte dell'era successiva. Il suo valore non decresce con tempo, e diventa una degli strumenti più potenti per ricercare buone carte di capitalizzazione. Lo svantaggio principale del suo utilizzo è un limitato accumulo di simboli nei propri mazzi.

-Fermentazione, che è un potente motore di pesca e fornisce due preziosi alberi. Il terzo simbolo è però una torre, che la rende vulnerabile a carte delle ere successive (Ingegneria e Polvere da Sparo).

Altre carte interessanti dell'antichità sono:

-Costruzione, che oltre a sottrarre carte dalle

mani degli avversari, permette di dominare il campo militare. A tale fine diviene necessario raggiungere rapidamente i 5 colori giocati nella propria zona.

-Costruzione di Strade, che permette di giocare fino a due carte dalla propria mano. Lo scambio della propria carta attiva rossa con quella verde di un altro giocatore è una abilità altrettanto forte: serbatevi le carte rosse di livello 1, perché non dovete dare via la Costruzione di Strade con lo scambio!

-Monoteismo, che specialmente in uno scontro a due diventa un ottimo motivo per non avere in tavola tutti e 5 i colori (non va d'accordo con la Costruzione, purtroppo).

Era 3: Medio Evo

Questa è l'ultima era in cui sono presenti le torri, che con l'arrivo dell'era 4 diventeranno uno svantaggio piuttosto che un vantaggio. Gli obiettivi di quest'era sono ancora lo sviluppo delle proprie produzioni e la copertura delle torri: infatti non avere la supremazia nelle torri espone tutte le vostre carte attive con le torri agli effetti devastanti dell'ingegneria, mentre averne la supremazia vi espone ai capricci dell'Alchimia, che vi può lasciare senza carte in mano!

Adesso le abilità di capitalizzazione cominciano a diventare interessanti, e riuscire a procurarsi carte dell'era 4 (in media molto buone) può portare a notevoli vantaggi.

Le carte più potenti dell'era sono:

-Alchimia, che ha una pletora di utilizzi, fra cui cercare di far scartare tutta la mano all'avversario che ha molte torri (guadagnandoci pure una carta), oppure pescare, giocare e capitalizzare con una sola azione. Si tratta comunque di una carta rischiosa, con elevata casualità, da non giocare se si ha già una posizione di superiorità.

-Carta, che riunisce in una sola azione la possibilità di scalare e pescare più carte dall'era successiva (la 4).

Altre carte interessanti del medioevo sono:

-Ingegneria, ovvero il motivo per cui è bene dominare le torri, ma forse è meglio non averne affatto nelle carte attive. Una

TECNOLOGIA



Puoi dominare questo Campo non appena archivi e/o capitalizzi sei carte nello stesso turno.

Nota: Le carte trionfanti degli altri giocatori non vanno incluse in questo conteggio, e nemmeno le carte scambiate tra la tua Mano e la tua Influenza.

Può essere dominato anche attraverso EDILIZIA nella Preistoria (1)

SCIENZA



Puoi dominare questo Campo non appena tutte e cinque le tue Carte Attive hanno un valore di 8 o più.



Può essere dominato anche attraverso ASTRONOMIA nell'Era dell'Esplorazione (5)

CULTURA



Puoi dominare questo Campo non appena hai cinque colori nella tua Zona, tutti scalati verso l'alto o verso destra.

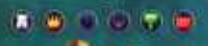


Può essere dominato anche attraverso INVENZIONI nel Rinascimento (4)

MILITARE



Puoi dominare questo Campo non appena le tue carte producono almeno tre di ciascuna delle seguenti risorse:




Può essere dominato anche attraverso COSTRUZIONE nell'Antichità (2)

DIPLOMAZIA



Puoi dominare questo Campo non appena produci dodici o più .



Può essere dominato anche attraverso TRADIZIONE nel Medio Evo (3)

**Linx**

Decisamente un gioco diverso e fuori dagli schemi, da provare se siete stufo dei soliti (magnifici) giochi di piazzamento lavoratori. Purtroppo ha una curva di apprendimento spaventosa e un'aiuto scarso da parte dell'ambientazione per essere giocato (per capirci sto dicendo che non potrete giocarlo seguendo i titoli delle carte per perseguire idealmente il vantaggio che questi hanno dato nella storia reale). Benchè ben applicata il gioco rimane fundamentalmente un bell'astratto.

L'impegno richiesto nel dover teoricamente esaminare tutte le carte in campo, di tutti i giocatori, prima di poter fare la propria migliore mossa (oltre alle carte nella propria mano) lo rende "pesante" per i giocatori accorti. Ciò, unito al fatto che le posizioni di apparente superiorità acquisite con tanto sforzo possono essere demolite da alcune carte e dall'accanirsi di uno o più giocatori tagliati magari fuori dalla vittoria oppure rese inutili da una vittoria lampo donata da un dogma (che puoi prevedere solo con l'utile lista fatta da MdM o da un'esperienza non indifferente unita a forti capacità di memorizzazione) lo rende un gioco osteggiato da diverse categorie di giocatori e quindi difficile da proporre. Da provare assolutamente... e poi archiviare con un buon ricordo prima che provochi troppe frustrazioni.

attivazione permette di privare l'avversario di svariate carte, capitalizzare qualche punto, senza nessun tipo di risarcimento.

-Meccanica, altra carta deterrente, che rende non particolarmente appetibile avere molte carte in mano.

-Bussola, difficile da utilizzare dato che parte delle scelte sono lasciate all'avversario, ma importante perché genera vantaggio nella produzione degli alberi.

-Optica, che unisce le azioni di pesca e capitalizzazione. Ottima se ancora non si è ancora eseguita alcuna capitalizzazione di carte di valore elevato.

Le ere successive

A partire dalla era 4, l'obiettivo principale si sposta dalla produzione alla ricerca di un modo per capitalizzare e cercare di vincere la partita. Dato che la potenza delle singole carte cresce notevolmente, cercare di anticipare la pesca delle carte delle ere successive diventa sempre più importante, specie se si è in una posizione di inferiorità. In questa fase del gioco molte delle carte che permettono massicce capitalizzazioni sono basati sull'industria, ma tendono a distruggere la propria produzione di icone: il loro uso è raccomandabile solo se garantisce la vittoria.

Le migliori carte dell'era 4 (Rinascimento) sono:

-Riforma, che permette di archiviare molte carte dalla propria mano (è una delle carte che permette di dominare in campo della tecnologia), oltre a scalare le carte gialle o viola. Quasi imbattibile se accoppiata con un potere di pesca multipla come la Fermentazione o la Carta.

-Polvere da Sparo, carta che attacca le carte attive con torri dell'avversario, senza essere basata anch'essa sulle torri (come è invece l'Ingegneria). Ottima fonte di capitalizzazione, se le pile delle ere 2 e 3 sono vuote.

-Anatomia, tipica carta di attacco verde, che elimina lentamente ma inesorabilmente sia l'influenza che le carte attive, senza nessun tipo di risarcimento.

-Stampa, che permette di anticipare la pesca (saltando anche due ere!) al costo di una carta dall'influenza.

-Commercio, che ha come effetto principale quello di assicurare in modo quasi permanente la supremazia in tavola sulle corone.

Le migliori carte dell'era 5 (Era dell'esplorazione) sono:

-Carbone, probabilmente la carta di capitalizzazione più forte dell'era, ma che indebolisce la propria posizione. Ottima se

riporta in superficie quella abilità cruciale che era stata seppellita da qualche effetto di pesca e gioca.

-Misurazioni, la prima carta che permette di scalare a destra qualsiasi colore. In qualche caso permette anche di anticipare la pesca delle carte delle ere successive.

-Fisica, se usata aggressivamente, per provare a privare l'avversario della carta che ha accumulato. Imprevedibile e rischiosa, ma a volte molto remunerativa.

-Astronomia, carta factotum che anticipa la pesca dall'era successiva, a volte fornisce un'azione in più, ogni tanto regala anche la dominazione del campo della scienza. In media fa pescare e giocare una carta due volte su tre, e quindi pescare una carta.

-Codice piratesco, ottima se l'avversario ha capitalizzato nella prima parte del gioco. Permette di recuperare la posizione e ottenere abbastanza punti per un paio di dominazioni.

Le migliori carte dell'era 6 (Illuminismo) sono:

-Vaccinazione, che elimina interi blocchi di carte dall'influenza dell'avversario, copre una carta dell'avversario con una carta a caso e fa avanzare all'era 7. L'unico rischio è di vederla coperta da una delle carte gialle dell'era 7.

-Inscatolamento, potente carta di capitalizzazione basata sulle industrie che danneggia la posizione sul tavolo. Ottima se utilizzata anche per far abilità sotterrate.

-Industrializzazione, che è un motore inarrestabile per ottenere la supremazia in praticamente tutti i simboli che contano: archiviare 3-7 carte con una sola attivazione è una abilità notevole, ed un passo verso la dominazione del campo militare.

-Emancipazione, carta di capitalizzazione basata sulle industrie che attacca la mano dell'avversario invece che le proprie carte in tavola. Da attivare specialmente se non si hanno ancora carte viola e/o rosse scalate verso destra.





Dopo l'era 6...

Il gioco accelera, i poteri dei dogmi divengono sempre più forti, e lo scopo del gioco è cercare di chiudere la partita il prima possibile.

Ecco le carte importanti delle ere 7-10:

-Illuminazione, probabilmente la migliore carta di capitalizzazione esistente: riuscire ad ottenere una influenza di 21 punti con una sola attivazione non è così improbabile.

-Combustione, ottima soltanto se l'avversario non ha ancora carte di valore basso nella propria influenza.

-Grattacieli, l'apice di quella classe di carte gialle che rubano una carta e offrono un risarcimento. Solo che in questo caso il risarcimento (quantificabile in 6-9 punti influenza) comporta l'annullamento totale di un mazzo!

-Teoria quantistica, che permette di accedere

alle carte di livello 10 e di capitalizzare 10 influenze... ecco una delle cose folli che può garantire la propria produzione di orologi.

-Satelliti, che danno accesso a tre carte, scalano le carte viola verso l'alto e giocare una carta attivando i suoi dogmi cooperativi senza condividerli.

-Computer, che assomiglia ai satelliti, ma lo fa attingendo all'era 10.

-Materiali compositi, attacco basato sulle industrie che annienta la mano dell'avversario e può causare una variazione di influenza di 14-18 punti fra i giocatori.

-Internet, il modo generalmente più rapido di concludere il gioco e capitalizzare 10 punti.

-Software, che accelera verso la fine del gioco, regala delle attivazioni ad uso esclusivo e capitalizza 10 punti.

-Database, che distrugge l'influenza dell'avversario, dimezzandone la cardinalità.

Infine, è bene tenere presente tutte le possibili condizioni di vittoria, in moda da tentare di soddisfarle nel caso in cui si sia rimasti indietro, oppure in svantaggio di produzione di alberi o di fabbriche. Ecco tutti i possibili modi di vincere:

- Dover pescare un 11, avendo più influenza dell'avversario;

- Avere più dominazione dell'avversario e attivare la carta Self Service (era 10);

- Avere più punti dell'avversario, se nessun giocatore ha più alberi che fabbriche, e attivare la carta Globalizzazione (era 10);

- Avere meno punti di tutti, e attivare la carta Intelligenza Artificiale (era 10), a condizione che anche Robotica (era 10) e Software (era 10) siano in gioco;

- Avere più alberi dell'avversario, purché egli ne abbia meno di tre, e attivare la carta Bioingegneria (era 10);

- Avere almeno 10 carte verdi in gioco e attivare la carta Collaborazione (era 9);

- Avere 20 o più lampadine in gioco e attivare la carta Empirismo (era 8).

Conclusioni

Tenendo presente che si tratta di un gioco ad elevata volatilità, che fa dei repentini cambi di fronte una delle sue caratteristiche, si possono comunque dare delle piccole regole generali di condotta per tentare di arrivare alla vittoria:

- Nelle prime tre ere è fondamentale ammassare icone, specialmente alberi, poi corone e poi lampadine; le torri diventeranno presto uno svantaggio (ed è bene coprirle dopo l'era 2). Scalate i mazzi se ne avete l'opportunità. Anticipare l'avanzamento tecnologico non è particolarmente importante. All'inizio le migliori abilità sono i dogmi di tipo pesca e gioca, mentre dopo quelli di tipo pesca più carte e archivia più carte. Capitalizzare presto ha senso solo se è fatto in modo efficiente, o come prodotto secondario di altre azioni.

- Nella fase centrale del gioco è importante cercare di avere la supremazia negli alberi e nelle fabbriche (attenzione ai poteri delle corone), e cercare dogmi per capitalizzare o per anticipare l'avanzamento nelle ere.

- Avere molte carte in mano è pericoloso, perché ci sono svariate carte che possono farla scartare integralmente.

- Se si è in posizione di svantaggio, l'opzione migliore è quella di anticipare l'avanzamento nelle ere, alla ricerca di chiusure alternative. Se si è in posizione di vantaggio, bisogna cercare di far finire il gioco il prima possibile.

fab!o

Innovativo, fresco, intenso. Premia l'improvvisazione ed il pensiero creativo. Una vera sfida nel tentativo di mettere ordine nel caos che richiede analisi ma anche fantasia. Piacevole una volta capiti i meccanismi ma anche imprevedibile e a tratti imponderabile. Divertente.

Peppe74

Carl Chudyk riesce a realizzare dei giochi di carte sicuramente fuori dagli schemi classici. Innovation è ancora più "pazzo" di Glory to Rome, sicuramente non un gioco per tutti, ma è da provare: potrebbe essere per voi.

Personalmente mi piace soprattutto giocato in 2 anche perché la partita risulta più controllabile e strategica.

Iago

Incredibile la capacità di trarre un gioco che funziona da un mucchio di carte con poteri (non solo) apparentemente squilibrati. Ottimo per due, meno controllabile in più.

MDM

FAB!O

NAND

PEPPE74

LINX

IAGO

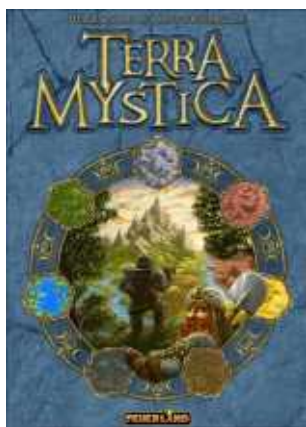




di Lucio "Iago" Pierobon

Terra Mystica

Dall'ultima edizione di Essen è emerso come uno dei probabili "vincitori" dell'edizione, scalando la classifica di BGG nonostante la difficoltà di reperirlo. Scopritene i segreti in questo articolo!



di Jens Drögemüller, Helge Ostertag
Cranio Creations, Feuerland Spiele,
Filosofia Édition, Z-Man Games,
2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 100 minuti
gioco online:
<http://terra.snellman.net/>

Nota sulla terminologia: nella prima stesura di questo articolo avevo creato una sorta di legenda per spiegare i termini da me tradotti, ora, visto che ne è uscita un'edizione con regolamento in italiano, ho cercato di utilizzare i termini utilizzati nel regolamento in modo da rendere più facile la comprensione a coloro (probabilmente saranno la maggioranza, data la scarsità di copie della prima edizione) a quanti abbiano accesso al gioco in italiano. Ometterò qualunque considerazione sulle scelte linguistiche fatte perché non pertinente col tema dell'articolo.

