



*informazione ludica  
a scatola aperta*

**GIOCO  
DELL'ANNO**



**2013**

*Gioco dell'Anno 2013*

*[www.ilsa-magazine.net](http://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](http://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](mailto:info@ilsa-magazine.net)*

### **Redazione**

---

Alfio Deputato  
 Ciaci - Franco 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](http://www.swanina.com)

### **Elaborazione illustrazione copertina**

---

MDM - Mauro Di Marco

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



# IL Gioco dell'Anno

La nascita di un nuovo premio, in modo particolare in Italia, e ancora di più all'interno del mondo ludico, negli ultimi anni è quasi diventata una moda. Probabilmente è conseguenza del fatto che, non essendoci un riconoscimento sentito da tutti come ufficiale, come succede in Germania con lo Spiel des Jahres, ognuno si sente più libero, nel suo piccolo, di dire la sua con lo scopo di poter proclamare il proprio vincitore. Se questa tendenza può avere l'effetto scomodo di creare un po' di confusione tra i giocatori esperti che frequentano manifestazioni, siti, forum e blog vari, dall'altra parte presenta una conseguenza ancora più dannosa: non portare nessun messaggio utile a quella parte di pubblico che sta al di fuori del nostro mondo ludico e che in qualche modo, invece, andrebbe coinvolta, incuriosita, stimolata.

Perché ILSA ha deciso di dedicare un numero speciale al premio "Gioco dell'Anno"? La curiosità che ci contraddistingue ci ha portato ad approfondire l'argomento nella speranza di trovare qualche aspetto o principio di base che possa far ben sperare riguardo a questo nuovo premio.

Innanzitutto gli obiettivi che si pone sembrano interessanti: "promuovere e valorizzare il gioco come bene culturale nelle famiglie e nella società", oltre che "essere punto di riferimento per l'industria, la distribuzione e il popolo dell'Italia ludica", entrambi lodevoli ed importanti ma ahimé ambiziosi. Inoltre, per quanto nuovo, questo premio non nasce dal nulla ma raccoglie l'eredità di due noti riconoscimenti del passato, il "Gioco dell'anno", in voga negli anni '90, ed il "Best of Show", con 20 anni di attività alle spalle. Ognuno con i suoi pregi ma anche i suoi limiti. Importante quindi che da questi, pare, voglia distinguersi, sostenendo di volerlo fare con un'evoluzione capace di risolvere le criticità ed i limiti riscontrati in passato.

Propone di dare spazio ad un punto di vista basilare per un premio, quello dei "concorrenti", gli editori, con cui vuole cercare modi ed occasioni per confrontarsi direttamente, rischiando però di rinunciare a utili gradi di libertà d'azione proprio per via di questo vincolo. In compenso, come piace a noi e a differenza del passato, intende affrontare il processo di valutazione "a scatola aperta", fornendo la possibilità ai nove giurati di approfondire personalmente la conoscenza di tutti i titoli sui quali saranno chiamati ad esprimere un giudizio.

Per questi motivi abbiamo deciso di analizzare il premio "Gioco dell'Anno" un po' più da vicino ed in questo breve numero troverete una sintetica presentazione dei 5 giochi arrivati in nomination con i commenti personali della redazione, oltre ad alcuni articoli relativi al premio stesso, tra cui le interviste all'autore del gioco vincitore, Paolo Mori, e ad uno dei membri della giuria, Fabrizio Paoli.

Un approfondimento forse distante dal target dei nostri lettori più assidui, ma un modo semplice per poter dare un po' della visibilità che crediamo possa aiutare, nella sua fase iniziale, questo nuovo premio, che ci auguriamo possa davvero raggiungere i risultati promessi dimostrando "sul campo" di riuscire meritevolmente a crescere, affermarsi e consolidarsi negli anni. O quantomeno a tenersi al riparo dalle nostre critiche e dai nostri giudizi negativi, che non mancheranno se non terrà fede alle promesse fatte.

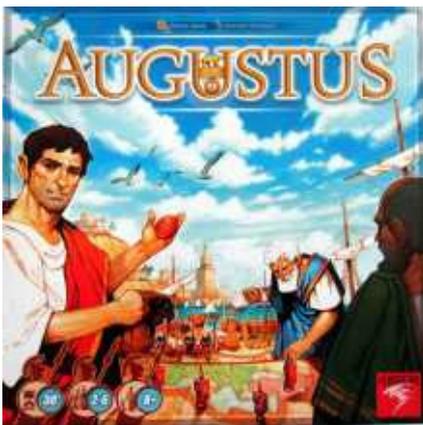
## SOMMARIO

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Augustus                     | 4  |
| The Island                   | 7  |
| Mondo                        | 9  |
| Room 25                      | 11 |
| Tokaido                      | 14 |
| Intervista a Fabrizio Paoli  | 17 |
| Intervista a Paolo Mori      | 19 |
| Caccia al nome               | 22 |
| Premi a Confronto            | 23 |
| Quando il Migliore Non Vince | 24 |
| I Giochi dell'Anno           | 25 |

di Paola "Paoletta" Mogliotti

# Augustus

*Cari lettori, ecco a voi il vincitore! Niente di nuovo, oppure un brillante colpo di genio?*



di Paolo Mori  
*Hurrican, Oliphante, 2013*  
N. Giocatori: 2-6  
Durata: 30 minuti

## Il gioco

A rendere onore al famoso fondatore dell'Impero romano nonché primo imperatore della storia dell'antica Roma, ci pensa il recente titolo edito dalla casa editrice svizzera Hurrican, distribuito in Italia da Oliphante: Augustus.

