

numero 23 | 2013



*informazione ludica
a scatola aperta*



Giochi Cooperativi

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: Gabriele Baggiani; Faustoxx - Fausto Berutti; Simone Fantoni

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



A Volte Ritornano

"Tutti per uno, uno per tutti!"

Dopo 4 anni e 17 numeri, la redazione di ILSA torna a parlare di giochi cooperativi. In questo lasso di tempo, almeno 70 titoli che annoverano la cooperazione fra le meccaniche centrali di gioco sono stati pubblicati e sono entrati nella classifica di BoardGameGeek. Eccovi quindi una sorta di "proseguimento" al numero 6, in cui continuiamo l'esplorazione del genere, alla ricerca dell'innovazione così come del consolidamento e raffinamento delle meccaniche. Abbiamo quindi selezionato un gruppo di giochi, sia nuovi che vecchi, che permettano di effettuare un viaggio parallelo nella storia del gioco cooperativo, dai primi titoli moderni (Il Signore degli Anelli) fino ai titoli più recenti (Naufragos, Zombicide), spaziando dai "cooperativi puri" ai "semi-cooperativi", passando per gli immancabili "tutti contro uno" e per la ingombrante presenza del "traditore".

Completano il numero, come sempre, svariate rubriche accessorie: un gruppo di prime impressioni, un nuovo esperimento (il dialogo sviluppato attorno ad un argomento generico anziché focalizzato su un gioco), il gioco print and play a tema (per cui ringraziamo tutti coloro che ci hanno inviato un gioco, oltre al selezionato Gabriele Baggiani) e il quiz, che questa volta metterà alla prova la vostra attenzione durante il gioco...

A questo punto non mi resta che augurarvi una buona lettura, sperando di offrirvi un piacevole diversivo alle letture di complicatissimi regolamenti e strabordanti anteprime che caratterizzano questo concitato periodo dell'anno, in attesa delle fiere!

SOMMARIO

Dialoghi di Gioco

Il Signore degli Anelli	4
Mice and Mystics	9
Gears of War: The Board Game	14

Giochi a confronto

Pandemia vs L'Isola Proibita	18
------------------------------	----

Sotto la lente

Pandemic: On the Brink	22
Flash Point: Fire Rescue	24
Room 25	27
Naufragos	29
Rise of the Zombies!	32
Zombicide	33
Space Cadets	37
Le Case della Follia	40
Il Segno degli Antichi	44
Descent: Viaggi nelle Tenebre (II ed.)	46
Onirim	50

Momenti di gioco

Le Leggende di Andor	52
----------------------	----

Prime impressioni

Quarantine	55
The Phantom Society	56
Seasons: Enchanted Kingdom	57
Mascarade	58
Time 'n' Space	59

Non solo scatole

L'Altra Faccia dei Cooperativi	60
--------------------------------	----

Indovina indovinello

L'Altra Faccia...	64
-------------------	----

Con colla e forbici

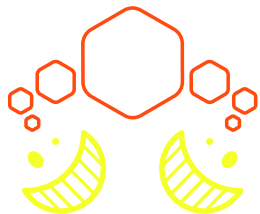
Deadline	65
----------	----

L'altro editoriale

Conoscete il figlio di Lizzie?	68
--------------------------------	----

In fila per uno

I Giochi Cooperativi	69
----------------------	----



Il Signore degli Anelli

"Uno stregone non è mai in ritardo, Frodo Baggins. Né in anticipo. Arriva precisamente quando intende farlo."



di Reiner Knizia
Fantasy Flight Games, Editrice
Giochi, Stratelibri, Kosmos, 2000
N. Giocatori: 2-5 (2-6 con Sauron)
Durata: 90 minuti

[Raistlin] Ricordo di aver visto per la prima volta la pubblicità de Il Signore degli Anelli di Knizia su una rivista di videogiochi all'epoca in cui questi erano il mio principale hobby. Ai tempi ero presissimo con le mie console giapponesi, tuttavia avendo sempre avuto un feeling per i boardgame ricordo rimasi colpito e guardai con ammirazione le immagini (e le descrizioni) relative ai componenti di questo gioco: i bei disegni di John Howe, l'originalità dei tabelloni intercambiabili e soprattutto l'idea di un gioco in cui non si competesse, mi affascinavano.

In tempi successivi, quando ormai i videogiochi non erano più fra i miei interessi primari, mi capitò fra le mani questo gioco e lo comprai senza esitare, memore anche di quel ricordo.

Nella mia fantasia, mi immaginavo di ripercorrere nei panni di Frodo e della Compagnia dell'Anello le gesta di quegli eroi nella lotta contro il Signore Oscuro, Sauron. Ahimè dopo qualche partita non dico che mi pentii dell'acquisto, ma il gioco si rivelò ben diverso da quello che mi aspettavo...

[Nand] Per quanto mi riguarda, questo è stato uno dei primi eurogame che ho acquistato, con El Grande e Carcassonne. Stiamo parlando di un periodo risalente a una dozzina di anni fa, proprio quando avevo "superato" il problema

dell'ambientazione, e mi ero buttato a capofitto in questo genere di giochi. Prima di allora, mi avevano interessato soltanto i giochi fantasy e di fantascienza, con rari excursus in altri generi, ma tutti giochi fortemente ambientati (Avalon Hill e SPI, soprattutto). Per questo fu semplice "accettare" questo gioco (con El Grande il salto percepito fu maggiore), e mi colpì sicuramente il meccanismo di cooperazione.

Prima di allora, solo in Magic Realm avevo visto una forma di cooperazione, ma si trattava di qualcosa di differente: MR è una sorta di gioco di ruolo senza arbitro, per cui lascia relativa libertà ai giocatori di contrastarsi, o di cooperare per sconfiggere i mostri o esplorare le locazioni (usando un termine da videogiochi, è quasi una "sandbox"), mentre ISdA è pensato proprio nell'ottica di avere uno scopo in comune, con l'unico blando contrasto di poter possedere l'anello.

Ripensandoci, posso capire il ragionamento che ha portato l'autore a crearlo così: prima di allora, in tutti i giochi basati su quella ambientazione c'erano due fazioni separate, con scopi contrapposti (distruggere l'anello, ottenere l'anello). Knizia deve aver pensato: se tutti i giocatori sono della stessa fazione (hobbit, in questo caso) allora avranno uno scopo comune, e vinceranno o perderanno assieme.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Ma riguardo la tua ultima frase, posso supporre che sia stato il meccanismo del gioco a "spiazzarti"? In effetti posso immaginare come poteva essere questo gioco, realizzato da un autore/editore "americano", ovvero una versione di questo gioco con un meccanismo fortemente simulativo: una mappa ad esagoni, regole accurate per il movimento lungo i vari tipi di terreno, combattimenti risolti con dadi e tabelle, eventi casuali, e così via. Ma è qualcosa di molto differente da ISdA, giusto?

[Raistlin] Eh, direi proprio di sì! Ma esaminiamone con calma il funzionamento. Come anticipato da Nand, il gioco vede protagonisti fino a un massimo di cinque Hobbit, il cui compito è di trasportare l'Unico Anello fino a Mordor per poterlo distruggere. Due sono i tabelloni contemporaneamente in gioco: il primo riporta le tappe salienti - ed obbligate - della missione, ma servirà principalmente per aggiornare il 'Cammino della Corruzione'. Le miniature dei protagonisti saranno poste infatti in questa zona, che altro non è che una sequenza di

caselle ai cui estremi si trovano gli Hobbit e Sauron. Sauron avanzerà verso gli Hobbit da destra verso sinistra man mano che il suo potere crescerà nella Terra di Mezzo, gli Hobbit da sinistra verso destra incontro al Signore Oscuro via via che la corruzione serpeggerà nei loro ranghi. Se mai Sauron dovesse incontrare la miniatura di un Hobbit, questo sarà eliminato dal gioco. Se in questo modo il Portatore dell'Anello verrà eliminato, i giocatori perderanno la partita.

Il secondo tabellone, posto subito al di sotto del primo, rappresenta invece il fulcro del gioco ed è rappresentato da quattro scenari importanti della storia (Moria e il Balrog, Il Fosso di Helm, La Tana di Shelob e Mordor) - in pratica due tabelloni intercambiabili disegnati fronte e retro.

Su questo tabellone sono presenti diverse 'piste' che rappresentano percorsi su cui muovere appositi segnalini che indicano in parte le scelte dei giocatori, mentre sulla sinistra sono descritti gli infausti esiti del progredire del male.

Meccanica portante del gioco è la pesca di una serie di tessere che determineranno lo spostamento degli indicatori di cui sopra, a beneficio o svantaggio degli Hobbit: potranno infatti essere pescate tessere che li aiuteranno nel completamento delle varie fasi dello scenario, oppure tessere di Sauron che apporteranno effetti nefasti sul gruppo.

La collaborazione durante il gioco è presente ed è anche molto sottile, poiché quasi in tutto quello che accadrà i giocatori avranno la possibilità di un'alternativa; questa alternativa talvolta potrà contenere rischi peggiori dell'effetto principale, ma la bravura del gruppo risiederà proprio nella possibilità di prevedere, anticipare e talvolta evitare i pericoli più grandi, costruendo per poi sacrificare al momento opportuno, dato che gli effetti degli eventi nefasti sono riportati sul tabellone stesso e quindi preventivabili. Infine è presente anche un dado, che sarà lanciato ogniqualvolta un simbolo specifico lo richiederà (o gli Hobbit lo sceglieranno come alternativa ad un altro effetto) e i cui esiti saranno sempre solo malevoli per il gruppo.



Tutto quanto è molto bello e funziona, tuttavia c'è un grosso 'MA' di cui tenere conto: le meccaniche di gioco sono tutte molto, molto fredde. La risoluzione della maggior parte delle scelte di gioco si riduce a scartare un certo numero di carte dalla mano

in dotazione o di segnalini guadagnati durante lo svolgimento della partita. Le varie piste presenti sui tabelloni degli scenari non sono altro che aride tracce di numeri e icone scandite dal movimento di un deprimente segnalino legnoso mentre - peggio di peggio! - le simpatiche miniature degli Hobbit non hanno altro uso se non quello di meri indicatori di posizione... sigh. Ancora, i celebri personaggi della vicenda - da Gimli a Legolas, da Aragorn a Boromir - si limitano ad una fugace comparsata, nelle bieche vestigia di carte 'one-shot' i cui effetti si limitano a versioni lievemente più potenti delle altre normali carte di gioco.

Certo, tutto questo non inficia l'aspetto matematico/probabilistico -naturalmente piuttosto ben congegnato- ma risulta assolutamente meccanico e asciutto in termini di flavor... Non vi è stata partita in cui mi sia sentito mai anche solo per un istante parte della magnifica storia di Tolkien, nè mi è parso di vivere il pericolo e l'oscurità derivanti da Sauron o percepire anche lontanamente il senso di corruzione appesantire le gesta dei cinque Hobbit... Ma poi.. cinque Hobbit?! Ma chi diavolo è 'Grassotto'?! Serviva un quinto Hobbit per pura necessità (leggi: numero di giocatori) e se ne è arruolato uno sconosciuto all'ultimo momento? Che sia una spia in incognito mandata direttamente dai Valar? Misteri di Knizia...

[Nand] Ahah, in realtà il povero Grassotto è ben presente nel romanzo di Tolkien, è un amico dei quattro che rimane semplicemente nella Contea a coprire le loro tracce (simulando il fatto di abitare in una casetta fuori mano). In un what-if poteva benissimo essere partito anche lui; curiosamente, ricordo alcune partite in cui era sempre lui che faceva una fine prematura, lanciandosi a tutta velocità lungo la strada della corruzione. Ma sto divagando, in effetti in questo gioco c'è una buona dose di astrattezza, e il nucleo è semplicemente quello di utilizzare carte di quattro semi per far avanzare altrettante pedine lungo quattro tracciati, ma considerando che l'autore è Knizia, alla fine dei conti è ben più ambientato di altri suoi giochi (e, fra parentesi, la miniatura di Sauron sul tracciato

della corruzione è molto più "cool" del faro che hanno usato nei film...).

Personalmente ho molto apprezzato questo gioco, e la sua astrattezza non mi ha pesato più di tanto, anche perché come ho anticipato ha contribuito a delimitare lo stacco degli eurogame con il passato. E l'astrattezza era mitigata dagli eventi (che seguivano strettamente la trama del racconto), dalla splendida veste grafica, e anche dal fatto che, inevitabilmente, ogni giocatore doveva prima o poi sacrificarsi per far continuare il portatore dell'anello (molto attinente, no?).

Di questo gioco sono uscite ben tre espansioni, le prime due a distanza ravvicinata dal gioco base, mentre la terza ben sette anni dopo; sorvolando sulla politica discutibile dell'Editrice Giochi, che ne ha tradotta solo una (Sauron), che cosa hanno aggiunto al gioco?

- Friends & Foes (Amici e Nemici) è stata la prima, e molto probabilmente già prevista in partenza, dato che aggiunge due scenari ai quattro del base (Brea e Isengard) che completano la sequenza dei punteggi raggiungibili sulle sequenze principali (senza queste, ci sono due stacchi); in più aggiunge il meccanismo dei Nemici: ogni volta che si ha un risultato "due carte" (ad esempio dal lancio del dado) invece che scartare due carte dalla mano si aggiungono due nemici in una fila, se al termine del turno di un giocatore ci sono otto o più nemici in questa fila, la partita è persa; ma i nemici possono essere sconfitti eseguendo determinate azioni (indicate sulle carte stesse), e se tutti e trenta sono sconfitti la partita è vinta (anche se questa regola l'abbiamo subito ignorata, dato che rendeva le partite troppo semplici). In più, se non ci sono nemici è possibile anche saltare alcune plance, simulando dei what-if nel racconto (ad esempio, la Compagnia avrebbe potuto evitare Moria, puntando direttamente a Isengard, anche se avrebbe significato non passare da Lothlórien) che in pratica significano più opzioni per i giocatori.

- Sauron, dove si sostituisce il lancio del dado con le azioni svolte da un giocatore che interpreta il ruolo (appunto) di Sauron,



MDM

Il primo gioco cooperativo di nuova generazione. Introduce tutte le meccaniche base che hanno popolato i giochi di questa categoria negli anni successivi: ruoli con abilità diverse per ciascuno dei giocatori, funzionamento alternato giocatore/gioco (progresso/male), con due mazzi separati (protagonisti e antagonisti). Decentemente ambientato, probabilmente più pulito di alcuni suoi successori. Il suo maggior difetto: la lunghezza forse eccessiva di una partita, con conseguente mancanza di continuità nell'attenzione di tutti i giocatori.

trasformando il gioco da cooperativo a competitivo fra due fazioni. Sauron ha a sua disposizione un mazzo di carte con vari effetti (naturalmente negativi) e la possibilità di attivare per nove volte i suoi Nazgul, con effetti maggiorati. Oltre a questo, viene introdotto un nuovo meccanismo sotto forma di una pedina (il Black Rider) che parte dalla posizione di Sauron sulla traccia della corruzione, e che se con certi eventi arriva dagli Hobbit, e ritorna indietro fino a Sauron nello stesso scenario causa la fine della partita (e la vittoria del male). Non sarebbe indispensabile, ma in questa espansione c'è anche un sacchetto (naturalmente con un occhio ricamato sopra) per estrarre le tessere.

- Battlefields (Campi di Battaglia) affianca alla plancia principale di ogni scenario una secondaria, sulla quale si muovono gli eserciti del bene e del male in uno scontro campale: più o meno, dato che queste plance sono estremamente astratte e rassomigliano più a diagrammi di flusso di processi

aziendali che a campi di battaglia. Un'occasione persa per aumentare l'ambientazione, ma in ogni caso una meccanica che aumenta lo spessore del gioco, dando più elementi da considerare ai giocatori.

In effetti sono passati ben tredici anni dall'uscita di questo titolo, e devo dire che è da un po' che non lo rigioco, eppure i ricordi sono tutti positivi (ma non ho mai provato le tre espansioni contemporaneamente, visto che ognuna aggiunge un livello di difficoltà, magari la frustrazione avrebbe popolato maggiormente questi ricordi). Ultimamente la Fantasy Flight (ovvero l'editore americano) ha riproposto il base nella linea economica (ma non le espansioni), anche se penso che

è capitato di rigiocarlo. Uno dei pregi del gioco è quello di essere molto semplice come regolamento ed in rare circostanze questa caratteristica è valida.

Tornando con un breve accenno alle espansioni, l'unica che possiedo è Sauron: apprezzo sempre le espansioni che non si limitano alla sola varietà ma che aggiungono qualcosa che stravolge il gioco base e Sauron fa proprio questo, trasformando il gioco da un cooperativo 'puro' a un tutti-contro-uno, aggiungendo un eventuale sesto giocatore nei panni di Sauron stesso. Comunque l'ho provata una sola volta e si è rivelata un autentico massacro per i poveri Hobbit. Veramente tremenda.

Tutto quanto è molto bello e funziona, ma le meccaniche di gioco sono tutte molto, molto fredde

debba faticare per ritagliarsi una nuova giovinezza, dopo così tanto tempo e così tanti cooperativi pubblicati. In altre parole, penso che abbia segnato quel momento (non storico, ma ludico), contribuendo a diffondere un concetto di gioco (in Italia anche grazie ai canali distributivi della EG, questo pregio glielo devo riconoscere) fino ad allora poco diffuso.

Ma tu Raistlin, hai abbandonato la Compagnia nelle mani (?) di Sauron, oppure ogni tanto riapri la scatola e gli dai una nuova possibilità?

[Raistlin] Eh la Compagnia è nelle mani di Sauron da un bel pezzo... però qualche volta

Un ultimo appunto sulla sezione a piè di regolamento, che consente di redigere un resoconto finale delle partite svolte, calcolandone un punteggio in funzione del raggiungimento di alcuni obiettivi, quali la distruzione o meno dell'Anello o l'accumulo di speciali segnalini Scudo. È presente un foglio per annotare tali punteggi, in modo da avere un metro di paragone per le partite future. È anche presente una regola opzionale che consente di aggiungere un elemento pseudo-competitivo in cui i giocatori dovranno sempre e comunque cooperare per riuscire a vincere, ma che alla fine celebrerà solo il giocatore che otterrà il più alto punteggio (calcolato tramite la procedura accennata sopra).

Che dire quindi di questo gioco in definitiva? Beh, personalmente non l'ho mai apprezzato più di tanto, nonostante lo abbia giocato abbastanza (giusto perché cooperativo); la schematicità, la freddezza delle meccaniche e l'astrattezza disarmante generale non me lo fanno proprio 'vivere' come l'esperienza derivante dal capolavoro letterario da cui è tratto meriterebbe. Di certo riconosco l'abilità matematica di Knizia: benché la meccanica possa apparire di primo acchito pesantemente dipendente dalla pesca casuale delle sopracitate tessere, in





realtà cela un algoritmo e un calcolo statistico molto ben elaborati. Lo dimostra il fatto che con il tempo e una volta ben compresi i meccanismi, si ottengono risultati tangibili e la difficoltà (inizialmente molto elevata) viene via via mitigata dalle scelte di gioco. Una regola opzionale consente di aumentarne anche la sfida.

Lo consiglio a chi non dà troppo peso all'ambientazione o comunque in un gioco predilige le meccaniche alla stessa - un po' come accade in titoli quali Yggdrasil o Pandemic, per capirci. Nonostante l'età, secondo me è ancora un buon cooperativo in quest'ottica.

[Nand] In conclusione, vediamo qualche numero per capire se questo gioco è stato apprezzato o meno: nel ranking di BGG è attualmente 384° (non male, se non è nella top 100, almeno è davanti a migliaia di altri giochi), e 49° nella classifica dei giochi con

maggiore diffusione (ovvero, è più diffuso che apprezzato). BGG è sicuramente un ambito di nicchia, ma guardando all'Italia, secondo me, almeno un vantaggio la pubblicazione da parte della Editrice Giochi lo ha avuto: il numero di copie che sono state immesse sul mercato dovrebbe aver fatto conoscere questo titolo ad un pubblico più vasto dei soliti "assidui". E parlando di diffusione, sempre BGG riporta di ben 27 edizioni differenti (in italiano, inglese, tedesco, francese, spagnolo, olandese, norvegese, finlandese, svedese, greco, ungherese, polacco e islandese, non siamo ai livelli del libro, però si distingue dagli altri giochi da tavolo), fra cui una a tiratura limitata con miniature degli hobbit in metallo e Unico Anello d'argento placcato in oro a 22 carati (e in realtà, anche senza arrivare a questi livelli, potevano sforzarsi un po' di più: l'anello che c'è nel gioco base è probabilmente uno dei più brutti oggetti mai inserito in un gioco da tavolo).

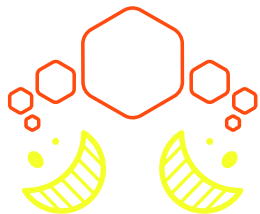
In contrasto con questi numeri, abbiamo pagine e pagine sempre su BGG di voti negativi, accompagnati da commenti che vanno dal comprensibile "non mi piacciono i cooperativi" a estremismi come "preferisco la stechiometria". Ma nonostante tutto, per chi non l'ha ancora provato consiglio una partita: per vedere da dove sono "nati" tutti i giochi cooperativi, per le illustrazioni di John Howe, per vedere Knizia all'apice del gioco ambientato, per divertirsi a raccontare le situazioni di gioco, e per tornare nella Terra di Mezzo. E anche per chi lo conosce già, una partita ogni tanto non può nuocere più di tanto, anzi, a forza di parlarne, mi è venuta voglia di rigiocarci.

NAND

RAISTLIN

MDM





Mice and Mystics

Esistono storie talmente belle da apparire incredibili. E poi ne esistono altre talmente incredibili da risultare bellissime. Quella che mi appresto umilmente ad introdurvi, credo possa appartenere a questa seconda categoria.



di Jerry Hawthorne
Heidelberger Spieleverlag, Plaid
Hat Games, Raven Distribution,
2012
N. Giocatori: 1-4
Durata: 120 minuti

[Raistlin] Per un attimo, chiudete gli occhi ed immaginate un reame da favola. Un castello all'orizzonte le cui alte guglie superano il verde degli alberi e il blu sopra il verde. Il cinguettio degli uccelli accompagna la nostra visione e piano piano ci avvicina, sulle loro ali, alle finestrelle di quell'affascinante costruzione merlata affinché possiamo dare una sbirciata, giusto qua e là, all'interno: tutto è dove dovrebbe essere, compresi un re, un principe e tutti i loro servitori, dal consigliere di corte al fabbro, dalla cuoca al capo delle guardie. Condite a questo punto lo scenario con una spruzzata di magia ed intrighi, come nelle migliori storie fantasy ed infine aggiungete un cattivone degno di tale aggettivo. Anzi, una cattivona nel nostro caso. Beh, credo che il panorama sia sufficiente adesso.

Ora, cosa distingue questa storia da tutte le altre? Perché, descritta così, qualcuno potrebbe obiettare non a torto una certa mancanza di originalità. Ebbene, una differenza ce l'abbiamo, un piccolo particolare: i nostri eroi sono dei topolini.

Ma non un manipolo di pacchiani roditori parlanti o infantili pupazzetti senz'anima. No, abbiamo a che fare con personaggi veri, carismatici, seri. Orgogliosi servitori del regno e coraggiosi combattenti che puntano il loro naso baffuto verso l'orizzonte, lo sguardo

acuto ed arcigno di chi è pronto a gettarsi nell'avventura e nel pericolo, pur di proteggere chi ama. Impavidi che trasudano sentimenti e buoni propositi, amicizia, dovere, ideali e convinzione. Ecco... tutto questo, con l'aggiunta di un po' di formaggio.

Ah già... c'è anche un gioco dietro a tutto questo! Lascio allora la parola a Linx...

[Linx] Quindi mi pare di capire che io devo fare quello che parla dell'aspetto puramente regolistico del gioco lasciando a te la succosa parte ambientativa? Beh, in effetti quando parliamo fra noi è sempre così che ci spartiamo le argomentazioni. Mice & Mystics è un gioco fantasy a scenari, dallo stampo puramente collaborativo, dove è una semplice intelligenza artificiale a regolare l'apparizione e il movimento dei nostri avversari, con l'aiuto dei giocatori solo in caso di... mosse equivalenti dal punto di vista delle regole. In realtà il libro delle avventure, preso nella sua interezza, narra una storia con tanto di prologo, corpo del "romanzo" diviso in scenari interpretabili e lievemente modificabili nella trama in diversi punti, e conclusione con finale aperto. In attesa di nuove romanzesche avventure. Il modo migliore di utilizzare il gioco infatti sarebbe quello di giocare di fila tutti gli scenari, godendosi la storia ma, visti i sempre ristretti tempi del giocatore moderno,

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





il gioco lascia aperta la possibilità di giocare singoli scenari.

Quel che lo scenario ci narra

Come in ogni gioco a scenari, ognuno di questi ha un proprio obiettivo da perseguire per fare in modo che l'avventura risulti in una vittoria per i giocatori. A puro livello di regole l'importante è che quella determinata cosa sia fatta entro un certo tempo, scandito da "pagine" di storia. Le pagine della nostra storia avanzeranno ogniqualvolta uno dei nostri intrepidi topini sarà "catturato" (anche in questo gioco non muore mai nessuno) o quando il quadrante di un orologio sarà completamente riempito di spicchi di formaggio (ne bastano 6). Diversi sono i motivi per cui un pezzo di formaggio potrebbe comparire sull'orologio. Questi i principali due:

- durante il lancio di dadi per simulare attacchi o difese di un avversario viene visualizzata su un dado la faccia "formaggio" (una su 6);
- i topi si stanno attardando in una tessera già sgombra da nemici.

Da ciò potete trarre la maggiore indicazione sul gioco di cui stiamo per parlare; si tratta, ripetutamente, di:

- svuotare la tessera dove i nostri topini sono ora;

- lasciare velocemente la tessera verso una adiacente fino al completamento dell'obiettivo.

In questo gli scenari sono molto limitanti (e irritanti). Non aspettatevi una gran libertà d'azione. Non è questo il punto forte del gioco.

[Raistlin] Eh no, poichè il punto forte del gioco sono la storia, i personaggi e la composizione degli scenari. Il libro delle avventure è davvero stupendo, non solo per i fattori estetico e tattile, ma anche e soprattutto per la cura di particolari infusa e per il modo in cui sono scanditi gli accadimenti.

Ma esaminiamo un po' i protagonisti: a capo della cricca abbiamo il Principe Collin, giovane e coraggioso eroe in erba; al suo seguito vediamo comparire via via gli altri personaggi che costituiranno il gruppo di eroi. Essi sono il saggio Maginos, mago e consigliere di corte, la chierica Tilda, il fido fuciniere Nez e il ladruncolo Filch. In realtà è presente un sesto personaggio, Lily, ma esso comparirà dal secondo scenario dell'avventura... quindi preferisco non anticipare nulla per non farvi perdere il gusto di scoprire come e quando questa simpatica topolina si 'accoderà' alla storia.

Tornando ai personaggi, ognuno di essi è caratterizzato in modo eccezionale grazie al

linguaggio narrativo utilizzato, spesso per nulla semplice - soprattutto nella versione inglese - ed anzi piuttosto ricercato. Il tutto risulta poi godibilissimo in quanto condito da un velo di humour di quelli fatti bene, che non stonano ma che anzi portano il sorriso giusto al momento opportuno; avremo quindi battibecchi fra i personaggi che si punzecchiano, quel brontolone di Nez sempre pronto a lamentarsi, i saggi ammonimenti di Maginos o i 'loschi' soliloqui di Filch alle prese con la sua daga-da-coda o per chissà quale altra strana situazione. Esistono poi anche personaggi secondari che i nostri eroi incontreranno nella loro avventura, ma dei quali preferisco anche qui non rivelare nulla per non rovinare la sorpresa.

E poi, si sa, nessuna storia d'eroi è valida senza un cattivo all'altezza. Il marrano di turno qui è rappresentato da Vanestra, infida ed ambiziosa maga che non esiterà a trasformare i suoi stessi servitori in grossi ratti (così, giusto per rispettare il tema eh!), pur di mettere i bastoni fra le zampe dei nostri. E infatti il pantheon dei nemici è ricco di tipiche creature antagoniste: se i buoni sono dei simpatici topolini, la loro nemesi è rappresentata da ratti, blatte, una grossa scolopendra... e il terribile Brodie! Brodie è il gatto del castello, un nemico al di là delle



forze dei nostri eroi, immenso e pericolosissimo, che comparirà di tanto in tanto in cerca di un lauto pranzetto... ma che se ne andrà via a leccarsi i baffi spezzati se tutto andrà come deve per i nostri beniamini.

Una nota sull'oggettistica, un vero tocco di classe: molte delle armi che i topolini utilizzeranno saranno ricavate da oggetti comuni, quindi un ago diverrà una spada, una ghianda un elmo, un bottone uno scudo e così via. Da segnalare assolutamente la spassosissima catapulta formata da cucchiaino e acini d'uva!

Dando invece un'occhiata alle singole schede, vediamo in primis una serie di caratteristiche abbastanza standard quali Attacco, Difesa, Magia e Movimento, ciascuna contraddistinta da un valore che ne misura il grado di domestichezza. Abbiamo poi una dotazione prefissata di armi, armature ed oggetti (che comunque durante gli scenari saranno rimpiazzati da ben più utili ritrovamenti) ed infine una o due abilità speciali uniche. Come in ogni party fantasy

che si rispetti, le abilità innate o degli oggetti specifici sono state studiate molto bene, in modo da creare ottime interazioni fra di loro, senza però mancare di rendere ogni eroe abbastanza specifico in una qualche attitudine: quindi Filch è perfetto per dare il colpo di grazia ai ratti avversari, Nez è particolarmente resistente, Maginos può portare attacchi magici devastanti, mentre Tilda cura il gruppo e così via.