Mappa

Ho passato ore a cercare di trovare qualche regolarità nella mappa che vada oltre il fatto che è composta da 77 caselle, 11 per ognuno dei sette colori del gioco ma non sono riuscito a trovarne; sia il numero che la distanza in termini di vange delle caselle adiacenti a ciascun colore variano notevolmente (da 32 a 45 il primo dato, da 1.91 a 2.28 il secondo); analoghi risultati per le caselle a distanza un passo (da 49 a 72 e da 1.62 a 2.11 rispettivamente, senza relazione con i dati delle caselle adiacenti) e per le sequenze di tre caselle edificabili per ciascuna possibile casella di partenza.

È innegabile che vi siano aree appositamente pensate per determinate

razze o determinati colori; quelle che più risaltano sono le due zone con caselle rosse a distanza uno e due attraverso il fiume (D6-D7-A12, G2-I5, D4-A6) per permettere un inizio non suicida ai Giganti (ma anche ai Maghi del Caos), le due caselle grigie che si fronteggiano attraverso un ponte (I9-H6) per la partenza degli Ingegneri (ma anche dei Nani) o la sequenza di 9 caselle nere, marroni e blu (F5-G5-H7-I10-G6-F7-E10-E11-D8) che permette agli Oscuri di non svenarsi terraformando (visto che pagano in sacerdoti invece che in lavoratori).

Altre caratteristiche della mappa sembrano pensate appositamente per non favorire o sfavorire troppo alcune razze; ad esempio ci sono molte caselle grigie (I9-H6-H8-F6, G1-I3) a 1 passo di distanza tra loro (e il potere dei Nani permette di utilizzarle con efficacia), mentre non ci sono caselle gialle a distanza 1 tra loro, ma quasi tutte (B1-D3-A5-F3-I7-E8-B4-G4-G7) formano una rete a distanza due passi (che, non casualmente, è la distanza a cui possono costruire e terraformare i Fachiri una volta che hanno costruito la fortezza).

Tutte queste considerazioni portano ad apprezzare ulteriormente il lavoro di equilibratura e di bilanciamento che deve essere stato fatto su questo gioco; mi

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





spaventa pensare quanto lavoro di playtesting debba essere stato fatto per poter ottenere un risultato tanto organico e bilanciato nonostante l'enorme varietà e complessità delle variabili presenti, sia nella struttura del gioco che nella varietà delle razze, per non tacere degli effetti, spesso imprevedibili dell'interazione tra i giocatori.

Potere

Questa è forse la parte più innovativa (almeno come sensazione) del gioco; il fatto di dover caricare, con azioni o attraverso l'adiacenza alle costruzioni altrui, il proprio Potere (d'ora in poi PP) per poterlo utilizzare per ottenere risorse o attivare le Azioni Potere aggiunge un ulteriore livello alla complessità del gioco senza complicarlo eccessivamente e la possibilità di decidere se acquisire PP spendendo Punti Vittoria (d'ora in poi PV) o sacrificare PP per poterne ottenere abbastanza da renderli utilizzabili aggiunge un numero non indifferente di decisioni da prendere.

Uno degli aspetti più curiosi di questa meccanica è che fornisce una sorta di messaggio subliminale fuorviante sul "valore" intrinseco delle risorse stabilendo una gerarchia di prezzo (che quindi viene percepita anche come gerarchia di valore) che dice che il sacerdote è più caro (e quindi importante/raro/utile) del lavoratore che, a sua volta, è più caro (e quindi importante/raro/utile) delle monete; questa gerarchia è una delle poche costanti del gioco e nessuna delle razze

contravviene ad essa (è l'unico aspetto, assieme al costo del miglioramento della navigazione che non varia per nessuna delle razze) e proprio questa immutabilità porta a considerarla come "legge" del gioco; in realtà la gerarchia non è per nulla rispondente alla realtà né in termini di utilità né in termini di scarsità dato che nello sviluppo del gioco vi è quasi sempre (e per quasi tutte le razze) un momento in cui i lavoratori scarseggiano e un momento in cui le monete scarseggiano mentre un momento in cui i sacerdoti scarseggiano è un evento piuttosto raro e spesso dovuto esclusivamente alle scelte (errate) del giocatore nei turni precedenti; la risorsa più scarsa del gioco, soprattutto nelle prime partite, sono sicuramente le monete (anche se ciò può spesso cambiare da fazione a fazione) dato che l'emporio è una costruzione di passaggio obbligata per costruire qualunque altra struttura e quindi è trattato più come una spesa dovuta che come una risorsa.

Un altro aspetto curioso della meccanica è la possibilità di sacrificare PP per ottenere PP spendibili immediatamente; la prima reazione a questa regola è che si tratti di un escamotage per permettere di ottenere qualche azione aggiuntiva nell'ultimo turno di gioco, ma presto ci si rende conto di come questa possibilità diventi invece estremamente utile per ottenere azioni e risorse aggiuntive nei primi turni di gioco, prima cioè che il proprio "motore di produzione di PP" sia stato propriamente avviato e reso efficace; il prezzo richiesto è il

sacrificio di un numero di PP pari a quelli che vengono resi utilizzabili, ovvero una riduzione della disponibilità di Azioni Potere disponibili nel turno e quindi di flessibilità nelle scelte riguardanti le Azioni Potere stesse o la conversione di PP in altre risorse.

C'è un ulteriore vantaggio legato al sacrificio, anche se su questo ancora molto si discute, ed è la "velocità" con cui i PP si muovono da una Polla all'altra; chi sostiene che non si tratti di un'accelerazione sostiene che se ho 6 PP nella Polla 1 richiederanno sempre e comunque 12 movimenti di PP per portarli nella Polla 3 e che quindi, in realtà non si velocizza nulla; chi, come me, invece è a favore della tesi dell'accelerazione considera che se si hanno 12 PP nel flusso, il vero vantaggio è quello di poterli spendere tutti nello stesso turno per ottenere azioni e risorse e che quindi, il confronto deve essere fatto tra l'avere tutti i propri 12 PP e avere tutti i propri 6 PP rimanenti nella Polla 1; nel primo caso sono necessari 24 movimenti di potere per riavere tutti i propri PP e 18 per averne almeno 6 (minimo necessario per poter fare qualunque Azione Potere) nella Polla 3, nel secondo caso saranno comunque necessari solo 12 movimenti di potere per averli tutti 6 nella Polla 3; il guadagno, in termini di "velocità del flusso" va dal 33% al 50% e quindi la frequenza di utilizzo dei PP può arrivare a raddoppiare, pur rimanendo





valido il vantaggio di avere tutti i 12 PP iniziali in termini di flessibilità; quando si sceglie se sacrificare o meno PP è anche necessario considerare quali siano le capacità di movimento di potere delle singole razze, dato che queste variano notevolmente e il motore degli Ingegneri a pieno ritmo produce il triplo dei movimenti di potere del motore degli Alchimisti (che però ottengono movimenti di potere terraformando).

Ultimo “inganno” che emerge da PP e Azioni Potere è la loro differente efficienza in funzione dell'avanzamento nel gioco, allo scopo di chiarire questo ecco un piccolo esempio: al primo turno lo scambio 6 PP per due vanghe è estremamente efficiente perché le due vanghe costerebbero 6 lavoratori (3 per ogni vanga) se acquisite utilizzando la normale azione di trasformazione del terreno ovvero 18 PP al normale “tasso di cambio”; se un giocatore ha già migliorato la trasformazione a 1 lavoratore per vanga, la stessa Azione Potere diventa inefficiente, visto che i 6 PP di costo equivarrebbero al costo dei 2 lavoratori necessari per compiere la stessa azione e che un'altra Azione Potere permette di acquistare quegli stessi 2 lavoratori per soli 4 PP; con lo stesso ragionamento si può vedere quanto l'Azione Potere che scambia 4 PP per 1 vanga sia ancora più inefficiente nelle stesse condizioni.

Scalabilità

Una delle particolarità del gioco sta nel fatto che la mappa non scala in funzione del numero di giocatori, questo è giustificato dal fatto che molte delle meccaniche (costo degli Empori, movimento del Potere) sono appositamente studiate per invitare i giocatori a tenersi vicini agli avversari; la mappa risulta sicuramente meno affollata e di più facile gestione ma il gioco ne risente abbastanza marginalmente.

Ciò che più cambia, invece, in termini di peso nel punteggio, in funzione del numero di giocatori, è il peso dei Punteggi Bonus finali (territorio più vasto e avanzamento nei culti); i punteggi ottenuti non variano in funzione del numero di giocatori, rimanendo 18-12-6 per il territorio e 8-4-2 per ogni singolo culto; questo porta ad approcci completamente

differenti a seconda del numero di giocatori; in due giocatori, non riuscire a connettere due grossi agglomerati di edifici può portare a una perdita di 6 PV (12 PV relativi rispetto all'avversario), lo stesso errore, in 4 o 5 giocatori può portare una perdita di 18 PV (24 PV relativi rispetto a ciascuno dei tre avversari che ottengono il Punteggio sull'Area al posto vostro); analogamente, in 2 giocatori, ignorare completamente i culti comporta un deficit di non più di 16 PV sull'avversario mentre in una partita a 4 o 5 giocatori, soprattutto in presenza di razze orientate all'avanzamento nei culti (Incantatrici, Cultisti, Maghi del Caos), possono portare a perdere fino a 32 PV; tutto ciò porta ad alcune considerazioni anche su quanto ci si possa permettere in termini di “ritardo” in PV, in una partita a 2 giocatori, un gap di più di 15 VP, prima dei Punteggi sui Culti e sull'Area, è praticamente incolmabile, in una partita a 4 o 5 giocatori, ci si può permettere anche ritardi più pesanti e non è impensabile veder recuperare anche una trentina di PV.

Consigli generali

Due considerazioni di base che saranno chiarite dalle considerazioni successive, sia di carattere generale che più specifiche e riferite alle singole razze:

Non esistono razze più o meno forti a priori, esistono razze più o meno difficili da utilizzare in modo proficuo;

Non esistono razze più o meno forti in base al setup della partita.

Seguono alcune considerazioni generali:

Non sempre è efficiente utilizzare tutte le risorse a propria disposizione, può essere più vantaggioso rinunciare a una mossa per poter essere primo di turno (e poter utilizzare una specifica Azione Potere per cui potrebbe esserci competizione), ottenere la Tessera Bonus che più si desidera (perché non utilizzata nel turno precedente o lasciata libera da un altro giocatore) o anche semplicemente per avere a disposizione più risorse (specialmente lavoratori e monete) per il turno successivo; l'abbondanza di risorse oltre a permettere un maggior numero di azioni consente di avere più flessibilità per reagire alle azioni degli avversari senza completamente distruggere una strategia precedentemente pianificata.

In generale è consigliabile, potendo scegliere (ovvero essendo l'ultimo di turno) optare per una fazione che sia “distante” dalle altre per tipo di terreno; ad esempio, se i tuoi avversari hanno scelto Mezzuomini (Marrone) e Maghi del Caos (Rosso), scegliere Fachiri o Nomadi (Giallo) è un mezzo suicidio perché entrambi i terreni vicini al proprio terreno Patrio sarebbero terreno Patrio per gli avversari; molto più saggio è scegliere Sirene, Sciamanti (Blu), Streghe o Incantatrici (Verde); analogamente, se già sono presenti due razze con poteri che impattano i culti è poco saggio scegliere la terza, mentre se ne è stata presa una sola potrebbe essere il caso di prenderne una seconda per non lasciare campo libero a un solo giocatore nei culti, soprattutto se la partita è fatta in 4-5 giocatori.





Razze diverse richiedono strategie diverse, spesso profondamente diverse; la scelta delle razze è sicuramente importante (alcuni sostengono fondamentale) e va fatta con oculatezza e considerando, oltre al terreno, sia le Tessere Bonus che le Tessere Punteggio disponibili e la loro sequenza temporale; adeguare la propria sequenza delle azioni per ottimizzare i punti ottenuti nei turni può essere utile ma non sempre lo è, dipende da quanto si ritardano le azioni e da cosa comporta il ritardarle; attendere il terzo o quarto turno per fare la fortezza può essere sensato per alcuni (Oscuri, Mezzuomini, Cultisti, Sirene), è sicuramente molto meno efficiente per altri (Giganti, Alchimisti, Sciamanti).

Colore per colore - Fazione per fazione

Due premesse:

Per come è costruito il gioco la prima cosa da fare durante una partita è scordarsi il proprio colore preferito e, a meno che non si sia il primo di turno, scordarsi di avere preferenze a priori nei confronti di una singola specifica fazione; il processo di scelta dovrebbe essere basato esclusivamente sulla distribuzione cromatica delle razze già scelte (ovvero tenere sempre almeno uno, molto meglio entrambi, i colori "vicini"), sulla disponibilità delle Tessere Bonus e sull'ordine e tipo delle Tessere Punteggio.

Le considerazioni sul setup ideale che troverete qui sotto sono astratte e non tengono conto di eventuali altre razze presenti in gioco che (per colore o per

caratteristiche) potrebbero radicalmente modificare le condizioni della partita; ad esempio, se già due giocatori hanno scelto razze votate ai culti (Maghi del Caos, Incantatrici, Cultisti) scegliere la terza esclusivamente in base alla disposizione cromatica degli avversari non è molto saggio.

Grigio

Si tratta sicuramente del terreno col maggior numero di territori a breve (1 passo) distanza tra loro, e questo è molto comodo soprattutto per i Nani e il loro potere ma anche per gli Ingegneri perché, tendenzialmente, contiene il costo di trasformazione che altrimenti sarebbe esorbitante vista la scarsità di risorse che li caratterizza; la coppia H6-I9 può essere un'ottima base di partenza per entrambe le razze grazie al ponte extra degli Ingegneri e ai tunnel dei Nani; altre aree di notevole

interesse le sequenze GRIGIO,ROSSO,VERDE tra F6 e C5 (e D6-C4 oltre il fiume) e tra G2 e C3 (e C2-C4-D6 oltre il fiume) che permettono costruzione di ponti e utilizzo dei tunnel a costo contenuto per poter sfruttare la capacità intrinseca di entrambe le razze di generare punti.

Ingegneri - L'impressione iniziale è di una fazione complicata vista la scarsità di risorse, ma il basso costo degli edifici avanzati li rende abbastanza semplici e flessibili; il potere della fazione (possono costruire ponti extra pagando due lavoratori) è utile solo in casi estremi (vista la carenza di lavoratori), ma permette di non essere esposti alla spada di Damocle dell'unica Azione Potere che permette di costruirli mentre quello della fortezza (3 VP per ogni proprio ponte in gioco alla fine di ogni turno) può essere allettante ma non sufficiente da suggerire una corsa immediata alla fortezza; più importante è sicuramente riuscire a costruire presto il secondo tempio (che fornisce 5 PP invece che 1 sacerdote) e sfruttare il basso costo dei mercati (che li rende profittevoli praticamente dal momento della costruzione) per rendere profittevoli le case "inutili" perché non producono lavoratori; per quanto possa sembrare strano sono una fazione che compete parecchio ai culti perché tutti gli altri usi dei sacerdoti risultano essere sproporzionatamente costosi.

Nani - Si tratta di una delle razze più lineari da giocare, il potere di scavare tunnel (quindi di trasformare terreni a un esagono di





distanza) fa sì che sia pressoché impossibile rimanere incastrati e sia piuttosto facile costruire territori di grandi dimensioni; la mancanza delle navi toglie un ulteriore distrazione al focus su qualunque cosa generi VP turno per turno; la fortezza è fondamentale perché riduce il costo del potere base da due a un lavoratore (raddoppiando l'efficienza dei tunnel) ma difficilmente viene costruito prima del terzo/quarto round; ricordarsi che i tunnel possono essere utilizzati anche solo per terraformare; le vanghe bonus a fine turno sono molto meno utili perché non possono essere utilizzate con i tunnel.

Rosso

Anche questo colore è caratterizzato da nuclei piuttosto vicini tra loro di colore e da sequenze di territori affini a contatto tra loro; la cosa è necessaria visto che entrambe le fazioni nascono con dei notevoli handicap soprattutto in termini di "mobilità" sulla mappa; quasi obbligatorio pensare ad un miglioramento della navigazione (almeno temporaneo) entro il secondo turno per poter sfruttare le adiacenze attraverso il fiume e le sequenze ROSSO-GRIGIO attorno a C5 e G1 come via di espansione rapida ed economica per i Maghi del Caos; per i Giganti, invece, a parte il ROSSO tutto è perfettamente equivalente (e costoso) per cui l'unico vantaggio da ricercare è l'adiacenza di terreni attraverso il fiume.

Maghi del caos – Partono dal grave handicap di avere una solo edificio iniziale ma hanno il vantaggio di ottenere due favori per ogni edificio religioso (invece di uno solo) per cui possono avanzare molto nei culti e ottenere un discreto rinforzo alle entrate (3 monete, 5 PP e 1 lavoratore) già nei primi turni; il loro potere della fortezza (due azioni in una) è sostanzialmente inutile mentre molto più utili potrebbero essere i due lavoratori di entrata che la stessa fornisce a un costo ragionevole (4 monete e 4 lavoratori); il loro potere di fazione li rende molto elastici rispetto alle Tessere Punteggio e permette loro di ottenere i favori che danno PV molto presto anche senza rinunciare ai quelli che danno risorse ma, dato la loro lentezza a far partire i motori produttivi nella

partita, sono sicuramente più interessanti quando le tessere Punteggio che premiano la costruzione di case sono nella seconda parte del gioco; apprezzabile anche la presenza sia della tessera Bonus da 6 monete che di quella da 4 monete e avanzamento nei culti, per la probabile carenza di monete legata alla costruzione di molti templi.

Giganti – Probabilmente una delle razze più difficili del gioco perché il loro potere naturale è più un handicap che un vantaggio; per poterli sfruttare al meglio è fondamentale farsi una sorta di lavaggio del cervello prima della partita per dimenticare completamente la ruota dei terreni e le adiacenze tra essi in termini di vanghe, una volta che avrete cancellato queste informazioni, sarà tutto più semplice; fondamentale la costruzione della fortezza molto presto per sfruttarne il potere per espandersi e per ostacolare espansione degli avversari alla ricerca di una partita a basso punteggio; tendenzialmente paga di più avanzare con le navi che con le vanghe perché la trasformazione dei terreni richiederebbe comunque due lavoratori; altro aspetto fondamentale è il riuscire a utilizzare l'Azione Potere che fornisce due vanghe nel maggior numero di turni possibile; le Tessere Punteggio che offrono vanghe sono sgradite se non molto avanti nella partita perché non possono essere sfruttate se non arrivando all'ottavo passo nel culto corrispondente.

Giallo

È l'unico colore a non avere territori a

breve distanza tra loro; questa configurazione (tutti i territori, tranne I1 e B6, sono a due passi l'uno dall'altro), che è strettamente collegata al bilanciamento del potere dei Fachiri, rende invece i Nomadi, con tre case di partenza e il potere della loro fortezza, una razza molto efficace soprattutto in partite con pochi giocatori in cui le possibilità di subire l'intralcio da parte degli avversari è ridotta; i tre terreni centrali (D3-D3-E8) sono fondamentali sia per i Fachiri, perché garantiscono che ovunque ci si espanda, il proprio territorio resterà sempre connesso, sia per i Nomadi perché permettono di espandersi mantenendo sempre una ridotta distanza in termini di navigazione.

Fachiri – Altra fazione piuttosto complicata da giocare, soprattutto perché, pur avendo un potere simile ai Nani (possono trasformare il terreno a un esagono di distanza al prezzo di un sacerdote), non hanno punti di partenza naturali (non esistono territori gialli a distanza 1) e solo la costruzione della fortezza (che aumenta la distanza a due esagoni, ma che ha un costo esagerato) permette di raggiungere direttamente gli altri deserti, perché non possono migliorare la trasformazione fino a un lavoratore per vanga (minimo 2) e perché hanno pochissimi PP a disposizione a inizio partita; è convinzione comune che si tratti di una fazione che è stata considerata "troppo forte" per lungo tempo in fase di sviluppo e che sia stata indebolita più volte (forse troppe) nel processo; è l'unica fazione che da





l'impressione di essere più "debole" delle altre; anche i Fachiri non hanno accesso alle navi ma, come i Nani, non hanno difficoltà a connettere i loro territori.

Nomadi – Altra fazione piuttosto lineare da giocare, il potere della fazione è una casa aggiuntiva a inizio partita e la fortezza fornisce una trasformazione gratuita (indipendente dal numero di vanghe necessarie) in un territorio strettamente adiacente a un deserto; le tre case iniziali offrono una base per poter fondare senza eccessive difficoltà tre città e permettono di costruire la fortezza nel primo turno (soprattutto grazie a tessere bonus che forniscano lavoratori aggiuntivi) per poterne utilizzare il potere dal primo turno senza danneggiare la disponibilità di lavoratori per i turni successivi; sono una delle fazioni più portate all'espansione territoriale perché, grazie al potere della fortezza, non devono quasi mai pagare più di una vanga per trasformare il terreno in deserto.

Marrone

Un altro colore dotato di gruppi molto compatti di territori vicini, ma non sfruttabili immediatamente (come invece sono GRIGIO e ROSSO) per le caratteristiche delle fazioni; ci sono due aree (vicine tra loro) di quattro territori NERO-MARRONE-GIALLO e altre tre aree di tre territori con la stessa sequenza, insomma il tempio dell'Azione Potere che fornisce due vanghe per trasformare il terreno; entrambe le razze di questo colore sembrano ben predisposte, per bonus (i Mezzuomini) o per necessità (i Cultisti), a migliorare al più presto la trasformazione e a espandersi il più rapidamente possibile; il miglioramento delle navi è un'attività da perseguire più tardi visto che è il colore peggio disposto per quanto riguarda i rapporti con i fiumi.

Mezzuomini – Sono forse la fazione più semplice del gioco, o per lo meno quella con cui è più difficile fare brutte figure, possono migliorare le proprie vanghe a basso prezzo (pagano 1 moneta invece di 5, sconto enorme a inizio partita) e ottengono PV per ogni vanga che utilizzano; il potere della fortezza concede loro 3 vanghe una tantum e

quindi può essere utilizzato in qualunque momento senza particolare perdita di efficacia, garantendo anche a questa fazione un'elevata flessibilità di manovra rispetto alle Tessere Punteggio; possono essere devastanti se la Tessera Punteggio che premia le Vanghe appare nella seconda parte della partita*, magari dopo una (o, meglio ancora, due) Tessere Punteggio che premia il culto con lavoratori; prediligono Tessere Bonus che diano lavoratori, anche se al primo turno, poter prendere il sacerdote è l'ideale perché permette, assieme all'azione potere che da un sacerdote, di migliorare due volte la trasformazione nel primo turno di gioco.

Cultisti – È una fazione non particolarmente difficile (non ha poteri complicati) e per certi versi flessibile quanto le Incantatrici ma è necessario comprendere e saper sfruttare il potere di fazione (avanza di un passo in un culto se almeno un avversario ottiene PP durante una costruzione o un upgrade fatto dai Cultisti); questo potere fa sì che questa fazione sia da evitare come la peste in partite a 2-3 giocatori mentre può diventare estremamente intrigante nelle partite a 4-5, soprattutto se riesce a inserirsi in aree molto affollate dove può porre più avversari contemporaneamente di fronte al "Dilemma del prigioniero"; anche il potere della fortezza (7 PV) permette di massimizzare l'efficienza di costruzioni e miglioramenti delle strutture, la filosofia di fondo dovrebbe essere aggiungi o modifica sempre edifici quando puoi (e ha senso) farlo perché più lo fai e più

occasioni dai agli avversari di farti sfruttare il tuo bonus di Fazione; predilige le Tessere Punteggio che forniscono vanghe a chi è avanzato almeno quattro passi nei culti.

Nero

Un area indiscutibilmente sopraffina, soprattutto in assenza di fazioni competitive sugli stessi terreni è il continente di destra con nove territori (D8-E10-E11-F5-F7-G5-G6-H7-I10) MARRONE-NERO-BLU a propria disposizione, in caso di mancanza delle fazioni BLU offre due città collegabili via terra pressoché garantite; a questo si possono aggiungere cinque altre aree di tre o quattro territori adiacenti con la stessa sequenza per un potenziale espansionistico enorme; un diverso approccio, non ancora esplorato praticamente, potrebbe essere, in presenza della Tessera Bonus che migliora temporaneamente la navigazione e della possibilità di utilizzare al primo turno l'Azione Potere che da un sacerdote, una partenza da E5 con navigazione a livello 2 ed espansione in C1-B3-A8 senza dover trasformare terreni.

Alchimisti – L'unica fazione che deve (sottolineo DEVE) correre alla fortezza nel primo turno, sono infatti gli unici a non essere "castrati" dallo sforzo in termini di risorse visto che la fortezza garantisce 6 monete a turno di entrate, 12 PP immediati (e quindi la possibilità di ottenere rapidamente lavoratori, sacerdoti e/o vanghe per ripagare quelli spesi) e 2 PP per ogni vanga successiva utilizzata, ovvero un continuo flusso di PP nei turni a venire,





Linx

Trovo nel gioco un'analogia con Coloni di Catan: in entrambi pare che la scelta che più influisce sull'esito della partita sia la prima. In Coloni di Catan esaminare la conformazione del tabellone, vedere le carenze di materie e le abbondanze, studiare se i porti specifici potessero sfruttare le abbondanze e trovare il posto migliore per piazzare le prime due casette valeva metà delle possibilità di vittoria. In questo gioco la stessa cosa si può applicare alla scelta della razza: quasi tutte hanno un ordine preferenziale di costruzione di edifici da applicare per sfruttare al meglio i propri vantaggi. Questo ordine può però scontrarsi con quello consigliato dalle tessere che donano i bonus di fine turno. Scegliere la razza il cui sviluppo rispecchi quello consigliato dai bonus di fine turno vale metà delle possibilità di vittoria o, forse, azzarderei, anche di più. Il resto è tutto calcolo. Il gioco mi diverte (quanto mi diverte, ancora, Coloni di Catan, in effetti), ma ritengo sia decisamente sopravvalutato.

altrimenti impensabile visto che sono la fazione che ottiene meno movimenti di potere dai propri edifici; è fondamentale non farsi irretire dal loro potere iniziale (scambiare VP per DENARO) perché altrimenti si rischia di rimanere troppo indietro nei PV, utilizzandolo con parsimonia e cercare di portare le vanghe al costo minimo entro il terzo/quarto turno; ottima fazione se non c'è la Tessera Bonus che fornisce 6 monete perché i soldi non dovrebbero essere un loro problema.

Oscuri – Interessante per essere l'unica fazione a non usare lavoratori per trasformare terreni; paga 1 sacerdote per ogni vanga e ottiene 2 PV per ogni sacerdote così utilizzato; una delle razze per cui la corsa alla fortezza non ha nessun senso, anzi è deleteria, visto che la fortezza permette, una tantum, di scambiare 3 lavoratori per 3 sacerdoti e quindi è necessario avere una discreta scorta di lavoratori a disposizione

per poterla sfruttare; consigliabile quando sono presenti la Tessera Bonus che da un sacerdote di entrata e quella che da PV per ogni casa costruita e quando le tessere punteggiate che premiano la costruzione di FORTEZZA e SANTUARIO sono piuttosto avanti nel gioco; puntando molto sui sacerdoti, ottengono rapidamente un buon numero di favori che permettono di ampliare le fonti di entrate e di PV; santuario molto costoso (4 lavoratori e 10 monete) ma ragionevole visto che fornisce 2 sacerdoti a turno di entrate; l'unica fazione per cui l'Azione Potere che scambia 6 PP per 2 vanghe è sempre efficiente.

Blu

Terreni sparsi quasi ovunque sulla mappa, una disposizione rispetto al fiume piuttosto spiacevole (solo il MARRONE è piazzato peggio) sono solo parzialmente controbilanciate dalle quattro sequenze di territori NERO-BLU-VERDE che si trovano però a una certa distanza tra loro; ciò che realmente bilancia la disposizione sulla mappa sono le caratteristiche delle due fazioni, ovvero l'abbondanza di risorse (che rende l'utilizzo delle vanghe "economico") per gli Sciamanti e le capacità di navigazione (che ne permette una rapida espansione nonostante la distanza dei territori) per le Sirene; in particolare queste ultime possono diventare devastanti se ottengono la Tessera Bonus che migliora temporaneamente la navigazione e possono utilizzare l'Azione Potere che da un sacerdote per portare la navigazione a livello 3.

Sirene – Sono l'unica fazione a iniziare la partita potendo utilizzare le navi, e hanno una forte predisposizione allo sfruttamento del fiume (fino a 5 passi di navigazione e la possibilità di considerare una Casella di fiume come terreno valido per la città); il potere della fortezza (un avanzamento nella navigazione) non è particolarmente forte ma soprattutto può essere ottenuto in qualunque momento con la stessa efficacia e quindi si presta a sfruttare le Tessere Bonus e Punteggiate; il loro potere li rende gli unici capaci di fondare città nel momento più utile (quando c'è il bonus) e le loro caratteristiche le rendono il primo candidato a ottenere VP dal territorio più esteso visto che quasi certamente ogni territorio con sbocco sul fiume sarà connesso; ottime le Tessere Potere con PV per le case all'inizio della partita e quelle con PV per Fortezze e Città alla fine.