In Mice & Mystics quasi tutto è regolato dai dadi speciali, che vi troverete a lanciare continuamente

[Linx] La fai troppo facile. In realtà buona parte delle abilità sono modi di ottenere fette di formaggio. Lily le prende entrando in una tessera nuova, Filch uccidendo un ratto, Maginos raddoppiando i formaggi che gli escono sui dadi e Collin non venendo estratto per primo sulla traccia dell'iniziativa all'inizio del combattimento. E queste abilità sono quasi un tutt'uno con l'equipaggiamento iniziale dei personaggi che, di per sé, è già soddisfacente, se ben utilizzato. Tanto che

trovare oggetti più forti nell'apposito mazzo non sarà così facile viste le molte limitazioni dovute alle classi di appartenenza dei topini. Se andate a studiarvi bene gli oggetti scoprirete ad esempio che solo un paio di personaggi potranno migliorare le proprie difese oltre quelle di partenza e che, a parte qualche eccezione realmente valida, sono pochi gli oggetti che migliorano sensibilmente i già buoni poteri forniti dagli oggetti iniziali. Ci troviamo insomma di fronte a personaggi che danno da subito le loro soddisfazioni nell'utilizzo dei loro oggetti (il fabbro tira ben 4 dadi in attacco ma solo contro una casella adiacente, Tilda pesta duro se si trova nella stessa casella con topi feriti, Lily recupera formaggi se gli avversari li tirano in difesa, il coltello di Filch diminuisce di uno la difesa nemica se agisce prima del suo avversario...) ma che non hanno grosse speranze di effettivi miglioramenti. Ciò aiuta il bilanciamento del gioco ma potrebbe infastidire, alla lunga, gli amanti della

varietà. Anche gli oggetti strani di cui parlavamo prima: l'acino d'uva e la forchetta, sommati ai travestimenti, l'erba gatta, l'amo e lenza che tanto fanno per la caratterizzazione di questo gioco, in realtà vi ritroverete a non usarli tanto spesso (forse con l'eccezione del travestimento) perché sono prima di tutto facili da pescare dal mazzo oggetti e, in secondo luogo, non così forti da voler prendere proprio loro quando il

gioco vi permette di farlo invece che affidarvi alla fortuna. Cosa me ne faccio infatti di catapultarmi da una parte all'altra o gettare un'acino d'uva che potrebbe fare qualche danno (una sola volta) o di potermi arrampicare più facilmente sul tavolo quando ho la speranza di pescare l'"Anello della forza del gatto" o qualcuno dei pochi ma forti oggetti che si possono trovare che possono fare la differenza incrementando di un terzo la forza del proprio topo per tutti gli scontri successivi?

Il gioco così dà la possibilità di creare delle azioni epiche e narrativamente importanti... ma non le rende strategicamente appetibili. O almeno questa è la sensazione che dà ad un giocatore navigato come me.

Quello che i dadi ci dicono

In Mice & Mystics quasi tutto è regolato dai dadi speciali che vi troverete a lanciare continuamente. Dovete muovervi? Tirate un dado e sommate il numero (da 1 a 3) alla vostra velocità. Generalmente vi basterà ad arrivare dove volete, se non dovete scalare qualche elemento scenografico. Dovete attaccare in mischia? Tirate dadi pari alla vostra forza (influenzabile da oggetti usati) per vedere quante spade escono: quelli saranno i danni inflitti. Dovete attaccare a distanza? Stessa cosa coi simboli arco (ma ce n'è uno in meno sul dado). Dovete difendervi? Vedete un pò quanti scudi escono tirando dadi pari alla vostra difesa. Esiste poi un simbolo asterisco su qualche faccia che serve sia per verificare se vi riesce qualche azione particolare sia per gestire il



funzionamento di qualche oggetto con abilità speciali durante il combattimento (che generalmente fa più danni se viene mostrata la faccia con asterisco). Tutto il sistema è abbastanza tradizionale e comunque soddisfacente nella sua banalità. Quello che fa la differenza è la faccia “formaggio” del dado. Quella faccia regola le vostre possibilità di utilizzo dei poteri speciali (se lo tirate durante i vostri lanci di dado) e il timing del gioco (se lo tirano i vostri avversari). Per migliorare le vostre possibilità di vittoria dovrete fondamentalmente fare in modo di far tirare meno dadi possibili ai vostri avversari, per limitare i formaggi usciti, per quanto possibile. Ma scommetto che i due terzi dei giocatori che si trovano a giocarlo non arriveranno a rendersene veramente conto: sarà per loro solo colpa dei dadi se hanno perso la partita.

[Raistlin] Sì, tutto vero... ma la tua fredda analisi dimentica un particolare VITALE: sono proprio gli amati dadi a determinare l'epicità di alcuni momenti. Tirare giù una Scolopendra Gigante con una martellata epocale sul finale di uno scenario, con tutti gli eroi feriti ed ammaccati non ha prezzo! E che dire di una Catena di Fulmini al momento giusto che ripulisce la mappa...? Ok, riesce una volta su 10... però quando prende, prende! Ma torniamo ad esaminare altre finenze.

Per esempio, ogni carta arma o armatura riporta un piccolo topolino stilizzato nell'angolo in basso a destra che indica quali parti del suo corpicino saranno occupate dall'oggetto in questione. Avremo quindi la testolina illuminata se è un elmo, oppure una o entrambe le zampette a seconda del tipo di arma. Semplice, immediato e d'effetto. E carinissimo.

Alcune altre simpatiche trovate riguardano la mappa di gioco. Essa è composta da diversi grossi tasselloni predisposti dallo scenario, ognuno dei quali è suddiviso dalle classiche caselle percorribili dai personaggi. Beh, a dire il vero proprio classiche non sono poichè non si tratta dei soliti freddi quadretti o squadrati esagoni, bensì ricalcano realisticamente le tipologie di pavimentazione del luogo del momento: si va dalle grosse pietre delle fognature alle piastrelle tipiche degli interni di un castello, passando per sezioni di tubature.

Tali caselle talvolta sono disconnesse o di conformazione tutt'altro che lineare, separate da interstizi più o meno larghi; come fare quindi per capire se il nostro personaggio avrà accesso alla casella teoricamente adiacente a quella in cui si trova? Semplice, si controlla il balzo! In pratica si pone la basetta della miniatura che tenta il movimento fra le due caselle e se si ottiene un 'ponte', allora il personaggio ce la fa. In caso contrario la distanza è troppo elevata per il suo allungo e dovrà muoversi in modo differente.

Un'altra chicca è rappresentata invece dalle due facce dei tasselli stessi della mappa che consentiranno di muoversi su due livelli di gioco. Ce ne parli tu Linx?

[Linx] Per farla semplice senza passare per tecnicismi possiamo dire che le avventure sono ambientate in un castello comprendente tutte le tipiche stanze (la stanza da letto del re, quella della regina, la sala da pranzo, la cucina, le prigioni, la camera dell'alchimista) e da tutti i passaggi sotterranei costruiti sotto alle stesse stanze, siano esse gallerie scavate a misura di topo o l'impianto fognario del castello con il canale di scolo o tubi vari. Negli scenari noi ci ritroveremo talvolta a decidere se percorrere la strada in superficie o nel sottosuolo, utilizzando determinate caselle che permettono di voltare le tessere per passare dalle stanze del castello

alle fognature. Queste caselle rappresentano scale a misura di topo, tombini da scalare con amo e filo oppure in cui gettarsi e passaggi fra le tubature da aprire con l'aiuto del fabbro Nez. Tutto molto realistico e condito da mobili che è possibile scalare, trappole per topi e corsi d'acqua corrente da attraversare. A tutta questa caratterizzazione gli scenari ne aggiungono altre collocando nelle varie stanze superiori degli abitanti tipici. Aspettatevi quindi di trovare la cuoca in cucina (che almeno la prima volta non reagirà bene alla vista di topi), il corvaccio in agguato nel cortile, il re malato sul suo letto e il gatto Brodie in agguato se vi attardate troppo in cucina o in sala da pranzo. Ognuno con delle proprie regole raccontate nello scenario, in genere dopo siparietti narrativi per allietare i giocatori e farli entrare nel giusto spirito.

Evoluzione

Il modo migliore per giocare Mice & Mystics è sicuramente quello di “vivere il romanzo” di cui siete protagonisti giocando uno scenario dietro l'altro (anche se le continue variazioni del numero di topini spesso non aiuta a farlo con le stesse persone) portando avanti i topi con le abilità sviluppate e gli oggetti trovati. Se giocate l'intera campagna inoltre spesso il gioco vi assegnerà oggetti come la torta di mele o la corona del re, se portate a termine determinate missioni secondarie, che potranno influire su cosa succederà entrando in una





determinata stanza durante uno scenario successivo, dandovi l'impressione (ma spesso solo quella) che abbiate un qualche tipo di controllo sulla trama del romanzo che state vivendo. Che invece avrà ovviamente un solo possibile finale (positivo), a meno che decidiate che quella partita persa sancisca la fine delle vostre speranze e rinunciate a ripetere lo scenario fallito.

Anche le possibilità di crescita degli eroi durante il gioco sono estremamente limitate, con un limite di un solo oggetto trasportabile da scenario a scenario e un modo non facile di far "passare di livello" i propri topi: accumulare e spendere ben sei fette di formaggio. A fronte della spesa di questa intera forma di oro giallo potrete selezionare una carta abilità fra quelle disponibili per la vostra classe, che potrete poi trasportarvi in tutte le avventure successive (oltre che fino alla fine dello scenario). Il limite di queste abilità sta nel fatto che richiedono in genere la spesa di fette di formaggio e che non è possibile usarne più di una a turno, impedendo combinazioni con effetti che non siano le abilità uniche dei topi stampate sulle loro schede.

[Raistlin] Eh sì, per finire abbiamo le abilità personali dei topini, acquisibili ad inizio partita o per passaggio di livello. Nonostante il loro aspetto, queste abilità rispecchiano invece la loro natura umana, tutt'altro che favolistiche quindi e in una perfetta simbiosi utile a rafforzare la parte fantasy-seriosa dell'ambientazione, facendo capire che, nei momenti seri, i topini fanno sul serio!

E' vero comunque, come scrive Linx, che la dotazione dei nostri eroici roditori non è mai molto vasta, anzi piuttosto limitata. Ma se da un lato è

innegabile come questo infici un poco la varietà, dall'altro ha il vantaggio di non permettere il 'power play' tipico di molti giochi del genere, dove con l'inglesismo intendo la possibilità da parte dei protagonisti di caricarsi con quantità enormi di oggetti in grado di potenziarli a dismisura rendendoli quasi invincibili. In Mice and Mystics questo non avviene, poiché ogni personaggio ha con sé poco più del minimo indispensabile e se la deve cavare con esso. Dal mio punto di vista è un gran pregio: trovare l'oggetto potente esalta molto di più se questo è veramente raro e non comune routine.

Un'ultima cosa molto simpatica sono gli 'Individual Achievement': si tratta di titoli unici che un topino può meritarsi a seguito di un comportamento particolarmente eroico. Per esempio abbiamo il 'Roachmaster' per colui che riuscirà a eliminare per primo 4 blatte in un singolo incontro, il 'Cheesemaster' per chi in un lancio d'attacco o difesa otterrà ben 3 simboli formaggio in un colpo solo e così via. Questi titoli sono cinque in tutto e ciascuno aggiunge un beneficio a chi li possiede.

[Linx] Questi titoli ovviamente sono più una cosa che ti capita che qualcosa da ricercare. In tutte le partite che ho fatto infatti, se mai sono stato nella condizione di acquisirne uno, non me ne sono mai accorto. Non sono regole che si memorizzano facilmente, essendo poco utili e inutili ai fini della pianificazione. Si sente la mancanza di un'intelligenza artificiale che monitori i tuoi lanci di dado e ti appioppi la patacca di turno. Comunque concordo con la definizione di "simpatica trovata".

Concludendo

In effetti il punto forte del gioco è proprio di essere stato riempito di "simpatiche trovate". Il

motivo per sceglierlo al posto di altri titoli sta proprio nel potersi gustare tutte queste particolarità, che vengono gestite in modo brillante dal gioco. Di contorno ci trovate un sistema di gioco semplice ma solido che può rivaleggiare con la concorrenza. Un titolo da giocare in famiglia o con un gruppo di gioco che si ritrova con costanza per poter impostare l'intera campagna di gioco senza trovarvi a rigiocare continuamente il primo scenario per non far perdere ai nuovi giocatori... l'inizio del romanzo, senza il quale suona tutto un po' strano, non potendo far la conoscenza dei personaggi e degli eventi nel giusto ordine. Se avete un gruppo di gioco abituato a Descent... credo sarà difficile che troverete il tempo di giocarlo abbastanza; anche se sarà un ottimo titolo da collezione da mostrare agli amici.

[Raistlin] Concordo bene o male con Linx su tutta la linea. Il gioco mi è piaciuto moltissimo, soprattutto per la storia e la grande quantità di flavor curato presente, ma anche per le meccaniche riuscite e ben adattate al contesto favolistico. Tanti i tocchi di classe... e poi è un cooperativo!

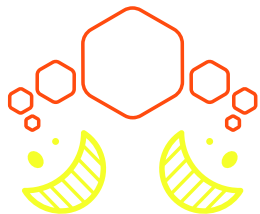
Se proprio dovessi trovare qualche difettuccio, ribadirei il fatto che un briciolo di varietà in più fra gli oggetti disponibili per i topini e un numero più cospicuo di tipi di nemici sarebbero stati molto ben apprezzati; nella stragrande maggioranza delle situazioni si combatte infatti contro ratti e blatte e può divenire ripetitivo come schema. Infine il fatto che l'ordine di gioco degli scenari sia molto dipendente dalla storia portante per alcuni potrà apparire come un difetto; per assurdo, di solito reputo un difetto il contrario (vedere per esempio Zombicide, fra queste pagine). Posso comunque comprendere la critica.

In ogni caso, a parer mio, nessuno di questi nei riesce ad oscurare la bellezza di un gioco ben riuscito, ricco e che si è rivelato un po' a sorpresa una vera boccata d'aria per gli amanti - come me - dei giochi carichi d'ambientazione.

RAISTLIN

LINX





Gears of War: The Board Game

"Dannazione, sono grossi quasi quanto te, Cole!"



di Corey Konieczka
Edge Entertainment, Fantasy
Flight Games, 2011
N. Giocatori: 1-4
Durata: 180 minuti

[Nand] Ci troviamo sul pianeta Sera, abitato da umani, in guerra tra loro (che strano fino a poco tempo fa, fino a quando (nel giorno detto dell'Emersione), un'altra razza (o una coalizione di diverse razze) chiamate Locuste emerse dal sottosuolo e attaccò contemporaneamente tutte le loro città, costringendoli sulla difensiva, facendoli ritirare in un altopiano protetto e scatenando su tutta la superficie una potente arma orbitale (il Martello dell'Alba) per tentare di fermare l'avanzata altrimenti inarrestabile delle Locuste, arma che ha devastato il mondo, lasciando rovine e sopravvissuti.

Questa è l'ambientazione del gioco per computer (e console) ma anche quella del gioco da tavolo. Personalmente ho scoperto per primo il gioco da tavolo, ma poi, interessato dal background, ho acquistato e giocato anche il primo capitolo del gioco per computer (in effetti è anche l'unico realizzato per questa piattaforma, mentre per le console ne hanno prodotto vari capitoli) e ho trovato numerosi punti di contatto fra i due. Fra parentesi, l'autore (il solito "noto" Corey Konieczka) è un fan dichiarato del videogioco, e si è basato sul primo e il secondo capitolo per questa trasposizione (Gears of War 3 non era ancora uscito). Tu Raistlin, da quale dei due sei partito? Dal gioco "analogico" o da quello "digitale"?

smesso (anche se resto un grande retro-gamer), quindi in realtà non conoscevo minimamente Gears of War; al tempo in cui uscì mi fidai di quanto lessi in giro, nonchè - soprattutto - del termine 'COOPERATIVO' che ultimamente pesa molto sui miei acquisti in campo ludico. Inizialmente devo ammettere che il gioco non mi convinse granchè, proprio per via dell'aspetto grafico, prelevato direttamente dalla versione digitale in quella grafica tridimensionale veramente terribile per me. Tuttavia tema e meccaniche sembravano interessanti - anche se la storia è a zero originalità.

Aperta la confezione mi sono trovato di fronte alla seconda delusione, dopo l'artwork: la quantità dei componenti. Pochi! E pensare che la scatola è anche nella versione grossa delle classiche Fantasy Flight... sarà che ho ancora in mente quelle belle scatole straripanti di qualche anno fa. Eh vabbè. C'è da dire però che tutto ciò che è presente è ben fatto: miniature molto definite, dadi scavati con simboli speciali, grafica e layout curati. Ma veniamo al gioco.

Si tratta di un cooperativo 'puro' in pieno stile americano, genere che fortunatamente sta prendendo sempre più piede ultimamente. I giocatori vestono i panni di agenti del COG (una sorta di Coalizione Governativa) che tentano di fermare l'orda delle Locuste (nome

[Raistlin] Purtroppo con i videogiochi ho

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





alieno tra i più stupidi mai sentiti.. ma tant'è). La preparazione prevede la scelta da parte di ciascuno dei partecipanti di uno dei quattro personaggi presenti, ognuno con abilità proprie, una dotazione 'standard' di armi ed oggetti ed una mano di 6 carte 'Ordine'. Viene poi selezionato uno scenario fra i sette a disposizione ed il gioco ha inizio su un tabellone modulare che si arricchisce di nuovi tasselli mano a mano che l'esplorazione della squadra prosegue.

Nel suo turno, il giocatore ha la possibilità - anzi l'obbligo - di giocare una carta Ordine dalla propria mano: queste carte rappresentano il fulcro del gioco e permettono una serie di effetti differenti, dal movimento al fuoco, oppure azioni evasive o di supporto anche per i compagni di squadra. Inoltre ogni carta ha un secondo effetto attivabile fuori turno tramite scarto della stessa.

La peculiarità della mano di carte è che essa non solo costituisce l'insieme delle scelte tattico/stragiche a disposizione dei personaggi, ma ne è anche l'indicatore di salute: ogni ferita subita da un personaggio obbligherà lo scarto di una carta da parte del suo controllore.

Questa semplice ma efficace meccanica inficerà pesantemente le scelte dei giocatori, poiché più questi utilizzeranno carte, maggiori saranno i pericoli di sopravvivenza. C'è da dire che nessun personaggio può effettivamente morire durante una partita: se ridotti a zero punti vita, si entrerà in una sorta di stato 'moribondo' in cui la miniatura viene coricata sul tabellone ad indicare che durante il turno

potrà solo strisciare, muovendosi di una sola casella senza poter fare altro (nemmeno pescare). Solo i compagni di squadra potranno a questo punto - e al costo di tempo e carte - aiutare i moribondi, permettendo loro di rialzarsi e quindi di beneficiare della pesca ad inizio turno, cosa che farà risalire i loro punti vita e li rimetterà, piano piano, nuovamente in sesto.

Questo permette alcuni benefici, fra cui appunto l'aumento delle capacità difensive.

Ed eccoci alle Locuste. Al termine del turno di ciascun giocatore, questi pescherà una carta dal mazzo 'IA' che determinerà il movimento degli alieni; costoro sono gestiti da un sistema di Intelligenza Artificiale

In questo gioco non ho trovato un meccanismo che mi abbia fatto esclamare "apperò!", ma ho trovato l'amalgama risultante molto coerente, coinvolgente e pure divertente

Per quel che concerne il combattimento, tutti gli attacchi sono eseguiti mediante il lancio di dadi speciali d'attacco il cui numero varia a seconda delle armi in dotazione. L'artiglieria passa dalle pistole ai fucili pesanti, alle granate fino ad una micidiale (ed immane, dai tempi di Doom) motosega. La maggior parte delle armi utilizza munizioni (limitate) ed è dotata di un sistema a doppia potenza di fuoco: spendendo una munizione si otterranno più dadi d'attacco. E' presente anche la possibilità di 'tiro critico' che attiverà un'abilità speciale dell'arma usata. La difesa è risolta anch'essa tramite il lancio di dadi speciali di difesa, fissato da un valore (molto basso) riportato sulla scheda dei personaggi ma incrementabile dall'impiego di carte scartate dalla mano o dalla 'copertura'. E proprio quest'ultima è una parte importante della meccanica di gioco: ogni sezione della mappa prevede sottocaselle in cui è possibile mandare in copertura i personaggi.

funzionale e discretamente ben realizzato che prevede relativo movimento e successivo attacco da parte di una o più unità nemiche. Una serie di icone regola alcune sotto-abilità a disposizione delle creature, quali immunità ad alcuni tipi di armi, la capacità di entrare in copertura, oltre alle caratteristiche fisiche e i valori di attacco/difesa.

[Nand] La scelta di quella scatola è un po' curiosa: senza l'inserito, tutto poteva stare comodamente in una scatola ad altezza normale. Temo che abbiano puntato all'effetto "grande scatola = grande gioco", senza una reale necessità. Anche perché (a differenza di Mansions of Madness, che ha la stessa scatola) di espansioni non se ne sono ancora viste (solo un mazzetto di carte Print on Demand).

Venendo alle regole, senza dubbio i meccanismi sono la parte migliore del gioco (che, fra parentesi, avevo snobbato all'uscita, per poi procurarmelo dopo aver trovato solo recensioni positive); mi vengono in mente alcuni punti di contatto con il videogame (quest'ultimo, incredibilmente, potrebbe essere stato la fonte diretta di molti degli elementi positivi di questo gioco):

- il videogame è nato per il multiplayer, e anche nella partita in singolo si è sempre affiancati da almeno un compagno (il gruppo standard è composto dai quattro presenti nel boardgame), che può andare a terra, e che si può rialzare se lo si aiuta; oltre a questo, la cooperazione è simulata anche da una carta che può essere giocata fuori dal proprio turno per seguire nel movimento un





compagno, in questo modo si può sfruttare una carta buona (come un movimento da quattro o cinque zone) per spostare rapidamente tutto il gruppo di COG,

- come in tutti gli sparattutto le munizioni sono importanti, e il boardgame gestisce perfettamente il “problema” senza dover tenere traccia di ogni singolo colpo, con una soluzione differente da quella di Doom, ma ancora migliore, dato che in quel caso l'esaurimento delle munizioni era dato da un risultato del dado, invece qui viene “deciso” dal giocatore per aumentare la sua potenza di fuoco,

- in un videogioco dove quasi tutti gli avversari sparano (e hanno delle armi molto potenti) le coperture sono essenziali, il gioco le gestisce in modo molto semplice, senza dover fare complesse valutazioni tra linee di visuale e posizionamenti (molte delle zone hanno una sola posizione coperta),

- nel videogioco basta aspettare per recuperare punti vita (se non si muore nel frattempo per un assalto nemico), e anche nel boardgame, ad ogni turno si pescano due carte, recuperando in pratica punti vita.

In realtà in questo gioco non ho trovato un meccanismo che mi abbia fatto esclamare “apperò!”, ma ho trovato l'amalgama risultante molto coerente, coinvolgente e pure divertente. Le carte

utilizzate come punti vita, si sono già viste (come estremo, anche la mano di carte de “Il Signore degli Anelli” può essere vista in quest'ottica); di tattiche di combattimento ce ne sono una vagonata, ed è curioso che si sia scelto un cooperativo, dato che le Locuste sarebbero abbastanza intelligenti da poter essere mosse da un giocatore senza possibilità che si annoi (non sono zombie o altri avversari che possono essere regolati da mosse automatiche). Questo ha risolto il problema del bilanciamento: un cooperativo non deve essere bilanciato, basta farlo difficile, e non si sbaglia; in realtà l'autore ha confessato che, inizialmente, le Locuste erano gestite da un giocatore in carne e ossa, ma questo meccanismo non riproduceva il feeling del gioco da tavolo, per cui è stato presto abbandonato a favore di un cooperativo puro.

Raistlin, per quanto ti riguarda, c'è stato un meccanismo che ti ha particolarmente colpito?

[Raistlin] Mah, proprio come hai scritto tu in generale non ho trovato una gran originalità nelle meccaniche, ma nell'insieme funzionano e rendono bene l'idea di quanto accade. Se per giunta asserisci che esse rispecchino il videogioco da cui il tutto è tratto, allora direi che è anche stato fatto un

buon lavoro di trasposizione. Del resto io non sono un gran ricercatore dell'originalità a tutti i costi: se c'è, meglio indubbiamente, ma se un gioco è curato in quello che ha da offrire, di solito a me sta bene. E questo Gears of War direi che rientra appieno in questa categoria.

Per quanto concerne la difficoltà, concordo con te, il gioco è spesso arduo. Mi è capitato tuttavia di superare alcuni scenari con discreta facilità, ma nella mia esperienza non è la norma; di certo molto dipende dalla pesca delle carte Ordine e - soprattutto - dalla sequenza delle carte IA rivelate che, nelle giuste combinazioni, possono brutalmente devastare il nostro party di agenti COG.

In sostanza, il mio personale giudizio sul gioco è più che positivo: il tema è inflazionato ma sempre divertente, è un cooperativo (per giunta all'americana), ci sono i dadi ma senza esagerato fattore fortuna, si combatte, i componenti sono ottimi, 7 scenari sono sufficienti per un bel po' di partite e la difficoltà generale per me è un valore aggiunto.

Fra le note negative pongo l'artwork, che è quello che è (anche se va comunque a gusti) ed i componenti che non sono molti, il



Linx

Quando ho comprato questo titolo cercavo un gioco dove poter interpretare marines alla "Alien scontro finale". Sentire il peso della carenza di munizioni e dell'inferiorità schiacciante che solo una perfetta organizzazione del gruppo può supplire, combattendo sempre sul filo del rasoio consapevoli che basta un imprevisto o una crepa nell'impianto difensivo per provocare una catastrofe quasi irrimediabile. Ed è esattamente quello che ho trovato qua, riprodotto con poche regole pulite: pochi spazi giganteschi in cui muovere miniature e linee di tiro applicate in modo facile ed intuitivo. Io trovo, a differenza dei recensori, anche un certo spunto di novità nel fatto che ogni turno di azione è comandato dalle carte che ci capitano, molto varie, piuttosto che coi classici punti movimento che sempre vengono richiamati in giochi di questo tipo.

Benché nel gioco si debba quasi solo muovere e sparare io non ravviso in ciò alcun genere di ripetitività perché all'interno di queste azioni base ci sono una varietà di possibilità tattiche e strategiche da valutare, in genere.

Gli unici difetti su cui punto il dito in questo gioco sono l'eccessiva similitudine fra le miniature dei COG che porta spesso a confonderli e l'inserimento delle armi alternative a quelle base che avrei voluto con più frequenza: non devo fare 15 partite per potermi finalmente trovare per le mani un lanciafiamme! E' poi ovvio che se non avete voglia di ritrovarvi in una delle situazioni sopra descritte non dovete andarvi a cercare questo gioco solo perché vi dico che è bello.

che pesa soprattutto in funzione delle carte in dotazione: qualche agente COG in più fra cui scegliere e una maggior varietà fra le carte dei vari mazzi avrebbe giovato, soprattutto per quelle Ordine direi. Una cosa ulteriore che mi ha fatto storcere il naso è il riciclo delle miniature per l'utilizzo di più tipologie di alieni; apprezzo il fatto che abbiano tentato di creare varietà in questo modo, però sono sempre molto (alla vecchia maniera) legato alla presenza della miniatura

giusta nel contesto giusto e con la sua carta/scheda di riferimento giusta.

[Nand] Eh, e mancano le Locuste enormi (Brumak o Corpser), una miniatura delle dimensioni dei Cyberdemoni di Doom avrebbe fatto una discreta figura... in realtà l'autore ci aveva pensato, ma una mostruosità del genere avrebbe richiesto una lievitazione delle regole e del prezzo (che già non è una piuma). Chissà, magari prima della scadenza della licenza ci potrebbero pensare (a breve ci sarà una ristampa del gioco base, per cui l'interesse è ancora vivo).

Ma cosa dicono i detrattori di questo gioco? Vediamo la coda dei commenti su BGG: a parte le critiche (a mio vedere) immeritate, come il fatto che l'IA è appena accennata o non si sente la cooperazione, i commenti negativi sono soprattutto sulla difficoltà delle missioni, e sulla aleatorietà dei dadi. Effettivamente quando basi tutta la partita su una singola granata per sigillare un Emergence Hole, può capitare di maledire i dadi, ma è sufficiente portarsi dietro un'altra granata (o altre due o tre). Riguardo alla difficoltà, c'è un aspetto che vale la pena di evidenziare, e che accomuna molti cooperativi: l'esperienza ha un notevole peso, e quindi l'ideale è giocarci sempre con lo stesso gruppo, in caso contrario, chi ha alle spalle più partite finirà inevitabilmente per condizionare le mosse di tutti, è come vedere un film avendo a fianco qualcuno che ti anticipa le battute...

Infine, in molti (fra i detrattori, che sul numero complessivo sono in realtà pochi) hanno sottolineato la banalità delle missioni (spara, muovi, spara, muovi, etc): a parte che già nella seconda missione c'è un avversario (il Berserker) che ha un comportamento completamente differente dagli altri avversari, e questo senza utilizzare regole particolari, soltanto seguendo le istruzioni sulle sue carte; una tipologia differente di missioni sarebbe stata probabilmente "fuori posto" in questa ambientazione e magari l'autore si era già sbizzarrito in questo senso in "Le Case della Follia" e non voleva ripetersi.

Una nota sulla nostra valutazione finale: sembrerebbe quasi il gioco "perfetto" (e notate



che lo abbiamo valutato senza tenere conto della veste grafica o dell'indipendenza dalla lingua), ma va visto tutto nell'ambito della tipologia del gioco, personalmente, se ho voglia di giocare ad un cooperativo, non mi tiro mai indietro a vestire i panni del COG (hum, detto così non suona molto bene), e tu Raistlin?

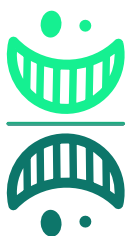
[Raistlin] No beh, non siamo di fronte al gioco perfetto, anche e proprio per quanto scritto in precedenza. Diciamo che Gears of War scorre, è piacevole, scala anche benino... insomma, quando si vuole dare sfogo al mazzuolamento di alieni a colpi di fucilate, aprirli in due con una motosega a piena potenza, detonare loro e le loro tane a suon di granate, il tutto - chiaramente - all'urlo di un bel "VENGONO FUORI DALLE F*****E PARETI!!!" e facendo il verso alle armi utilizzate in modo onomatopeico, beh, Gears of War è il gioco da portare sul tavolo. E questo sì che è fare i COG.

NAND

RAISTLIN

LINX





Pandemia

L'Isola Proibita

Scontro fra un gioco che ha rivoluzionato il mondo dei cooperativi e la sua versione "semplificata". Due prodotti simili per due pubblici teoricamente diversi.



di Matt Leacock
Asterion Press, Pegasus Spiele,
Stratelibri, White Goblin Games, Z-
Man Games, 2008
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Febbraio 2008: si affaccia sul panorama ludico un nuovo gioco cooperativo che sarà destinato a "rivoluzionare" la categoria, la cui produzione fino a quel momento era stata quasi asfittica: unici titoli da ricordare sono "Il Signore degli Anelli" di Reiner Knizia del 2000 (titolo che ha dato vita al genere così come lo conosciamo adesso) e "Shadows over Camelot" di Bruno Catala e Serge Laget, del 2005 che, con l'introduzione del traditore, riporta il gioco dall'assetto puramente cooperativo all'uno contro tutti, categoria sicuramente più diffusa in quel periodo.



di Matt Leacock
Cocktail Games, Gamewright,
Schmidt Spiele, Uplay.it Edizioni,
White Goblin Games, 2010
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Pandemia (di cui abbiamo già diffusamente parlato nel numero 6 di ILSA, l'altro volume dedicato ai giochi cooperativi) presenta alcune caratteristiche che lo rendono il nuovo punto di riferimento della categoria: durata breve, determinismo nell'esito delle azioni dei giocatori (ovvero la componente aleatoria riguarda solo le "scelte" del gioco, ma non la realizzazione e l'intensità delle azioni dei giocatori), una elevata configurabilità nel livello di difficoltà, una sorta di rudimentale "intelligenza" (o comunque una stolidità cattiveria) del gioco.