Sciamanti – Questa fazione inizia la partita con molte più risorse delle altre (8 lavoratori e 20 monete) ma deve pagare costi elevati per le costruzioni (mediamente almeno 1 lavoratore e una moneta più delle altre per ogni edificio); quasi tutte le costruzioni però forniscono entrate maggiori rispetto alle altre fazioni (es. 2 sacerdoti dal santuario, 4 PP dalla fortezza, 2 monete e 2 PP dal mercato) e il potere della fortezza permette un upgrade gratuito da casa a mercato; una volta superato lo choc dei costi sono una fazione abbastanza facile da giocare; fortemente consigliata la fortezza al primo turno sia per la notevole quantità di





fab!o

Un progetto ambizioso che ha centrato in pieno il bersaglio. Curato in ogni dettaglio. Miscela perfetta di strategia a lungo termine e interazione spaziale sul filo di decisioni cruciali in cui il tempismo gioca un ruolo chiave. Complesso ma intuitivo. Alta rigiocabilità.

Paoletta

È stato "amore a prima partita"! Terra Mystica è un gioco che mi ha davvero affascinato per una serie di aspetti: diversi elementi innovativi, compresenza di tante meccaniche differenti armoniosamente intrecciate e accostate tra loro, longevità per via delle numerose razze tra cui scegliere, forte interazione tra i giocatori, grande potenzialità strategica, buona dose di calcolo e pianificazione. Sebbene le prime partite lascino una forte sensazione di sbilanciamento tra una razza e l'altra, ben presto ci si rende conto che tale gap può essere colmato con una maggiore esperienza di gioco. Per questo motivo, quindi, ogni partita risulta intrigante e divertente a prescindere dal risultato, resta infatti sempre la voglia di provare ancora e migliorarsi, di raccogliere ulteriormente la sfida, di sperimentare nuove strategie, perché solo in quel modo si può riuscire ad apprezzare a fondo tutte le potenzialità di questo gioco. Secondo me il miglior titolo di Essen 2012!

risorse disponibili che per poter convertire gratis (ovvero risparmiando 3 lavoratori e 8 denari) una qualunque casa a turno in un mercato; spesso utile anche il potere della fazione che produce 3 lavoratori per ogni città fondata; gli avanzamenti di Trasformazione e Navigazione costano (relativamente) poco e dunque sono sicuramente appetibili; apprezzabile la presenza di Tessere Punteggio che danno PV per fortezza (presto nella partita) e mercati e delle Tessere Bonus da 2 lavoratori e da 6 monete.

Verde

La distribuzione del verde nella mappa

presenta due interessanti spunti per l'utilizzo della tessera bonus che migliora temporaneamente la navigazione o di quella che offre un sacerdote (per migliorare permanentemente la navigazione) in C3-C4 e F4-G3 che permettono l'espansione senza utilizzo di vanghe già dal primo turno; questo può valere per entrambe le fazioni anche se le Streghe dovrebbero essere più propense a costruire la Fortezza per poter sfruttare le stesse aree senza necessità di migliorare la navigazione; dagli stessi punti di partenza anche I6 e A10 sono facilmente raggiungibili, mentre i restanti territori sembrano essere piuttosto lontani per avere utilità, anche se la partenza in D1 non è necessariamente da escludere a priori.

Incantatrici – Molti considerano le Incantatrici come una fazione debole per non avere Abilità di Fazione e per avere un potere della fortezza poco utile (azione per avanzare di due passi su un culto), in realtà proprio questa apparente debolezza può diventare la loro forza visto che non hanno nessun percorso obbligato e possono adattarsi al fluire della partita per ottimizzare le costruzioni in funzione delle Tessere Punteggio e Tessere Bonus che hanno a disposizione; sono, assieme ai Cultisti, una fazione "passiva" e "sociale" portata al "gioco di rimessa" (per usare un'espressione calcistica); la strategia migliore sembra essere quella di fare ciò che le Tessere Punteggio (e la Tessera Bonus del turno richiedono; non hanno un setup ideale ma dovrebbero cercare di adeguarsi alla distribuzione geografica degli avversari per poterne sfruttare gli sconti e i movimenti di potere.

Streghe – I poteri di questa fazione (5 PV aggiuntivi per ogni città fondata e, con la fortezza, un'azione che permette di costruire, gratis, una casa a turno su una qualsiasi foresta sulla mappa) invitano ad una forte corsa verso la costruzione di molti territori separati, con buone possibilità di competere per i Punti sull'Area a fine partita; fondare quattro città è difficile ma non impossibile (in partite con pochi giocatori) e i 20 PV che ne risultano non sono certo pochi; funzionano con qualunque configurazione di gioco ma

diventano estremamente competitive in partite con 2-3 giocatori al massimo; la distribuzione dei terreni verdi permette di poter scegliere con una certa libertà (principalmente basata sulle Tessere Punteggio e Bonus disponibili) se costruire al primo turno la Fortezza o posticiparla al secondo turno per migliorare la navigazione e espandersi velocemente.

Note:

*) È stato fatto un aggiornamento ufficiale del regolamento da parte degli autori che impedisce di avere la Tessera Punteggio che premia con 2 PV per ogni vanga utilizzata negli ultimi due turni; questo per prevenire la possibilità, per i Mezzuomini, di accumulare decine di VP (anche 50-60) solo attraverso l'uso delle vanghe; il pronunciamento ufficiale degli autori sul regolamento riguardante la trasformazione del terreno dice che:

1. è possibile trasformare il terreno in maniera non ottimale (ovvero seguendo la via meno efficiente);
2. non si possono utilizzare più di 6 vanghe in una azione (ovvero si può trasformare un terreno in uno adiacente per la via meno efficiente ma non si può eseguire una trasformazione "nulla" dal costo di 7 vanghe);
3. il proprio terreno patrio può essere trasformato a piacimento entro i limiti del punto 2
4. i Giganti sono l'unica fazione che ignora completamente i tre punti precedenti, possono solo trasformare qualunque terreno in ROSSO al costo fisso di 2 vanghe ma non possono trasformare il loro terreno patrio in nessun altro terreno (c'è una spiegazione di background del gioco per questa regola).

IAGO

MDM

FAB!O

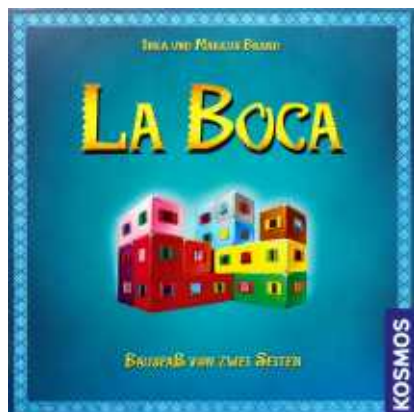
PAOLETTA

LINX





La Boca



di Inka Brand, Markus Brand
Asterion Press, Filosofia Édition,
KOSMOS, Z-Man Games, 2013
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30-50 minuti

I puzzle game a tempo sono una categoria estremamente ristretta all'interno del variegato mondo dei giochi da tavolo, eppure alcuni titoli appartengono di diritto alla "collezione ideale", tanto che hanno generato intere famiglie di giochi: Ubongo, Make 'n' Break e Uluru sono esempi illuminanti. La recente proposta dei coniugi Brand, coppia incredibilmente prolifica nel mondo del gioco da tavolo "tedesco", si inserisce proprio in questo settore.

I materiali sono degni di una produzione Kosmos: un inserto sagomato che funge da sostegno per la plancia, abbondanti gettoni di cartone (i punti vittoria), un mazzo di carte obiettivo, 11 grossi elementi in legno colorati diversamente e un timer elettronico trovano posto nella classica scatola quadrata che contraddistingue l'editore.

Recuperando l'idea del gioco a squadre che gli autori avevano sfruttato per il pluripremiato

Acchiappa Mostri (vincitore nel 2011 del DSP, categoria miglior gioco per bambini, e entrato a far parte nel 2013 nella Ludoteca Ideale), i Brand propongono un classico puzzle di ricostruzione tridimensionale a partire da informazione incompleta, condivisa fra due giocatori.

L'idea è tanto semplice quanto geniale: a turno ogni giocatore viene casualmente accoppiato con uno degli altri giocatori, e insieme devono ricostruire, il più rapidamente possibile, un edificio tridimensionale, utilizzando 10 pezzi colorati (11 nella versione avanzata). I due giocatori si posizionano da lati opposti della plancia, e ognuno dispone solo di una vista di prospetto, come dovrà risultare visibile dal suo lato: la costruzione dell'edificio nella sua completezza può avvenire solo dalla collaborazione e dallo scambio di informazioni fra i due giocatori. Le regole di costruzione sono semplicissime (e comuni a molti giochi della categoria): si può costruire solo nell'area delimitata sul tabellone, non ci possono essere pezzi messi "a sbalzo" (tutti i pezzi devono essere completamente appoggiati al tabellone o ad altri pezzi), è obbligatorio utilizzare tutti i pezzi.

All'inizio della prova viene fatto partire il timer. Quando entrambi i giocatori ritengono di aver raggiunto il proprio obiettivo, il cronometro viene fermato. Se non sono stati commessi errori, entrambi i giocatori del team ricevono un

numero di punti vittoria dipendente dal tempo impiegato.

Si prosegue in senso orario, con una nuova coppia. Quando tutti i giocatori hanno giocato due volte con ogni altra persona al tavolo, si tirano le somme: il giocatore con più punti vittoria si aggiudica la partita.

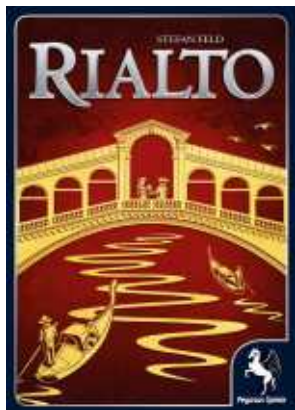
Volendo sintetizzare, La Boca è una versione a coppie di Make'n'Break (recensito su ILSA 18) e, come tale, si colloca al confine fra il partygame e il filler, ed è perfetto per le famiglie: la durata è contenuta, la difficoltà limitata (intermedia fra quella di Make'n'Break e Ubongo), il divertimento alle stelle. Il più grosso pregio della struttura a squadre non sta solo nel coinvolgimento simultaneo di più di un giocatore, ma anche nel naturale effetto di mediare le differenze innate nell'abilità dei singoli giocatori nel risolvere puzzle tridimensionali. Come bonus, affrontare il puzzle insieme non è più divertente solo nella fase attiva, ma anche quando si è spettatori: questo è probabilmente il punto di forza del gioco.

Vi piacciono i puzzle tridimensionali? La Boca fa sicuramente per voi. Non vi piacciono? La Boca potrebbe farvi cambiare idea...





Rialto



di Stefan Feld

Ludonova, Pegasus Spiele, REBEL.pl,

Tasty Minstrel Games, 2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 45 minuti

Il 2013 è l'anno di Stefan Feld, il prolifico ed acclamato game designer; infatti sono 4 le uscite previste per quattro case editrici differenti. Rialto, come suggerisce il nome, è ambientato a Venezia dove i giocatori svolgono il ruolo di notabili in lotta tra loro, per ottenere prestigio ed influenza nei 6 sestieri in cui è suddivisa la città.

Il gioco è composto da: una plancia raffigurante Venezia; 6 plance giocatore; un mazzo di 77 carte suddivise in carte doge, oro, edificio, ponte, gondola, consiglieri e jolly; tessere edifici suddivise in 12 diversi edifici a loro volta suddivisi in tre tipi e per ciascun tipo di valore crescente: tessere ponte di valori differenti che collegano tra loro i sestieri, tessere gondola di valore fisso 1-1 che collegano tra loro i sestieri, consiglieri sotto forma di prismi in legno in ciascuno dei colori in gioco.

Rialto si sviluppa in 6 turni a loro volta suddivisi in tre fasi:

nella prima fase, ciascun giocatore sceglie una mano di carte tra quelle disponibili sull'area di gioco e la combina con altre due carte pescate segretamente e la organizza in modo da avere 7 carte in mano. In questa fase si possono attivare gli edifici verdi

La seconda fase è suddivisa in 6 passi dove ciascun giocatore, per ognuno di questi passi, gioca le carte corrispondenti per ottenere avanzamenti nelle simpatie del doge, per ottenere denari, per costruire edifici, per costruire ponti che collegano i vari sestieri tra loro, per costruire gondole ed infine per posizionare i propri consiglieri nel sestiere. In questa fase si possono attivare gli edifici gialli. La terza fase serve per attivare il gruppo degli edifici blu.

Alla fine del sesto turno vengono analizzati tutti i sestieri e per ciascuno di essi il giocatore con il maggior numero di consiglieri guadagna i punti del quartiere dati dalla somma dei ponti e delle gondole che collegano il sestiere. Il secondo ne guadagna la metà e via discorrendo. Chi avrà totalizzato più punti, vincerà la partita.

Rialto è un gioco di maggioranze, che ricorda San Marco, con l'interessante twist del valore del sestiere che viene formato turno dopo turno dal posizionamento delle tessere ponte e gondola. La presenza degli edifici, offre la possibilità di creare un piccolo motore economico, che aiuta, ma non è alternativo alla realizzazione della maggioranza nei sestieri.

La qualità dei componenti è nella norma, ma al tempo spesso rende il gioco abbastanza anonimo. Una dimensione delle carte maggiore, sarebbe stata gradita, anche se avrebbe creato problemi di spazio durante lo svolgimento della partita.

Dei giochi usciti da Feld in questo 2013 così prolifico, Rialto è quello che mi ha colpito di meno, il gioco è in sé ineccepibile, tuttavia ha l'impressione di non avere vie alternative alla realizzazione delle maggioranze nei quartieri; questo, unito al fatto che la gestione della mano è fissa, con l'unica variabile delle carte jolly, danno una impressione di generale monotonia e scarsa voglia di essere rigiocato.





Village Inn



di Inka Brand, Markus Brand
Eggertspiele, Pegasus Spiele, Tasty
Minstrel Games, Uplay.it Edizioni,
2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 70-100 minuti

A quasi un anno dal prestigioso riconoscimento attribuito al gioco (vincitore del secondo Kennerspiel des Jahres) arriva l'immane espansione per il pluripremiato (18 fra nomination e riconoscimenti) Village della coppia Brand (di cui potete leggere una breve recensione su ILSA 15).

Village Inn è composto da due moduli, che possono essere giocati separatamente o insieme:

- il materiale per il quinto giocatore;
- il modulo birreria e locanda.

Il primo modulo è ovviamente composto da una nuova fattoria, familiari e segnalini in un quinto colore (grigio), un nuovo cimitero e libro delle cronache (con più posti a disposizione), cubi influenza, sacchi di grano e monete integrative, oltre al necessario schema di riempimento aree per l'inizio turno.

Il secondo modulo prevede due nuove edifici: la birreria (edificio artigianale) e la locanda (edificio a sé stante), un nuovo tipo di merce (la birra), 4 nuove tessere mercato e 30 carte avventore. I due edifici si posizionano sul tabellone (al posto del cimitero e delle cronache, che ora trovano posto fuori dal tabellone). La birreria funziona come tutti gli altri edifici artigianali: è possibile mandarci a lavorare un familiare o pagare 3 grani per ottenere due tessere birra. Queste possono essere vendute al mercato (ai 4 nuovi acquirenti), oppure utilizzate nella locanda. A questa sono associati 3 mazzi di carte di 10 carte, disposti a faccia scoperta vicino al tabellone. Mandando un familiare nella locanda, al costo di un'unità di tempo, è possibile scegliere uno dei tre mazzi e spostare una delle carte visibili in fondo al suo mazzo e successivamente comprare al costo indicato (una moneta, un barile o due barili di birra) una delle tre carte visibili. Le carte si dividono in tre classi: quelle che forniscono un bonus a fine gioco, quelle che modificano per una volta una delle azioni del turno, quelle che forniscono un bonus una tantum.

Village Inn è un prodotto interessante: i materiali sono buoni ed abbondanti. Il quinto giocatore è un'aggiunta simpatica, anche se non strettamente necessaria (fortunatamente il ritmo serrato e la struttura ordinata mantengono i tempi di attesa limitati e il caos contenuto anche in cinque). Il centro dell'innovazione è la locanda con i suoi avventori. L'effetto netto della loro introduzione è l'abbandono della struttura quasi completamente deterministica (e predicibile nei rapporti di forza ed efficienza) del gioco base, a vantaggio di una varietà di poteri e bonus che sicuramente ampliano la rigiocabilità del titolo, al costo di diventare un poco più aleatorio nella sua struttura (difficile riuscire a compiere l'intero giro di tutti i mazzi, anche in una partita a 5 giocatori).

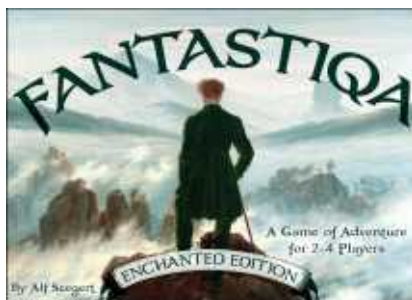
Consigliato quindi a chi cerca maggiore varietà e rapporti di forza variabili fra i vari approcci; gli amanti del determinismo e dell'ingranaggio perfetto potrebbero invece rimanere un poco perplessi. In ogni caso, se vi è piaciuto il titolo, merita sicuramente un paio di partite di prova.





di David "Deiv" Malagoni

Fantastika



di Alf Seegert

Gryphon Games, 2012

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

Fantastika è un deckbuilding game che punta in buona parte sul tema e l'ambientazione di fantasia e su un set di regole semplici e comprensibili che identificano il suo target in famiglie e giocatori occasionali. Raggiunge il suo obiettivo? Vediamo.

Fantastika è composto principalmente da carte che compongono o andranno a comporre in qualche modo il mazzo del giocatore. Le carte sono di quattro tipi, più un paio di eccezioni: mostri, creature fantastiche, artefatti e carte quest che sono obiettivi da raggiungere per fare punti vittoria e non finiscono nel nostro mazzo. In aggiunta ci sono le carte "cane" - una per giocatore - che forniscono una gemma, unica valuta del gioco, e i draghi pacifici che sono impedimenti non avendo alcun uso.

In Fantastika abbiamo il controllo di un personaggio di fantasia, sia il viandante raffigurato sulla copertina o la fanciulla di neve ad esempio, che si muove su una plancia formata da sei locazioni collegate da

strade. Ogni strada contiene una carta mostro, al centro della plancia vi sono due spazi per due "quest" comuni a tutti mentre ognuno può avere un numero variabile di quest propri. L'obiettivo del gioco è completare questi quest per fare i punti vittoria necessari a vincere la partita (totale variabile a seconda del numero di giocatori e della durata prefissata della partita breve - media e lunga).

Al proprio turno il giocatore deve compiere una delle seguenti azioni più una serie di azioni dette "libere": muoversi sulla mappa affrontando i mostri che vengono uccisi e quindi acquisiti giocando carte con determinati simboli, utilizzare una torre per comprare nuovi artefatti, nuove creature o nuovi quest personali oppure dichiarare un quest pubblico o personale se si è nella locazione definita dal quest e se si hanno carte con simboli necessari a soddisfarlo. A quest'ultimo proposito è consentito liberamente allocare carte per i propri quest e fino a cinque carte coperte per i quest "pubblici" e condivisi con gli avversari. Ci sono anche altre azioni libere: usare un potere speciale delle carte o utilizzare segnalini tappeto magico e rimischia che vengono dati all'inizio del gioco.

Come "gira" Fantastika? In maniera piuttosto farragginosa in realtà: il controllo sulle carte che acquisiamo è molto scarso e liberarsi delle carte morte (in gergo deckbuildistico "trashare") si rivela essere una perdita di tempo - costa un'azione - oltre che un rischio: data la quantità di simboli diversi, ben nove, potremmo trovarci a mal partito perché la necessità o meno di questi

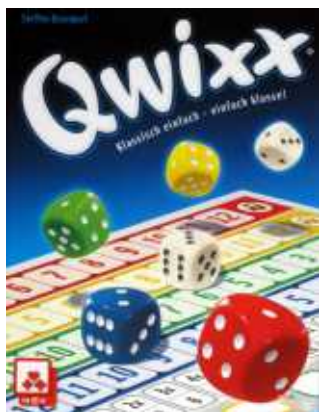


simboli è poco prevedibile (dipende molto da quali quest escono). Oltretutto non è possibile trashare l'unica carta che avrebbe senso, ovvero il drago pacifico. La verità è che tutto serve e il gioco è comunque troppo breve per avere delle vere e proprie strategie, ma solo speculazioni di breve respiro. Se in un DBG non si arriva al punto di voler trashare (che il regolamento lo permetta o meno) qualcosa di sbagliato ci deve essere!

Ero pronto a bruciare nel caminetto la mia preziosissima copia di Fantastika quando ho provato a giocare in 4. Il gioco prevede in questo caso di giocare a coppie e potendosi scambiare carte col proprio partner diventa se non brillante, decisamente godibile. So che è critica comune di molti giochi nati come Kickstarter come questo, ma la mancanza di un vero ed esaustivo playtesting in Fantastika si sente, sarebbe bastato qualche accorgimento in più per creare secondo me un gioco al livello degli altri più blasonati giochi basati sulla medesima meccanica.



Qwixx



di Steffen Benndorf
GameFactory, Gamewright,
Nürnberger-Spielkarten-Verlag, White
Goblin Games, 2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 15 minuti

I molti giochi di dadi sviluppati negli ultimi anni sono classificabili in due filoni: uno che prevede una certa ambientazione e un sistema più o meno derivato dallo Yahtzee in cui ogni giocatore gioca il suo turno in solitario, mentre gli altri lo stanno a guardare (Roll Through the Ages, Saint Malo, To Court the King, Catan Dice Game, Pickomino) e quelli in cui il gioco avviene simultaneamente, in quanto tutti sfruttano ogni lancio effettuato (Wurfel Bingo, Mosaix).

Qwixx si colloca nella seconda categoria. Nella piccola scatola trovano posto 6 dadi (due bianchi, uno rosso, uno giallo, uno verde ed uno blu) ed un blocchetto di schede, su cui sono riportate quattro sequenze di numeri, due ascendenti (rosso e giallo) e due discendenti (verdi e blu), dei possibili risultati che si possono ottenere dal lancio di due dadi (i valori dal 2 al 12). Durante la partita i giocatori cancelleranno i numeri delle sequenze, rispettando il vincolo di

ordinamento riportato sulle schede (è possibile cancellare solo numeri maggiori del numero più grande già cancellato nel rosso e nel giallo, e solo numeri minori del numero più piccolo già cancellato nel verde e nel blu).

Il gioco procede a turni in cui il giocatore attivo lancia tutti i dadi disponibili e può cancellare, rispettando il vincolo suddetto, fino a due numeri: prima uno dato dalla somma dei dadi bianchi, nel colore che preferisce, poi uno ottenibile come somma di un dado bianco e uno colorato, nel colore di quest'ultimo. Se il giocatore non può o non vuole cancellare nessun numero nel suo turno, segna una penalità. Contemporaneamente gli altri giocatori possono utilizzare solo la somma dei dadi bianchi per cancellare un colore qualsiasi, ma non vengono penalizzati se decidono di non usarla.

Ciascuno dei 4 colori può essere "bloccato" non appena un giocatore cancella il numero all'estrema destra sulla scheda, ma per poter fare ciò deve avere già cancellato almeno 5 numeri in quel colore. Quando un numero viene bloccato nessuno lo può più utilizzare e, come promemoria, il dado corrispondente viene

rimosso dal gioco. Il gioco finisce quando almeno due colori sono stati bloccati o se un giocatore prende la quarta penalità. Si contano i numeri cancellati per colore, ed un'apposita tabella fornisce i punti vittoria. La somma dei quattro punteggi meno le penalità costituisce il punteggio finale.

Qwixx scorre via rapido ed indolore: l'asimmetria del turno obbliga alla differenziazione (il che è positivo), ma favorisce l'intervento della dea bendata. Le scelte da fare che non siano ovvie sono veramente poche. L'avversa probabilità di ottenere i lanci che permettono di chiudere (2 o 12) rendono difficile un approccio aggressivo. Se tutti giocano in modo conservativo, il più fortunato vince. La scelta del blocchetto di schede invece di cartelle laminate e pennarelli cancellabili è un altro aspetto non positivo (anche se i blocchi di ricambio sono venduti separatamente).

Rimane un simpatico filler, da fare in famiglia o in pausa caffè, ma nel genere si può trovare di meglio (ad esempio Wurfel Bingo). Di gran lunga il più debole dei titoli selezionati come candidati per lo Spiel des Jahres 2013.





di Fausto "Faustoxx" Berutti

Brugge



di Stefan Feld

Hans im Glück, Z-Man Games, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

Il 2013 è l'anno di Stefan Feld non fosse altro per l'uscita di 4 suoi giochi per altrettante case editrici. Tra quelli usciti, *Brugge* è quello che punta maggiormente sulla componentistica, avvalendosi dell'apporto di Michael Menzel per quanto riguarda la parte grafica e pubblicato da Hans im Glück che da sempre ha un occhio di riguardo alla forma estetica dei propri giochi.

Brugge è principalmente un gioco di carte (165 per la precisione) dotato di una plancia che serve a contenere le tracce segnapunti e prestigio e fornisce lo spazio per piazzare le tessere canale. Le carte, vero motore del gioco, possono essere usate in 6 modi diversi, 5 comuni a tutte e le carte ed uno peculiare, rappresentato dal personaggio raffigurato nella carta e dal suo potere così come descritto nel testo della stessa. Lo stesso autore ha detto di essersi ispirato a *Glory to Rome*, ma le similitudini con questo gioco finiscono con questo tratto comune.

Il gioco si svolge in svariati turni ciascuno composto di 4 fasi.

1) Pescare le carte: ogni giocatore pesca le carte dai due mazzi di pesca fino a completare una mano di 5 carte

2) Lanciare i dadi: il primo giocatore lancia i 5 dadi e li dispone sulla plancia di gioco disponendoli in ordine.

Per ogni 5 e 6 uscito tutti i giocatori prendono una tessera minaccia del colore corrispondente. Se un giocatore durante i turni ha accumulato 3 tessere minaccia dello stesso colore subisce la penalità relativa al colore corrispondente.

I giocatori, a partire dal primo giocatore decidono se avanzare sulla traccia prestigio pagando un importo pari alla somma dei dadi di valore 1 o 2 presenti sulla plancia.

3) Giocare le carte: questa è la fase più importante del turno. Partendo dal primo giocatore, ciascuno gioca una carta dalla propria mano e si prosegue fintanto che ogni giocatore abbia giocato 4 carte.

Le funzioni comuni delle carte sono: usare la carta per ottenere 2 lavoratori del colore corrispondente; prendere un numero di fiorini pari al valore del dado del colore corrispondente; eliminare una tessera minaccia del colore corrispondente e contestualmente guadagnare un PV

Costruire una tessera canale del colore corrispondente (e pagando l'importo richiesto); utilizzare la carta come casa girandola sul dorso e pagando con un lavoratore dello stesso colore.

Solo se avremo costruito in precedenza una casa, potremo giocare un personaggio e metterlo nella nostra area personale e pagandone l'eventuale costo.

In funzione della carta il potere del personaggio giocato può essere usato solo una volta se appare l'icona lampo, o più volte, pagandone eventualmente un costo in lavoratori, oppure gratuitamente anche più volte in un turno.

4) Esaminare le maggioranze

Ogni giocatore ha 3 tessere che vengono inizialmente messe sul lato grigio. Alla fine di un turno si verifica se qualche giocatore è in vantaggio sulle seguenti aree di valutazione: traccia prestigio; tessere canale costruite; personaggi presenti nella propria area di gioco

Se un giocatore è in testa in un'area di valutazione, potrà girare la propria tessera sul lato colorato e gli conferirà 4 punti vittoria durante il conteggio finale. La fine della partita viene determinata quando uno dei mazzi di pesca si esaurisce e si procede quindi al conteggio finale che proclamerà vincitore colui che avrà realizzato più punti.

Brugge è un gioco tattico: come in molti giochi di Feld vorremmo fare molte cose, ma ci manca sempre qualche carta per poterlo fare e questo ci costringe a dover operare delle scelte. Gli unici elementi strategici sono le tre tessere maggioranza e riuscire a girare tutte e tre le tessere è difficile. Inoltre molte carte permettono di realizzare svariate combinazioni ed un'altra chiave strategica è quella di realizzarle o almeno di provarci visto che questa opportunità è condizionata dalla pesca delle carte. L'interazione nel gioco è per lo più indiretta e limitata a controllare gli avversari nelle tre aree di maggioranza. Esistono tuttavia i personaggi dei "Bassifondi" che quando giocati generano dei malus nei confronti degli altri avversari. Questo fa sì che l'interazione diretta in una partita a 2 sia molto più presente rispetto a partite a 3 o 4 giocatori. L'alea è certamente presente nel gioco e risiede nella pesca delle carte, ma è la corretta gestione della propria mano quella che fa vincere la partita non la buona sorte. La durata di una partita si assesta in 60 minuti e lascia la voglia di rigiocarci immediatamente per la rivincita. Purtroppo *Brugge* è fortemente dipendente dalla presenza di testo sulle carte; è comunque in arrivo una edizione in inglese.



Dungeon Venture



di Mario Barbati
Giochi Uniti, Stratelibri, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90-120 minuti

Alcuni giochi godono, almeno agli occhi degli appassionati, di un'aurea di giovinezza e di irraggiungibilità che induce gli autori a citarli nella creazione di giochi di simile ambientazione.

Un caso eclatante è il Dungeon Venture di Mario Barbati, edito da Stratelibri / Giochi Uniti. Il gioco si propone come un Dungeon Crawl di livello base, e si ispira ad HeroQuest, di 24 anni più vecchio, senza tenere conto di tutto ciò che il genere ha proposto nei quasi cinque lustri che separano i due titoli.