Due anni dopo Leacock torna sul luogo del delitto con L'Isola Proibita (LIP), in cui rielabora le meccaniche base del suo precedente successo, semplificandole al massimo e modificandone opportunamente l'ambientazione.

FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





Il tema

Pandemia si presenta con un tema affascinante, ma di non facilissima spendibilità al di fuori del mondo "geek": il lavoro di equipe di una squadra di specialisti che combatte contro la diffusione epidemica di quattro malattie mortali. Sicuramente attraente per un pubblico dedicato, appassionato magari di ambientazioni apocalittiche; probabilmente poco rivendibile in famiglia o con giocatori occasionali. Di contro, LIP cala i giocatori in una squadra di esploratori/avventurosi archeologi che devono recuperare 4 preziosi artefatti celati nei meandri di un'isola che si sta (neanche troppo) lentamente inabissando.

I materiali

Di Pandemia esistono due edizioni: una prima versione (edita fra gli altri da Z-Man, Pegasus, Stratelibri) e una recente riedizione completamente rielaborata dal punto di vista grafico (edita da Z-Man, Homoludicus, Asterion Press) che prevede anche due ruoli aggiuntivi. La qualità dei materiali (un tabellone, due mazzi di carte, cubetti e segnalini di legno per la prima edizione - cubetti di plastica e segnalini di legno per la seconda) è buona: la principale differenza risiede nell'impostazione grafica, più cupa nella prima edizione, più "digitale" nella seconda.

Senza dubbio più appariscenti i materiali di LIP. A cominciare dalla scatola, di latta, il

cui coperchio ha parti in rilievo, passando per tessere, riccamente illustrate, fino ad arrivare alle 4 miniature rappresentanti i 4 artefatti da recuperare. La maggior parte delle carte non contiene nessun testo, ed è occupata completamente da una illustrazione. Tutto eccellente, con un piccolo neo rappresentato dall'indicatore di livello delle acque, funzionale ma non elegantissimo.

Le meccaniche

In maniera assolutamente poco sorprendente, i due titoli hanno molti punti di contatto per quanto riguarda le meccaniche.

Innanzitutto, entrambi i giochi hanno due mazzi di carte, quello dei giocatori e quello del gioco (mazzo Contaminazione in Pandemia e mazzo Allagamento in LIP). Si tratta di una struttura classica, introdotta ne "Il Signore degli Anelli" e ripresa in "Shadows over Camelot".

In entrambi i giochi il team progredisce raccogliendo nelle mani di un solo giocatore appositi set di carte. Anche la struttura del turno è la stessa: dapprima il giocatore esegue un prefissato numero di azioni (4 in Pandemia, 3 in LIP) scelte fra un insieme di





azioni disponibili (classificabili in azioni di movimento, di trasferimento di conoscenza, di reazione al gioco e di avanzamento verso l'obiettivo). Finito il turno, il giocatore pesca due carte dal mazzo dei giocatori, quindi tocca al gioco ad agire: viene scoperto un numero di carte "luogo" dal mazzo del gioco, e ciascuno di questi posti subisce il suo attacco (sotto forma di cubi malattia in Pandemia, come sprofondamento - e possibile sparizione negli abissi, nel caso di LIP).

Il sistema di "intelligenza" del gioco è il medesimo in entrambi i titoli, ed è forse l'invenzione più interessante introdotta dall'autore. Mescolate alle carte del mazzo giocatore ci sono delle carte che fungono da "orologio" (carte "Epidemia" e "Innalzamento delle Acque", rispettivamente) e che sostanzialmente modificano l'intensità dell'azione del gioco (ovvero il numero di carte che il gioco scopre alla fine di ogni turno) e, più importante, rimescolano le carte già giocate, ponendole sulla cima del mazzo. Tematicamente la meccanica è adatta (le malattie si diffondono maggiormente dove sono già presenti, oppure zone già allagate sono le prime a inabissarsi) e rende efficace, nonché parzialmente prevedibile la strategia di attacco del gioco, dando al gruppo di giocatori qualche informazione in più su dove urge intervenire, invece della pura aleatorietà degli altri metodi utilizzati solitamente nei giochi cooperativi.

Le somiglianze

Le somiglianze vanno oltre alla pura componente meccanica: in entrambi i giochi sono 4 gli obiettivi da raggiungere. Entrambi attribuiscono a ciascun giocatore una abilità speciale. Quelle di LIP sono prevalentemente azioni che modificano il movimento (4 su 6), le altre riguardano la capacità di reagire al gioco e quella di trasferire conoscenza. In Pandemia sono leggermente più variegate, proprio per la struttura più articolata del regolamento. Entrambi i mazzi dei giocatori contengono delle carte Azione Speciale, che possono essere usate in qualsiasi momento. LIP ne ha solo due tipi (e uno di questi è necessario per concludere con successo il gioco), Pandemia ha una singola copia di 5 Eventi differenti. Sia Pandemia che LIP sono configurabili nel livello di difficoltà: il primo gioco aumentando il numero di carte Epidemia presenti del mazzo, il secondo scegliendo un livello di inondazione iniziale più alto.

Le differenze

La differenza sostanziale fra i due giochi sta nel tabellone: in Pandemia il gioco si svolge su un grafo prefissato, identico in ogni partita, che durante il gioco può subire piccole modificazioni con la costruzione di nuove stazioni di ricerca (che costituiscono un sottografo completamente connesso, permettendo quindi di realizzare "scorciatoie" fra diverse zone del mondo). Il grado di connessione di ciascun nodo è variabile da uno (Santiago del Cile) a sei (Istanbul, Hong Kong) per cui è anche variabile sia la facilità

di raggiungere una determinata città, sia la pericolosità in caso di sviluppo di focolai di infezione. In LIP la situazione è completamente differente: si parte da una condizione iniziale a reticolo, in cui tutti nodi (tranne quelli sui bordi) sono connessi ad esattamente 4 altri nodi. La posizione dei luoghi, però, è casuale, e quindi varia da partita a partita: iniziare con i propri personaggi dispersi ai quattro angoli dell'isola offre una sfida completamente diversa dal partire raggruppati; lo stesso vale per la disposizione dei luoghi dove possono essere recuperati gli artefatti. Inoltre, rispetto a Pandemia, il grafo cambia rapidamente durante il gioco: tutte le volte che una sezione di isola sprofonda il corrispondente nodo viene eliminato dal grafo (rendendo meno connesso ciò che rimane). Non solo, anche la corrispondente carta viene rimossa dal mazzo inondazione, rendendo di conseguenza più "densi" gli attacchi del gioco contro le tessere non ancora inabissate.





L'altra differenza sostanziale riguarda la vittoria dei giocatori: in *Pandemia* la partita termina istantaneamente con la vittoria se viene raggiunto il quarto obiettivo (ovvero trovata la cura per la quarta malattia), indipendentemente dalla situazione sul tabellone. In *LIP*, invece, una volta recuperati i 4 artefatti, i segnalini di tutti i giocatori devono tornare sulla tessera "Pista di Atterraggio", in modo da poter volare via usando una delle carte Azione Speciale "Decollo in Elicottero". Questo obbliga a mantenere attivo un percorso fino alla tessera dell'eliporto, e impone di programmare in modo efficace gli spostamenti sull'isola, reagendo tatticamente all'evoluzione dinamica del grafo.

Le altre differenze, in parte già elencate in precedenza, derivano invece dal processo di semplificazione che ha portato la creazione di *LIP*. Tutte le carte hanno una sola funzione in questo titolo, mentre possono essere utilizzate con scopi diversi (di spostamento, violando le connessioni del grafo) in *Pandemia*. Analogamente, in *Pandemia* la sconfitta per i giocatori può essere causata da diversi eventi: l'impossibilità di pescare le carte per fine del

mazzo giocatore, l'impossibilità di piazzare sul tabellone i cubi malattia richiesti, se scoppia l'ottavo focolaio. In *LIP* la sconfitta avviene sostanzialmente per l'innalzamento delle acque oltre il limite massimo, o per lo sprofondamento di una delle tessere necessarie a completare i propri obiettivi e fuggire con l'elicottero.

Espansioni

Per *LIP* non ci sono espansioni, a parte una cartolina che contiene disposizioni alternative per l'isola, solitamente caratterizzate da un grado di interconnessione minore (e quindi in linea di principio una maggiore difficoltà). Utilizzando un paio di dadi è possibile utilizzare tale cartolina come selettore casuale di scenari.

Per *Pandemia* invece l'offerta è più ricca. Dato l'enorme successo riscosso all'uscita, il gioco ha ricevuto un'espansione l'anno successivo alla sua uscita. Si tratta di *Pandemic: on the Brink*, di cui potete leggere una recensione su questo numero. Brevemente, essa consta di tre moduli che introducono differenziazioni nel comportamento delle malattie, malattie aggiuntive e la possibilità di includere un quinto giocatore, volendo anche col modello uno contro tutti (proprio come l'espansione "Sauron" per "Il Signore degli Anelli"). Nel 2013 è in uscita la seconda espansione (che non abbiamo avuto ancora la fortuna di provare), che introduce nuovi ruoli, nuovi eventi e, soprattutto, tre nuovi modi di giocare: in solitario, a squadre, e col laboratorio, che rende più complesso lo sviluppo della cura, svincolandolo dalla sola meccanica di raccolta di gruppi di carte dello stesso colore.

Peppe74

Obiettivamente *Pandemia* è uno dei migliori collaborativi "puri", a partire dal feeling con l'ambientazione e alcuni interessanti spunti strategici. Per i difetti soliti dei collaborativi il gioco fa poco o nulla.

Linx

Pandemia è uno di quei giochi che apprezzo ma non mi sognerei mai di proporre. Benché le meccaniche del gioco riescano a simulare molto bene il tema del gioco, sono troppo fredde e astratte per attrarmi. Ho gradito e apprezzato molto di più *L'isola Proibita* che ne è un'ottima rielaborazione per le famiglie, ma mi ha stufato dopo poche partite per la sua ripetitività. Trovo che sia proprio un gioco da regalare ad una famiglia di neofiti. Fai un'ottima figura, lo spieghi facilmente sul momento per evitare che lo lascino nell'armadio per mancanza di voglia di leggersi 4 pagine di regole e potrai trovarti a giocarlo sporadicamente quanto basta.

Quale scegliere?

Entrambi i giochi sono validi, e probabilmente differenti abbastanza da meritare entrambi il loro posto sugli scaffali di una ricca ludoteca. Indubbiamente *LIP* è il gioco più adatto per una platea familiare/occasionale. Il costo contenuto, la bella confezione e l'accessibilità ad una platea di non esperti lo rendono anche un ottimo regalo. I giocatori assidui, se interessati al tema, vedranno in *Pandemia* un osso più adatto ai loro denti. A tale proposito, procuratevi l'espansione "On the Brink" (di imminente stampa in italiano), che fornisce quella sfida in più che i giocatori accaniti cercano continuamente.

PANDEMIA

MDM

IAGO

LINX

PEPPE74



L'ISOLA PROIBITA

MDM

LINX





Pandemic: On the Brink

In vista dell'uscita della nuova espansione (Pandemic: In the Lab) analizziamo la prima espansione di quello che può essere considerato il prototipo del cooperativo aperto moderno.



di Matt Leacock, Thomas Lehmann
Asterion Press, Pegasus Spiele, Z-Man Games, 2009/2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

Pandemic: on the Brink è un'espansione composta da alcune carte aggiuntive utilizzabili nel gioco base (6 nuovi ruoli, 1 ruolo modificato, 8 carte evento, 1 carta Epidemia), da due varianti applicabili al gioco base per modificarne lo svolgimento (Epidemia Virulenta e Mutazione) e una terza variante che stravolge il gioco trasformandolo da cooperativo in uno contro tutti (il Bioterrorista). In aggiunta sono anche state inserite 6 capsule di Petri per contenere i cubi malattie e i materiali di gioco, oltre ai pedoni del colore dei nuovi ruoli e all'indicatore della malattia mutante (viola).

Nuovi ruoli

Containment Specialist: se entra in una città con almeno 2 cubi di un colore ne rimuove uno gratis;

Generalist: ha 5 azioni da spendere in ogni turno;

Troubleshooter: all'inizio del turno può guardare un numero di carte dalla cima del Mazzo Infezione pari all'attuale livello d'infezione; quando effettua un Volo Diretto rivela la carta necessaria ma non la scarta;

Epidemiologist: una volta per turno può usare un'azione per prendere da un altro giocatore nella stessa città una carta diversa da quella della città stessa;

Field Operative: può spendere un'azione a turno per muovere un cubo dalla città in cui si

trova alla sua carta e può curare una malattia usando 3 carte e 3 cubi presenti sulla sua carta;

Archivist: ha una mano di 8 carte e può spendere un'azione a turno per pescare la carta della città in cui si trova dal mazzo degli scarti.

Come nel gioco base, più che i singoli ruoli, sono le combinazioni di ruoli a poter essere estremamente efficienti; l'unico evidentemente paragonabile ai ruoli operativi del gioco base (Medic e Scientist) è il Containment Specialist che risulta molto efficace nel ridurre il numero di Focolai, ma diventa pressoché inutile sulle malattie già curate; tutti gli altri non sono particolarmente appariscenti ma possono risultare estremamente interessanti in combinazione con altri ruoli.

Il ruolo modificato, l'Operation Expert, rende più appetibile un ruolo che nel gioco base era veramente scadente offrendogli la possibilità, oltre che di costruire Laboratori, anche di usarli per effettuare un Volo Diretto partendo da un Laboratorio, scartando una carta qualunque e non quella della città di destinazione.

Nuove carte evento

Borrowed Time: permette ad un giocatore di effettuare un turno con 6 azioni;

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Commercial Travel Ban: Riduce a 1 il livello di infezione per un turno intero (di tutti i giocatori);

Mobile Hospital: Permette a un giocatore di rimuovere 1 cubo da ogni città che attraversa per 1 turno;

New Assignment: Permette a tutti i giocatori di cambiare ruolo durante la partita;

Rapid Vaccine Deployment: Rimuove dalla mappa 5 cubi di una malattia appena curata;

Re-Examined Research: Permette di ripescare una carta dal mazzo degli scarti;

Remote Treatment: Permette di rimuovere 2 cubi di qualunque malattia da qualunque città;

Special Orders: Permette di muovere un altro giocatore (ruolo) durante il proprio turno.



Mutation challenge

Aggiunge 2 carte mutazione al Mazzo Infezione e 3 Eventi Mutazione al Mazzo delle Azioni e introduce una quinta malattia (viola) che appare come effetto delle carte suddette.

questo lo rende interessante anche in presenza di un Bioterrorista non troppo elusivo ed esperto.

Amando i cooperativi puri (anche solo come giochi in solitario) non ho mai sentito la necessità di una versione competitiva del gioco, e non amando i cooperativi/competitivi che restano comunque affetti dall'Effetto Maschio Alfa, trovo quest'ultima variazione al gioco la meno interessante ma non escludo che possa aver presa su quanti invece apprezzano anche gli aspetti competitivi nei giochi cooperativi; di per sé non varia la difficoltà del gioco ma la rende molto dipendente dall'abilità del Bioterrorista nel rendere complicate le cose per gli altri giocatori.

Cercando di generalizzare il giudizio sulle componenti dell'espansione, si tratta di materiale utile e interessante ma sicuramente non fondamentale; il gioco funzionava ottimamente all'origine (entro i limiti dell'effetto Maschio Alfa e dell'interesse dei giocatori per i cooperativi) e continua a funzionare ottimamente dato che il motore del gioco (le carte che rientrano in cima al mazzo ad ogni epidemia), che per me è il gioiello di Pandemia, non è stato toccato; gli elementi dell'espansione aggiungono varietà senza stravolgerne le caratteristiche e questo è sicuramente positivo; resta da attendere cosa cambierà con la nuova espansione che invece si ripromette di alterare pesantemente la modalità di cura delle malattie.

Gli elementi aggiuntivi contenuti in Pandemic: On the Brink aumentano la varietà del gioco senza stravolgerne le caratteristiche

Tutte molto utili e interessanti, rendono in generale più vario il gioco e permettono combinazioni valide anche con le carte evento del gioco base; viene anche inserita una nuova regola che suggerisce di inserire nel mazzo 2 carte evento per ogni giocatore (ruolo).

La settima carta Epidemia! Rende il gioco pressoché impraticabile ma può essere una fonte di sfida aggiuntiva per chi lo dovesse trovare troppo facile anche con le 6 carte già presenti nel gioco base.

Virulent strain

Sostituisce le carte Epidemia! originali (quelle verdi) con un nuovo set di carte che aggiungono effetti secondari (permanenti o istantanei) e rendono più complicato il gioco; quando la prima carta Virulent Strain appare, la malattia col maggior numero di cubi in gioco diventa la protagonista della partita e tutti gli effetti della carte verranno applicati ad essa; si tratta di un'interessante variazione per complicare le cose senza dover ricorrere alla settima carta Epidemia!, apprezzabile perché rende un po' più varia l'azione attraverso gli effetti addizionali; rende il gioco più difficile (come avesse almeno una carta Epidemia! in più).

La malattia si espande come le altre (oltre che per effetto degli Eventi Mutazione) e può essere curata con 5 carte qualsiasi purché una delle città utilizzate contenga un cubo viola; per vincere la partita è necessario curare tutte 5 le malattie oppure le 4 tradizionali e rimuovere tutti i cubi viola dalla mappa; anche i cubi viola possono essere causa di sconfitta nel caso dovessero finire (e sono solo 12); anche questa variante rende il gioco più interessante e meno prevedibile e merita di essere provata; rende il gioco un po' più difficile (tra mezza e una carta Epidemia! in più).

Bioterrorist

Trasforma il gioco da cooperativo in competitivo, trasformandolo in una sorta di clone di "Fury of Dracula", e ovviando (parzialmente) ai possibili problemi di "Effetto Maschio Alfa"; un giocatore prende il ruolo del Bioterrorista e cerca di spargere il più possibile la sua malattia, mentre gli altri giocatori (o l'altro) assumono i ruoli classici del gioco per cercare di fermarlo e curare le malattie; il gioco non si riduce alla caccia al terrorista che può, una volta preso, scappare e continuare nei propri piani criminali (ma perdendo azioni preziose per fare questo) e

IAGO

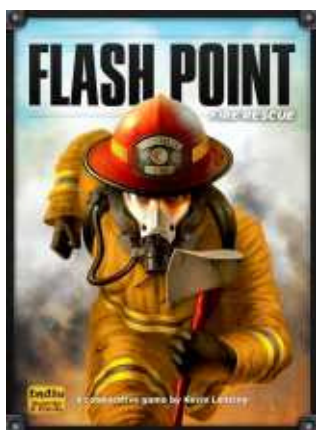
NAND





Flash Point: Fire Rescue

Amate quei film catastrofici dove un manipolo di eroici vigili del fuoco salva da un edificio divorato dalle fiamme inermi cittadini? Sì? E allora perché limitarsi a guardarli quando li potete impersonare?



di Kevin Lanzing
Heidelberger Spieleverlag, Indie
Boards and Cards, 2011
N. Giocatori: 1-6
Durata: 45 minuti

"Flash Point: Fire Rescue" colma a mio parere una lacuna importante fra i giochi cooperativi; riesce a simulare infatti il lavoro dei vigili del fuoco, che io trovo tanto affascinante per le meccaniche originali a cui va incontro, ma che è stato sempre piuttosto trascurato in qualsiasi categoria di giochi. E direi che lo fa in modo decisamente degno, puntando con la sua semplicità ad essere giocato anche dalle famiglie e con la possibilità di interpretare diversi ruoli ed accontentare il giocatore che ama il dettaglio.

Il gioco propone sui due lati del tabellone la piantina di due edifici ad unico piano circondato da strade su tutti e quattro i lati. La superficie dell'abitazione è divisa in quadretti da una griglia e ogni quadretto è identificato da una coppia di dadi (da 6 e 8 facce). L'edificio è inoltre arredato con tavoli, divani e sanitari in modo da rendere ogni stanza perfettamente riconoscibile per il suo utilizzo ma i nostri eroi in tuta argentata potranno ignorare completamente l'arredamento nei loro movimenti. Le uniche cose che influiscono sul gioco sono i muri e le porte, che ostacolano, finché integri, lo sviluppo dell'incendio. In fase di set-up questo viene creato tramite un procedimento che potrà variare a seconda del livello di mortalità che vorremo affrontare con i nostri amici. Giocando con le regole avanzate dovremmo posizionare nella casa anche

materiali esplosivi in posti a caso (tipo dentro la tazza del water) e piccoli segnalini fiamma che renderanno il gioco più difficile con una maggiore diffusione di fumo e fiamme.

Signore e Signori, il protagonista: il fuoco

Il fuoco, nel gioco e anche in alcune fasi della preparazione iniziale, viene comandato da lanci della coppia di dadi presenti nella confezione. Ad ogni lancio corrisponde una casella, dove verrà posto un segnalino rotondo "fumo" che di per se non dà alcuno svantaggio alle miniature dei giocatori. L'altro lato del



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





segnalino però rappresenta invece la presenza di "fuoco", che è il protagonista del gioco.

Un segnalino fumo diventa fuoco se un altro segnalino fumo dovrebbe essere messo nello stesso spazio o se si trova adiacente ad una casella con un segnalino fuoco, con effetti a catena potenzialmente devastanti. Ma c'è di peggio: se i dadi dicono che un nuovo segnalino fumo va depositato su una casella dove un incendio è già presente avremo un'esplosione. Dovremo cioè depositare un segnalino fuoco in ogni casella adiacente. O su quella oltre se anche lì c'è fuoco, formando delle vere e proprie onde di fuoco che proseguono finché non trovano sfogo in una casella libera. Oppure incontrano un impedimento come un muro o una porta. Nel caso sia una porta questa verrà immediatamente rimossa, mentre un muro accumulerà un danno. Ogni tratto di parete potrà reggere un solo danno. Già al secondo la parete sarà considerata assente, permettendo il transito delle ondate di fuoco e dei pompieri stessi. E' addirittura nelle possibilità dei pompieri farsi strada attraverso le pareti fatte di sputo delle tipiche case americane a forza di colpi d'accetta per crearsi una via di fuga più rapida o sicura.

Il gioco ha però una dotazione limitata di segnalini danno da porre sulle pareti. Se questi

dovessero finire, infatti, indicherebbero che i danni hanno superato i limiti strutturali della casa, provocandone il crollo.

Ecco ora entrano gli antagonisti: i pompieri

Come vigili del fuoco, però, il nostro compito nel gioco non è salvare la casa, ma la pelle della maggior parte degli occupanti, noi compresi, dal momento in cui vi entriamo per tentare un salvataggio.

Ognuno ha ben chiaro quello che può e vuole fare col suo pompiere e svolge il suo turno in modo decisamente rapido

Col sistema del doppio lancio di dado infatti durante il gioco saranno posizionati dei segnalini tondi con un punto di domanda a rappresentare la possibile presenza di un essere vivente (che può essere anche un gatto o un cane) in quel punto. Il modo più comune di scoprirlo è quello di mandare qualcuno sul posto. Questi abitanti sono infatti invariabilmente feriti e traumatizzati e i nostri eroi dovranno portarli faticosamente in spalla fino all'ambulanza.

Il sistema con cui ogni giocatore potrà spostare la propria miniatura di pompiere in

plastica rigida e colorata è semplice e classico. Ogni pompiere è dotato di un certo numero di punti azione (identico nel gioco base e molto vario se usiamo le specializzazioni del gioco avanzato) da usare per muoversi, aprire e chiudere porte, sfondare muri e, soprattutto, sedare il fuoco presente su una casella trasformandolo prima in fumo.

L'utilizzo delle regole avanzate amplia parecchio la varietà delle azioni disponibili.

Se utilizzate infatti donano ad ogni giocatore un pompiere specializzato con abilità diverse da gestire. Avremo così la possibilità di spostare gli altri pompieri utilizzando il capitano, di guarire gli scioccati abitanti della casa col medico, evitando di doverli portare fuori faticosamente in spalla, comandare l'autopompa spruzzando vaste aree della casa col getto potente ma alquanto impreciso del cannone, localizzare gli abitanti tramite un rilevatore, rimuovere in sicurezza oggetti potenzialmente esplosivi se raggiunti dal fuoco o semplicemente effettuare con più efficacia le azioni base come l'estinzione dei focolai e il movimento attraverso l'edificio in fiamme.

Se con i nostri pompieri riusciremo a salvare almeno 7 vittime (senza sostituirle con la nostra presenza in casa nel momento del crollo) avremo vinto la partita... se non avremo voglia di proseguire per salvare anche gli ultimi 3 abitanti per diventare dei veri eroi.

Il film: pregi e difetti

Le partite a Flash Point sono sempre veloci e divertenti. In genere ognuno ha ben chiaro quello che può e vuole fare col suo pompiere e svolge il suo turno in modo decisamente rapido senza aver bisogno di suggerimenti dagli altri giocatori, che comunque arriveranno soprattutto in caso di gioco avanzato:

"Non perdere tempo con quell'incendio gigantesco che arrivo col cannone!"

"Pensa a cercare le persone da guarire che al fuoco ci penso io!"





"Vai verso l'altra porta che sono fuori e ti sposto io l'ambulanza!"

Benché il tipico problema del giocatore alfa che dice a tutti cosa fare non sia in questo gioco risolto, non se ne sente il peso in quanto le azioni migliori da fare sono in genere sotto gli occhi di tutti e a consigliare ovvietà si rischia di essere guardato male.

azioni possano influire sul risultato finale: i lanci di dado che collocano i segnalini fumo possono essere inclementi posizionandoli frequentemente sopra caselle già invase dal fumo provocando incendi estesi che si espandono esponenzialmente fino all'inevitabile collasso della casa. Oppure, al contrario, possono depositarsi qua e là facendo molto fumo e niente arrosto,

casella della zona che state "annaffiando" cadrà il getto del vostro cannone.

Nel complesso però si respira l'aria della simulazione e, anche quando i meccanismi del gioco tenderanno a sbugiardare la verosimiglianza degli eventi, piazzando un nuovo punto di domanda esattamente dietro al divano dove avevate appena guardato nel turno prima o proprio lì, intonsa, dove fino alla mossa prima c'era il peggior focolaio della casa, sarà occasione di divertimento piuttosto che di irritazione. Flash Point: Fire Rescue è soprattutto un divertente modo di passare del tempo assieme. Perdere o vincere la sfida alle fiamme passa assolutamente in secondo piano.

Nelle sue regole non c'è niente di geniale e agli autori va dato solamente il pregio di aver permesso di fare tutte le azioni che un giocatore si aspetta di poter fare in modo semplice, senza doversi lambiccare il cervello con scelte che niente hanno a che fare col ruolo che ci si appresta ad impersonare.

Spesso passerete più tempo a lanciar dadi per posizionare segnalini incendio e ad applicarne le conseguenze che a muovere il vostro pezzo

Si riesce in modo semplice ad instaurare quella collaborazione di massima che è tipica di un gruppo di vigili del fuoco permettendo ai giocatori di immergersi nell'ambientazione e di godersi la partita senza doversi portar dietro troppi rimorsi per una mossa sbagliata che rovina la partita.

Anche perché una buona metà delle partite vengono vinte o perse dal gioco stesso senza grosse possibilità che le nostre

regalando, una volta spenti i 3 focolai iniziali, una passeggiata di salute per i nostri uomini.

In ogni caso voi giocherete una partita intensa e concentrata, perché non potrete sapere fino all'ultimo se invece i dadi non vi porranno davanti una partita dove le vostre scelte potrebbero fare la differenza.

Una cosa che potrebbe invece darvi fastidio è che spesso passerete più tempo a lanciar dadi per posizionare segnalini incendio e ad applicarne le conseguenze (lo farete dopo il turno di ogni giocatore) che a muovere il vostro pezzo. Nella peggiore delle ipotesi potreste pure autorelegarvi a manovrare l'autopompa, cioè a stare fermo e tirare dadi per vedere esattamente in quale

Liga

Un cooperativo molto interessante sia per l'ambientazione molto originale che per alcune sue dinamiche/meccaniche davvero interessanti, pur non essendo particolarmente originali o innovative.

LINX

LIGA

NAND





Room 25

Liberamente ispirato al film cult "The Cube", Room 25 vede i giocatori come protagonisti di un improbabile reality show impegnati a fuggire da un mortale labirinto.



di François Rouzé

Asterion Press, Matagot, Pegasus Spiele, 2013

N. Giocatori: 1-6

Durata: 25 minuti

Il labirinto è fatto da 25 tessere disposte in una griglia 5x5, ogni tessera rappresenta una differente stanza e può nascondere le trappole ed i tranelli più svariati. I giocatori muovono la miniatura del loro personaggio nel labirinto e partendo dalla stanza centrale devono individuare la stanza numero 25, che rappresenta la salvezza e la via di fuga.

Tra le tante modalità di gioco – ben cinque – quella che a mio parere è la più interessante è la "modalità sospetto", che è una sorta di cooperativo con traditore segreto. Ad inizio partita ai giocatori viene assegnato un ruolo segreto: alcuni saranno prigionieri e dovranno cooperare per cercare e raggiungere insieme la stanza di fuga entro il tempo massimo di 10 turni di gioco, gli altri saranno guardie che hanno il compito di

ostacolare i prigionieri nella loro opera e ci riescono eliminandone 2 o, semplicemente, mandandoli fuori tempo massimo.

La struttura del turno prevede una prima fase di programmazione azione: i giocatori dopo aver discusso tra di loro programmano sulla propria plancia di gioco 2 azioni da seguire; successivamente in ordine di gioco (ordine che varia ad ogni turno) si esegue prima la prima e poi la seconda azione programmata.

Quattro le azioni possibili:

- a) guardare una stanza adiacente coperta;
- b) spostarsi in una stanza adiacente, se la stanza è ancora coperta la si scopre rendendola visibile a tutti e, in ogni caso, si attivano gli effetti speciali della stanza;
- c) spingere un altro giocatore in una stanza



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





adiacente, anche in questo caso si attiva la stanza e può essere un'azione tanto benevola quanto malevola;

d) spostare le stanze, è l'azione che ricorda più di tutte The Cube, si possono far scivolare le stanze lungo una riga o una colonna, la stanza a capo della fila esce dalla griglia e viene riposizionata dall'altro lato; l'ultima azione è anche quella che serve ad espellere la stanza 25 se viene posizionata a capo della fila con tutti i prigionieri.

stanza vortice che riporta il giocatore nella stanza centrale di partenza – e sulla capacità dei prigionieri di coordinarsi e delle guardie di imboscarsi per uscire allo scoperto al momento opportuno. Trovo che il gioco dia il meglio di sé in 5, dato che in questo caso c'è sicuramente almeno una guardia e ce ne può essere anche una seconda: si crea così il classico clima da sospetto e paranoia, con i giusti giocatori al tavolo la tensione e la suspense è assicurata.

e riduce al minimo l'effetto "leader" rendendo il gioco piacevole anche a quelli come me che solitamente non impazziscono per i cooperativi.