Un giocatore fa il "master" e gli altri si dividono il controllo di 4 eroi, diversificati solo quantitativamente nelle abilità di attacco, difesa, movimento, numero di incantesimi che possono lanciare, punti vita e possibilità o meno di utilizzare alcuni equipaggiamenti/magie. Il turno viene deciso semicasualmente: ad ogni giocatore e classe di creature presenti sulla mappa modulare corrisponde una carta nel mazzo iniziativa: si gira la prima carta del mazzo e quel

personaggio/classe di creature gioca il suo turno. Questo è composto da due azioni, una di esse è un movimento, l'altra selezionabile da un pool "classico": muoversi nuovamente, attaccare, esplorare, utilizzare equipaggiamenti o incantesimi, aprire forzieri e simili.

Tutto è all'insegna della semplicità tipica del blasonato predecessore: ci si muove e si attacca solo ortogonalmente (praticamente nello stesso modo di HeroQuest, anche se utilizzando tre tipi di dadi con diverse probabilità di successo), la linea di vista è semplicissima (viene bloccata solo da muri e porte chiuse), tutto è fatto per creare un'esperienza più fluida possibile. Si entra nel dungeon, si affrontano frotte di mostriciattoli finché si arriva davanti al boss finale da uccidere per concludere lo scenario. Sembra quasi la trasposizione di un videogioco (ricordate Gauntlet?), sensazione acuita dal fatto che non si può mai morire, se non in presenza del cattivone (e non si devono nemmeno "imbucare" altre monetine).

Un discorso a parte va fatto per i materiali. Dungeon Venture è realizzato per entrare in una

fascia di costo medio/bassa. L'obiettivo è stato raggiunto (costa circa la metà del fratello maggiore Descent) ma con collateralità non trascurabili: se escludiamo i dadi, tutto il restante materiale è cartotecnica: sparite le miniature, sostituite da sagome di cartone, mantenute in equilibrio insicuro da sostegni troppo piccoli, scelti per poter stare sui piccoli quadrati delle stanze, accorpate a gruppi sulle mappe (per garantirne l'unicità del formato). L'effetto netto è una precarietà che porta a ripetuti effetti domino quando si prova a spostare i vari pezzi.

Concludendo, Dungeon Venture è un gioco che permette una introduzione al mondo del Dungeon Crawl, e può essere visto come il "medicinale equivalente" di HeroQuest. Operazione lecita, anche se non è chiaro chi possa esserne il target elettivo: i giocatori assidui lo snobberanno per la sua semplicità, i nostalgici del genere gli preferiranno sicuramente HeroQuest. Ancora troppo complesso per le famiglie, potrebbe tentare di acchiappare neofiti dal mondo del videogame, a cui strizza l'occhio ripetutamente: la scelta dei materiali, in questo caso, non sembra la più azzeccata.





di Andrea "Liga" Ligabue
traduzione a cura di Andrea "Nand" Nini

Intervista a Bernd Eisenstein

[Liga] Dear Bernd, as you know with this series of interviews I'm trying to explore the world of game designers with the idea that designing games is a form of art, no more or less than writing books or casting movies. We will try to look through your production, to find your style, your special sign. You can probably be part of the so called "German School" but all your games have also good connection with the theme and history. According to BGG you have designed something close to 10 games starting from Maya release in 2003 but Irongames titles, the ones you are most know for, started in 2009 with Peloponnes success, still you title best ranked in BGG. Is there any game you are particularly proud of and why?

[Bernd] Sure, Peloponnes has still a very good reputation and I still love that game for it's variance. PAX goes in the same vein – it's very smooth and tricky with not that much rules. In general I'm proud of all my games, because there is so much work in them, but Pack&Stack is the game that I'm most proud of, because it's a really untypical game for me: I personally hate hectic games and in core Pack&Stack is a hectic game. Also this game had a good success and good sales with which I could manage to start Irongames.

[Liga] So I need to get a copy of Pack&Stack since I started to buy your games under the Irongames label. As told before your games are quite German but also with deep connections with the theme. How much do you think theme and mechanics weight in your design process? And do you think, like Donald X. Vaccarino told in his interview, that are also important data, actually the rules and flavour that link theme and mechanic?

[Liga] Caro Bernd, come sai in questa serie di interviste sto cercando di esplorare il mondo degli inventori di giochi con l'idea che creare un gioco è una forma di arte, né più né meno che scrivere libri o girare film. Cercheremo di osservare la tua produzione, per cercare il tuo stile, il tuo segno distintivo. Tu probabilmente fai parte della cosiddetta "scuola tedesca" ma tutti i tuoi giochi hanno anche una buona connessione con il tema e la storia. Secondo BGG hai inventato più o meno dieci giochi iniziando da Maya, pubblicato nel 2003, ma i titoli della Irongames, quelli per cui tu sei più conosciuto, partono dal 2009 con il successo di Peloponnes, il titolo con il quale hai raggiunto il piazzamento migliore su BGG. C'è un gioco del quale sei particolarmente fiero e perché?

[Bernd] Sicuro, Peloponnes ha ancora una reputazione molto buona e apprezzo ancora quel gioco per la sua varietà. PAX va nella stessa direzione – è molto lineare, ma è anche pieno di trucchi senza avere troppe regole. In generale sono fiero di tutti i miei giochi, dato che ci ho impiegato molto tempo a realizzarli, ma Pack&Stack è il gioco per il quale vado maggiormente fiero, dato che per me è un gioco molto atipico: personalmente odio i giochi frenetici e Pack&Stack alla base è frenetico. In più questo gioco ha avuto un buon successo e buone vendite, con le quali sono riuscito a fondare la Irongames.

[Liga] Quindi devo procurarmi una copia di Pack&Stack dato che ho iniziato ad acquistare i tuoi giochi solo dall'etichetta Irongames. Come ho anticipato, i tuoi giochi siano molto German, ma hanno anche un collegamento profondo con il tema. Quanto pensi che il tema e le meccaniche pesino nel tuo processo di creazione? E pensi, come Donald X. Vaccarino ha detto nella sua intervista, che siano importanti anche i dati, ovvero le regole e l'ambientazione che collegano il tema e le meccaniche?

[Bernd] Some of my playtesters told me, that I have not that much theme in my games. Most of my games comes first with the mechanics and then I try to fix it into the theme. A good game with a bad theme is much better than a bad game with great thematic flair. Porto Carthago comes totally from the theme after I saw a documentary of the great harbour of Carthage.

[Liga] So not fixed rules of development. Some designers consider an important part of their work play other designer's games, others are used to spend all the playing time on their own designs. How much do you think playing games is important in designing games? Are you just a designer or also a gamer?

[Bernd] I think I'm more a gamer than a designer. I try to play all important new games to have an overview over the actual market. This also helps me designing games, I have some problems with.

[Liga] Great. I like designers that are also gamers. And are you also used to read books about designing games?

[Bernd] I'm not a big "reader". I read some historical stuff about Roman Empire and ancient Greece. I'm more addicted to cinema and movies.

[Liga] So you are focused in "studying" the theme. Can you please select one or more of your games and show us the design process: where the idea came from? How it develops to final stage? How long does it take to play-test a game?

[Bernd] An very underrated game (in my opinion) is Pergamemnon, which had not the best English (and French) rulebook. In 2008 I played some browser games and my favourite was Grepolis, because I really die for the ancient setting. I thought about a little war/cardgame with the 3 types of weapon and the 3

[Bernd] Alcuni dei miei playtester mi hanno detto che i miei giochi non sono molto tematici. La maggior parte dei miei giochi nascono prima con la meccaniche e solo dopo provo ad aggiungerci un tema. Un buon gioco con una brutta tematica è molto meglio di un brutto gioco con una grande ambientazione. Porto Carthago deriva completamente dall'ambientazione, nata dopo aver visto un documentario sul grande porto di Cartagine.

[Liga] Quindi non ci sono regole prefissate per lo sviluppo. Alcuni designer considerano parte importante del loro lavoro giocare i giochi degli altri inventori, altri invece passano tutto il tempo per lo svago giocando ai loro stessi giochi. Quanto pensi che sia importante il giocare nel progettare i giochi? Sei soltanto un inventore di giochi o anche un giocatore?

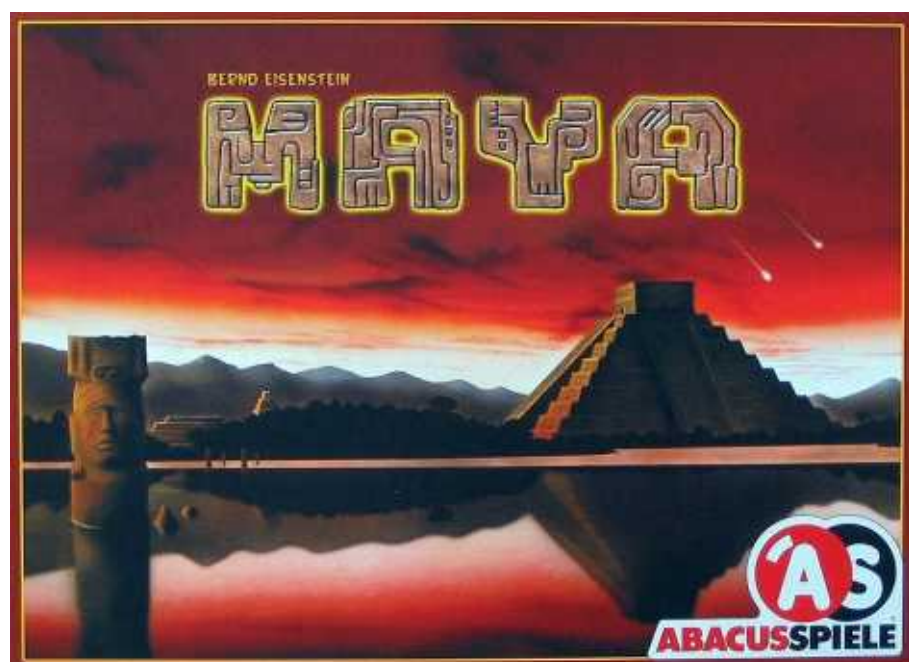
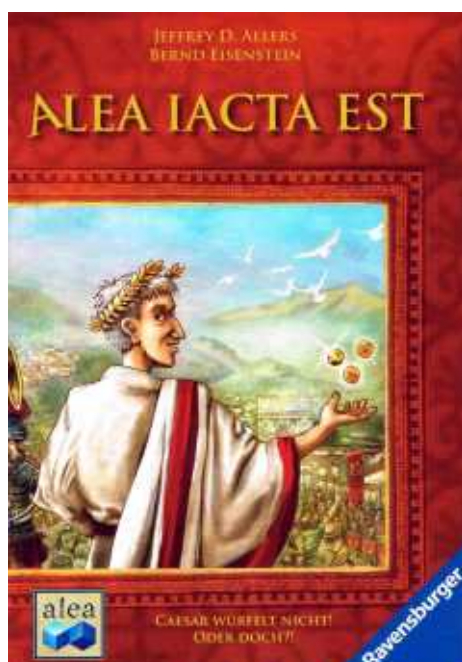
[Bernd] Penso di essere più un giocatore che un inventore di giochi. Cerco di giocare a tutte le novità importanti per avere una vista d'insieme sul mercato reale. Questo mi aiuta anche a realizzare quei giochi con i quali ho qualche problema.

[Liga] Grande. Mi piacciono gli inventori che sono anche giocatori. Hai anche letto libri che trattano la creazione di giochi?

[Bernd] Non sono un grande "lettore". Ho letto alcuni libri di storia sull'Impero Romano e l'Antica Grecia. Sono più dipendente dal cinema e dai film.

[Liga] Quindi sei focalizzato nello "studiare" il tema. Puoi gentilmente scegliere uno o più dei tuoi giochi e mostrarci il processo creativo: da dove è arrivata l'idea? Come si è sviluppata fino allo stadio finale? Quanto hai impiegato a fare il playtest di un gioco?

[Bernd] Un gioco molto sottovalutato (nella mia opinione) è Pergamemnon, che non ha avuto una buona traduzione in inglese (e francese) del regolamento. Nel 2008 ho giocato alcuni titoli sul browser e il mio preferito è stato Grepolis, dato che l'ambientazione classica mi piace





types of defence. Deckbuilding Games are not my favourite games, but I wanted to use the major mechanism without shuffling that much. The first tests were not very good. The rules were too complicated especially with special rules for bow and shield. In the early phase some creatures had "hitpoints" and could get wounded, but also this was too much for a small game. After I found the final mechanisms and general rules I had very very much work with the strength of the different nations. It was clear, that it is never possible to make them all the same. The strength of a nation also depends to which other nations are in the game and which creatures are available to him. I worked very hard for this game to get it ready for Essen 2011 (along with PAX). I know that Pergamemnon is a bit "special" and not for all types of players, but if you go familiar with the rules you could play it very fast and that's what makes the game really fun. In 2012 I had an expansion for Pergamemnon (along with PAX) that fixes some unbalancing problems very clever. I hope that some more people will give this game a try.

[Liga] Maybe after reading this interview. Is usually important to know what a designer think about a particular game. You have developed almost all your games alone, why? What do you think about team-working in designing games?

[Bernd] Team work is also very good. Alea lacta Est I did with Jeffrey D. Allers and another game will see the daylight (hopefully) very soon which is also a cooperation of both of us. Besides this I also have 2 games in cooperation with Peer Sylvester, but at the moment we have no time to work for them – they are still alive and we are looking for some good ideas to solve the problems. In general I like both: teamwork and work of myself.

[Liga] It looks like team working games takes longer? Isn't it?

[Bernd] I think so, yes. Because you have different testing-rounds with different feedback and you have to discuss everything with your partner. That means you have many different choices in which direction a game will be developed.

[Liga] You are close to self-publishing. You have your own company. How do the publishers influence the design process and the final results? Have you some positive and/or negative experience to show us? Why you decided to found your own company?

[Bernd] The thing is not that I have bad experiences with other companies. Most of them changed not that much. Maya and Pack&Stack stood their theme, only the titles were changed into a catchier one and material was reduced. Alea lacta Est moved from middle Age to Ancient Rome with a "comic"-note.

The final trigger was as Peloponnes was rejected 2 times from well known publisher and I was totally convinced of this game. I asked some other self publishers here in Berlin (Richard "Histogame" and Günter "Bambus") and they helped me a lot. They had ideas to reduce material and they had the contacts that I need. I tried everything at my own risk and it was a big success.

veramente. Ho pensato a un semplice wargame di carte con tre tipi di armi e tre tipi di difese. I giochi di deckbuilding non sono il mio genere preferito, ma volevo usare il meccanismo principale senza mescolare così tanto. I primi test non erano molto buoni. Le regole erano troppo complesse, specialmente con le regole speciali per l'arco e lo scudo. Nelle prime fasi alcune creature avevano punti ferita e potevano venire ferite, ma era troppo per un gioco semplice. Dopo aver trovato il meccanismo finale e le regole generali ho lavorato molto alla forza delle differenti nazioni. Era chiaro che non era possibile farle tutte uguali. La forza di una nazione dipende anche da quali altre nazioni sono in gioco e quali creature sono disponibili da assoldare. Ho lavorato molto su questo gioco per renderlo disponibile alla Fiera di Essen del 2011 (assieme a PAX). Sapevo che Pergamemnon era un po' "speciale" e non per tutti i giocatori, ma una volta imparate bene le regole lo potete giocare molto velocemente ed è questo che rende il gioco molto divertente. Nel 2012 ho ideato un'espansione per Pergamemnon (assieme a quella per PAX) che risolveva alcuni sbilanciamenti in un modo molto furbo. Spero che un po' di persone vogliano dare una possibilità in più a questo gioco.

[Liga] Forse dopo aver letto questa intervista. Solitamente è importante sapere cosa pensa un inventore di un particolare gioco. Hai creato quasi tutti i tuoi giochi da solo, perché? Cosa pensi del lavoro di gruppo nella realizzazione dei giochi?

[Bernd] Anche il lavoro di gruppo è molto importante. Ho realizzato Alea lacta Est con Jeffrey D. Allers, assieme ad un altro gioco che (speriamo) vedrà la luce molto presto. Oltre a questo ho altri due giochi, sviluppati assieme a Peer Sylvester, ma al momento non abbiamo tempo per lavorarci sopra – sono comunque in cantiere e stiamo cercando qualche buona idea per risolvere i problemi. In generale apprezzo entrambi gli approcci: il lavoro in team e in solitario.

[Liga] Sembra che i giochi realizzati in team richiedano più tempo? È così?

[Bernd] Penso di sì. Questo perché hai diversi round di test con diversi responsi e di tutto questo devi parlarne sempre con il tuo partner. Questo significa che hai varie scelte sulla direzione in cui un gioco si svilupperà.

[Liga] Tu sei vicino all'autoproduzione. Hai la tua casa editrice. In che modo gli editori influenzano il processo di creazione e il risultato finale? Hai delle esperienze positive e/o negative da mostrarci? Perché hai deciso di creare una casa editrice?

[Bernd] Non ho esperienze negative con altre case editrici. La maggior parte di esse non ha mai cambiato molto. Maya e Pack&Stack hanno conservato la loro ambientazione, solo il titolo è stato modificato in uno più accattivante ed è stato ridotto il materiale. Alea lacta Est è stato trasferito dal Medioevo all'Antica Roma, con l'aggiunta di un maggiore umorismo. La spinta per fondare una casa editrice è stata che Peloponnes è stato rifiutato due volte da editori molto conosciuti, e io ero pienamente convinto di questo gioco. Ho chiesto ad alcuni auto produttori qui a Berlino (Richard "Histogame" e Günter "Bambus") e mi hanno aiutato molto. Avevano delle idee su come ridurre i materiali e avevano i contatti di cui avevo bisogno. Ho provato a mio rischio e pericolo ed è stato un grande successo.



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

[Bernd] Oh – I think this will go to my all-time favourite game: Goa.

[Liga] Great. What do you think about the second edition of Goa? Is it better? Do you think that great games could deserve from a new edition years later?

[Bernd] Oh, up today I haven't played the new edition yet. I heard about the changes and need to play them very soon.

[Liga] If you had the possibility to reedit some of your early games do you will change them?

[Bernd] I think the game Maya is no game, that can keep up with actual games. In 2013 I would never show this to a publisher to release it. Pack&Stack is perfect for what it is and my other games are not that old

[Liga] Now, going in the deep. Do you think designing games could be somehow considered a sort of art? Or is something closer to good craftsmanship? Why?

[Bernd] You need a minimum of Art to design games, otherwise you would almost copy existing games. But you also need a lot of "craftsmanship" starting with creating a prototype, writing rules, playtest with yourself and then with other groups and stay open minded for other ideas and critics. I think you need a good balance of Art and Craftsmanship.

[Liga] So, the "artist" will give the light to the project and the "craftsman" will do it in the final game. Almost all the artists are used to have a master. Who is Bernd master? The person that taught you most about games?

[Bernd] I have no special person. As I joined a real gaming group called "gamebusters" back in '93-'94 was the initial engine. The years before I loved to play games, but most of my friends were not that much into playing games. With the start of this gaming group I had the chance to learn so many new games that I had never heard about. This helped me a lot starting my designer "carrier".

[Liga] I agree that being part of a big and structured gaming group could be really helpful. Why did you start designing games and why do you continue designing?

[Bernd] I started back in 2000/2001. Years before I changed some rules of existing games and played them with my friends, but this was nothing really serious. In 2000 I had a great Idea for an almost abstract game with a setting in historical Italy. This was my first game with a real prototype and printed rules. The game called "Ravenna" which is a partner city of my hometown Speyer. It still exist, but it's not up to date now. After that I had more Ideas and started designing another game. I heard about the "hippodice" designer's competition and sent it to them. I was a lucky guy because I won the 2001 competition with this game and in 2003 it was released as Maya.

[Liga] C'è un singolo gioco di un altro autore che avresti realmente voluto ideare tu stesso?

[Bernd] Oh – penso che possa essere il mio gioco preferito in assoluto: Goa.

[Liga] Grande. Cosa ne pensi della seconda edizione di Goa? È migliore? Pensi che i giochi migliori meritino una nuova edizione dopo alcuni anni?

[Bernd] Oh, fin'ora non ho ancora giocato alla nuova edizione. Ho sentito delle modifiche e spero di giocarla molto presto.

[Liga] Se tu avessi la possibilità di rieditare qualcuno dei tuoi primi giochi, come li cambieresti?

[Bernd] Penso che per Maya non ci sia storia, dato che può reggere il passo con i giochi di oggi. Nel 2013 non lo presenterei mai così ad un editore per pubblicarlo. Pack&Stack è perfetto così e gli altri giochi non sono così vecchi.

[Liga] Ora andiamo un po' più in profondità. Pensi che inventare giochi possa essere un giorno considerata un'arte? O è qualcosa più vicino all'artigianato? Perché?

[Bernd] Ci vuole un minimo di capacità artistica per creare giochi, altrimenti faresti copie di giochi esistenti. Ma hai bisogno anche di molto "artigianato" per iniziare a creare un prototipo, scrivere le regole, provarlo con tè stesso e gli altri gruppi di gioco ed essere disponibile ad accettare altre idee e critiche. Penso che tu abbia bisogno di un buon bilanciamento fra Arte e Artigianato.

[Liga] Quindi, "l'artista" crea il progetto e "l'artigiano" lo trasforma nel prodotto finito. Quasi tutti gli artisti hanno un maestro. Chi è il tuo maestro? Chi è la persona che ti ha insegnato più cose sui giochi?

[Bernd] Non c'è una persona specifica. Il punto di partenza è stato quando sono entrato a far parte di un gruppo di giocatori chiamato "gamebusters" negli anni '93-'94. Prima di allora mi piaceva giocare, ma la maggior parte dei miei amici non era molto dentro quel mondo. Con l'inizio di quel gruppo di gioco ho avuto l'occasione di conoscere così tanti giochi dei quali non avevo mai sentito parlare. Questo mi ha aiutato molto ad iniziare la mia carriera di "autore".

[Liga] Concordo che essere parte di un gruppo di gioco grande e strutturato può veramente essere di aiuto. Perché hai iniziato ad ideare giochi e perché continui?

[Bernd] Ho iniziato nel 2000/2001. Negli anni prima cambiavo alcune regole di giochi esistenti e li giocavo con i miei amici, ma non era niente di serio. Nel 2000 ho avuto una grande idea per un gioco quasi del tutto astratto ambientato nell'Italia storica. Questo è stato il mio primo gioco con un vero prototipo e regole stampate. Il gioco si chiamava "Ravenna", che è gemellata con la mia città, Speyer. Non è mai stato pubblicato, ma non è detto che non lo sia in futuro. Dopo questo ho avuto altre idee e ho iniziato a creare un altro gioco. Ho sentito del concorso per autori "hippodice" e l'ho mandato a loro. Sono stato fortunato perché ho vinto l'edizione del 2001 con questo gioco, e nel 2003 Maya è stato pubblicato.



[Liga] It looks like most of your games are using “cheap” materials, like cards, no boards. Is that just a choice due to your self-publishing company or is it part of your style/choice?

[Bernd] Porto Carthago has a board! For the other games: to have no fix board offers more flexibility in my opinion. With my self produced games I did, what I actual had ready and so these games doesn't need a gameboard.

[Liga] Most of your games are language independent. Do you think this thing, typical of now-days open market, is something that helps designers or someway can limitate imagination/creativity?

[Bernd] For me as a small publisher it is very important to have no language text in the game. I have more than 70% foreign customers, so I don't really need a “german-only” game. OK, maybe you have more options with many cardtext, but if I wanna read, I take a book, not a boardgame.

[Liga] That's is an interesting point of view. It looks like games can tell story but, probably, using other languages. Are there some suggestions you would like to offer to new designers?

[Bernd] Never start designing games with the major idea to make much money. Don't give up after you were rejected by a publisher. Work hard and ask many people about their opinion about your game(s). Take all proposals you could get, but never pack all of them into your game... try to choose the best ones. Sometimes less is more!

[Liga] Thank you and see you in Essen!

[Liga] Sembra che la maggior parte dei tuoi giochi usino materiali “poveri”, come carte, senza plancia. è solo una scelta della tua casa editrice come autoproduzione o fa parte del tuo stile?

[Bernd] Porto Carthago ha una plancia! Per quanto riguarda gli altri giochi: penso che non avere una plancia offra più flessibilità. I giochi che ho autoprodotti erano quelli che avevo pronti, e non avevano bisogno di una plancia.

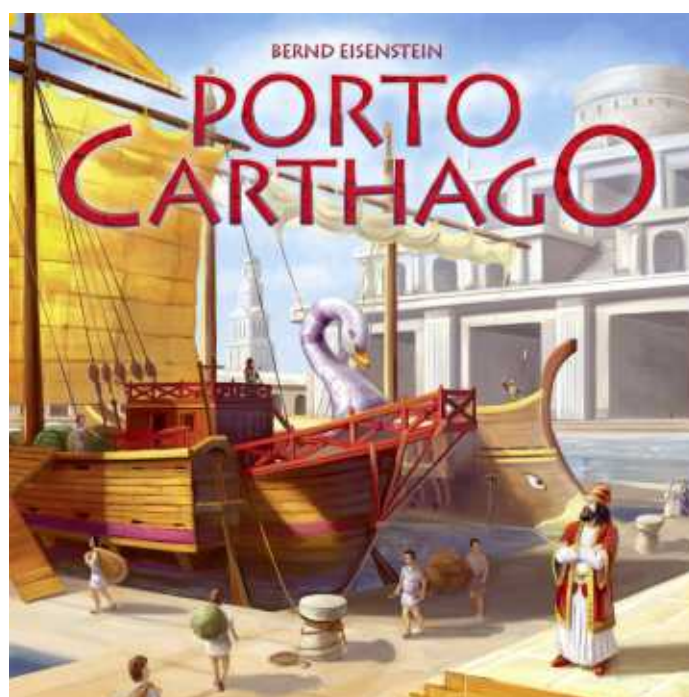
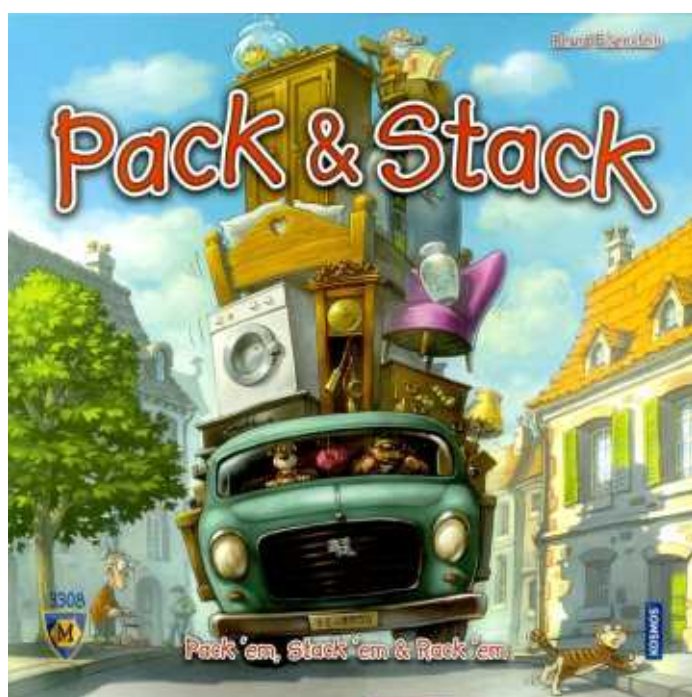
[Liga] La maggior parte dei tuoi giochi sono indipendenti dalla lingua. Pensi che questo aspetto, comune del mercato aperto di oggi, è qualcosa che aiuti gli autori o possa limitare l'immaginazione o la creatività?

[Bernd] Per me, come piccolo produttore, è molto importante non avere testo in lingua nel gioco. Il 70% dei miei clienti sono stranieri, per cui non ho veramente bisogno di un gioco per soli tedeschi OK, forse avrei più opzioni con molto testo sulle carte, ma se voglio leggere, prendo un libro, non un gioco da tavolo.

[Liga] È un interessante punto di vista. Sembra che i giochi possano raccontare delle storie, ma probabilmente usando un altro linguaggio. Ci sono consigli che vorresti dare agli autori di giochi?

[Bernd] Non iniziare mai a creare giochi con l'idea principale di fare molti soldi. Non rinunciare dopo aver ricevuto un rifiuto da un editore. Lavorare duro e chiedete tante opinioni sui vostri giochi. Raccogliete tutte le proposte che potete, ma non mettetele mai tutte nel vostro gioco... cercate di scegliere le migliori. Qualche volta il poco è tanto!

[Liga] Grazie e arrivederci a Essen!





Agricola



iPhone/iPad

Editore: Playdek

Versione testata 1.0.0 del

13/06/2013 iPad

Dimensioni: 162,6 MB

lingue supportate inglese, italiano, tedesco, francese, portoghese, russo e spagnolo

Periodo decisamente interessante questo, nel giro di poche settimane sono comparsi due titoli di alta classifica. Eclipse, strategico del tipo 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), genere nato agli inizi degli anni '90 con giochi che tuttora rimangono nella memoria collettiva di chiunque si sia seduto davanti ad un monitor in quegli anni, cito Civilization, VGA Planets e Master of Orion. Con Eclipse si riprende questa meccanica per adattarla alla realtà "limitata" prima del tavolo da gioco e adesso del tablet. Come? Aggiungendo la 5° X di heXagon. Provatelo, ne vale la pena.

Tornando sulla terra, proprio nel senso letterale del termine, ecco Agricola, che si presenta sui nostri tablet molto discretamente, senza tanti fronzoli. La schermata iniziale è discreta e prima piacevole sorpresa, il gioco è in italiano, da questa, tramite un sistema molto semplice e funzionale, si può accedere ai classici menù di gioco. Si crea la partita si avvia e... no aspettate ci deve essere un errore, che ci fanno delle galline a zonzo in un paesello?