Il gioco ha mancato, per un ritardo nella produzione, il palcoscenico di Essen 2012, occasione che gli avrebbe dato una sicura maggiore visibilità. È riuscito però a recuperare il terreno perduto, grazie anche alle localizzazioni in differenti lingue, comprendenti anche un'edizione italiana, e ad una buona qualità della componentistica che in un gioco di questa fascia ha sempre un ruolo non secondario. In particolare i personaggi sono rappresentati da delle belle miniature in plastica, il massimo lo si ottiene dipingendole e ne ho viste di bellissime. Comunque anche non dipinte fanno la loro figura e sono facilmente distinguibili sulla plancia di gioco. A volergli trovare un difetto qualcuno lamenta una mancanza di differenziazione di poteri tra i vari personaggi: poteva essere un'idea carina, ma alla fine quello che vuole essere Room 25 è un gioco semplice, senza troppe regole e immediato da apprendere. Per questo si rivela un prodotto ottimo per giocatori occasionali, ma giocabile più o meno da tutti.

Room 25 si rivela un eccellente filler: la durata contenuta rende meno problematica l'eliminazione del giocatore, il sistema di selezione delle azioni regola bene il gioco e riduce al minimo l'effetto "leader"

Le guardie possono anche rivelare la propria identità, rinunciando alla segretezza, ma guadagnando abilità come il cylone rivelato di Battlestar Galactica, e possono scegliere l'azione da svolgere al proprio turno di gioco, saltando la programmazione.

Il gioco si basa tutto sulle proprietà delle stanze - ce ne sono di tutti i tipi, dalla stanza mortale che uccide istantaneamente alla

Le altre modalità di gioco, per quanto a mio avviso meno interessanti, contribuiscono ad aumentare la longevità del gioco e vengono incontro ad esigenze particolari dei giocatori, vuoi per gusti o per numero di partecipanti (il sospetto si può giocare solo da 4 a 6). C'è un cooperativo puro per gli intransigenti della cooperazione ad ogni costo, due modalità competitive, una che prevede l'uno contro tutti e una che prevede un gioco a squadre con i giocatori che si sfidano a coppie, ed infine c'è anche un'interessante versione in solitario.

Room 25 si rivela un eccellente filler: la durata contenuta rende meno problematica l'eliminazione del giocatore, il sistema di selezione delle azioni regola bene il gioco

Liga

Uno dei pochi collaborativi che ha saputo entusiasmarci dai tempi di "Shadow over Camelot", grazie probabilmente alle diverse modalità di gioco che lo rendono adatto per molti gruppi e situazioni.

PEPPE74

NAND

LIGA

MDM



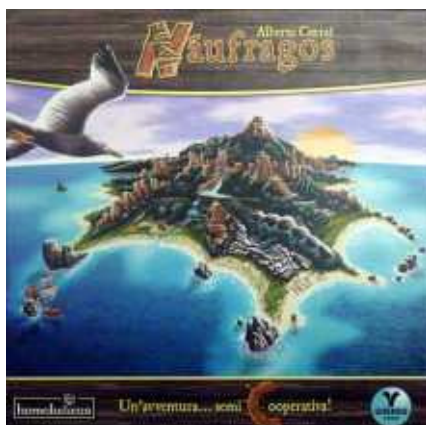


sotto la lente

di Fabio "fablo" Cambiaghi

Naufragos

Tutti insieme contro il gioco, ma anche tutti contro tutti. Le nuove frontiere del gioco cooperativo reintroducono la competizione fra i giocatori.



di Alberto Corral
Ghenos Games, HomoLudicus,
Lookout Games, 2013
N. Giocatori: 1-4
Durata: 120 minuti

Jugar X Jugar è una fiera di giochi da tavolo che si svolge ogni anno a Granollers, in Spagna. Dal 2007 Oriol Comas i Coma, scrittore e autore di giochi, organizza nel contesto della fiera un concorso per aspiranti autori di giochi. Naufragos compare sui tavoli, per la prima volta, in occasione di quel concorso, nell'edizione del 2010. Non vince ma è tra i 13 finalisti ed è subito notato da Pol Cors, CEO di HomoLudicus, che ne intuisce le potenzialità e decide di pubblicarlo. Sui tavoli arriva tre anni dopo, nel 2013, in diverse edizioni localizzate tra cui quella in Italiano curata da Ghenos Games,

estremamente gradita, visto il massiccio uso di testo sulle carte.

Naufragos appartiene ad una famiglia di giochi che potremmo definire "semi cooperativi". In questo tipo di giochi, di concezione piuttosto recente, ogni giocatore gioca per sé stesso ma deve far fronte, insieme agli altri giocatori, a meccaniche che spingono ad un finale di partita privo di vincitori. Questa dinamica tanto particolare non è però la principale del titolo, che è sostanzialmente un gioco di piazzamento lavoratori nel quale i giocatori sono chiamati



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





a fare scelte e interagire tra di loro sulla base di carte evento che narrano una storia.

I giocatori, naufraghi su un'isola, dovranno esplorarla entro un numero di turni prestabiliti nel tentativo di farsi avvistare da una nave che li porterà in salvo. Farsi notare da una nave sarà un obiettivo comune per la salvezza ma solo chi, tra i salvati, avrà collezionato più punti sarà decretato vincitore.

Il turno di gioco è sostanzialmente diviso in quattro fasi. Si risolve un evento iniziale che include anche la definizione del clima sull'isola. Si

iniziale di energia, che una volta spesa andrà recuperata riposando e cibandosi, e una specifica ed unica abilità che potranno sfruttare a loro vantaggio. Ogni azione è importante ma l'azione chiave è l'esplorazione. E' grazie a questa azione che si sviluppa la storia e vengono introdotti nuovi elementi nel gioco.

Soltanto il progresso in questa azione, indicato da un apposito tracciato, consente di raggiungere l'obiettivo finale ovvero la cima della montagna posta al termine del tracciato, dalla quale è possibile avvistare la nave che

decidere se lasciarli in pace o ucciderli per guadagnare cibo. Ciascuna delle scelte introduce nei mazzi di esplorazione una carta diversa della quale non potrete leggere subito l'effetto. Cosa deciderete di fare?

Una cosa è certa, non potrete arrendervi ed interrompere le esplorazioni. Ogni punto guadagnato senza investire energie nell'esplorazione rischia di essere un punto inutile ai fini della vittoria. I giocatori devono quindi lavorare all'unisono, certo tentando di trarre il maggior profitto possibile dalle loro azioni in termini di punti, ma senza perdere tempo prezioso e prendendosi dei rischi, come quello, previsto dal regolamento, di perdersi nella giungla per aver osato un po' troppo o per semplice sfortuna. E chi decidesse di coltivare il suo orticello lasciando agli altri i lavori più impegnativi? Azioni ad alta interazione, come "lite" e "discussione" entrano in gioco, proprio come succederebbe in una situazione simile nella vita reale, per esercitare un po' di pressione sui lavativi.

Completata l'esplorazione, se nessuno ha raggiunto la cima della montagna, una breve sequenza predispone all'inizio del turno successivo, sempre che quello giocato non fosse l'ultimo, nel qual caso i giocatori hanno tutti perso la partita. Diversamente, il cibo recuperato viene diviso tra i naufraghi che possono così cibarsi e recuperare energia, il cibo avariato viene scartato, si estingue il fuoco di campo se nessuno si è preoccupato di metterci della legna e si valuta se le ferite (temporanee) si trasformano in traumi (definitivi).

I giocatori devono lavorare all'unisono, tentando di trarre il maggior profitto dalle loro azioni, ma senza perdere tempo prezioso o prendendere rischi

scelgono ed eseguono le azioni. Si esplora (questa è una delle azioni possibili ma merita di essere citata come fase a sé stante). Si eseguono azioni di mantenimento in preparazione del turno successivo. Le azioni, estremamente calate nell'ambientazione, permettono ai naufraghi/giocatori, spendendo energia vitale, di cercare cibo, procurarsi legna, raccogliere resti del relitto che arrivano sulla spiaggia, accendere un fuoco, costruire ripari o altri oggetti utili ma anche riposare, scrivere un diario ed altre azioni meno generiche determinate da un set di carte che si arricchisce durante la partita.

I giocatori, nel ruolo di uno dei possibili 12 naufraghi del gioco, hanno una dotazione

porterà in salvo i naufraghi. L'esplorazione avviene partendo dalla costa, poi si sposta nel centro dell'isola e quindi sulla montagna. Ciascuno di questi ambienti ha un proprio mazzo di carte e l'esplorazione si risolve pescando una carta dell'ambiente raggiunto sul tracciato e risolvendola. Gli effetti di un'esplorazione sono di vario genere, in alcuni casi premiano i giocatori, in altri creano difficoltà, spesso richiedono di prendere decisioni e nuove carte vengono aggiunte ai mazzi sulla base di quelle decisioni, pronte per essere successivamente esplorate, creando così una storia unica per ogni partita. Potreste ad esempio incontrare dei cuccioli di giaguaro esplorando il centro dell'isola, vi si chiederà di



Raggiungere la cima della montagna invece predispone ad un finale più felice. La nave è avvistata non resta che farsi notare. Perché la partita giunga ad un lieto fine i giocatori devono aver soddisfatto tutti i requisiti indicati su almeno una delle carte evento rimaste. Questi requisiti possono essere degli oggetti che dovevano essere recuperati o delle costruzioni che dovevano

essere erette durante la partita. Se nessuna delle carte rimaste è soddisfatta, ahimè la nave è passata ma non si è accorta dei naufraghi. Diversamente i giocatori sopravvissuti, e quindi salvati, possono contare i loro punti per decretare il vincitore.

La rigiocabilità è buona, nonostante il gioco sia fortemente incentrato sullo

sviluppo narrativo guidato dalle carte, 8 inizi di storie scelti a caso su 20 oltre che le ramificazioni delle singole storie (costruite con un mazzo di oltre 100 carte) dovute alle scelte dei giocatori garantiscono variabilità delle partite sufficiente a non renderlo scontato. Purtroppo, per la sua natura, una volta sviscerato per bene potrebbe non riservare più le sorprese e le emozioni offerte dalle prime partite.

La durata è una piccola spina nel fianco. Le prime partite, se giocate con il numero massimo di giocatori, possono sfiorare le 4 ore. Una volta che il regolamento è stato ben compreso la durata scende a circa tre/quattro minuti per giocatore per turno, che significa circa tre ore in 3 o 4 giocatori, poco più di due in 2 giocatori e 90 minuti in solitario.

Peccato infine per il regolamento. E' completo, ad una lettura attenta ogni risvolto del gioco è sufficientemente descritto ma il modo con cui è impostato non è d'aiuto alla facile comprensione e nemmeno alla risoluzione veloce delle incertezze durante le prime partite, perché consultarlo per rinfrescare alcuni dettagli o dipanare piccoli dubbi diventa impresa ardua che richiede tempo e pazienza, nonostante il supporto offerto da Ghenos con la pubblicazione, sul proprio sito, di FAQ ed aiuti per la comprensione.

Strategia? Tattiche? Pianificazione? Dimenticatele. Náufragos non è questo tipo di gioco. Náufragos è prima di tutto un racconto condiviso con la peculiarità di essere giocato anche su un tabellone. Approcciarlo come fosse un gioco tradizionale puro sarebbe rischioso e porterebbe a disdegnarlo. Bisogna invece accettarlo nella sua interezza, scivolare lentamente nel proprio ruolo e vivere un'avventura divertente e non priva di colpi di scena, eguagliata da pochi giochi di questo tipo sul mercato, unico – per ora – in lingua italiana.





Rise of the Zombies!

C'è ancora spazio per giochi sugli zombie? Evidentemente sì, anche se in questo caso sarebbe stato meglio soprassedere. Ma non arriviamo subito alle conclusioni.



di Dan Verssen

DVG, 2013

N. Giocatori: 1-8

Durata: 60-90 minuti

Cosa trovate dentro questa scatola? Carte (tante), segnalini per i personaggi, le ferite e i punti esperienza e un timer, di quelli in cui si può impostare un certo numero di minuti e secondi, si fa partire, e suona quando arriva allo zero: serve per dare al gioco una durata precisa. In base alla difficoltà e al numero dei giocatori si imposta il tempo, e se non si raggiungono le condizioni di vittoria quando suona, la partita è persa (per tutti, infatti si tratta di un cooperativo). Le meccaniche sono estremamente semplici, ognuno sceglie un personaggio (ci sono tutti gli stereotipi dei film del genere), piazza il segnalino sulla carta "Safe House" (casa sicura) e si piazza la carta "Elicottero" in modo da lasciare spazio fra queste per un certo numero di carte "locazione" (il gioco si svolge su una linea immaginaria fra questi due luoghi). Nel turno dei giocatori (un turno comune) si pesca, si giocano carte equipaggiamento, abilità e armi (per quelle più potenti bisogna spendere punti esperienza), ci si muove, si piazza una carta locazione (al massimo una a turno, piazzandoci un certo numero di carte zombie) e si attaccano gli zombie. Quando tutti i giocatori sono d'accordo, si passa al turno degli zombie, i quali si muovono verso i giocatori e se sono a portata, attaccano.

Anche i combattimenti sono molto semplici, ogni carta giocatore, arma e zombie riporta una tabellina con i risultati del lancio di un D6, e le relative ferite inflitte (c'è qualche effetto particolare per varie armi, e ogni giocatore e

tipologia di zombie ha un potere speciale). Nel momento in cui tutti i giocatori sono sulla carta elicottero, e in questa non ci sono zombie, la partita è vinta; se il timer suona prima, è persa.

Tutto qui. I materiali (le carte) sono molto robuste, ma le immagini sono di bassa qualità (e in due colori); il difetto maggiore che ho riscontrato è l'estrema piattezza di tutto il meccanismo: non ci sono "twist" o regole particolari che movimentano la partita o danno la possibilità di prendere decisioni importanti. Semplicemente si giocano le carte o gli attacchi che si ritengono migliori (e spesso non c'è molto da decidere), si lancia il dado e si spera di fare tanto. Il timer è un elemento nuovo, ma fra questo e un CD audio, penso che quest'ultimo sarebbe stato molto migliore. Non si poteva impostare una durata variabile, ma almeno si poteva pensare a qualche evento particolare e c'era un po' più di atmosfera. Capisco che, se non è piaciuto a me, il gioco potrebbe piacere però ad altri: in effetti è un progetto nato su Kickstarter, quindi ha raggiunto abbastanza consensi per essere pubblicato. Però non mi sembra di essere l'unico ad apprezzare un pizzico di innovazione in un gioco, in definitiva lo consiglierai solo a chi colleziona giochi sugli zombie, e li vuole proprio tutti.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



NAND





sotto la lente

di Maurizio "Raistlin" Favoni

Zombicide

«Quando non ci sarà più posto all'inferno, i morti cammineranno sulla terra.»

Zombi, George A. Romero



di Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult
Asmodee, Asterion Press, Cool Mini Or Not, Guillotine Games, 2012
N. Giocatori: 1-6
Durata: 60 minuti

Queste le parole forse più famose della pellicola del 1978, cult e riferimento di ogni appassionato di cinema horror, in particolare del filone dei morti viventi. Tuttavia nel tempo, dopo vampiri e licanthropi, anche i nostri cari zombi hanno perso molta della loro verve, inflazionati e devastati dal gran numero di produzioni-fotocopia senz'anima, senza mordente, spesso ridicole e all'insegna del mero e solo spirito commerciale. Cinema e videogiochi annoverano infatti decine, centinaia di produzioni sul tema, fra le quali davvero molto poche degne del genere.

E per quanto riguarda i nostri beniamini giochi da tavolo? Ebbene, anche il nostro hobby di sicuro non è immune all'influenza commerciale, infatti è sopraggiunta - soprattutto

nell'ultimo periodo - un'orda implacabile di titoli che abusano del tema 'zombesco' (permettetemi il termine), giochi di carte e non che però, purtroppo, nella maggior parte dei casi si sono rivelati blandi, leggeri, sconclusionati.

Tuttavia - merito anche della posizione di nicchia che il nostro hobby ricopre - non mi sento di affermare che il livello di degenerazione sia esasperato, almeno per ora; esiste un discreto numero di buoni prodotti che vedono protagonisti i nostri mangia-cervelli preferiti. Uno di questi è proprio Zombicide. Vediamo perchè.

Zombicide si presenta con una bella scatola quadrata, in un formato simile alle tipiche 'grosse' Fantasy Flight Games attuali.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



All'interno troviamo tre porta-miniature sagomati e trasparenti belli zeppi di miniature in plastica (71 in tutto), 9 tasselli per formare i tabelloni di gioco in cartoncino spesso, un mazzetto di carte della misura piccola e un modesto quantitativo di token. In sostanza i materiali, per quanto tutti molto ben realizzati, occupano meno della metà dello spazio a disposizione. Tuttavia chi volesse dipingere le miniature troverà probabilmente molto comodi i porta-miniature, che sono quelli che occupano la maggior parte dello spazio nella scatola. L'artwork è buono, in stile fumettoso tipicamente francese e molto colorato.

Il gioco è un cooperativo 'puro' a scenari. Ogni giocatore sceglie uno dei sei personaggi a disposizione che spaziano fra i classici stereotipi del genere zombesco: uno sceriffo serio, una sorta di impiegato, un vagabondo, una cameriera belloccia, il classico ragazotto un po' alternativo simil-rapper e una non ben precisata goth-girl. Ogni personaggio è rappresentato da una scheda che ne riporta illustrazione, caratteristiche, inventario e barra dell'Esperienza.

All'inizio della partita si sceglie uno scenario fra i dieci a disposizione e si procede con la preparazione e la lettura delle regole specifiche e relativo obiettivo finale.

Nel proprio turno ciascun giocatore dispone di tre azioni che può far compiere al proprio personaggio; è possibile muoversi, cercare, aprire una porta, sparare, combattere in corpo a corpo, entrare e uscire dalle eventuali auto presenti nello scenario, scambiare oggetti, fare rumore oppure semplicemente non fare nulla. Eseguite le azioni del turno, sarà il momento degli zombi: questi prima attaccheranno gli umani presenti nella loro zona infliggendo loro ferite automatiche (lasciando ai giocatori la possibilità di distribuirle a piacimento), poi si muoveranno autonomamente seguendo delle semplici regole che si basano sul 'rumore', una sottomeccanica molto interessante. In pratica ogni miniatura zombi sarà spostata sul tabellone di gioco in direzione del maggior numero di fonti rumorose. Ogni personaggio è

classificato come fonte di rumore e alcune azioni - come sparare o forzare una porta - non sono propriamente silenziose e attirano l'attenzione; inoltre, come abbiamo visto sopra, fra le azioni è possibile scegliere volutamente di fare rumore.

Ogniqualvolta viene generato rumore, saranno posti in gioco appositi segnalini che svieranno l'attenzione dei morti viventi, in modo da controllarne indirettamente e parzialmente il movimento durante la loro attivazione.

Ultima fase del turno dei non-morti è lo 'spawn' ('generazione'), ossia l'entrata in gioco

di nuove miniature in modo continuo ed infinito, inesorabilmente, da uno o più punti specificati dalle regole dello scenario affrontato. Questa fase si risolve con la pesca ed esecuzione di carte da un mazzetto apposito.

Il gioco prosegue in questo modo fino a che l'obiettivo dello scenario non viene completato... oppure fino a che tutti i personaggi sono morti. Non esiste infatti la possibilità di rientrare in gioco per i poveri umani ed una volta che questi subiscono un danno totale di due ferite sono eliminati. Ogni morte è quindi molto grave ed irreversibile per il gruppo.





Una delle caratteristiche più interessanti di Zombicide riguarda la barra dell'Esperienza; eliminando via via i non-morti o completando alcuni obiettivi minori dello scenario, si acquisiranno punti che accumulati permetteranno ai personaggi di sviluppare alcune attitudini o affinare le proprie abilità. I livelli di Esperienza sono quattro e per ciascuno raggiunto si guadagneranno azioni extra, nuove abilità, bonus ai tiri di dado o al movimento. Esiste però un rovescio della medaglia, dato dal fatto che durante la fase di generazione degli zombi, l'effetto della carta pescata sarà tanto più pericoloso quanto maggiore sarà l'Esperienza accumulata dal personaggio che ne possiede di più in gioco. In pratica è il modo in cui la meccanica ribilancia il vantaggio acquisito dai personaggi durante la partita.

Ma esaminiamo i morti viventi. Ne esistono di quattro tipologie: i 'walker'

('camminatori' o 'erranti'), i classici lenti zombie che incarnano l'insidia più comune e numerosa. Dopo di loro vengono i 'fatty' ('grossi'), massicci e difficili da abbattere tanto che la maggior parte delle armi comuni non li scalfisce (nemmeno le auto!). Abbiamo

La sensazione durante una partita è buona e Zombicide rende abbastanza bene l'atmosfera di un mondo infestato, ricalcando in modo efficace e discretamente realistico la pressione dello scenario apocalittico in cui si muovono i protagonisti.

La sensazione durante una partita è buona e Zombicide rende abbastanza bene l'atmosfera di un mondo infestato, ricalcando in modo efficace e discretamente realistico la pressione dello scenario apocalittico in cui si muovono i protagonisti

poi i 'runner' ('corridori' o 'veloci'), morti di fresco che possiedono ancora muscoli in buona forma e che sono in grado di agire due volte nel loro turno. Infine abbiamo la mostruosa 'abomination', una creatura terrificante contro la quale solitamente solo la fuga è la soluzione migliore.

Siamo di fronte quindi a un capolavoro? Secondo me no, in quanto il gioco non è esente da alcuni difettucci. In primo luogo denoto la mancanza di flavor, in generale. Ogni scenario è presentato con una striminzita colonnina di testo in cui viene descritta la storia di fondo in circa dieci righe che a mio avviso risultano insufficienti. Qualche riga in più sarebbe stata molto gradita per far calare meglio i giocatori nello scenario e magari anche una storia portante, con la possibilità di una mini-campagna, avrebbe potuto essere una buona idea.

Un altro problema può essere rappresentato dalla possibilità di eliminazione dei giocatori. Spesso non è così grave, poichè dopo la morte di uno o due personaggi il gioco





si avvia esponenzialmente alla rovina per il resto del gruppo, a meno che questo non sia già prossimo alla vittoria, il che si traduce in un'attesa che, in ogni caso, non dovrebbe essere tendenzialmente estenuante. Ma potrebbe benissimo accadere che una mossa mal calcolata possa comunque tagliare fuori un giocatore anche dopo pochi turni.

Ma passiamo al regolamento. Il fastidio più grande, secondo me, riguarda una delle regole. Come ho accennato, è consentito sparare a lungo raggio se si possiede un'arma in grado di farlo; in sostanza si possono attaccare in questo modo zombi a più caselle di distanza. Peccato che se nella casella in cui si fa fuoco è presente un personaggio umano, questo dovrà obbligatoriamente sempre prendere le ferite per primo... Ora, realisticamente parlando (ehm), comprendo come sparare a uno o più zombi mentre questi stiano attaccando una persona possa risultare rischioso, ma colpire sempre e automaticamente i compagni mi sembra esagerato...! Posso capire perché sia stato necessario ricorrere ad una simile scelta in termini di meccaniche - suppongo per ridurre l'utilità delle armi da fuoco, altrimenti troppo vantaggiose - ma trovo insensata, irrealistica e forzata una simile regola, che per giunta inficia anche il già flebile flavor.

Un'altra regoletta che non mi va a genio è quella che ha a che fare con il movimento degli zombi nel caso in cui si trovino equidistanti da due zone rumorose. Da regolamento il gruppetto di zombi si dividerà, sdoppiandosi come fosse la mitosi di una cellula. La cosa funziona ed obbliga anche a ragionare sul posizionamento dei personaggi, ma quantomeno è strana come soluzione.

Una critica la muovo poi anche nei confronti dell'utilizzo dei veicoli, per me un po' troppo forti grazie alla loro abilità di eliminare valanghe di zombi al solo passaggio, quasi automaticamente e in modo ricorsivo. Non so, li ho trovati un tantino sbilanciati - anche se è vero che non compaiono in ogni scenario e che alcuni zombi ne sono immuni.

Infine, analizzando proprio gli scenari, ci si accorge come questi non solo siano pochini, ma risultino tutti un po' troppo simili, soprattutto a fronte dell'insufficiente flavor di supporto. Secondo me avrebbero potuto inventarsi qualcosa di più vario. Per giunta certi mi sono anche parsi abbastanza sbilanciati, rivelandosi o una passeggiata o un massacro ai limiti delle possibilità umane. Vero è che sono disponibili online una buona quantità di opzioni scaricabili, fra cui proprio ulteriori scenari inediti, oltre alla revisione di alcuni degli stessi scenari base ai quali è stata aggiunta una nota concernente la difficoltà, il numero di giocatori consigliato e la durata. E' anche disponibile un nuovo regolamento ritoccato, sostitutivo a quello nella scatola.

Tirando le somme, trovo questo Zombicide un buon prodotto e un ottimo cooperativo purissimo pienamente 'american', cosa che mi rallegra vista la carenza di titoli sul genere. Inoltre l'ambientazione, per quanto super-inflazionata e un po' carente sul piano del flavor da parte del gioco, è comunque credibile e tutto sommato ben resa. Le meccaniche funzionano e le partite sono serrate, la tensione è tangibile nei momenti clou, si sente il peso dell'inarrestabile orda di non-morti e c'è da pensare più di quanto possa sembrare, organizzando e sincronizzando le azioni di gioco nel tentativo di prevedere al meglio attacchi e movimenti degli zombi. Sicuramente lo promuovo, anche e soprattutto per il fatto di essere un cooperativo, tuttavia percepisco la mancanza di cura in alcuni elementi che se meglio rifiniti avrebbero potuto farne un titolo indimenticabile. Così com'è è forse il miglior cooperativo sul tema presente (non che sia questo enorme merito, vista la pochezza di titoli esistenti), ma non si avvicina al mio personale paradigma del genere che resta ancora Last Night on Earth.

RAISTLIN**MDM**



Space Cadets

"Signor Sulu, velocità warp!": quante volte abbiamo sentito questa frase, guardando un episodio di Star Trek? Ma in un gioco da tavolo? Con Space Cadets ne avrete la possibilità!



di Brian Engelstein, Geoff Engelstein, Sydney Engelstein
Stronghold Games, 2012
N. Giocatori: 3-6
Durata: 90 minuti

Fra i giochi di fantascienza sono molto pochi quelli che, al posto di farci pilotare un'astronave, ci mettono nei panni di un membro dell'equipaggio, e con un compito non generico ("Sei il capitano! E ora?") ma specializzato ("Su gli scudi! Come fai? Ma hai letto il manuale?"); in realtà siamo più nel mondo dei giochi di ruolo: Battlestations è uno di questi, e infatti anche se si presenta come un gioco da tavolo, la sua anima è di ruolo (c'è anche un arbitro). Ma come rendere la frenesia di ciò che accade sul ponte di un'astronave con i materiali di un gioco da tavolo? Con un po' di fantasia gli autori hanno trasposto i meccanismi complessi (e probabilmente noiosi) con i quali si può interagire con le varie postazioni con dei semplici sottogiochi da party-game; il tutto velocizzato dalla presenza di una clessidra, che ci dà solo trenta secondi di tempo per portarli a termine.

In Space Cadets i giocatori si dividono i ruoli sul ponte (c'è una tabellina che spiega esattamente come vanno accorpati, in caso si giochi in meno di sei persone), ognuno con una propria "console", e un set di pezzi (nota: la plancia personale è realizzata su un foglio di cartoncino sottilissimo che si rovina facilmente, una scelta un po' discutibile), e tutti con il compito di portare a termine la missione descritta nello scenario che si sta giocando (ci sono sei scenari fra i quali scegliere, per ognuno è possibile impostare uno dei 3 livelli di difficoltà). Ma quali sono i ruoli e cosa si deve fare? Presto detto:

Capitano: non ha molte cose da fare (eh, il privilegio del grado), oltre che impostare la strategia e dire agli altri su quali aspetti concentrarsi, deve solo gestire le varie fasi di gioco e sorvegliare la clessidra in quelle limitate da un intervallo temporale; in più

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





all'inizio del gioco deve scegliere quattro carte da un mazzo di "equipaggiamento sperimentale" e utilizzarle per ottenere un effetto particolare (ogni carta può essere sfruttata solo una volta per partita) e salvare tutta la baracca, come il Capitano Kirk fa regolarmente in ogni episodio.

Ingegnere: ogni reparto della nave funziona con l'energia, e il compito di questo giocatore nei trenta secondi è quello di piazzare sette tessere in modo da appaiare dei semicerchi con lo stesso colore (ogni cerchio completo dà un punto di energia ad un determinato reparto). Una volta completata la fase, può decidere di modificare l'assegnazione, ma al costo di due punti per ogni punto di energia spostato. È un ruolo abbastanza importante,

compongono lo spazio ci sono poi tutta una serie di problemi: asteroidi, nebulose, fratture spaziali e frecce gravitazionali che complicano il movimento. È un ruolo critico, dato che portare l'astronave nella posizione esatta (e non nel mezzo della flotta nemica) fa la differenza fra la vittoria e la sconfitta.

Addetto ai sensori: in base all'energia ricevuta, il giocatore pesca un certo numero di carte che riportano un polimino (una figura del Tetris), associandoli a altrettanti "bersagli" sulle tessere dello spazio (astronavi nemiche o cristalli da raccogliere). Nei trenta secondi dovrà pescare da un sacchetto una tessera per ogni carta, cercando col tatto di scegliere la stessa forma; se ci riesce raddoppierà il danno inflitto al nemico, oppure l'efficacia del

successiva può lanciare un dischetto di legno su una plancia (con una "schicchera"), più va lontano e più è elevato il danno inflitto al nemico, ma non deve uscire dalla plancia, altrimenti il siluro mancherà il bersaglio e non farà danno. È un ruolo importante (se non si distruggono i nemici non si resiste a lungo), ed è probabilmente quello più divertente.

Addetto agli scudi: nei trenta secondi il giocatore deve disporre dei gettoni numerati (più energia si riceve, più se ne potranno utilizzare) nelle cinque locazioni che compongono gli scudi della nave (le quattro direzioni più un settore centrale). Se riesce a ottenere delle combinazioni del poker (coppia, tris, full e scala) la nave avrà scudi più o meno potenti sui vari lati. È importante caricare bene gli scudi, ma senza sapere come sarà orientata la nave si rischia di procedere alla cieca (e caricare tutti i lati è quasi impossibile).

Questo mix di party game funziona abbastanza bene: potete dare in mano i vari ruoli a giocatori alle prime armi, e vedrete che si divertiranno cercando di portare a termine i loro compiti

dato che condiziona tutto il turno successivo.

Timoniere: in base all'energia a disposizione, questo giocatore pesca un certo numero di carte manovra, e ne deve posizionare nei trenta secondi un numero pari alla velocità della nave (che può essere modificata nella fase di preparazione, sempre spendendo energia). La griglia di movimento è quadrettata, e ogni carta manovra indica dove la nave va a finire; come asso nella manica ha alcune carte di manovre speciali, ma c'è il rischio di subire del danno. Nelle tessere che

raggio traente, non indispensabile, ma che aumenta l'efficacia delle azioni degli altri giocatori.