Agricola è uno dei giochi più apprezzati, alla prima partita ti stordisce, poi cominci a orientarti un po' ed a quel punto ti rendi conto che sei una pippa, almeno questo è il mio caso. In Agricola i giocatori sono chiamati a gestire ed espandere una propria fattoria cercando di ottimizzare le poche risorse a disposizione. Ogni giocatore inizia con una coppia di contadini, la meccanica di base è quella del piazzamento dei lavoratori che premia l'efficienza non limitata alla sola raccolta delle risorse (legno, argilla, canne, pietra, pecore, maiali, bestiame, grano, ortaggi, cibo) ma estesa ad una componente strategica a lungo termine (arare, seminare, cuocere il pane, costruire stalle, recintare, ampliare casa, migliorare casa, procreare, costruire un miglioramento grande e piccolo, e infine cimentarsi in un'occupazione, nel senso di mestiere). Una partita dura 14 serratissimi turni.

In tutto questo mancano le galline, allora che ci fanno a giro per la plancia di gioco?

L'editor di Agricola versione tablet è Playdek, già molto conosciuto per aver adattato per iPad sia Ascension che Summoner Wars, adesso si cimenta, per la prima volta, in un gioco molto più "board" rispetto ai precedenti, ridefinendo l'esperienza di gioco pur mantenendo la massima fedeltà al gioco originale. Il concetto dal quale sono partiti è semplice, un tablet e un tabellone hanno caratteristiche ben diverse. Copiare il tabellone su un tablet ne trasferisce i limiti e non sfrutta le opportunità che offre il tablet. Forti di questo assunto la plancia di Agricola si trasforma un paese dove lungo la via sono collocate le varie botteghe che via via si attivano secondo il ritmo rigoroso scandito dai turni di gioco. A mio avviso la cosa funziona alla perfezione ed è molto piacevole; va sottolineato, inoltre, che nonostante questo stravolgimento la fedeltà al design originale è

assoluta e la cura del dettaglio è maniacale. Ne risulta un'esperienza di gioco esaltata non solo esteticamente ma anche strategicamente, infatti è possibile accedere facilmente a molti dati utili a supporto come punteggio, bonus carte, storico delle mosse ecc. che permettono di approfondire al meglio la propria mossa.

Le modalità di gioco sono molteplici, c'è il tipo semplificato (Family), senza carte piccolo miglioramento e occupazioni, o la versione completa con le carte in 3 modalità: casuale (7 carte piccolo miglioramento e occupazione), 10-3 (10 carte di mano per tipo e se ne scartano 3) e infine draft (7 carte di mano se ne sceglie una e si passa il resto all'avversario fino a che tutti ne hanno scelte 7 per tipo). Esiste la modalità di gioco online con possibilità di definire il tempo di una partita, tipo gli scacchi da 30 minuti a 45 giorni; infine è possibile giocare in solitario e affrontare una serie in solitario, dove per superare il turno occorre raggiungere un obiettivo di punteggio via via crescente tuttavia è possibile rendere permanente un'occupazione al termine di ogni partita, la serie termina quando non si riesce a raggiungere l'obiettivo. Interessante.

L'interfaccia funziona molto bene, le risorse sono sempre in evidenza mentre le carte sono accessibili tramite un sottomenu a scomparsa. Gli effetti sonori sono basilari ed è presente una musica di sottofondo non male ma alla lunga la escluderete, come è ovvio che sia. L'intelligenza artificiale offre una sfida sufficiente per i più anche se un giocatore esperto penso che possa facilmente avere la meglio.

Agricola per iPad è un ottimo prodotto e non so se avrà il successo che si merita, forse più per il gioco, onestamente non per tutti, che per la realizzazione decisamente superiore alla media. Comunque da provare senza indugi.



Dietro la vetrata...

Secondo appuntamento col nostro quiz: siete in grado di indovinare i quattro giochi dalle copertine "trasformate" in vetrata a piombo?

Mandateci le vostre risposte in un messaggio con oggetto "Concorso ILSA 22" a

concorsi@ilsa-magazine.net

Inviare le risposte entro il 27 luglio 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;
- Espansione "Ricerca Promo 2012", per il gioco 1969, offerta da Cranio Creations;
- tessere "Essen", per il gioco Suburbia, oppure le "tessere aggiuntive" per il gioco The Cave, offerte da Upla.it Edizioni.



Immagine 1



Immagine 2



Immagine 3



Immagine 4

Soluzioni quesiti ILSA 20: 1. Brass; 2. Vikings; 3. Trajan; 4. Cuba.



di Lucio "Iago" Pierobon

Breve Apologia dell'Autosoddisfazione Ludica

Dato che mi sono trovato a scrivere il commento per un gioco pensato e realizzato per essere giocato in solitario, mi sono ritrovato a considerare come questa sia ritenuta forse la nicchia più remota ed estrema del nostro hobby, un po' come certe pratiche sessuali "tabù", l'arrampicata libera senza sicurezza o mangiare cocci di vetro. Si tratta in realtà di un effetto naturale, probabilmente legato alla contrapposizione con i videogiochi; quando dobbiamo evidenziare la superiorità del gioco da tavolo rispetto a quello al computer, la prima cosa che viene in mente a tutti noi è l'aspetto sociale del gioco al tavolo con un gruppo di persone fisiche contrapposto all'asocialità del rapporto uomo-macchina che intercorre nel gioco al computer, anche quando si tratta di giochi multi giocatore; questa tanto vantata superiorità viene a mancare nel gioco in solitario e ciò comporta un vago senso di vergogna che si tende a provare quando si appronta un gioco per una partita contro sé stessi.

Vi sono molte categorie di giochi pensati o adattati al gioco in solitario: tutti i cooperativi "aperti" (es. Pandemic, Arkham Horror, Elder Sign) non sono altro che solitari estesi a più giocatori, tanto che il peggior effetto loro ascritto è la cosiddetta "sindrome del maschio alfa", ovvero la tendenza a far giocare un solo giocatore "più esperto" al posto del gruppo; alcuni autori si sono cimentati nelle versioni in solitario dei propri giochi (es. Uwe Rosenberg propone una versione in solitario per quasi tutti i suoi giochi); alcuni appassionati/autori (spesso carenti di avversari) si sono presi la briga di pensare a versioni "puzzle" dei giochi più comuni e famosi; alcuni autori (probabilmente anch'essi carenti di avversari e/o playtesters) hanno sviluppato giochi in solitario, alcuni dei quali veramente interessanti, intelligenti e spesso anche facili da realizzare e comodi da trasportare. Casualmente, nello stesso periodo, mi sono trovato affetto da una persistente ossessione nei confronti di uno specifico gioco (che non nominerò perché ho già nominato abbastanza nel resto del numero corrente di ILSA) e, nel permanente contrasto tra desiderio di sperimentare nuove strategie e carenza di avversari (un po' cronica, nella mia zona, un po' perché mia moglie gradirebbe fare anche altro nelle poche ore di relax lasciateci da una figlia di tre anni), ho ceduto alla tentazione e ho cominciato a sperimentare alcune partite a tre o quattro giocatori Iago vs. Iago vs. Iago (vs. Iago).

Non migliora certo la qualità del mio gioco, anche perché, se riuscissi a "battermi" o "fregarmi" realmente, con ogni probabilità avrei bisogno di una seria visita specialistica, ma permette di avere una visione più ampia del gioco e di apprezzarne sfumature e aspetti che, altrimenti, richiederebbero molte partite per essere notati; dopo tutto, nel gioco "normale" non capita così spesso di doversi mettere "nei panni" dell'avversario, mentre nel gioco in solitario ciò richiede di essere fatto in continuazione e con metodo, possibilmente cercando di dimenticare/ignorare i ragionamenti fatti pochi secondi prima partendo da un punto di vista differente.

I giochi che più si adattano a questo metodo sono sicuramente i giochi a informazione completa mentre, paradossalmente, quelli più difficili da rendere in solitario sono quelli nati e pensati per essere giocati in due, dove cioè, per vincere, devi sconfiggere il tuo unico avversario, come detto sopra, essere capaci di dissociare i propri pensieri in modo da nascondere a un sé stesso le contromosse alle mosse dell'altro richiede la presenza di patologie.

Mi permetto di invitare tutti i nostri 24 lettori, siano essi giocatori occasionali o assidui di provare, ogni tanto, senza esagerare, una partita in solitario, in memoria dei tempi passati a giocare ai solitari con le carte, e scoprire il piacere del gioco asociale, in fatto di non dover tollerare per ore quei fanatici giocatori che ci circondano...



in fila per uno

I giochi di Essen 2012

otto mesi dopo, secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 20/6/2013)

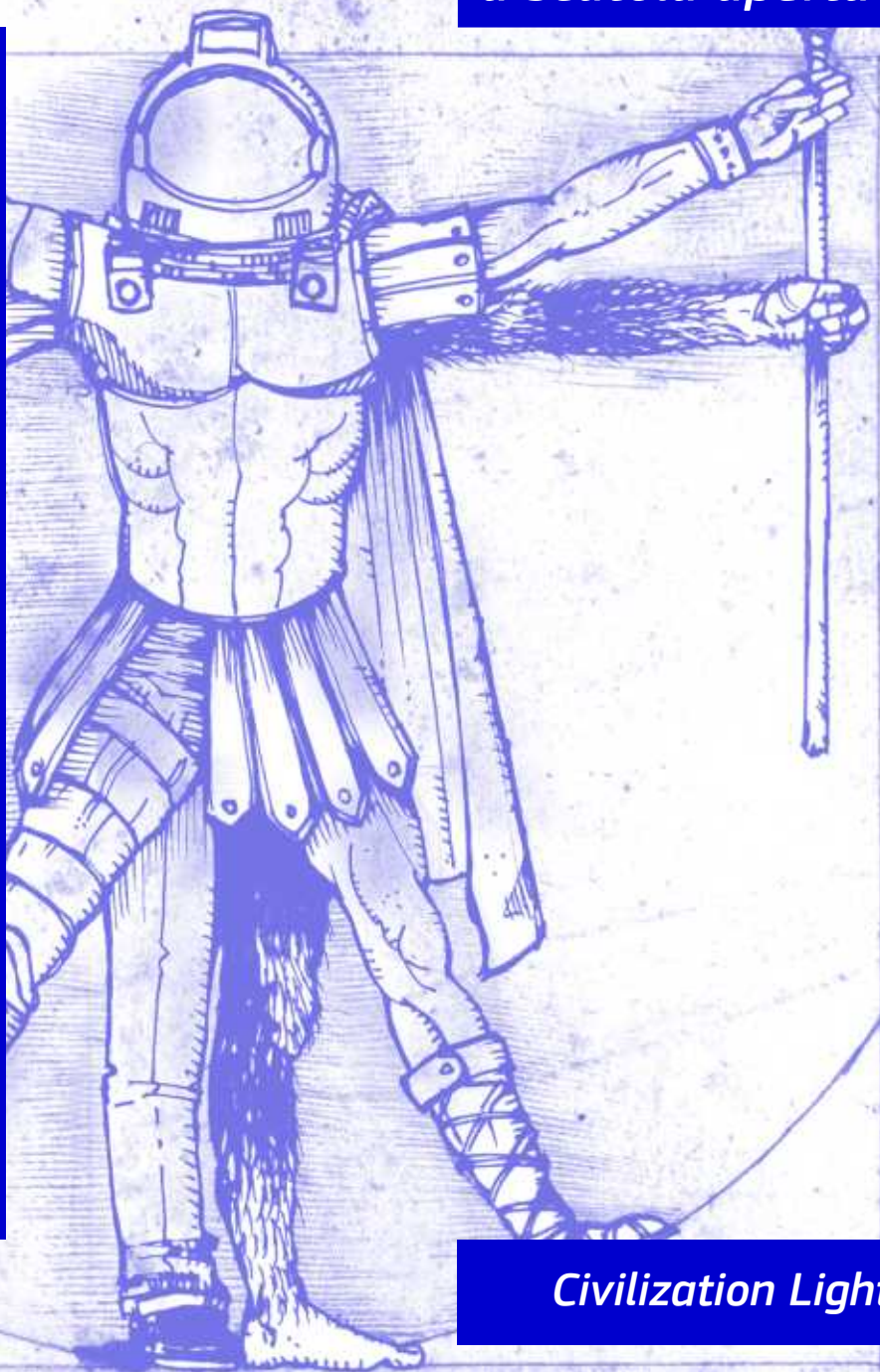
1	Terra Mystica di Jens Drögemüller, Helge Ostertag Cranio Creations, Feuerland Spiele, Filosofia Édition, MINDOK, White Goblin Games, Z-Man Games, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Civilization, Economic BGG rank: 12° (media 8,29 - 2762 voti)
2	Tzolk'in: The Mayan Calendar di Simone Luciani, Daniele Tascini Cranio Creations, Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, REBEL.pl, Rio Grande Games, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, Civilization, Farming, Mythology BGG rank: 17° (media 8,10 - 4048 voti)
3	The Resistance: Avalon di Don Eskridge Hobby Japan, Indie Boards and Cards, Portal Publishing, Wargames Club Publishing, 2012 Giocatori: 5-10 Categorie: Bluffing, Card Game, Deduction, Fantasy, Negotiation, Party Game, Spies/Secret Agents BGG rank: 86° (media 8,05 - 1362 voti)
4	Keyflower di Sebastian Bleasdale, Richard Breese Game Salute, Gigamic, HUCH! & friends, R&D Games, 2012 Giocatori: 2-6 Categorie: City Building, Economic, Medieval BGG rank: 107° (media 7,90 - 1467 voti)
5	Seasons di Régis Bonnessée Asmodee, Asterion Press, Hobby Japan, Libellud, REBEL.pl, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Dice, Fantasy BGG rank: 127° (media 7,53 - 3531 voti)
6	Suburbia di Ted Alspach Bézier Games, Lookout Games, Uplay.it edizioni, 2012 Giocatori: 1-4 Categorie: City Building, Economic BGG rank: 166° (media 7,60 - 1819 voti)
7	Love Letter di Seiji Kanai Alderac Entertainment Group, BoardM Factory, Filosofia Édition, Hobby World, Japon Brand, Kanai Factory, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Bluffing, Card Game, Deduction, Renaissance BGG rank: 171° (media 7,42 - 3254 voti)
8	Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island di Ignacy Trzewiczek Filosofia Édition, Hobby World, Pegasus Spiele, Portal Publishing, Uplay.it edizioni, Z-Man Games, 2012 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Nautical, Novel-based BGG rank: 186° (media 8,07 - 914 voti)
9	Clash of Cultures di Christian Marcussen Ediciones MasQueOca, Filosofia Édition, Z-Man Games, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, City Building, Civilization, Economic, Exploration, Medieval, Territory Building BGG rank: 210° (media 7,85 - 1015 voti)
10	Escape: The Curse of the Temple di Kristian Amundsen Østby Queen Games, 2012 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Dice, Exploration, Real-time BGG rank: 267° (media 7,26 - 2752 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Vinci
Small World
History of the World
A Brief History of the World
Cyclades / Hades
Neuland
Phoenicia
Pocket Civ
After the Flood
Antike
Roll Through the Ages
Peloponnes
Olympos
Graenaland
Gheos
Innovation
Terra Mystica
La Boca
Rialto
Village Inn
Fantastiqua
Qwixx
Brugge
Dungeon Venture



Civilization Light