Addetto alle armi: questo ruolo ha due compiti, nella fase giocata in contemporanea deve caricare i tubi dei siluri fotonici, ovvero per ogni punto di energia ricevuto pesca una carta che contiene una figura irregolare, e nei trenta secondi deve utilizzare dei polimini per riempire queste figure (una specie di Ubongo). Ogni figura completata gli permette di lanciare un siluro, ovvero, nella fase

Questi ruoli non vengono giocati in contemporanea, ma separatamente (sempre con trenta secondi a disposizione):

Addetto al raggio traente: lavorando su un Memory in scala ridotta (sedici tessere) per ogni punto di energia il giocatore può girare una tessera, quando trova due tessere uguali, può usare i punti per alimentare il raggio traente e raccogliere un cristallo, oppure raddoppiare il danno fatto ad un nemico.

Addetto all'iperspazio: per concludere la partita, la nave se ne deve andare nell'iperspazio, e per poterlo fare questo giocatore deve lanciare cinque dadi ottenendo lo stesso numero. Farlo con un solo lancio è

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



quasi impossibile, ma il giocatore ha a disposizione varie carte, ognuna può essere attivata con una certa combinazione di dadi, e permette di utilizzare un'azione speciale (come rilanciare i dadi, o modificare il risultato). Una volta completata la missione, e attivato l'iperspazio, la partita è vinta. Non è un compito facile, ma alla portata di tutti.

Addetto alle riparazioni: per ogni danno che colpisce la nave (una volta esauriti gli scudi su quel lato) il giocatore pesca una carta danno, che determina quale sarà la penalità. Dopodiché può cercare, pescando da un mazzo "riparazioni" di annullarle, ma c'è la possibilità di "sbagliare la riparazione" e pescare carte che aumentano i danni subiti. Il suo compito non è difficile, basta un po' di velocità nelle scelte, e capire quando è che si deve fermare, e non rischiare ulteriormente.

Quando tutte le carte di danno di un lato sono state pescate, c'è una rottura del nucleo (quante volte minacciata nei telefilm); per evitarla c'è un ulteriore meccanismo da gestire: per ogni danno si pesca una carta da un mazzo speciale, e le si distribuiscono fra i giocatori. Nei trenta secondi di turno standard (ovvero nel quale ognuno ha il suo compito normale) un giocatore deve trovare in un mazzo analogo la carta uguale a quella posseduta, per poi passare il mazzo ad un altro giocatore che dovrà fare altrettanto e così via. Se al termine dei trenta secondi tutte le carte di rottura del nucleo sono state gestite, tutto bene, altrimenti la nave esplode e la partita è persa.

Ma come funziona nella realtà questo mix di party game? Abbastanza bene: potete dare in mano i vari ruoli a giocatori assolutamente alle prime armi, e vedrete che si divertiranno



cercando di portare a termine i loro compiti (anche bersagliando con improprio il collega che non c'è riuscito e ha messo nella melma tutta la nave). Diciamo che questo vale per tutti i ruoli, tranne quello del timoniere: un giocatore inesperto in questo ruolo porterà la nave alla distruzione ancora prima che termini la sigla iniziale...

Il gioco ha una buona longevità dato che, oltre agli scenari e il relativo livello di difficoltà, si possono introdurre varie regole opzionali che aggiungono possibilità ai giocatori (batterie, siluri a ricerca, il dispositivo di dissimulazione, scudi e movimento speciali). Ah, fra i nemici c'è da sottolineare la presenza della "Nemesi", l'arcinemico della nostra astronave che una volta arrivato ci bracherà inesorabilmente, e sul quale i nostri attacchi avranno l'unico effetto di rallentarlo: una presenza molto scenica, ma altrettanto fastidiosa e nociva.

Difetti? Vi deve piacere il genere cooperativo (fra parentesi, si tratta di un gioco dove è impossibile per un giocatore

svolgere il ruolo di "alfa player" e fare tutto lui, non c'è materialmente la possibilità) e dovete sopportare l'ansia (e il caos) di un gioco in tempo reale. Secondariamente, non è un gioco breve, contate un'ora e mezzo/due ore di tempo per una partita, e ho notato anche una certa dicotomia fra due aspetti di questo titolo: ci sono i vari ruoli, tutti con compiti semplici e di immediata comprensione che compongono la parte più innovativa del sistema, e una parte di regole "vecchio stampo" con le quali si muovono le navi nemiche, si calcolano i danni, e così via, niente di complesso, ma è una macchinosità che rallenta un po' il gioco e gli toglie fluidità. Se gli autori avessero trovato un modo più originale per gestire questo aspetto, sarebbe stato un gioco probabilmente più rapido e estremamente originale. E si rasenta la scomodità quando si devono considerare tutti gli effetti speciali dei danni e dei nemici contemporaneamente.

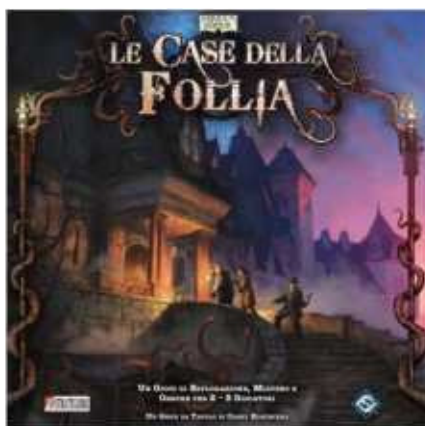
Gli stessi autori hanno recentemente presentato un secondo gioco che sembra promettente: "Space Cadets – Dice Duel". Qui abbiamo due equipaggi che pilotano altrettante astronavi, in uno scontro diretto (e in tempo reale) i giocatori utilizzano dei dadi per attivare i vari sistemi e cercare di distruggere l'avversario. Dalla descrizione sembra riprendere tutta l'originalità del "parente" senza averne la complessità o la macchinosità, da tenere sicuramente d'occhio.





Le Case della Follia

Avventure nel misterioso e raccapricciante mondo di H.P. Lovecraft, seguendo il classico schema del tutti contro uno.



di Corey Konieczka
Fantasy Flight Games,
Heidelberger Spieleverlag,
Stratelibri, 2011
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti

I protagonisti di questo titolo sono persone comuni con talenti superiori alla norma che si trovano catapultate, per puro caso o per ferrea volontà di ficcarsi nei guai, in situazioni paranormali tipiche da romanzi di Lovecraft. Fino a 4 giocatori possono impersonare questi impavidi per cercare di svelare il mistero celato in ogni scenario mentre un giocatore dovrà per forza adattarsi a... giocare il ruolo migliore: quello del custode.

Quest'ultimo infatti conosce dall'inizio qual è l'obiettivo che lo scenario gli pone e potrà muovere i suoi pezzi per cercare di attuarlo. Gli altri giocatori invece dovranno gironzolare alla cieca per metà del gioco in cerca di indizi, sperando di fare la cosa giusta o, almeno, di ostacolare i piani del custode.

In questa sintesi sono già citati tutti i pregi e i difetti del gioco stesso. Abbiamo infatti degli scenari profondamente diversi uno dall'altro (per quanto riguarda il custode, almeno) in cui il custode avrà a sua disposizione, oltre a creature diverse da muovere su un piano di gioco sempre nuovo (assemblato mettendo insieme tesseroni rappresentanti stanze, cantine, torri, giardini e gallerie sotterranee), delle azioni differenti a sua disposizione. A volte potrà evocare mostri presso un altare, altre volte seminare cadaveri da rianimare, raccogliere campioni,

appiccare incendi, spegnere luci, pescare carte con effetti vari. Sempre e comunque sarà fra le sue possibilità quella di muovere eventuali creature sotto il suo controllo. Ogni scenario è come se fosse un gioco a se stante.

Quanto è facile investigare

Vista dalla parte degli "eroi" invece, pur potendo questi differenziarsi profondamente per abilità, equipaggiamento e... effetti speciali, il tutto rimane molto simile e incredibilmente semplice da spiegare ad ogni categoria di giocatore. Ad ogni personaggio spettano infatti ad ogni turno due azioni di movimento e una terza con cui gestire la maggior parte delle situazioni:

- attaccare un avversario (o un altro investigatore, in uno scenario particolare);
- esplorare la stanza;
- usare un oggetto in proprio possesso;
- fare un'azione speciale permessa dallo scenario (Esempio: bruciare un cadavere nel fuoco da campo).

La base del gioco sta nell'esplorazione, che consiste nel guardare, una alla volta dall'alto verso il basso, le carte nella stanza attualmente occupata, lì piazzate in maniera precisa dal custode all'inizio del gioco, seguendo le istruzioni dello scenario. Questa fase molto complessa di setup è una delle

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





cose più pesanti del gioco e non può essere fatta con leggerezza: basta una distrazione e lo scenario potrebbe non funzionare.

Queste carte rappresentano ciò che i personaggi trovano, in genere catalogabili in una di queste 5 categorie:

- oggetti di varia utilità (armi, chiavi, fonti di luce, tomi che se letti portano conoscenze arcane o perdite di sanità mentale, etc);
- carte con piccole parti narrative che illuminano in parte gli eroi su ciò che succede descrivendo un oggetto sotto collocato e dando indizi su come potrà essere utile;
- difficoltà nel proseguire l'esplorazione della stanza che in genere vengono rappresentate da un particolare puzzle che il giocatore di turno deve risolvere in un numero di mosse pari all'intelligenza del suo eroe;
- serrature che impediscono anche solo l'entrata nella stanza dove sono poste, talvolta "violabili" attraverso il possesso del giusto oggetto o la risoluzione di un puzzle simile a quello descritto sopra;
- una carta con scritto "niente di interessante" utile solo per intorbidire le acque e confondere gli investigatori.

Con queste premesse potreste grezzamente capire che lo scopo del gioco per gli investigatori sarà sempre quello di cercare oggetti definibili come chiavi per aprire porte che danno accesso a luoghi dove troverete altre chiavi per aprire altre porte. E in effetti non posso che darvi ragione. Con l'aggravante che, praticamente, dovrete sempre trovare l'unica chiave che è possibile raccogliere e portarla verso l'unica porta che

è possibile con quella aprire per rivelare una sola altra chiave che apre un'unica sola porta e così via. L'esplorazione porterà insomma come risultato solo quello di rendere palese quale sarà la strada che gli eroi dovranno percorrere per arrivare dove devono arrivare. E questo è il lato triste del gioco.

In che guaio ci siamo cacciati

Quello che in realtà può fare la differenza nella gestione degli investigatori è intuire lo

facendo succedere qualcosa che porta avanti la trama della partita: talvolta svelando qualcosa di quello che sta succedendo nella casa esplorata, talvolta ponendo in gioco inquietanti nemici, talvolta ponendo uno dei giocatori davanti ad una scelta che potrà avere conseguenze in una carta evento futura, talvolta valutando i progressi attuali degli investigatori e facendo accadere cose diverse a seconda delle loro scoperte.

Dove il gioco eccelle è nel creare la giusta atmosfera tramite l'utilizzo di tutti gli elementi tipici delle ambientazioni horror invece di ridursi ad un "gioco dove si va in giro ad uccidere mostri con armi quasi moderne"

scopo del custode e cercare per quanto possibile di ostacolarlo. Oppure organizzarsi per fare in modo che l'eroe che porta l'oggetto importante di turno non venga ostacolato nel suo tragitto verso la porta di turno.

Anche perché il tutto normalmente si risolve in una gara contro il tempo, che viene scandito da segnalini collocati alla fine di ogni giro su un mazzetto di carte evento. La presenza di un determinato numero di questi segnalini farà in modo che l'evento si attivi (non lo si può impedire, come dicevamo prima è solo una questione di tempo)

Ogni scenario ha il suo set di carte evento che aiutano parecchio a narrare la storia creata dagli autori, che altrimenti sarebbe relegata al poco testo collocabile su 4 o 5 cartine indizio.

Dove il gioco eccelle è nel creare la giusta atmosfera tramite l'utilizzo di tutti gli elementi tipici delle ambientazioni horror invece di ridursi ad un "gioco dove si va in giro ad uccidere mostri con armi quasi moderne".

Dei 5 scenari che il gioco propone solo in due il custode ha a disposizione la possibilità di creare un numero di avversari tali da dare questa impressione (in





parte con mio rammarico, devo confessare). E anche in questi non sempre il combattimento è la giusta soluzione. Perdere tempo ad uccidere zombie, ad esempio, che facilmente possono essere ricreati è utile solo per liberare il tragitto ad un investigatore che trasporta un oggetto importante o per evitare che questi si portino via una manciata dei vostri capelli per chissà quale oscuro scopo (anche se potrà poi rivelarsi un bluff del custode per distrarvi). In genere sarà infatti compito del custode quello di costringervi a combattere, mentre voi potrete decidere di scegliere la fuga, superando una prova di destrezza modificata dalla scaltrezza del mostro per evitare di subire danni mentre cercate di sfuggire allo scontro. Le ferite inoltre non sono facilmente curabili e permettono, se la vostra salute scende troppo, al custode di giocarvi contro carte "trauma" che descriveranno l'effetto di una fra le varie incapacità acquisite (perdita della vista, mal di schiena, lesione alle gambe e così via, per descrivere ogni handicap che una ferita vi può causare). Dite quindi addio ai vostri personaggi che si comportano da veri eroi anche con un solo punto vita e date il benvenuto alla simulazione in gioco di eroi acciaccatissimi che già prefigurandosi la morte imminente fanno del loro meglio per dare il loro contributo al bene comune. Se il vostro investigatore muore comunque il gioco vi mette al comando di un nuovo e sano personaggio con cui cercare migliore sorte.

Oltre alle ferite fisiche esistono anche quelle mentali, causate da ripetuti spaventi subiti. Ogni qualvolta il vostro investigatore entra in una stanza occupata da un mostro, o viceversa, a voi è richiesto un tiro su Volontà modificato dal fattore di "schifaggine" del mostro da superare per non subire un punto terrore, che potrebbe portare alla pazzia se ne accumulate un numero tale da pareggiare la vostra salute mentale. In tal caso l'investigatore non muore, ma il custode si diventerà maggiormente a bersagliarvi di traumi mentali dai peggiori effetti. Le carte trauma di questo tipo trovo siano fra le più divertenti per creare situazioni di gioco ben ambientate, con personaggi a cui sono richiesti tiri di volontà per aprire ogni porta, con attacchi di claustrofobia, schizofrenici, cleptomani e così via. Fortunatamente per i non-custodi ogni investigatore può avere una sola carta trauma per tipo (uno fisico e uno mentale), con i nuovi traumi giocati che annullano i vecchi.

A contribuire spesso a far saltare i nervi ai vostri investigatori contribuiscono anche le carte Mito. Queste carte possono essere pescate dal custode tramite apposite azioni (in genere in coppia con nuove carte trauma) e giocate durante il turno avversario a patto che vengano rispettati certi requisiti, in genere riguardanti la stanza attualmente attraversata dall'investigatore. Queste carte contribuiscono non poco a creare

ambientazione, con quadri che cadono nei corridoi, strani rumori, possibilità di inciampare, luci che si spengono e quante più situazioni terrorizzanti potete immaginarvi. Le carte miti sono divise in set, ognuno legato ad un tipo di ambiente o effetti e assemblate in un mazzo in fase di costruzione dello scenario per proporre in partita le giuste sensazioni. Fra queste c'è ad esempio un mazzetto che riguarda le armi, che possono tramite la giusta carta nella giusta situazione incepparsi, cadervi, scaricarsi etc

AAAARGH! Dei mostri! E adesso?

Per completare la panoramica sulla qualità dell'ambientazione del gioco diamo ora uno sguardo al combattimento. Anche qui ci troviamo di fronte ad una vera chicca per immergere il giocatore nell'ambientazione. Non abbiamo il classico tiro di dado contrapposto ad un valore da raggiungere con bonus e malus a contorno ma tre diversi mazzi di carte legati ad altrettante categorie di mostri.

Quando dobbiamo "relazionarci" con un mostro peschiamo una carta dal mazzo che lo rappresenta e controlliamo se si adatta alla nostra situazione, pescando la successiva se così non è. Importante nel caso un investigatore stia attaccando un mostro è verificare nel titolo se la carta si riferisce alla giusta arma (arma da fuoco, mani nude, armi taglienti, armi da mischia). La carta infatti descriverà senza lesinare in dettagli l'attacco che l'investigatore si appresterà a fare, arrivando anche a descrivere situazioni dove le mani sudano e l'arma potrebbe scivolare, dove lasciamo andare la nostra ira in un attacco irruento e potenzialmente più dannoso oppure manteniamo il sangue freddo mirando con precisione qualche punto particolare del corpo, dicendoci poi quale prova il nostro investigatore dovrà superare (in genere di Destrezza, Forza o Precisione di tiro) e quali saranno gli effetti in caso di successo e quali in caso di fallimento. Gli effetti sono spesso legati all'arma impugnata e ai suoi danni medi, che sono incrementati o meno dalla carta a seconda della situazione descritta.

Bambini e gioconi

Per i genitori che, come me, volessero tentare di utilizzare i propri giochi nell'armadio anche con i propri figli teoricamente troppo piccoli segnalo questo come un gran titolo, se avete la pazienza di prepararlo per tempo senza farlo aspettare trepidante e se al vostro pargolo importa divertirsi giocando e non vincere.

Il gioco lo si spiega facilmente e durante la partita. Le azioni possibili sono poi quelle che ci si aspetterebbe da una persona in quelle condizioni (scappare, nascondersi, esplorare...) e dagli oggetti che ci circondano: basta un minimo di immersione facilmente ottenibile (magari SENZA leggere tutto il capitolo introduttivo iniziale) per lanciarli all'interno di una grande, paurosa avventura. Il materiale vi dà modo di esagerare ogni azione ed evento creando intorno a lui tensione, aspettativa e picchi di adrenalina.

Dovrete certo essere bravi a spiegargli che contro certe creature soprannaturali era molto difficile vincere e vivere il gioco dalla SUA parte invece che gioire per ogni vostro successo come custode (volete vincere facile? Bonci bon bombombombom). È forse il gioco preferito da mio figlio di 6 anni.



In ogni caso ogni combattimento è come se fosse una piccola parte di storia recitata, se gli si dà la giusta enfasi leggendo tutto il testo invece che limitarsi a dire “fai un check di destrezza”. A volte certo nonostante la classificazione dei mostri in 3 diversi mazzi e dell’arma usata ne scaturiscono situazioni irrealistiche... ma io trovo che ciò incrementi il divertimento inserendo una risata all’interno di una atmosfera che si vorrebbe invece cupa.

Quando sono i mostri che dovrebbero attaccare invece le carte, nella parte inferiore destinata a questo tipo di confronto, contemplano anche situazioni particolari dove il mostro si trova a dover cercare di rimuovere una barriera (un armadio che gli eroi possono spostare davanti ad una porta come propria azione ad esempio) o a passare a fianco di un investigatore nascosto (ci sono elementi scenici che lo permettono) narrando l’attimo di tensione e rivelando infine se il pavido protagonista la fa franca oppure se il suo sudore è troppo acuto per passare inosservato ai fini sensi della creatura di turno.

Anche un normale attacco del mostro viene ben descritto sulla carta, richiedendo poi una prova da parte dell’eroe (in genere destrezza o forza) per cercare di evitare l’effetto dell’attacco. Talvolta la carta fa riferimento all’attacco speciale del mostro da trovare sul retro della base della sua miniatura, potendo così contare su attacchi più specifici come tentativi di ammalimento di streghe e simili che non sarebbe possibile

usare su carte usate da una certa varietà di mostri.

Notate che non è mai il custode a tirare i dadi, ma sempre i protagonisti “buoni” della storia a dover colpire o mancare, schivare o incassare i colpi. Una scelta che ancora una volta trovo che ben si adatti al tutto.

Vale la pena giocare con l'occulto?

In questo specifico caso direi decisamente di sì. E’ difficile trovare un gioco meglio ambientato e non riesco ad immaginare niente in più che si poteva inserire o possibilità di far girare qualcosa in modo diverso per migliorare l’immedesimazione. E tutto ciò per me vale il gioco.

La certezza viene confermata dal fatto di trovarsi di fronte a scenari, per il custode in primis e secondariamente per gli investigatori, profondamente diversi.

Arriviamo ora però a citare i motivi per cui potrebbe non piacervi. Il gioco comprende solo 5 scenari, la cui rigiocabilità viene assicurata da variazioni anche profonde della trama e del setup iniziale che la ricostruisce attraverso alcune domande poste dallo scenario al custode ad inizio gioco. La risposta a queste domande sancisce dove certi oggetti verranno posti, quali indizi verranno utilizzati e quale sarà l’obiettivo dei vari giocatori. Questa necessità di creare 3 trame diverse all’interno di ogni scenario per creare incertezza nei giocatori che riaffrontano la stessa folle casa costringe gli autori a tenere certe descrizioni sulle carte

evento sul fumoso per fare in modo che si adattino a più trame, secondo me perdendo la possibilità di sviluppare invece una trama veramente al massimo. Delle tre trame inoltre, ritengo ce ne siano sempre alcune meno convincenti o divertenti di altre da giocare. Anche la differente dislocazione di certi oggetti chiave temo che possano variare di molto la difficoltà di risoluzione dello scenario per una delle due fazioni semplicemente costringendo gli investigatori (o talvolta i mostri del custode) a sprecare più tempo spostandosi. A volte insomma uno scenario finisce male o bene solo per queste scelte di setup effettuate tramite risposte in genere casuali del custode.

Se siete giocatori che in un gioco “guardate al sodo”, tralasciando sempre le parti in corsivo, ascoltando solo distrattamente gli indizi e le parti narrative sulle carte evento e combattimento, potreste arrivare alla conclusione che le vostre scelte, come investigatori, nel gioco siano abbastanza limitate e non abbastanza motivate (perché non vi è in genere un motivo per esplorare l’ingresso piuttosto che il giardino) e non apprezzare il gioco. Se invece vi piace lasciarvi andare alla storia scegliendo istintivamente le vostre azioni, senza far esperienza delle sconfitte subite e magari approcciando il gioco come se fosse un titolo fantasy dove i mostri vanno sterminati piuttosto che elusi... vi ritroverete a perdere quasi sempre, come investigatori. Anche se magari godendovi lo stesso molto il gioco, finché la frustrazione per le continue sconfitte non avrà la meglio.

Se invece come me siete sia di mente matematica che in grado di apprezzare il “buon condimento” avrete solo il rammarico della poca libertà d’azione lasciata agli investigatori che, sembra, sarà in parte risolta nell’espansione in uscita in questo periodo in inglese “Call of the wind”.

LINX

NAND





Il Segno degli Antichi

Prendete Arkham Horror, levategli tonnellate di counter e di espansioni quasi esclusivamente di colore e condensatelo in una caterva di tiri di dado e qualche pescata di carte; avete appena ottenuto Elder Sign.



di Richard Launius, Kevin Wilson
Fantasy Flight Games,
Heidelberger Spieleverlag,
Stratelibri, 2011
N. Giocatori: 1-8
Durata: 90 minuti

Il Segno degli Antichi è un cooperativo aperto classico, senza particolari fronzoli, con ambientazione lovecraftiana, come il fratello maggiore ma senza l'abnorme necessità di spazio e di tempo a esso collegata; il gioco scorre senza particolari intoppi nel tempo dichiarato e, pur essendo piuttosto ripetitivo, garantisce una discreta rigiocabilità con 16 possibili investigatori tra cui scegliere e 8 possibili Grandi Antichi (d'ora in avanti GA) da fronteggiare.

Si tratta di un gioco di dadi in stile Yahtzee, supportato da alcuni set di carte che permettono l'utilizzo di dadi aggiuntivi, la modifica dei risultati e la possibilità di ripetere tiri che non abbiano dato risultati utili all'avanzamento della missione; è chiaramente, come gran parte dei cooperativi aperti, fortemente influenzato dall'alea, soprattutto nella grande quantità di tiri di dado, ma anche nella pesca delle Carte Evento che influenzano ogni turno di gioco e nel tipo di missioni che si devono affrontare durante la partita.

Il gioco è ambientato all'interno del museo di Arkham, dove, come sempre accade, accadono strani eventi e fenomeni; i giocatori, nel ruolo di investigatori degli eventi straordinari che si stanno verificando devono risolvere dei test (dati da combinazioni di

simboli risultanti dal tiro dei dadi) per ottenere in cambio oggetti (carte che influenzano i dadi) o, in caso di fallimento, subire danni fisici o mentali, far apparire qualche mostro o avvicinare il risveglio del GA di turno; alcuni degli eventi poi possono fornire i Segni degli Antichi menzionati nel titolo che, in numero sufficiente, permettono di impedire il risveglio dell'antagonista principale e la vittoria della partita; se il GA si sveglia prima che i giocatori siano riusciti a impedire il risveglio questi dovranno affrontarlo per avere un'ultima flebile speranza di salvare il mondo dalla distruzione (pressoché impossibile a questo punto, indipendentemente dal GA che si affronta).

All'inizio del gioco ogni giocatore sceglie un investigatore (ciascuno ha una differente dotazione iniziale di Salute, Sanità e oggetti o incantesimi, più un potere speciale utilizzabile durante la partita), viene scelto il GA in fase di risveglio (ogni GA ha diversi poteri, effetti che modificano l'andamento della partita, un certo numero di Segni degli Antichi necessari per impedirne il risveglio e un numero di counter sventura che ne causeranno il risveglio) e viene pescata una prima carta evento che influenza il primo giorno di gioco; le carte evento sono composte di due parti, una da applicare immediatamente, quando pescata, l'altra da applicare alla fine del giorno in corso;

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





gli effetti sono l'apparizione di mostri, l'aggiunta di segnalini sventura o la modifica di alcune delle meccaniche che regolano il gioco (in generale il miglior evento che possa capitare tende ad essere "non accade nulla").

Dopo il setup iniziale vengono pescate 6 carte avventura che consistono in una descrizione, una serie di combinazioni di dadi che l'investigatore, con l'aiuto della dea bendata e degli incantesimi ed oggetti a sua disposizione, deve produrre per poterla completare; ogni avventura ha poi una serie di effetti che si verificano a seconda che essa sia stata fallita o completata con successo; gli effetti negativi sono solitamente danni fisici e/o mentali all'investigatore, apparizione di mostri o aggiunta di segnalini sventura; gli effetti positivi sono nuovi oggetti e/o incantesimi, indizi (che permettono di ritirare i dadi gratuitamente), apparizione di mostri (bel premio!), Segni degli Antichi o l'apertura di portali su altre dimensioni; questi ultimi danno accesso ad un secondo gruppo di avventure, normalmente (ma non sempre) più complicate da risolvere e con maggiori danni e maggiori vantaggi in caso di fallimento o successo.

In generale ogni avventura è composta da un numero variabile (da 1 a 4) di sequenze di simboli; per risolvere un'avventura devono essere completate tutte le sequenze da un singolo investigatore in un singolo turno di gioco; alcune avventure richiedono che le sequenze di simboli vengano completate in uno specifico ordine, altre invece possono essere risolte liberamente; in caso di apparizione di mostri, questi vengono messi in gioco in una delle avventure attive e richiedono altre sequenze di simboli per essere uccisi; alcune avventure permettono di sostituire alcune loro sequenze con quelle di un mostro mentre altre

richiedono che il mostro venga aggiunto, in entrambi i casi il fallimento dell'avventura non pregiudica un'eventuale uccisione di uno o più mostri presenti sulla stessa; le avventure risolte e i mostri uccisi vengono conservati dagli investigatori e hanno un valore in Tesori (da 0 a 2) utilizzabile per acquistare equipaggiamento o per ottenere cure durante il gioco.

Gli strumenti per risolvere l'avventura sono i dadi (6 verdi, 1 giallo e 1 rosso) i cui risultati devono essere utilizzati (e spesi) per completare le sequenze di simboli richieste dalle avventure; i sei dadi verdi riportano gli stessi simboli (un teschio, una pergamena, il "terrore" e 1, 2, e 3 lenti d'ingrandimento) mentre il dado giallo non ha il "terrore" ma ha una faccia con 4 lenti e il dado rosso è simile al giallo ma al posto della singola lente ha un simbolo Jolly che può essere utilizzato come qualunque altro simbolo; ogni volta che si tirano i dadi (escluso l'uso degli indizi per ritirarli) si deve provare ad utilizzare il risultato per completare una (singola) parte dell'avventura; nel caso ciò sia possibile i dadi utilizzati vengono "bloccati" e si ripete il tiro con i dadi rimanenti; nel caso non sia possibile si deve sacrificare un dado per poter continuare nei tentativi di risoluzione oppure rinunciare all'avventura e pagarne le conseguenze; in questo caso è possibile mantenere un dado (ovvero non ritirarlo) per ogni investigatore presente nella stessa area del museo.

In alternativa alla risoluzione delle avventure ogni investigatore può decidere di recarsi all'ingresso del museo dove potrà acquistare oggetti (armi, incantesimi e anche Segni degli Antichi), curarsi o tentare la fortuna spendendo i Trofei acquisiti.

Ogni azione di un investigatore consuma 3 ore di tempo in gioco e ogni 12 ore si applica il secondo effetto della corrente carta evento e se ne pesca una nuova svolgendone la prima parte, poi il gioco riprende e procede fino alla morte (o follia) di tutti gli investigatori o al completamento della raccolta di Segni degli Antichi necessari a fermare il risveglio del GA. Un investigatore deceduto o impazzito può essere sostituito da un nuovo investigatore scelto tra quelli originariamente non utilizzati.

I materiali sono ottimi (stile Fantasy Flight) con grafica adatta anche se non originale (la maggior parte delle immagini e dei personaggi sono riprese da Arkham Horror) e un regolamento scritto in maniera discorsiva e chiara anche se non del tutto esaustiva.

Come già detto, si tratta di un cooperativo abbastanza lineare e molto influenzato dall'alea, tranquillamente giocabile in solitario (utilizzando più investigatori) e pronò al classico effetto del Maschio-Alfa tipico di tutti i giochi di questo genere; la durata è accettabile ma non certo ridotta che però può essere mitigata dal fatto che in certe situazioni diventa palese l'impossibilità di sopravvivere alla prova e nulla vieta l'opzione di ricominciare la partita da capo; l'ambientazione è presente ma non pesantemente invasiva come nella versione "estesa" e lo rende sicuramente appetibile a neofiti (con passione per l'horror) e occasionali, meno per i giocatori più esperti e assidui che ne possono percepire i limiti con maggiore facilità; un notevole plus sono le versioni per IOS e Android che permettono di ridurre notevolmente il tempo di gioco trasformandolo in un solitario (la sua vera natura) e aggiungendo variabilità al gioco non producibile con facilità su cartone (avventure al di fuori del museo di Arkham).

E' a breve in uscita un'espansione (Elder Sign: Unseen Forces) che introdurrà nuove varianti e nuovi dadi.

IAGO

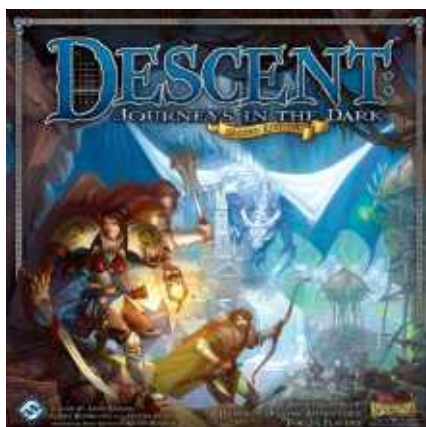
NAND





Descent: Viaggi nelle Tenebre (seconda edizione)

Dopo l'indubbio successo di Descent, e delle sue espansioni, la Fantasy Flight decide di non dormire sugli allori e cerca di migliorare ulteriormente uno dei suoi titoli di punta.



di Daniel Clark, Corey Konieczka,
Adam Sadler, Kevin Wilson
Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
Heidelberger Spieleverlag, 2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti

Oppure, a detta di altri, di cercare di vendere nuovamente il gioco a chi ha apprezzato la precedente versione. Io, pur essendo un appassionato di fantasy, come ogni buon giocatore di ruolo, ero riuscito a resistere all'acquisto della precedente versione, non abbastanza colpito dalle regole da essere convinto che valesse la pena rischiare l'acquisto di un altro gioco troppo lungo da proporre. Così non è stato con questa nuova versione, che ho subito cercato con gran convinzione e che, credo (non avendo mai giocato il titolo originale), sia profondamente diversa fin dall'approccio.

Un gioco facile da spiegare...

Il gioco contrappone un giocatore che impersona il cattivone, chiamato Signore Supremo, ad un gruppo di giocatori (fino a 4 eroi). Ogni avventura è usualmente divisa in due diversi scenari, con obiettivi e sottoregole proprie, dove il primo di questi in genere serve a regolare la difficoltà di riuscita del secondo (hai lasciato uccidere 3 contadini nel primo scenario? Troverai 3 zombie nel secondo!) e a cominciare a far accumulare ferite agli eroi.

La squadra degli eroi e quella del Signore Supremo alternano le loro mosse, dando la possibilità di agire due volte al proprio turno ad ogni partecipante allo scontro. Gli eroi gestiscono liberamente il loro ordine di azione e

il tipo delle stesse: muovere, attaccare, interagire con elementi dello scenario, attivare una loro capacità speciale, riposare, curare o rialzarsi. Quest'ultima azione diventa obbligata (e unica nel turno) se il vostro eroe è steso a terra morente: la condizione peggiore raggiungibile, visto che nel gioco non è possibile morire definitivamente.

Il movimento dei pezzi è facile e praticamente senza vincoli: ogni eroe o mostro ha un valore che indica di quante caselle ci si sposta con una singola azione spesa. Non esistono aree di controllo, direzioni o impedimenti che non siano quelli degli elementi scenici. Anche il transito in diagonale è permesso. Linee di colore diverso intorno alle "caselle" della mappa quadrettata (e componibile per creare una gran quantità di ambientazioni) evidenziano elementi del paesaggio che influenzano i nostri spostamenti: zone d'acqua, fosse, oggetti non scavalcabili e pozze di lava, ognuno con le proprie regole facilmente comprensibili. Il movimento è, tra l'altro, intervallabile con qualsiasi altra

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





azione, permettendo di non sprecare preziose caselle di movimento solo perché un infimo goblin osa frapporsi fra il vostro nano berserker e il cardinale da salvare. Anche se sono convinto che le classiche damigelle in pericolo, qui sempre stranamente assenti, avrebbero stimolato meglio il senso d'urgenza.

L'altra azione più comune, l'attacco, è gestita tramite dadi speciali. Ogni arma impugnata (o scheda descrittiva della creatura che state manovrando) trova raffigurata sulla sua carta dei dadi colorati che dovrete impugnare e lanciare con convinzione sul tavolo nella speranza di ottenere più simboli cuore possibili e quei simbolini fulmine che vi permetteranno di attivare un gran numero di effetti speciali descritti su armi, carte talento o direttamente sulla scheda del vostro personaggio (o mostro). Ogni fulmine attiverà un solo effetto, costringendovi talvolta a scegliere, per esempio, fra fare un danno in più o provare a stordire il nemico. Gli stessi dadi gestiscono anche l'efficacia degli attacchi a distanza, coi numeri incisi da sommare per capire se il vostro tiro non è andato corto, e l'avvilente possibilità di un liscio clamoroso se il dado blu (presente in ogni pool di dadi) mostra la faccia con la croce. La differente distribuzione di cuori e fulmini sui dadi rossi e gialli combinata con i numerosi effetti attivabili permette di portare nel gioco tutta la varietà che gli appassionati di fantasy come me cercano.

...ma per giocarlo bene bisogna sudare

Non sarete voi a farlo ma i vostri eroi. Potrete infatti accumulare sudore fino al



massimo livello permesso dalla vostra stamina, sulla scheda, per spostarvi di passi aggiuntivi o attivare poteri legati in genere alla vostra classe: attivare attacchi speciali, curare, evocare zombie, evitare attacchi e così via. Tutto ciò che non è regolato dall'uscita dei simboli fulmine, cioè, dandovi modo di non dipendere solo dalla fortuna ai dadi. Gestire al meglio l'utilizzo del sudore e riposarsi nei momenti adatti è fondamentale per portare a casa la vittoria.

Questa caratteristica era già presente anche nel suo predecessore, ma qui acquista particolare importanza per l'urgenza che certi scenari impongono agli eroi. I giocatori più abili riusciranno a farvi fronte proprio solo portando i propri eroi al limite.

Un gioco rapido...

Per quanto può esserlo un titolo di questo tipo. Le avventure si portano completamente a termine in una serata con grande soddisfazione: la vostra impressione sarà di

aver giocato almeno due partite visto che ognuna delle due parti dell'avventura ha regole ed obiettivi propri. Quasi tutti gli scenari si basano su un elemento che detta il tempo per gli eroi, costringendoli a non soffermarsi ad uccidere ogni singolo mostro, per essere sicuri di affrontarne uno alla volta, come consuetudine di questo tipo di giochi ma a correre verso qualcosa da fare al più presto o verso qualcuno da proteggere a costo della vita (non la vostra, visto che, ripeto, i vostri eroi non possono morire). Lo scopo del vostro compagno di gioco cattivone, se se ne avvede, sarà invece quello di far perdere tempo agli eroi, bloccando il più possibile i loro movimenti, mentre altri suoi pezzi nelle retroguardie spingono lo scenario verso una fine la più rapida possibile.

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

**mi AZZARDO
a dirlo**

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



Il difetto che questo sistema si porta appresso è una dipendenza pericolosa dai risultati del dado. Tiri di dadi particolarmente fortunati dei mostri che svolgono lo sporco lavoro nelle retrovie spesso accorciano fin troppo la durata in turni della partita, rendendo improba l'impresa degli eroi. Quando accade ciò il fastidio è comunque in genere lieve perché lo svolgimento rapido dell'avventura permetterà probabilmente di incastrarne un'altra nella serata, come nei giochi meno impegnativi.

...e al contempo impegnativo.

A differenza dei "normali" dungeoncrawler, che puntano a fornire lo stesso tipo di intrattenimento di un gioco di ruolo fantasy di stampo epico, dove il divertimento principale gira intorno a come si uccidono i mostri di turno e alla raccolta di potenti oggetti che renderanno più facile sterminare i successivi (con poco rispetto verso chi gestisce i mostri che sembra lì solo per rendere le cose più difficili, e quindi gustose), in Descent 2 ci troviamo di fronte ad un gioco dove è necessario ogni volta sintonizzarsi sugli obiettivi proposti dallo scenario e trovare il modo di realizzarli prima che la squadra opposta realizzi i suoi. Per riuscirci è spesso necessario rinunciare ad attaccare per inoltrarsi velocemente in profondità nel luogo descritto dalle tessere, anche a costo di trovarsi circondati di nemici rischiando la vita... (ah, già, non si muore)...rità, o per bloccare stretti passaggi allo scopo di tenere gli avversari lontani da zone importanti. Questo restituire grande importanza al movimento e al posizionamento distanzia il gioco dai suoi simili, tradendo in parte il giocatore tipico, che si aspettava altro, ma regalando grandi soddisfazioni a chi, come me, cerca qualcosa di profondamente diverso dai giochi

precedentemente provati. Questa forte caratterizzazione degli scenari poi, è in grado di regalare tanto a livello di ambientazione al gioco, infondendogli vita non attraverso le solite inutili frasi in corsivo, ma tramite le azioni particolari che ogni scontro vi obbligherà a svolgere (o impedire).

A differenza dei "normali" dungeoncrawler, in Descent 2 è necessario sintonizzarsi sugli obiettivi proposti dallo scenario e realizzarli prima che la squadra opposta realizzi i suoi

Un gioco per una serata o un impegno da protrarre per più sedute?

Benché il gioco funzioni perfettamente e si presti a singole sessioni, proponendo anche un sistema per partire con personaggi migliorati per gestire più poteri, oggetti e affrontare avversari più tosti, rende al meglio se si utilizza il ben congegnato sistema per gestire una campagna, per cui sembra nato.

Il gioco a campagna infatti permette:

- 1) di tramutare i pochi e poco utili oggetti ad uso singolo che si possono reperire nelle avventure (l'estremo opposto dei potentissimi oggetti magici trovabili nel primo Descent) in oggetti più utili, usandoli come soldi (anche se li avete usati in avventura: fungono anche da tesoro trovato) per fare acquisti al mercato fra un'avventura e l'altro;
- 2) di dare un senso ai premi assegnati al vincitore alla fine di ogni avventura, fra cui potenti oggetti magici spesso a due facce, per un utilizzo diverso se in mano agli eroi o al giocatore che impersona il Signore Supremo;
- 3) di apprezzare il sistema che varia gli scenari a seconda di chi ha vinto cosa in

precedenza, mirando a dare la sensazione di influire sull'esito della storia narrata dall'insieme delle avventure, permettendovi anche di apprezzare maggiormente il testo descrittivo all'inizio di ogni avventura;

4) di poter utilizzare, prima o poi, i vostri personaggi (o il vostro mazzo da Signore

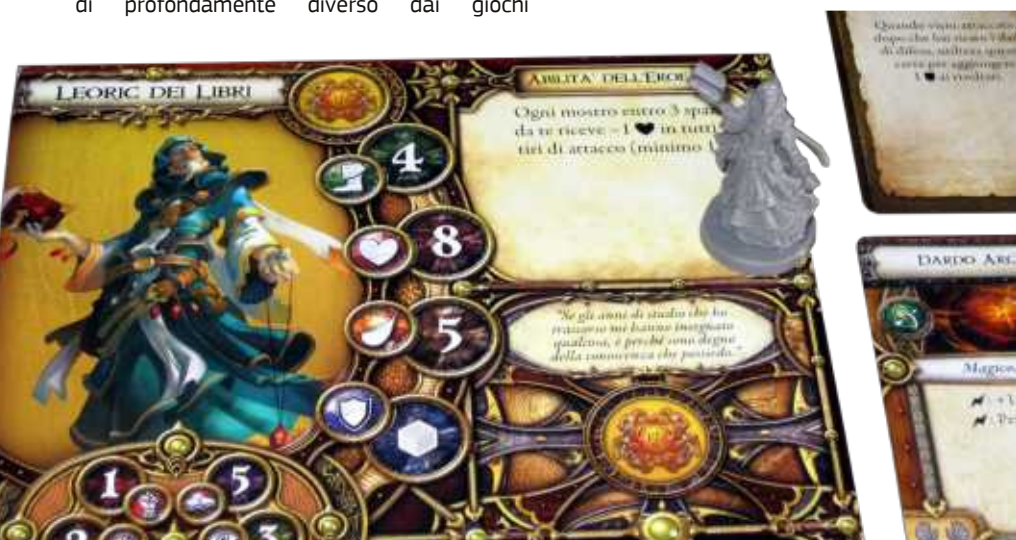
Supremo) al massimo del suo potenziale, applicando gli effetti delle carte più appariscenti e quindi soddisfacenti.

La voglia di utilizzare sempre il gioco in modalità campagna ("la prossima volta andiamo avanti da qui") mette però in evidenza uno dei difetti del gioco: gli autori immaginano che voi teniate archiviati i mazzetti di carte oggetti e abilità scelte dai vostri personaggi, marcando su un apposito blocchetto solo i punti esperienza e i soldi non spesi di ogni giocatore, insieme ad una spunta delle avventure fatte con le informazioni su chi le ha vinte. Il sistema non prevede però che uno possa avere diversi gruppi di gioco (o campagne in corso a seconda delle presenze nelle serate gioco) obbligando in tali casi a ricorrere a blocchetti improvvisati per marcare tutte le vostre carte, prima che il gruppo successivo le prenda e le rimetta in circolo col resto del materiale.

Quanto è dura la vita se tutti vi odiano?

Il giocatore che gestisce il male paga il maggior numero di pezzi da muovere con minori possibilità di personalizzazione. Le sue scelte prima di ogni scenario saranno sostanzialmente sempre 2:

- 1) scegliere uno o più tipi di creature da schierare appartenenti alle categorie permesse dallo scenario;
- 2) personalizzare il proprio mazzo di "sorprese" con carte evolute acquistate coi punti esperienza guadagnati, spingendo il vostro avatar nel gioco verso uno stile più militaresco, magico o esperto costruttore di trappole.





La prima delle due opzioni, in realtà, prima che abbiate modo di acquistare espansioni o di integrare i mostri dal "vecchio" Descent tramite un apposito conversion kit (venduto separatamente) è a volte molto limitata, facendovi spesso lamentare di dover usare sempre gli stessi (... o rischiare di perdere lo scenario perché le alternative avrebbero scarse prestazioni contro il gruppo di eroi che state affrontando). La seconda invece... mah. Non la trovo comunque molto entusiasmante. La parte migliore per il Signore Supremo resta comunque la gestione tattica di un gran numero di miniature.

Chi è avvantaggiato?

Sul bilanciamento fra le possibilità di vittoria, nei singoli scenari e nell'intera campagna, delle due fazioni contrapposte è difficile esprimersi. Moltissimo dipende dall'abilità dal giocatore che interpreta i cattivi e dalle combinazioni di eroi che sceglierete. Se il cattivone è un ottimo giocatore che gioca al massimo delle sue possibilità per gli eroi sarà molto dura vincere, soprattutto se male attrezzati o male assortiti. Giocando in modalità campagna sarà fondamentale per gli eroi perdere tempo (e avventure, spesso) a raccogliere segnalini esplorazione; che potranno essere convertiti fra gli scenari in utilissimi oggetti necessari a ribaltare i rapporti di forza favorendo gli eroi negli scontri futuri. In tutto ciò la mia impressione è che ci siano scenari quasi impossibili da vincere per gli eroi ed altri quasi impossibili per il Signore Supremo. Se ve ne accorgete e non amate le sfide potreste rimanerne amareggiati. Io preferisco puntare a quel "quasi".

In definitiva

Consiglio il gioco soprattutto a chi è insoddisfatto dai dungeoncrawler attualmente sul mercato o a chi vuole provare qualcosa di diverso.

La sua alta fruibilità lo rende proponibile a qualsiasi gruppo di gioco (infatti i miei bambini gradiscono e mia moglie tollera abbastanza bene), eleggendolo a manna dal cielo per coloro

Liga

Probabilmente una delle migliori incarnazioni del genere Dungeon Crawl, dopo Warhammer Quest.

che, apprezzando il genere, soffrono nel vedere i loro amati gioconi relegati nell'armadio perché troppo lunghi/complessi.

Lo sconsiglio a chi cerca un palliativo di gioco di ruolo (quale poteva essere il predecessore) a meno che il vostro cattivone non si presti a giocare interpretando la stupidità dei mostri piuttosto che usando ogni mezzo in proprio possesso per vincere.

ESPANSIONE "LA TANA DEL DRAGO"

È da poco uscita anche in italiano la prima espansione per questo sistema di gioco ed è ovvio che tutti si chiedano cosa aggiunge e se conviene o è necessario prenderla. Io l'ho comprata sull'impulso della carenza di varietà di mostri del base, me la sono studiata un pò, anche se ci ho giocato ancora poco, anche per colpa della modalità di utilizzo, e vi posso dire che...

- Non è assolutamente necessaria, in quanto non aggiunge elementi che migliorano l'impianto di gioco, ma solo cose che aumentano la varietà.
- Non risolve alcun problema di bilanciamento: semmai peggiora quello dell'intera campagna, visto che le nuove avventure si inseriscono con strani artifici all'interno della stessa, invece che crearne una nuova per chi ha già terminato la precedente, immettendo così altri soldi nelle tasche degli eroi, se questi tendono a fare razzia di segnalini esplorazione, sbilanciando in teoria maggiormente la campagna verso di loro.
- Il ritrovamento di stanze segrete è un avvenimento assolutamente sporadico: regolato dalla pescata di un'unica carta da aggiungere al mazzo delle carte esplorazione potrebbe verificarsi molto raramente, allungando quella partita non solo del tempo necessario a svaligiare la stanza ma soprattutto di quello necessario ai giocatori per rispulciarsi il manuale per capire "cosa cavolo succede ora", visto che sarà passato fin troppo tempo da quando avete letto le regole inerenti. E senza essere ricompensati da chissà che divertimento!!!

Quello che rimane sono:

- dei divertenti scenari da fare one-shot o



giocarsi di fila creandosi delle sottospecie di regole per una campagna specifica che permetta di godere al meglio la storia narrata dall'insieme degli scenari (il tentativo dell'Oscuro signore di Allearsi alla Signora dei draghi: una nuova forza militare in gioco);

- due nuovi eroi;
- la classe del campione, basata sulla distribuzione e utilizzo di segnalini onore, che il campione stesso può ottenere dando il colpo di grazia agli avversari;
- la classe del geomante, basata sull'evocazione di segnalini pietra magica da cui ottenere effetti disparati e strani non facilmente riconducibili al comune archivio di conoscenze fantasy;
- i demonietti del fuoco che, oltre a far sfoggio della nuova condizione "infuocato", danneggiano le miniature adiacenti quando muoiono;
- un buon numero di altre splendide tessere sempre utili per creare i vostri dungeon per questo specifico gioco o per il vostro gioco di ruolo preferito.

Se questi ultimi motivi vi bastano, questa espansione fa per voi. Altrimenti aspettate tranquillamente la successiva: non c'è niente di imperdibile.

LINX

LIGA

NAND





Onirim

Ci si può perdere in un sogno? In Onirim sì, e se non vi affrettate ad uscire dal labirinto dove siete finiti, ci rimarrete per sempre... dun, dun, dun, duuuun!



di Shadi Torbey
Pegasus Spiele, Z-Man Games,
2010

N. Giocatori: 1-2
Durata: 15 minuti

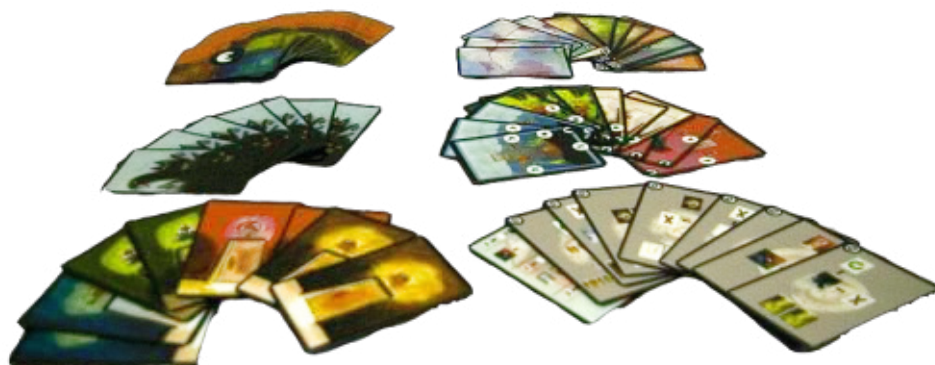
Le regole di Onirim sono estremamente semplici: avete un mazzo di carte e partite con una mano di cinque, ad ogni turno ne giocate una lungo una fila, e se arrivate ad avere tre carte dello stesso colore (fra i quattro possibili) adiacenti fra loro, potete cercare nel mazzo una carta porta di quel colore e piazzarla davanti a voi (l'avete "aperta"); dopodiché pescate una carta per riportare la mano a cinque. Facile? No, le carte oltre al colore hanno anche un simbolo (sole, luna e chiave) e non potete giocare due carte adiacenti con lo stesso simbolo (ovvero, avete in mano tre carte verdi col sole? Ahi, ahi, ahi). In alternativa a giocare una carta, potete scartarla, e se è una chiave potete guardare e riorganizzare le prime cinque carte del mazzo di pesca.

Lo scopo del gioco è quello di aprire tutte e otto le porte (due per ogni colore) e quindi uscire dal labirinto prima che si esaurisca il mazzo di pesca (gli scarti non vengono

rimischiati); ma ci sono anche gli incubi a tormentarvi, quando ne pescate uno avete tre possibilità per affrontarlo:

- scartare tutta la mano di carte, il che è abbastanza deleterio, se avevate conservato carte importanti (tipo le carte dello stesso colore per completare una sequenza),
- chiudere una porta, ovvero rimettere nel mazzo una delle porte già aperte, anche questo non è certo positivo, ma magari avete in mano le carte per recuperarla in fretta,
- scartare le prime cinque carte del mazzo di pesca (le porte o gli incubi non contano), non è un effetto negativo a priori, ma diminuisce le vostre possibilità di riuscita,
- scartare una chiave, se l'avete nella mano (ottimo).

Infine, se pescate una porta, potete aprirla immediatamente scartando una chiave dello stesso colore (se non l'avete, la porta torna nel mazzo).



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





È chiaro che le chiavi sono le carte più importanti del gioco, e bisogna pensarci a fondo prima di giocarne una in una sequenza, dato che sono utilizzabili in altre tre modalità, tutte utili, soprattutto per sconfiggere gli incubi in modo indolore. In generale, ci sono spesso decisioni da prendere, e dovrete valutarle con attenzione; anche un po' di memoria non guasta (come in tutti i giochi di carte).

Un cooperativo per una persona? OK, si chiamano solitari, ma per questo gioco mi piace più la prima definizione, soprattutto perché si può giocare anche in due, con poche variazioni sulle regole: ognuno ha una propria fila e una mano di tre carte, mentre due carte sono scoperte e condivise sul tavolo (al proprio turno si potrà giocare indifferentemente una carta dalla mano privata o da quella condivisa). Se si scarta una carta si potranno anche scambiare due carte fra la mano condivisa e quella privata, e lo scopo del gioco è quello di aprire ognuno quattro porte (di quattro diversi colori). In base ai vostri gusti e alla difficoltà che volete affrontare, potete decidere di scambiare più

o meno informazioni con il partner (al massimo della difficoltà non si può parlare, al massimo inveire contro gli dei dell'Olimpo quando non vi capite).

Il gioco base non è malaccio, e dopo le prime sconfitte non ci metterete molto ad entrare nel giusto ordine di idee e vincere, ma (sorpresa sorpresa) nella scatola ci sono anche tre espansioni tre! E tutte con nomi molto fantasiosi:

Il Libro dei Passi Perduti e Trovati: ora le otto porte vanno aperte in un ordine preciso (argh!), ma fortunatamente avete tre incantesimi a disposizione (per riorganizzare il mazzo di pesca, scambiare l'ordine di apertura di due porte, o bastonare un incubo), incantesimi che possono essere lanciati consumando le carte dal mazzo degli scarti, ovvero rimettendole nella scatola (quindi anche la quantità di carte scartate diventa importante). Tutto questo aumenta la necessità di pianificazione e rende il gioco ancora più strategico.

Le Torri: ora nel mazzo di pesca ci sono anche le torri, e vanno giocate su una fila a parte, sempre rispettando la regola di non

affiancare torri con lo stesso simbolo. Ogni incubo affrontato distrugge (rimette nel mazzo) una torre, e si vince solo se, oltre alle porte, si sono trovate quattro torri (dei quattro colori); in alternativa si può decidere di preservare una torre, ma l'incubo così affrontato torna nel mazzo di pesca (ahi).

Premonizioni Oscure e Sogni Felici: le prime sono delle carte che riportano una condizione e un effetto, si parte con quattro di loro attive, e se si verifica la condizione va applicato l'effetto (e rimossa la carta), sono tutti effetti negativi (molto negativi), quindi aspettatevi un deciso aumento della difficoltà. Per questo vengono inseriti nel mazzo di pesca i Sogni Felici, ogni volta che ne pescate uno potete scegliere fra rimuovere una Premonizione senza attivarla, riorganizzare le prime sette carte dal mazzo di pesca, oppure pescare una carta a vostra scelta.

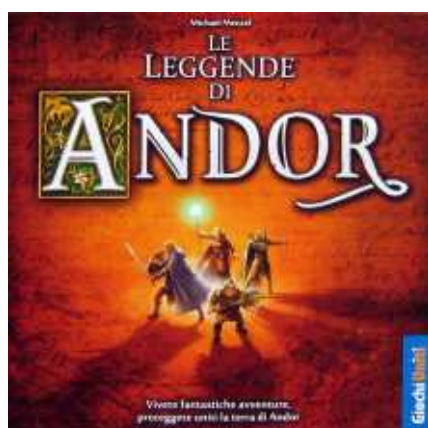
Quindi, Onirim è meglio di un solitario? Beh, sì, anche perché in certi solitari non c'è molto da pensare, invece qui avrete di che ragionare, fra tutte le possibilità a disposizione; ma non è un gioco freddo: troverete suspense per la comparsa della prossima carta e tensione che aumenta all'assottigliarsi del mazzo. Altri punti a favore? La rapidità delle partite, il costo contenuto (e potete comprare anche la versione in tedesco), la varietà (tre espansioni tre), e la possibilità di giocare in due (ma non lo usate come scusa per far stare zitto il vostro/la vostra partner, mi raccomando).





Le Leggende di Andor

Un'analisi del pluripremiato gioco di Michael Menzel, cercando di non rovinarvi il piacere di giocarci!



di Michael Menzel
Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
IELLO, KOSMOS, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Ciò che affascina in "Le leggende di Andor" è il modo in cui Michael Menzel, l'autore, sia riuscito a far evolvere le classiche dinamiche dungeon crawl applicate al gioco da tavolo, eliminando del tutto la necessità di avere un gamemaster, ovvero un giocatore scelto per fare il cattivo. La soluzione adottata, fortemente ispirata alle "intelligenze artificiali" che governano i giochi cooperativi di ultima generazione, rende Le Leggende di Andor incredibilmente somigliante ad un videogioco pur lasciando intatto tutto il divertimento derivato dal muovere pedine e lanciare dadi, due azioni quasi banali ma che in questo gioco sanno restituire tutto il loro fascino primordiale, grazie anche al supporto dell'ambientazione fantasy che sfrutta con sapienza ogni archetipo di quel filone mettendo a proprio agio anche i giocatori meno appassionati di quel genere letterario.

Avrei voluto scrivervi qui quali stratagemmi utilizzare per trovare prima la Strega, sconfiggere il mago nero Valkur o come prepararsi per affrontare il temibile drago Tarok ma vi avrei certamente rovinato una delle emozioni più belle che si provano giocando a "Le Leggende di Andor", ovvero sedersi al tavolo senza

sapere cosa succederà, attendere con curiosità la lettura della carta Leggenda successiva e doversi riorganizzare di volta in volta per far fronte all'evolversi della narrazione. Non potendo dunque rivelare troppi dettagli mi limiterò a suggerire qualche utile consiglio partendo dall'analisi degli eroi e dell'equipaggiamento di cui potranno disporre durante la partita.

Cominciamo dagli Eroi. Sono quattro a disposizione ed è esattamente il numero perfetto per giocare a questo gioco, ma dovendo sceglierli o decidere come meglio usarli durante un'avventura è opportuno che si tenga conto delle loro caratteristiche in combattimento.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





L'efficacia in combattimento è calcolata facendo la somma della forza di un eroe e del risultato di un dado a sei facce. Nulla posso dire per quanto riguarda la forza, quella va fatta salire il più possibile. Riguardo al lancio invece qualche considerazione è possibile.

Nano e Guerriero lanciano una quantità di dadi che dipende dalla loro volontà e possono scegliere il valore più alto realizzato. Il Nano lancia da 1 a 3 dadi, il Guerriero da 2 a 4.

Il valore medio realizzato da un Nano con volontà bassa (1 dado) è 3,5.

$$(1+2+3+4+5+6) / 6 = 3,5$$

Questo valore sale a 4,47 quando la sua volontà è media (2 dadi)

$$(1+2+3+4+5+6+2+2+3+4+5+6+3+3+3+4+5+6+4+4+4+4+5+6+5+5+5+5+5+6+6+6+6+6+6) / 36 = 4,47,$$

mentre diventa 4,96 con volontà alta (3 dadi).

Fidatevi!

Un Guerriero è più forte, il suo risultato medio a volontà bassa è 4,47, a volontà media 4,96 e a volontà alta raggiunge i 5,24.

Arciere e Mago hanno due abilità che influenzano il tiro del dado.

L'arciere lancia da 3 a 5 dadi a seconda della sua volontà ma deve tirarli uno alla volta, può fermarsi quando vuole ma è obbligato ad accettare l'ultimo valore ottenuto.

Per prima cosa si tratta di capire se c'è un risultato di dado accettabile che, senza sfidare troppo la sorte, garantisca un valor medio più alto degli altri. In effetti è così. Il valore medio del risultato con tre dadi considerando di accettare solo un "6" come

risultato è di 4,26. Appena più alto di quello di un Nano con poca forza di volontà. Accettando un "5" il valore medio si alza a 4,61 e, accontentandosi di un "4" sia alza ancora fino a 4,63. Accontentandosi dei "3", invece, il valore medio torna a crollare fino a 4,39. Deciso quindi che la soluzione migliore è fermarsi dopo aver tirato un "4" o più, ecco i risultati medi dei lanci dell'arciere perseguendo questa strategia: volontà bassa 4,63; volontà media 4,81; volontà alta 4,90.

Naturalmente anche Nano e Guerriero hanno delle abilità speciali che contribuiscono a bilanciare il loro tiro di dado. Il Nano può acquistare forza alla metà del costo pagato dagli altri eroi, il Guerriero che visita i pozzi ottiene 2 punti volontà in più di quelli ottenuti dagli altri eroi. L'arciere, alla luce di queste abilità sembrerebbe quello con il valore di attacco medio meno potente ma va ricordato che lui, pur privo di equipaggiamento, può attaccare mostri in caselle adiacenti, rendendo

Valore medio del lancio senza equipaggiamenti

Volontà	Mago	Guerriero	Nano	Arciere
Bassa	5	4,47	3,5	4,63
Media	5	4,96	4,47	4,81
Alta	5	5,24	4,96	4,9

Il Mago tra tutti gli eroi è il più potente. Lancia solo un dado indipendentemente dalla sua forza di volontà ma la sua abilità in combattimento gli consente di ribaltare un dado suo o di un altro eroe. Applicando questa abilità sul suo lancio, il valore medio del risultato è sempre 5. Valor medio superato soltanto da un Guerriero con volontà alta.

il suo ruolo sulla mappa strategicamente polivalente.

Alcuni equipaggiamenti possono influire il lancio del dado. L'elmo ad esempio consente di poter scegliere tra il risultato di un dado e la somma di tutti i risultati uguali ottenuti. Facile intuire che l'elmo non possa essere utilizzato dal Mago o dall'Arciere che usano

Valore medio del lancio con Elmo

Volontà	Mago	Guerriero	Nano	Arciere
Bassa	(5)	5,06	(3,5)	(4,63)
Media	(5)	6,31	5,06	(4,81)
Alta	(5)	7,53	6,31	(4,9)



un dado o un dado alla volta, per Nano e Guerriero invece è un buon miglioramento. Il Nano lo può usare solo con forza di volontà media o alta ed i suoi valori medi aumentano rispettivamente a 5,06 e 6,31.

Il Guerriero ne beneficia a qualsiasi livello di forza di volontà con questa progressione: 5,06; 6,31; 7,53. Ora sì che è un guerriero! Questo è il caso di appuntarselo, primo compito di Nano o Guerriero: comprare un elmo.

seguente:

$$12+8+10+6+10+6 = 8,67$$

Questo risultato vale per tutti gli eroi tranne che per il Mago che, grazie alla sua particolare abilità, è in grado di influenzare anche il risultato del dado nero, potendolo capovolgere ed ottenendo così un valore di attacco medio di 10,67. Ben due punti in più degli altri eroi.

modo più proficuo, ogni round di combattimento costa infatti un'ora a ciascun eroe. All'aumentare della forza di volontà del guerriero l'efficacia dell'apporto del Mago aumenta ulteriormente.

Riassumendo velocemente ecco i miei consigli.

- Nano: deve puntare sulla forza. Procurarsi un elmo, raccogliere tutte le monete possibili e comprare forza alla miniera.

- Guerriero: deve puntare sulla volontà. Procurarsi un elmo e uno scudo (lo scudo previene la perdita di forza di volontà) e sfruttare i pozzi.

- Mago: le pietre runiche è meglio darle a lui. Se eventi causano al gruppo perdita di volontà, concentrare su di lui la perdita tanto tira un dado a qualsiasi livello di volontà. Combattere a supporto di un altro eroe.

- Arciere: la possibilità di attaccare le caselle adiacenti gli regala un discreto guadagno in ore rispetto a quanto non dovrebbero pagare gli altri per spostarsi. Sfrutta al meglio la pozione della strega.

Valore medio del lancio con Pozione della strega				
Volontà	Mago	Guerriero	Nano	Arciere
Bassa	10	8,94	7	9,25
Media	10	9,92	8,94	9,37
Alta	10	10,49	9,92	9,81

Un altro equipaggiamento piuttosto utile in combattimento è la pozione della strega che permette di raddoppiare il risultato di un dado durante il combattimento. Quello della pozione è un vantaggio trasversale per tutti i giocatori ma considerando che Nano e Guerriero possono già avvantaggiarsi con l'elmo, l'eroe che massimizza il suo effetto anche a bassa volontà è certamente l'Arciere che, come ulteriore vantaggio quando acquista la pozione, paga sempre una moneta meno degli altri eroi.

Il Mago infine dovrebbe tenersi gli slot di equipaggiamento liberi per altri oggetti piuttosto importanti. Le pietre runiche. Tre pietre runiche di diverso colore consentono ad un eroe di utilizzare un dado nero invece del suo tiro di dado standard. Il dado nero è a 6 facce ma riporta valori più alti di un normale dado da sei. Il suo valore medio è il

Non mi dilungo su altri equipaggiamenti il cui effetto è più diretto e comprensibile (come aumentare la forza dell'eroe) ma mi preme chiudere sottolineando quanto il potere del Mago sia prezioso nei combattimenti di gruppo. Considerando ad esempio il Mago di supporto ad un Guerriero con bassa volontà, la sua capacità amplifica l'efficacia dell'attacco del guerriero da 4,47 a 6,64 un delta di 2,17 punti. Decisamente migliore di quanto possa guadagnare un Mago usando su se stesso la sua capacità:

- Abilità del Mago applicata al Mago e Guerriero con volontà bassa: $5+4,47 = 9,47$

- Abilità del Mago applicata al Guerriero con volontà bassa: $3,5+6,64 = 10,14$

Senza contare che in ogni singolo attacco non è importante soltanto realizzare più punteggio di quanto non possa fare il mostro ma cercare di amplificare il più possibile il divario in modo da infliggere più ferite ed eliminare il mostro, risparmiando ore che possono essere spese in

Visto che ho parlato principalmente di combattimento non posso esimermi dal fare un'ultima precisazione. A differenza di altri combattimento è fortemente scoraggiato dall'avanzamento del pedone Narratore che avvicina il finale della Leggenda. Siate quindi cauti sulla scelta dei tempi quando decidete di eliminare un mostro, fatelo solo se è strettamente necessario.

FAB!O

NAND

LINX





Quarantine



di Mark Klassen

Mercury Games, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

Quando ho letto per la prima volta di Quarantine opera prima di Mark Klassen, non ho potuto fare a meno di ripensare a Theme Hospital videogioco che ha imperversato sul mio computer negli anni 90. L'ambientazione e lo scopo sono gli stessi: curare il maggior numero di malati e con i compensi per i pazienti guariti, acquistare le migliori stanze per offrire trattamenti innovativi. Queste stanze speciali assieme ai pazienti curati e alle sale degli infermieri completate danno punti vittoria a fine partita.

Ogni giocatore inizia con il proprio ospedale formato da un atrio e 4 sale trattamento nei 4 colori presenti nel gioco. Il turno è molto semplice e si può riassumere nella formula $4 + 4$, cioè durante il proprio turno il giocatore svolge 4 azioni e pesca 4 cubetti pazienti/batteri nell'ordine che preferisce. I cubetti pazienti vengono pescati uno alla volta e messi in fila davanti all'atrio del proprio ospedale. Se viene pescato un cubetto grigio esso viene giocato in una stanza di un ospedale avversario. La stanza contaminata non potrà essere utilizzata fino a quando non verrà

decontaminata. Le azioni che possono essere svolte sono:

- Fare entrare i pazienti: i pazienti/cubetti pescati durante la partita vengono disposti in fila davanti all'atrio. Utilizzando questa azione i pazienti vengono fatti entrare rispettando l'ordine e messi nella sala di cura del colore corrispondente. Appena uno dei pazienti in attesa non può essere fatto entrare nella sala appropriata il flusso di ingressi viene interrotto.
- Curare i pazienti: attraverso questa azione il giocatore cura tutti i pazienti di una specifica malattia per cui tutti i pazienti di un singolo colore vengono rimossi dalle sale e messi nella riserva personale del giocatore; questi cubetti potranno essere spesi per l'acquisto di ulteriori sale di cura.
- Fissare il prezzo per una Stanza Speciale. Il giocatore può fissare un prezzo di acquisto di una stanza speciale mettendoci sopra due o più cubetti colorati dalla propria riserva.
- Acquistare una stanza di cura: con due cubetti colorati presi dalla propria riserva si può acquistare una stanza di cura aggiuntiva. Per quanto riguarda le stanze di cura speciali, occorre che il prezzo sia stato fissato precedentemente. Gli altri giocatori se vorranno acquistare quella stanza dovranno versare lo stesso numero di cubetti e dello stesso colore del prezzo fissato. Il giocatore che ha fissato il prezzo al proprio turno potrà ritirare la stanza oppure se altri giocatori

avessero già acquistato in precedenza le stanze disponibili, ritirerà la propria offerta.

- Muovere un paziente: modificare la posizione di un paziente in una lista di attesa.
- Decontaminare una stanza: eliminare un cubetto grigio malattia giocato da un avversario durante il turno di gioco.
- Ristrutturare l'ospedale: spostare una o due stanze del proprio ospedale purché siano rispettate le regole generali sul piazzamento delle stanze.
- Prendere un gettone azione bonus: rinunciare ad una azione per poterla giocare durante i turni successivi.

Il gioco termina quando:

- viene acquistata l'ultima stanza di cura;
- viene pescato l'ultimo cubetto/paziente dal sacchetto.

Il punteggio si calcola in funzione di: 1 punto per ogni stanza speciale, 1 punto per ogni sala infermieri completata, 1 punto ogni 2 cubetti nella propria riserva, 1 punto se non ci sono pazienti in lista di attesa.

Dalle prime partite risulta che, sebbene l'ambientazione sia accattivante, questa non basta a compensare il fatto che Quarantine sia fortemente legato all'alea determinata dalla pesca dei cubetti/pazienti. Le stanze speciali offrono delle variazioni interessanti ed alcune sembrano essere più incisive di altre, ma non mi è sembrato che si possano delineare strategie alternative, rendendo il gioco simpatico ma nulla di più.





The Phantom Society



di Frédéric Colombier, Hervé Marly
Asterion Press, Funforge, IELLO,
2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20 minuti

Ricordate il film "Ghostbusters", dove gli improvvisati cacciatori di fantasmi mettevano a soqquadro un albergo di lusso nel tentativo di intrappolare le presenze che lo infestavano? The Phantom Society vi cala in una situazione analoga, dividendo i giocatori in due squadre: i fantasmi, che devono provocare un certo ammontare di danni prima di essere catturati, e gli acchiappafantasmi. I materiali sono di buona qualità: una plancia in due parti, che rappresenta la pianta dell'albergo (una griglia di 36 caselle), 36 tessere quadrate in 4 colori (le camere), 4 tessere circolari in 4 colori (i fantasmi), poche carte per giocare una variante avanzata.

Nella fase preliminare del gioco viene allestito l'albergo: ogni giocatore prende tutte le stanze di un colore e poi, a turno, le tessere vengo poste sul tabellone, realizzando la pianta dell'albergo. I giocatori che impersonano i fantasmi prendono due spettri a testa e li nascondono in (o meglio sotto) una stanza del

medesimo colore; ovviamente in questa fase i cacciatori tengono gli occhi chiusi.

A questo punto inizia la sfida: alternandosi fra fantasmi e cacciatori, i giocatori devastano (una alla volta) le stanze dell'albergo, rimuovendo la tessera corrispondente. I fantasmi devono rispettare la seguente regola: possono devastare solo le stanze adiacenti (ortogonalmente o diagonalmente) ad una stanza occupata da un loro fantasma, oppure quelle che sono raggiungibili da tale stanza attraverso una linea retta di stanze già devastate. I cacciatori, invece, devono rimuovere una tessera a loro scelta, senza vincoli. In entrambi i casi, se la stanza devastata è vuota (non contiene un gettone ectoplasma) va a sommarsi al punteggio dei fantasmi. Se invece contiene uno spettro, viene rimossa dal gioco e rende quella presenza inutilizzabile per il resto del gioco. La partita termina con la vittoria dei fantasmi se l'albergo subisce danni per 45 punti o più, o con la

vittoria dei cacciatori se tutti e 4 i gettoni-spettro vengono scoperti prima di arrivare a quella cifra. Una versione avanzata permette di attribuire i ruoli con una scommessa iniziale sul punteggio da raggiungere per vincere.

The Phantom Society è un interessante gioco di deduzione a squadre, che sostituisce la classica ricerca del set nascosto (tipico di Cluedo, Sleuth, Black Vienna o P.I.) con un più affascinante processo di esclusione logico-geometrica su plancia: richiede affiatamento e capacità di bluff da parte dei fantasmi, un pizzico di memoria e buone capacità di deduzione spaziale da parte dei cacciatori. La semplicità delle regole, la bellezza e solidità dei materiali e la durata realmente contenuta ne fanno un ottimo titolo per famiglie o giocatori occasionali. I giocatori assidui, appassionati di giochi di deduzione (una categoria spesso fin troppo bistrattata), lo troveranno un simpatico diversivo capace di far trascorrere un quarto d'ora di piacevole attività.





Seasons: Enchanted Kingdom



di Régis Bonnessée
Asmodee, Asterion Press, Libellud,
2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Quando si pubblica una nuova espansione per un gioco già completo e apprezzato e di cui si conoscono pregi e difetti, si va incontro a due grossi rischi. Da una parte, è possibile che il nuovo set non aggiunga assolutamente

niente, risultando così solo un'inutile spesa. Dall'altra, che vada ad intaccare ed alterare i meccanismi già presenti, rovinando quanto di positivo si era creato in precedenza. Rischi ancora maggiori trattandosi di un gioco di carte, in cui gli equilibri tra strategia e pura fortuna sono spesso labili e delicati.

Gli appassionati giocatori di Seasons possono stare tranquilli, i loro soldi ed il loro tempo non saranno spesi invano. Perché Enchanted Kingdom non solo evita i suddetti pericoli, ma riesce anche a migliorare il precedente sistema di gioco e a diversificarlo aggiungendo qualche nuova variante. Nella scatola troverete ad aspettarvi due principali novità: 12 segnalini "abilità speciale" e 10 carte "incantamento". Inoltre, vi sono 20 nuove "carte potere" e altri segnalini per l'ampliamento della plancia di gioco ed il funzionamento di alcune carte.

Il primo elemento da prendere in esame sono le nuove "carte incantamento". Sono 10 carte che vanno a modificare il regolamento base. All'inizio del prelude i giocatori devono selezionarne una casualmente e leggere gli effetti che vi sono sopra riportati, che andranno poi applicati per tutta la durata della partita. Il risultato è decisamente gradevole, sia per la maggior varietà e longevità che forniscono al gioco, sia perché evidenziano e risaltano gli aspetti strategici/gestionali di Seasons.

L'altra novità sono i 12 segnalini "abilità speciale". Su

ogni segnalino è rappresentata un'abilità differente, che può essere usata una volta per partita dopo aver eseguito l'azione del proprio dado delle stagioni. Prima del "prelude" ogni "mago" deve pescarne 3 a caso. Dopo il "prelude", ne sceglie uno e lo pone sulla sua plancia personale, mentre scarta gli altri due. Gli effetti delle abilità speciali sono piuttosto relativi. Nel migliore dei casi possono rappresentare dei piccoli vantaggi, mentre nel peggiore si riveleranno sostanzialmente inutili.

Vi sono poi 20 nuove carte potere. Aggiungere 40 carte al mazzo di gioco avrebbe potuto appesantirlo in modo eccessivo. Invece, non solo il mazzo scorre come e meglio di prima, ma vi sono anche più combinazioni possibili e più possibilità di attivarle attraverso l'uso di carte potere differenti. In questo modo assume ulteriore risalto la fase di "prelude", in cui vengono evidenziati, grazie al sistema del draft, gli aspetti strategici di Seasons, mentre perde, in genere, d'importanza l'effetto casuale legato alla pesca delle carte. Infine, per la serie anche l'occhio vuole la sua parte, troviamo anche una certa cura per l'estetica, con l'aggiunta di pedine che vanno ad animare ed impreziosire la plancia di gioco (come l'estensione per il "Tomo Magico").

In conclusione, Enchanted Kingdom risulta essere un'ottima espansione, che potrà essere apprezzata sia dagli estimatori di Seasons, sia da coloro che vi avevano trovato alcuni aspetti rivedibili che vengono qui per la maggior parte corretti. Peccato che apparentemente non venga considerata l'opportunità di portare il numero di giocatori per lo meno a 5.





Mascarade



di Bruno Faidutti
Asmodee, Asterion Press, Repos
Production, 2013
N. Giocatori: 2-13
Durata: 30 minuti

Mascarade catapulta i giocatori in una lotta per la ricchezza basata sul doppio gioco, il bluff, la deduzione e capacità di memorizzazione, in dosi variabili.

Nella piccola scatola si trovano: 14 carte splendidamente illustrate, di grande formato

(quello di Dixit, per intenderci) che rappresentano i ruoli che i giocatori possono assumere; monete di cartone, tessere promemoria, schede di riepilogo dei poteri dei ruoli.

Nella fase introduttiva ogni giocatore riceve 6 monete e uno dei ruoli che tiene scoperto davanti a sé per un breve periodo. Tutte le carte vengono coperte, e dopo una fase iniziale, il cui scopo è di confondere le acque, i giocatori proseguono a turni.

Nel proprio turno un giocatore deve fare una ed una sola delle seguenti azioni:

- guardare segretamente la carta che ha davanti a sé;
- scambiare o fingere di scambiare una carta con un avversario, prendendone la carta, mettendole entrambe sotto al tavolo senza guardarle e restituendogliene una dopo averle eventualmente scambiate;
- dichiarare di possedere un personaggio, per usarne l'abilità. Gli altri giocatori possono a turno dichiarare di essere loro in possesso di tale carta. Se nessuno rivendica il ruolo, l'azione viene eseguita senza rivelare la carta. In caso di contenzioso, tutti i dichiaranti rivelano la propria carta. Se almeno un giocatore controlla il

personaggio dichiarato, egli esegue l'azione (anche fuori dal suo turno). Tutti gli altri contendenti pagano 1 moneta.

I ruoli conferiscono le classiche abilità di guadagno, manipolazione di carte e denaro che servono a rendere il gioco interessante. La vittoria viene consegnata nelle mani del giocatore che raggiunge per primo i 13 denari, o al più ricco nel caso in cui un giocatore vada in bancarotta.

Mascarade si colloca nel solco di giochi con poche carte e selezione di ruoli che hanno avuto un certo successo ultimamente (basti pensare a Coup, Love Letter e in generale molti dei giochi di Seiji Kanai). Come è classico dello stile di Faidutti, si tratta di un gioco piuttosto caotico, progettato per essere volutamente al limite della controllabilità: l'azione che permette di guardare la propria carta è assolutamente inefficiente (basta contestare un giocatore che non sia quello alla propria destra e pagare una moneta per replicarla) e quindi il gioco gravita intorno al sospetto e alla faccia tosta. Quanto contano i vari ingredienti nominati all'inizio dell'articolo? Dipende da quanto sono conservativi i vostri avversari. Ad un tavolo dove tutti controllano la propria carta, il bluff conta poco, mentre memoria e deduzione fanno da padroni. Ad un tavolo aggressivo, la componente mnemonica è trascurabile. Per ottenere la vittoria avrete bisogno di adattabilità, diplomazia e un bel po' di fortuna. Rispetto ai giochi simili sopra citati, specialmente con alcuni gruppi di ruoli (e con più di otto giocatori) la partita diviene lenta e tende a trascinarsi. Abbiate l'accortezza di scegliere set che permettono di concludere rapidamente (ad esempio includendo Vedova, Baro e Re): otterrete maggiore aggressività e partite più brillanti.





Time 'n' Space



di Tobias Stapelfeldt
*Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2013*
N. Giocatori: 3-4
Durata: 30 minuti

Time 'n' Space (TnS) è un gioco di logistica (produzione e consegna beni) con ambientazione spaziale. Si tratta di una riedizione (aggiornata nei materiali e semplificata nelle regole) di Space Dealer, che destò interesse alla sua uscita, principalmente per il fatto che era un gioco in tempo reale, con un utilizzo originale di clessidre.

In TnS tutti giocano simultaneamente: la partita dura esattamente 30 minuti, che i giocatori devono sfruttare al meglio, eseguendo le azioni "classiche" dei giochi di logistica: produzione dei beni, spostamento del vettore di trasporto, ricerca e sviluppo di miglioramenti tecnologici (per rendere più efficienti le altre azioni), consegna delle merci prodotte, introduzione di commesse, soddisfacimento delle domande degli altri giocatori. Per fare ciò i giocatori hanno due "lavoratori", rappresentati dalle clessidre. Se un giocatore intende eseguire una qualunque azione, mette una clessidra sullo spazio corrispondente, e deve attendere: solo quando questa si sarà completamente svuotata egli potrà rimuoverla

dallo spazio ed eseguire l'azione. L'idea è semplice ma geniale, in quanto mette un freno ad una attività concitata, e un limite al numero massimo di azioni che possono essere eseguite in una partita.

Quando il tempo a disposizione è esaurito, viene calcolato il punteggio finale, a cui concorrono tre fattori. Separatamente per ciascuno dei 4 materiali si considera la quantità di ordini soddisfatti per quel materiale, il numero di giocatori diversi a cui esso è stato fornito e, condizione necessaria per non vedere azzerato il punteggio, l'aver immesso sul mercato tutte le commesse (di cui si era inizialmente dotati) per quel materiale. Quest'ultima condizione è una trovata arguta: infatti generare commesse favorisce gli avversari (che guadagneranno punti vittoria soddisfacendole) oltre ad ostacolare il giocatore stesso (infatti esse occupano preziosi spazi di produzione o stoccaggio). Viene quindi a formarsi un sottogioco di contrattazione, che viene esaltato dalla ristrettezza dei tempi a disposizione.

I materiali non sono particolarmente evocativi ma resistenti e di ottima qualità: tutte fustelle di cartone, a parte le (fin troppo) sottili plance dei giocatori. Rispetto a Space Dealer un passo avanti, anche in termini di precisione delle clessidre. Il risultato è un gioco asciutto, ancora più serrato del predecessore, anche se forse un po' meno ambientato per esigenze di regolamento (ad esempio le merci ora vengono "teletrasportate" dal pianeta alla propria astronave, e non imbarcate fisicamente di di essa).

TnS è dunque una interessante reinterpretazione dei giochi di logistica: il fattore tempo reale introduce alcune caratteristiche che possono non piacere (poco tempo per prendere le decisioni, scarsa vigilanza sull'operato degli avversari, un livello di "rumore" elevato), ma se siete in grado di tollerare questi aspetti risulterà sicuramente un piacevole diversivo nel suo genere, da provare senza esitazione. Ultima nota: nella scatola non c'è alcun timer, ma sono disponibili sia un'app per iOS e Android, che una colonna sonora mp3 da scaricare dal sito degli editori.





L'Altra Faccia dei Cooperativi

I giochi cooperativi "guardati" da un altro punto di vista: quali sono i difetti e i possibili stratagemmi per correggerli?

[Peppe74] Cooperativi? Ricordo quando uscì il numero 6 di ILSA, all'epoca ero solo un entusiasta lettore della rivista e non pensavo minimamente che un giorno avrei iniziato a scrivervi. Aspettavo con trepidante attesa ogni uscita e quando fu annunciato il numero 6 "sui cooperativi per il rinnovato interesse sul genere" lo accolli con non poco stupore "ma come?...anche quelli di ILSA ora si mettono a parlare dei collaborativi, al punto da dedicarvi un intero numero?". Sì perché ILSA è la rivista che parla dei giochi "che mi piacciono" e a me i cooperativi, con qualche dovuta eccezione, non piacciono. Meglio avvisare subito il lettore...parliamo dei difetti dei cooperativi visti, almeno per la mia parte, da chi non li sopporta tanto. Ritengo che ci sia molto da "lavorarci su" da parte dei game designer, e che comunque, pur limandoli a dovere, se mai sarà possibile, i cooperativi non saranno mai i miei giochi preferiti.

[MDM] I cooperativi sono sicuramente un interessante esperimento di "ingegneria ludica" e, per le loro caratteristiche, possono attirare e far giocare anche persone che non si dedicano regolarmente ai giochi da tavolo. L'azzeramento della competitività fra i partecipanti, l'elevata interazione di squadra, anche a livello sociale, che questi giochi richiedono (almeno in teoria) permettono spesso di sdoganare questi titoli e proporli ad

un pubblico non dedicato e quindi con livelli di attenzione, memorizzazione e rispetto delle regole di solito inferiore ai giocatori assidui. La relativa gioventù di questa famiglia di giochi e la necessità di tenere conto degli aspetti appena esposti li rende naturalmente suscettibili a una serie di problemi o difetti più o meno rilevanti.

[Peppe74] Iniziamo a vederli, i problemi di questi cooperativi. Io partirei da quello che è il "difetto" per antonomasia, ovvero che i cooperativi, specie quelli a informazione completa o semicompleta, spesso si riducono a dei solitari. C'è sempre uno del gruppo, che può essere il più esperto, il più carismatico, o il più prepotente, che gioca per tutti. Qualcuno lo chiama "giocatore alfa". Chiamiamolo come vogliamo, il problema è: devo giocare io o deve giocare il giocatore alfa?

In molti casi si ha proprio la sensazione che il gioco sia pensato per essere un solitario (di fatto lo è) e venga "forzatamente esteso" al multiplayer: sulla scatola trovi scritto 1-4; tuttavia quello non è il numero di giocatori, ma il numero di "pupazzi" che vengono mossi sul tabellone. I giocatori possono essere tutti quelli che riescono a stare intorno al tavolo o il solo, onnipotente, alfa che prima o poi spunta fuori. La maggior

parte dei cooperativi che ho provato (o per meglio dire assaggiato) presentano questo problema. Specialmente i "puzzle game", giochi che si riducono a trovare la giusta soluzione (come il recente "Le Leggende di Andor", "Ghost Stories", ma anche il tanto osannato "Pandemia"). Parlando con altri giocatori qualcuno mi ha detto che può essere un problema mio o del mio gruppo di gioco. Non lo escludo, ma provo a fare una trasposizione con un'altra mia esperienza ludica, quella dei videogame. Quando dedicavo più tempo ai videogame (parlo di qualche annetto fa) ho provato svariati titoli di strategia e azione in modalità cooperativa e spesso la cosa mi divertiva. Poteva anche esserci uno più esperto che guidava gli altri, ma quando toccava a te, eri tu che dovevi sparare, scansare i colpi e nasconderti e se non ci riuscivi tutta la missione era





compromessa. Se nel gioco da tavolo tutto si riduce a delle decisioni che qualcun altro prende, il ruolo del giocatore beta o gamma si riduce ad eseguire e guardare.

[MDM] Indubbiamente quello del giocatore dominante sembra una caratteristica congenita del modello di gioco. Cooperazione implica l'operare insieme per raggiungere uno scopo, un fine comune in un'iniziativa, impresa o attività, con un ineluttabile scambio di pareri ed informazioni. Come succede in ogni struttura sociale, l'emergenza di un leader è molto probabile, per carisma, capacità di concentrazione o semplice attitudine all'affrontare i problemi che il gioco propone. Alcuni partecipanti al tavolo possono essere interessati alla sola parte narrativa del gioco, cercando di creare "una bella storia", o accontentandosi di vedere "come va a finire", come se fossero al cinema o davanti alle pagine di un libro. Tuttavia, da qualunque fronte ci si trovi, è un fenomeno che può risultare spiacevole (sì, anche quando ti fanno notare con estrema delicatezza che sei tu l'unico che gioca...)

[Peppe74] Soluzioni trovate per questo problema?

La prima è sicuramente l'introduzione del "traditore", ovvero di uno o più partecipanti che giocano dalla parte del tabellone o comunque per un'altra fazione. La tipologia di giochi di questo genere è vastissima e ci sarebbe da scrivere un articolo intero se non un altro numero di ILSA, e in molti casi si sfiora in giochi che hanno poco del cooperativo tradizionalmente inteso (c'è il gioco a squadre, il tutti-contro-uno, eccetera). Quando l'introduzione del traditore funziona il problema del giocatore viene mitigato dal fatto che le informazioni e le indicazioni che i giocatori si passano sono per forza di cose limitate dal fatto che al tavolo c'è anche chi gioca contro, che potrebbe sfruttare a suo favore le suddette informazioni. Il meccanismo non è sempre efficace: a volte chi non segue le indicazioni del giocatore alfa viene automaticamente additato come "il traditore". Se poi è proprio il giocatore dominante ad essere il traditore...la frittata è fatta perché porterà tutto il gruppo dove vuole lui.



Un gioco che mi piace e dove l'aspetto del traditore trovo che funzioni bene è "Battlestar Galactica", ma è appunto un gioco che si scosta molto dai canoni del cooperativo classico e, in realtà, io non lo considero neanche tale: è un gioco a squadre con fazioni segrete. Per come è orchestrato i messaggi non possono essere troppo chiari e non potete fidarvi (almeno ad inizio partita) di nessuno.

[MDM] Un altro possibile approccio per ridimensionare o annullare l'intervento del giocatore dominante è quello proposto per la prima volta da Vlaada Chvatil in "Space Alert" (edito da CGE nel 2008, e vincitore di una menzione speciale allo Spiel des Jahres del 2009): limitare il tempo a disposizione del gruppo per pianificare le proprie mosse. In Space Alert la scelta delle sequenze avviene in "tempo reale", a volte anche con l'obbligo di tacere in alcuni intervalli di tempo. I giocatori non hanno materialmente il tempo per pensare anche per gli altri, almeno se il livello di difficoltà della missione è decentemente alto. Questo approccio sembra funzionare eccezionalmente bene per i giochi ad ambientazione spaziale, tanto da essere riproposto (strizzando però un occhio al partygame) da Brian, Geoff e Sydney Engelstein in "Space Cadets", edito dalla Stronghold Games nel 2012.

Un'alternativa proposta è quella di limitare l'informazione che i giocatori

possono scambiarsi, rendendole private. L'esperimento è stato tentato, secondo me con scarso successo, da Michael Rieneck ne "Lo Stregone di Salem" (edito da Kosmos nel 2008 e localizzato da Stupor Mundi nel 2009), mentre diventa elemento centrale quando viene unito ad una codifica precisa dell'informazione, come accade in Hanabi di Antoine Bauza.

[Peppe74] Questo tuo ultimo commento mi permette di introdurre un altro problema che, a mio avviso, affligge molti cooperativi, ovvero la codifica delle informazioni che i cooperanti possono scambiarsi. Spieghiamoci meglio: in molti cooperativi l'informazione dello stato del gioco non è completamente pubblica, ma ciascun giocatore dispone di alcune informazioni private, solitamente in forma di carte coperte. Questo, in parte, dovrebbe mitigare il difetto di cui abbiamo parlato prima, il giocatore leader non sa tutto e non può gestire tutto, visto, però, che di base ci deve essere una collaborazione tra i giocatori, queste informazioni devono in qualche modo passare, e come avviene ciò? Nella maggior parte dei casi i designer glissano sull'argomento demandando l'interpretazione di "vaghe regole" al gruppo di gioco. So benissimo che ci sono giocatori cui piace "interpretare" il gioco, ma io appartengo alla categoria che vuole dall'autore delle indicazioni chiare e complete e quando mi trovo a che fare con regole poco



chiare su come le informazioni possono essere scambiate lo reputo semplicemente un baco, e non da poco, del regolamento.

[MDM] Beh, questa è una tipica criticità dovuta alla natura del gioco cooperativo. Dare un'informazione privata e poi concedere di parlarne più o meno liberamente è una via perseguita per tentare di aumentare il dialogo e, conseguentemente, il brainstorming e la collaborazione fra giocatori (addirittura nel "padre" dei cooperativi di nuova generazione, ovvero "Il Signore degli Anelli" di Reiner Knizia, il regolamento dice "non puoi mostrare le tue carte agli altri giocatori, ma puoi parlarne a tuo piacimento": si tratta di una soluzione estrema, che coincide formalmente col giocare a carte scoperte, a parte l'obbligo a tutti i giocatori di parlare). Se tutti i giocatori partecipano attivamente, preferisco sicuramente l'opzione di avere tutta l'informazione disponibile sempre, come accade in "Ghost Stories" o ne "L'Isola Proibita".

[Peppe74] Su questo punto sono d'accordo con te e non è che si siano fatti passi da giganti rispetto a "Il Signore degli Anelli". Quello che è considerato da molti l'odierno riferimento del genere, "Pandemia", fa, in pratica, la stessa cosa. "Pandemia" mette delle carte colorate in mano ai giocatori, le carte oltre al colore (corrispondente ai colori delle 4 malattie che devono essere debellate) hanno una città. I giocatori devono accumulare carte dello stesso colore per poter curare le pandemie e possono scambiarsi carte con i compagni di gioco se si trovano nella stessa città della carta. Visto che azzeccare gli scambi è l'unica strada per

provare a vincere, metà del tempo della partita si riduce ad un vociare da mercato rionale, tipo "possiamo incontrarci a Mosca e ti do una carta rossa, oppure a Parigi e mi dai una carta blu".

Ancora più ambiguo è quanto fanno i regolamenti che lasciano un'ombra vaga su quello che si può dire e non. Prendiamo in esame uno dei primi cooperativi (e uno di quelli che mi ha convinto di meno): "Shadows over Camelot". I giocatori devono giocare delle carte per affrontare delle quest che rappresentano le insidie contro il regno di Avalon. I giocatori possono partecipare a quest con altri, il regolamento specifica che non si può rivelare il vero valore di una carta, ma se ne può apertamente discutere in maniera "generale, ma non specifica" (?!), che vuol dire tutto e niente, infatti ogni gruppo interpreta la regola come vuole. C'è chi si aiuta a gesti e chi sostiene che il gioco vada interpretato "come in un gioco di ruolo", dato che tutto si riduce a giocare delle combinazioni da scala 40, a volte i risultati sono alquanto comici "Ho giocato un possente tris contro i Pitti".

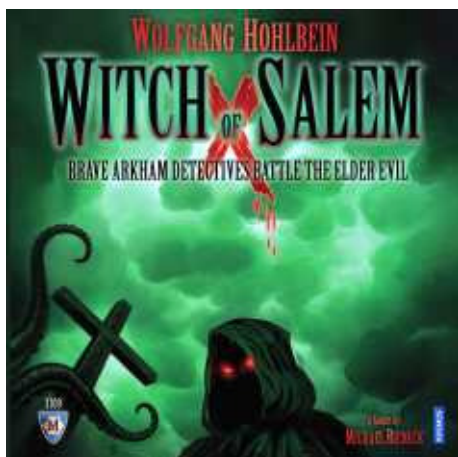
[MDM] Effettivamente, nel variegato mondo dei giochi cooperativi, i giochi ad informazione non completamente aperta che codifichino in modo stretto la comunicazione fra i giocatori si contano sulle dita di una mano. Il caso che secondo me è riuscito al meglio nell'impresa è il vincitore dello Spiel des Jahres del 2013: Hanabi, edito nel 2010 da Les XII Singes (e successivamente da Abacus e Cocktail Games) e che abbiamo approfonditamente analizzato, in tempi non sospetti, su ILSA #19. Hanabi è sostanzialmente il primo gioco cooperativo astratto, dove la "meccanica" prende il sopravvento sul "tema" o sull'esperienza: non intende più raccontare una storia, ma si limita a presentare un problema di logica e deduzione multi-giocatore: una sorta di Master Mind dove tutti i giocatori cercano di risolvere insieme l'enigma. Ovviamente, in questo caso, l'informazione che viene trasferita ai giocatori diventa il cuore del gioco, ed è estremamente codificata (un po' come succede nella fase di licita del Bridge): deve essere perfettamente chiaro a tutti che



dare informazioni aggiuntive (anche mimiche) a ciò che può essere indicato (tutte le carte di un colore prescelto o tutte le carte di un valore selezionato) significa "imbrogliare" il gioco: questo richiede elevata concentrazione, attenzione e affiatamento fra tutti i partecipanti; un approccio scanzonato e "caciarone" non può certamente portare alla piena vittoria (il raggiungimento dei tanti agognati 25 punti).

[Peppe74] D'accordissimo su Hanabi che è, per l'appunto, un puzzle prettamente pensato per il multiplayer e non "adattato". Il dubbio è: quello che vediamo brillantemente realizzato in un filler astratto come Hanabi si può trasportare in un gioco più articolato, un gioco che abbia un'ambientazione e un aspetto narrativo come molti degli appassionati dei cooperativi richiedono? Onestamente ho i miei dubbi.

[MdM] Personalmente, uno degli aspetti che mi lascia perplesso nei giochi cooperativi è la scarsa "intelligenza" dell'antagonista, ovvero il metodo con cui il gioco prende le decisioni. A quasi 14 anni dalla rivitalizzazione del genere, siamo ancora legati ad una semplice decisione fatta a caso, di solito pescando carte dalla cima di un mazzo: l'ordine in cui escono le carte rende la partita più o meno semplice. Un po' poco, secondo me, anche dal punto di vista dell'arco narrativo. Anche in questo caso sono state proposte svariate soluzioni alternative. La più ovvia consiste nell'introdurre un traditore, ovvero affiancare

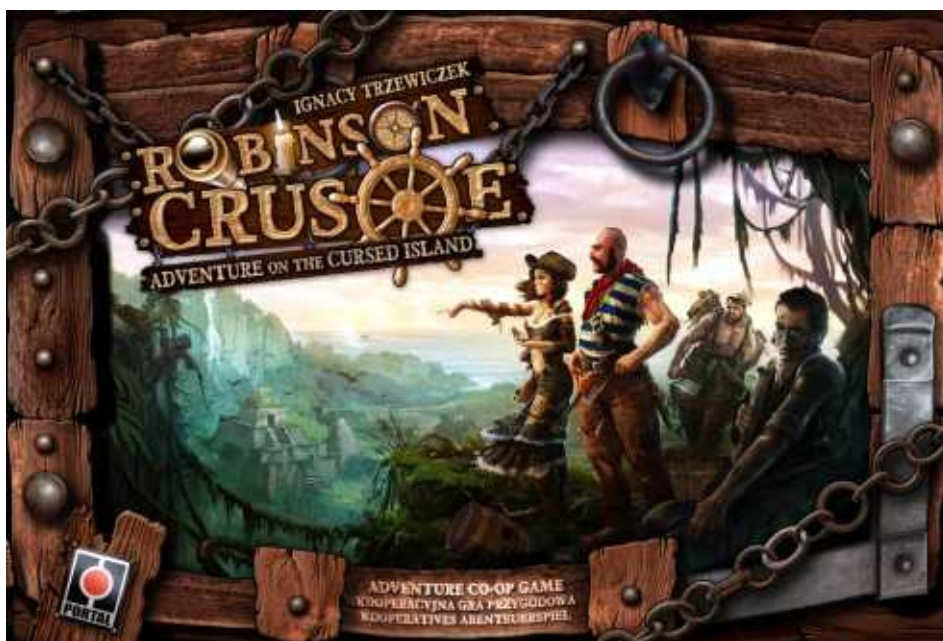




alla “cattiveria” del gioco le decisioni ragionate di un giocatore scelto a caso fra i partecipanti: questo ci riconduce però alla categoria “uno-contro-tutti” che annovera fra i propri ranghi svariati ottimi titoli. Una seconda possibilità è quella degli scenari, in cui sostanzialmente il gioco percorre una strada preimpostata, con piccole variazioni dovute ad una qualche fonte di aleatorietà. Il vantaggio di questo approccio è che la partita procede lungo un arco narrativo, raggiungendo il climax nel momento giusto della storia: ne è un esempio il premiatissimo “Le Leggende di Andor”. Il rovescio della medaglia è la riduzione del gioco ad un mero puzzle, l'accorciamento della sua rigiocabilità (facilmente compensabile con la creazione di espansioni con ulteriori scenari) e un acuito fenomeno di giocatore dominante se non tutti i partecipanti hanno già giocato l'avventura in questione.

[Peppe74] Beh...sì, gira le carte e prosegui... non che si siano inventati molto come intelligenza del gioco! Un passo avanti lo ha fatto il recente “Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island” di Ignacy Trzewiczek (edito da Portal Games e localizzato da Uplay.it Edizioni), anche questo a scenari. Non mi ha convinto appieno e non l'ho giocato approfonditamente (come del resto tutti i giochi che ho elencato), ma qui sono i giocatori a preparare il mazzo degli eventi negativi, con le loro scelte, il che introduce un livello strategico superiore.

[Mdm] Forse è per questo che “Pandemia” ha riscosso tanto successo! Il semplice meccanismo di riproporre le città dove si è verificata una contaminazione tutte le volte che viene pescata una carta epidemia rende il gioco molto più focalizzato, cattivo ma anche strategicamente affrontabile rispetto alla media degli altri titoli (senza contare che è anche tematicamente coerente!). Quello che mi stupisce è il fatto che ancora nessuno si sia preso la briga di progettare anche per i giochi cooperativi qualcosa di analogo del robot per giocare in solitario “Race for the Galaxy”, ovvero una piccola macchina a stati che, pur avendo una componente di aleatorietà, faccia scelte in base allo stato del gioco e alle scelte passate.



[Peppe74] Torniamo, anche per l'intelligenza del gioco, sull'argomento del traditore; si spera che un essere umano funzioni meglio di un mazzo di carte. Sembra la panacea di tutti i mali e, come abbiamo già fatto notare, sposta il gioco su binari diversi dal cooperativo classicamente inteso. Tirando le somme mi sono convinto che, parlando nello stretto argine dei miei gusti, se qualcosa di interessante potrà uscire dai cooperativi sarà da questa categoria di cooperativi “sporchi”. Il traditore segreto o non, il gioco a fazioni, la formula del capro espiatorio introdotta in “Alcatraz: il Capro Espiatorio”, la semi-cooperazione che sta tornando di moda. Il cooperativo puro ha poco da inventare in più rispetto a quanto già fatto, anche se piace a tanti, per cui è auspicabile che gli autori continueranno a rivolgersi a questa formula, ma attenderò con calma, tanto ho una miriade di giochi competitivi ancora da provare.

[Mdm] Probabilmente il modello cooperativo puro non è adatto ad un giocatore assiduo e quindi “naturalmente” competitivo come te. Anche gli autori sembra che se ne siano accorti, e infatti alcune delle proposte più recenti, come “Archipelago” di Christophe Boelinger (Ludically, 2012), “C02” di Vital Lacerda (Giochix.it, 2012) e “Naufragos” (Homoludicus, localizzato da Ghenos, 2013) propongono un nuovo modello di gioco cooperativo con unico vincitore. L'idea di base sta nell'imporre ai giocatori di coordinarsi contro il gioco, mentre ognuno cura l'interesse personale. La grossa novità introdotta sta nel

fatto che, contrariamente alla classica dicotomia aristotelica del “vinco/non vinco”, propongono anche un esito intermedio, per cui è possibile vincere (battendo il gioco e gli altri giocatori), non vincere (sconfiggendo il gioco ma classificandosi alle spalle del “supervincitore”) o perdere (ovvero soccombendo agli attacchi del gioco). Questo richiede implicitamente un approccio diverso da quello puramente competitivo, ovvero occorre distaccarsi dall'idea che non far vincere nessun avversario (aiutando il gioco a vincere) è “equivalente” ad arrivare piazzati. Senza questo approccio, alcuni dei giochi suddetti (specialmente Archipelago, per la spiccata ortogonalità fra accumulo dei punti vittoria personali e lotta contro il gioco), possono risultare poco godibili.

Concludendo, penso che al momento chi si avvicina ad un gioco cooperativo deve farlo tenendo a mente la parte narrativa e l'esperienza che ne risulta sono una parte integrante del gioco, anche se questo implica rinunciare al tentativo di vincere. Come dice il nostro amico Linx: “Ogni tanto dovete staccare la parte matematica del cervello (o metterla al minimo, perché non è veramente possibile farlo) e lasciarvi andare a giocare le cose come vengono, applicando solo strategie di massima. Imparate a perdere, dopo aver imparato a vincere. Ne trarrete inaspettato giovamento, se potete condividere quell'**avercela quasi fatta** con tutte le altre persone al tavolo. Creare una bella storia è spesso altrettanto divertente.”



indovina indovinello

L'Altra Faccia...

Terzo appuntamento col nostro quiz: siete abituati a fissare il fronte delle carte da gioco, ma sapreste riconoscerle dal dorso, in queste 4 immagini?

Mandateci le vostre risposte in un messaggio con oggetto "Concorso ILSA 23" a

concorsi@ilsa-magazine.net

Inviare le risposte entro il 3 Novembre 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 "Referendum Nato", per il gioco Twilight Struggle, offerta da Asterion Press;
- carta "Dannato", per il gioco Mascarade, offerta da Asterion Press;
- carta "Ser Geek", per il gioco Dungeon Fighter, offerta da Cranio Creations.



Immagine 1



Immagine 2



Immagine 3



Immagine 4

Soluzioni quesiti ILSA 22: 1. Alien Frontiers; 2. Specie Dominanti; 3. Imperial; 4. Lords of Waterdeep.



con colla e forbici

Deadline

di GABRIELE BAGGIANI

[3-5 giocatori, 20 minuti]

INTRODUZIONE

Il vostro team è a capo dello sviluppo di numerosi progetti software. I progetti assegnati si susseguono senza sosta e le scadenze si fanno sempre più pressanti. Riuscirete a gestire al meglio le risorse assegnate ed eseguire i task pianificati?

MATERIALI

- 9 carte profilo, ciascuna così caratterizzata: **gg/uomo** (il numero di gg/uomo a disposizione nel turno per svolgere task di progetto); **skill** (suddivise in analisi, sviluppo e rilascio, indicano il numero di gg/uomo che il profilo deve usare per completare un task per ciascuna tipologia); **premio produzione** (gettone a fianco della skill) - da impiegare con l'espansione.
- 18 carte progetto, ciascuna così caratterizzata: **nome** (nome e numero identificativo del progetto); **Gantt** (la sequenza di task [attività], organizzate per skill [fase di progetto], che devono essere eseguiti per completare il progetto); **durata** (la durata in settimane [turni] del progetto); **boss** (il numero di nuovi progetti assegnati al team al completamento del progetto).
- 18 pedine progetto, recanti il numero del progetto, per tenere traccia sulla time line della scadenza.
- 16 pedine SAL per tenere traccia dello stato di avanzamento del progetto.
- 3 pedine help per tenere traccia dei gg/uomo impiegati da un giocatore per consentire allo stagista di svolgere azioni.
- 1 pedina primo giocatore.
- 20 carte evento.
- 1 time line, per tenere traccia delle deadline.
- regole di gioco.

SCOPO

Il team dovrà impiegare le proprie competenze per eseguire i task dei progetti assegnati e portarli a termine rispettando le deadline assegnate.

PREPARAZIONE

Ponete la time line al centro del tavolo, e a fianco le pedine progetto, SAL e help. Mescolate le carte evento e le carte progetto e ponetele a lato della time line a formare due pile coperte distinte. Scoprite due carte (una se si è in 3 giocatori) e posizionate le corrispondenti pedine progetto sulla time line, in corrispondenza del numero di settimane di durata del progetto.

SVOLGIMENTO

Il gioco è suddiviso in turni; ciascun turno rappresenta una settimana di lavoro ed è suddiviso in 3 fasi:

1. **Planning**: mescolate tutte le *carte profilo* e distribuitene una a ciascun giocatore in modo che sia visibile a tutti.

Il *primo giocatore* decide se il turno si svolgerà in senso orario o antiorario.

2. **Work In Progress**: a partire dal primo giocatore, e procedendo nel senso deciso nella fase di planning, ciascun giocatore usa i *gg/uomo* riportati sulla *carta profilo* assegnata, per eseguire uno o più *task*, di uno o più progetti in corso. Per eseguire un *task* è necessario spendere un numero di *gg/uomo* pari al valore indicato sulla carta, per la tipologia di *skill* cui appartiene il task.

È possibile completare un task di un progetto solo se i task che lo precedono sono stati tutti eseguiti. Quando svolgete un task ponete la *pedina SAL* sul riquadro del *Gantt* della carta progetto che lo rappresenta per ricordare lo stato di avanzamento del progetto. Nel caso in cui il progetto preveda l'esecuzione di più task in parallelo usate più pedine SAL per tenere traccia dello stato di avanzamento complessivo del progetto. Non è permesso eseguire un task se non si ha a disposizione un numero di *gg/uomo* sufficiente.

Ogni volta che una pedina progetto viene spostata su di un task contrassegnato da un "!" pescate una carta evento (se le carte sono finite formate un nuovo mazzo con gli scarti) e applicatene immediatamente gli effetti sul progetto in corso.

Un progetto si considera completato quando viene eseguito l'ultimo task riportato sul Gantt. Quando un progetto termina, rimuovetelo dal gioco assieme alle corrispondenti *pedine SAL* e *pedine progetto*. Pescate quindi un numero di nuove *carte progetto*, pari al valore indicato dal "boss" sul progetto completato, e posizionate per ciascun progetto la corrispondente *pedina progetto* sulla *time line* (se le carte progetto sono terminate non se ne pescano di nuove). I giocatori possono eseguire task sui nuovi progetti pescati anche durante il turno in cui vengono estratti.

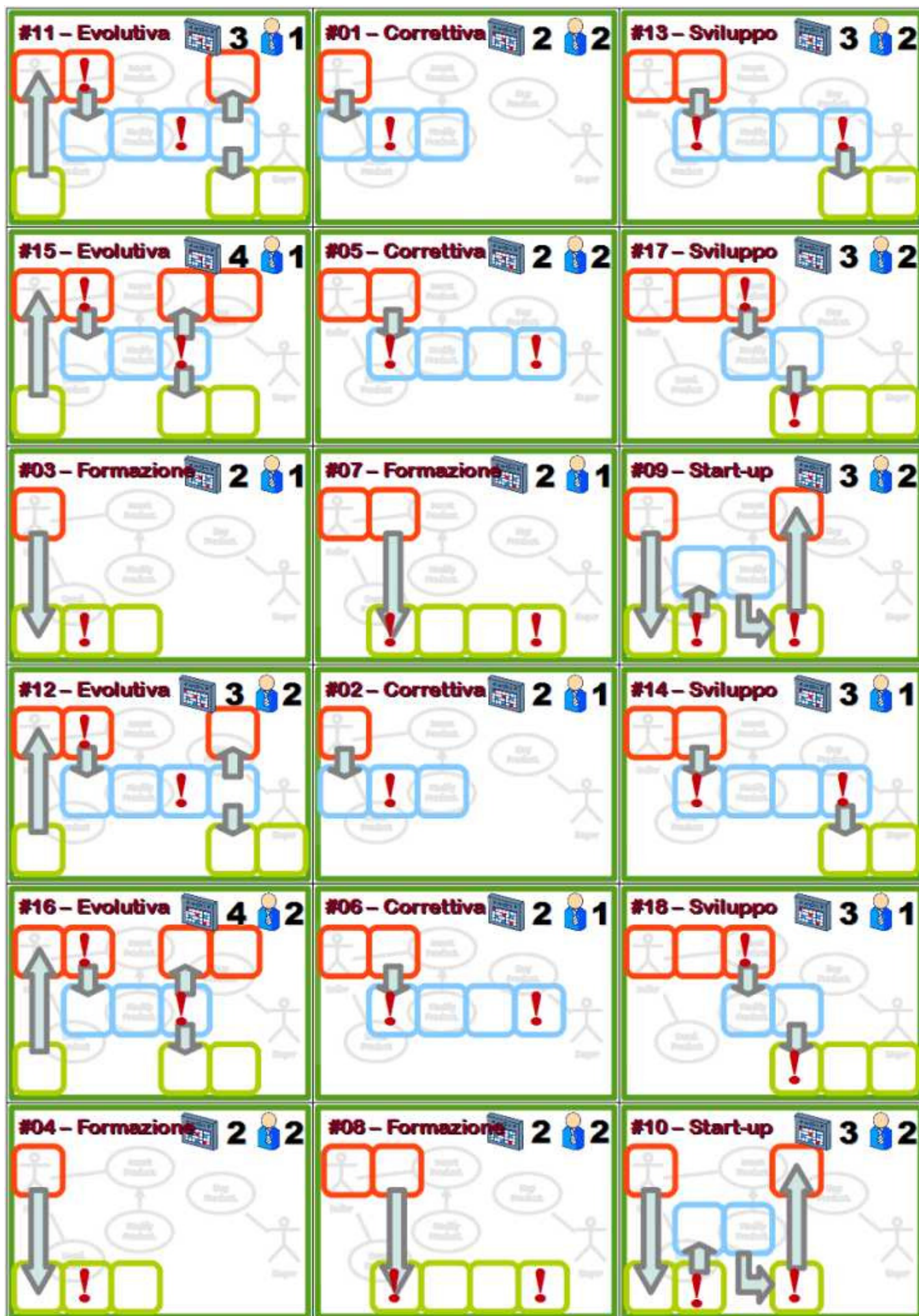
3. **Controllo di gestione**: sulla time line spostate avanti di una settimana verso la deadline tutte le pedine progetto dei progetti non ancora completati. Scartate tutte le carte profilo e le carte evento che sono state completate nel turno. Il giocatore che ha la pedina primo giocatore la passa al giocatore alla sua destra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultimo progetto in corso viene completato. I giocatori vincono se tutti i progetti sono stati completati rispettando le scadenze richieste. Tutti i giocatori perdono se almeno un progetto non viene completato e la pedina progetto raggiunge la deadline.



 1° giocatore		Riprogettazione Rieseguite tutti i task a partire dal primo task della fase corrente					ISO 9001/2000 Per ciascuna fase da completare o da svolgere, eseguite un task aggiuntivo					Errore Requisiti Rieseguite tutti i task del progetto partendo dal primo task della fase di analisi					Ritardo Lavori Arretrate la pedina progetto al ! precedente (se c'è).					Formazione Supplementare Svolgete 1 task di formazione in più al termine del progetto																
Help 		SAL		SAL		Riprogettazione					ISO 9001/2000					Errore Requisiti					Ritardo Lavori					Formazione Supplementare												
Help 		SAL		SAL		Riprogettazione					ISO 9001/2000					Errore Requisiti					Ritardo Lavori					Formazione Supplementare												
Help 		SAL		SAL		Riprogettazione					ISO 9001/2000					Errore Requisiti					Ritardo Lavori					Formazione Supplementare												
#17 		SAL		SAL		Riprogettazione					ISO 9001/2000					Errore Requisiti					Ritardo Lavori					Formazione Supplementare												
#18 		SAL		SAL		Riprogettazione					ISO 9001/2000					Errore Requisiti					Ritardo Lavori					Formazione Supplementare												
Stagista Per eseguire un task un altro giocatore spende 1 gg/uomo e prende una pedina "help" per segnalario gg/uomo 6 Skill Analisi 2 Sviluppo 2 Rilascio 2				Coffee Break					Coffee Break					Coffee Break					Coffee Break					Coffee Break														
				Nessun evento					Nessun evento					Nessun evento					Nessun evento					Nessun evento														
				6 Analysis Time Line					5 Development					4 Design					3 Planning					2 Implementation					1 Deployment					Dead Line				
				1					2					3					4					5					6									
PM gg/uomo 5 Skill Analisi 1 Sviluppo 3 Rilascio 2				Junior PM gg/uomo 5 Skill Analisi 2 Sviluppo 3 Rilascio 2				Formatore gg/uomo 5 Skill Analisi 2 Sviluppo 3 Rilascio 1				Help desk gg/uomo 5 Skill Analisi 3 Sviluppo 2 Rilascio 1				#1 		#2 		#3 		#4 		#5 		#6 		#7 		#8 								
Sistemista gg/uomo 6 Skill Analisi 3 Sviluppo 2 Rilascio 1				Sviluppatore gg/uomo 5 Skill Analisi 3 Sviluppo 1 Rilascio 2				Sviluppatore Junior gg/uomo 4 Skill Analisi 3 Sviluppo 1 Rilascio 2				Sviluppatore Senior gg/uomo 6 Skill Analisi 3 Sviluppo 1 Rilascio 2				#9 		#10 		#11 		#12 		#13 		#14 		#15 		#16 								





Conoscete il Figlio di Lizzie?

State per leggere, condensata in poche righe, la storia di una quacchera del Maryland, di un gioco quasi cooperativo e di come il mondo lo abbia preferito diverso. Lo so, ci vuole del coraggio a parlare del Monopoli qui su ILSA, ma lo farò. Mettetevi comodi.

Ufficialmente l'invenzione del Monopoli è attribuita ad uno squattrinato radiatorista di Filadelfia, Charles Darrow, nel 1933. Il gioco, brevettato nel '35, fu realizzato dalla Parker Brothers che si salvò dal fallimento vendendone due milioni di copie in due anni. Tutto vero, sia chiaro, tranne un piccolo dettaglio: Darrow era un copione. A confermarlo è l'efficienza dell'ufficio brevetti Americano che registra, il 23 Marzo 1903, con numero di protocollo 748.626, il deposito di un gioco chiamato "The Landlord's Game" da parte di Lizzie J. Magie.

"The Landlord's Game" è il proto-monopoli e ne anticipa ogni caratteristica di ben trent'anni. Tabellone quadrato diviso in quartieri, ognuno con un prezzo di acquisto e uno di affitto, dadi per muovere le pedine lungo il percorso, finte banconote. Anche stazioni e servizi pubblici erano già sul tabellone del gioco e persino la tassa di lusso e la prigione. Lizzie, prima che inventrice di giochi, era attrice ma, ancora di più, sfegatata sostenitrice delle teorie economiche di Henry George, l'ispiratore di una filosofia economica secondo la quale tutto ciò che si trova in natura appartiene all'umanità ed ognuno ha il diritto di appropriarsi esclusivamente di ciò che realizza con il proprio lavoro. Concretamente George promuoveva, contro l'autodistruzione del capitalismo, l'introduzione di una "tassa unica" sulle terre, proporzionata alla loro produttività. I proventi di questa tassa sarebbero stati destinati ai bisogni sociali.

Questa rosea visione fu incanalata alla perfezione da Lizzie nel suo "The Landlord's Game", creato proprio per insegnare ai più giovani la distorsione di un modello economico in cui, a seguito dell'accaparramento dei terreni, i proprietari si arricchiscono grazie agli affitti mentre gli inquilini impoveriscono. Nel gioco, le cui regole sono del tutto assimilabili a quelle spietate del Monopoli moderno, i giocatori potevano decidere durante la partita, previo accordo di almeno due giocatori, di introdurre la regola della "tassa unica", non pagando più l'affitto della terra ad un singolo proprietario ma versandolo in una cassa comune. Questo cambio di regolamento avrebbe trasformato la logica del monopolio e conseguente proclamazione di un vincitore, o meglio di un avido monarca delle terre, in un finale più sereno, di prosperità per tutti i giocatori, un finale in cui tutti vincono insomma, in cui si raddrizzano le cose. Un finale degno di un gioco cooperativo.

Il mondo cinico ha preferito un Monopoli spietato e senza scrupoli, che premia gli impulsi più avidi, piuttosto che uno nato da una profonda passione per la giustizia sociale ed economica? Nulla da biasimare. Il punto di forza del Monopoli è la capacità di stimolare gli istinti umani: competizione, successo, ricompensa. E quale posto migliore per esercitarli se non uno "non vero", dove non è possibile fare realmente del male? Ecco perché molti storcono il naso davanti ai giochi cooperativi, sono solo un'occasione mancata.



in fila per uno

I Giochi Cooperativi

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 2/10/2013)

1

Mage Knight Board Game di Vlaada Chvátil
Giochi Uniti, Lacerta, Pegasus Spiele, REXhry, WizKids Games, 2011
Giocatori: 1-4
Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures

BGG rank: 19° (media 8,18 - 6916 voti)

2

Pandemic di Matt Leacock
Asterion Press, Filosofia Édition, Pegasus Spiele, Stratelibri, Z-Man Games, 2008
Giocatori: 2-4
Categorie: Medical

BGG rank: 45° (media 7,63 - 28173 voti)

3

Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island di Ignacy Trzewiczek
Filosofia Édition, Pegasus Spiele, Portal Games, Uplay.it edizioni, Z-Man Games, 2012
Giocatori: 1-4
Categorie: Adventure, Exploration, Nautical, Novel-based

BGG rank: 54° (media 8,21 - 1724 voti)

4

Space Alert di Vlaada Chvátil
Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Red Glove, Rio Grande Games, 2008
Giocatori: 1-5
Categorie: Electronic, Real-time, Science Fiction, Space Exploration

BGG rank: 59° (media 7,64 - 7175 voti)

5

The Lord of the Rings: The Card Game di Nate French, Caleb Grace
Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, Stratelibri, 2011
Giocatori: 1-2
Categorie: Card Game, Fantasy, Novel-based

BGG rank: 74° (media 7,63 - 6979 voti)

6

Mice and Mystics di Jerry Hawthorne
Filosofia Édition, Heidelberger Spieleverlag, Plaid Hat Games, Raven Distribution, 2012
Giocatori: 1-4
Categorie: Adventure, Dice, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures

BGG rank: 76° (media 7,93 - 2290 voti)

7

Arkham Horror di Richard Launius, Kevin Wilson
Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, Nexus, 2005
Giocatori: 1-8
Categorie: Adventure, Fighting, Horror, Novel-based, Science Fiction

BGG rank: 84° (media 7,54 - 20572 voti)

8

Sentinels of the Multiverse di Christopher Badell, Paul Bender, Adam Rebottaro
Greater Than Games, LLC, 2011
Giocatori: 2-5
Categorie: Card Game, Comic Book / Strip, Fighting

BGG rank: 89° (media 7,71 - 3350 voti)

9

Zombicide di Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult
Asmodee, Asterion Press, Black Monk, Cool Mini Or Not, Edge Entertainment, 2012
Giocatori: 1-6
Categorie: Horror, Miniatures, Zombies

BGG rank: 109° (media 7,74 - 2927 voti)

10

Mansions of Madness di Corey Konieczka
Arclight, Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, Stratelibri, 2011
Giocatori: 2-5
Categorie: Adventure, Exploration, Horror, Miniatures, Murder/Mystery, Puzzle, Science Fiction

BGG rank: 122° (media 7,51 - 5616 voti)



numero 23 | 2013



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

*Il Signore degli Anelli
Mice and Mystics
Gears of War: The Board Game
Pandemia
L'Isola Proibita
Pandemic: On the Brink
Flash Point: Fire Rescue
Room 25
Naufragos
Rise of the Zombies!
Zombicide
Space Cadets
Le Case della Follia
Il Segno degli Antichi
Descent: Viaggi nelle Tenebre
(II ed.)
Onirim
Le Leggende di Andor
Quarantine
The Phantom Society
Seasons: Enchanted Kingdom
Mascarade
Time 'n' Space*

Giochi Cooperativi

www.ilsa-magazine.net