Durante la partita i giocatori vestono i panni, o per meglio dire in questo caso...le toghe, di importanti legati romani che, nel compito di aiutare l'imperatore a gestire il vasto Impero, cercano di distinguersi tra tutti mirando a conquistare i favori del Senato.

Per raggiungere questo scopo ogni giocatore deve cercare di ottenere il controllo delle Province e dei Senatori dell'Impero, nel gioco simboleggiati dalle carte obiettivo. E' proprio questo l'elemento importante attorno al quale ruota l'intero gioco, non solo perché

queste carte regalano bonus e punti vittoria, ma anche perché il primo che ne accumula 7 fa immediatamente concludere la partita. Le carte obiettivo si distinguono appunto in due tipologie: le carte Provincia, a loro volta suddivise in sottogruppi di 3 differenti colori, e le carte Senatori. Su ognuna compaiono le informazioni importanti che la riguardano:

- l'insieme di risorse che occorre accumulare per poterla conquistare, rappresentate da simboli;
- la descrizione degli eventuali bonus che regala la carta una volta che viene completata (che possono essere immediati, permanenti o finali);
- il numero di punti vittoria che si totalizzano a fine partita;
- il numero della carta, informazione utile nel caso in cui più persone nello stesso turno completino un obiettivo (si risolve per prima la carta dal valore più basso).





**Ludobiografia di Paolo Mori**

Paolo Mori (nato a Parma nel 1977) è un autore di giochi indipendente.

Il suo esordio è stato nel 2006 con *Ur (What's Your Game?)*, vincitore del Best of Show nella categoria giochi da tavolo a Lucca 2007. Seguono *Borneo con dV games* nel 2008 (vincitore del premio per il Miglior Gioco Inedito l'anno precedente), *Vasco da Gama (What's Your Game? 2010)*, la serie di *Pocket Battles* disegnata assieme a Francesco Sirocchi, pubblicata da Z-Man Games. Nel 2012 escono *Olympicards (999 Games, Giochi Uniti)* e *Libertalia (Asterion, Asmodee)*, mentre nel 2013 sono pubblicati *Batman: the Gotham City Strategy Game (Wizkids)*, *Memento (Kosmos)* e 'soprattutto' *Augustus (Hurrican)*, che entra nei finalisti dello *Spiel Des Jahres* e si aggiudica la prima edizione del *Gioco dell'Anno in Italia*.

Paolo segue e amministra dalla nascita [www.inventoridigiocchi.it](http://www.inventoridigiocchi.it), la comunità italiana di autori di giochi da tavolo.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 6 carte obiettivo tra cui deve scegliere la sua mano di partenza di sole 3 carte, che dispone visibili davanti a sé. A questo punto può avere inizio il gioco. Si decide chi sarà il primo Araldo, cioè colui che estrae i gettoni dal sacchetto, e si comincia con le estrazioni, con un meccanismo che ricorda la ben nota tombola. Nel sacchetto sono contenute, sotto forma di gettoni, le risorse necessarie a conquistare le carte obiettivo, presenti però in quantità differenti, ci sono quindi oggetti che è possibile pescare con probabilità maggiore di altri.

Mano a mano che escono i diversi simboli ogni giocatore, se li possiede su una delle

carte davanti a sé, può decidere di coprirne uno (e uno solo) con una delle sue legioni. Tali legioni, rappresentate da omini in legno rosso, sono inizialmente solo 7 quindi occorre pianificare con un certo criterio come piazzarle e/o spostarle.

Ogni giocatore, a rotazione, è chiamato a fare l'Araldo ed il suo turno di estrazione può essere più o meno lungo in base a quanto sarà "veloce" a fare uscire il simbolo jolly, dopodiché il sacchetto passa al giocatore successivo. Le estrazioni si susseguono fino a quando qualcuno non completa una carta obiettivo, declamando "Ave Cesare"! In questo caso il giocatore sposta la carta conquistata nella riserva dei suoi obiettivi raggiunti, attiva i bonus da essa regalati, prende eventuali ricompense aggiuntive conquistate (per es. per essere stato il primo ad aver conquistato 3 Province dello stesso colore o 3 Senatori qualsiasi) e sceglie tra le 5 disponibili un'altra carta obiettivo.

Quando questo capita per la settima volta allo stesso giocatore, la partita si interrompe all'istante. Non resta che sommare i punti vittoria conquistati da ognuno, tramite le carte obiettivo e le ricompense, e decretare il vincitore, ossia colui che ha meritato il titolo di Console imperiale.

**Le opinioni della redazione**

**Ciaci** - Premetto: odio la tombola. Ed è per questo motivo che non ho apprezzato a dovere questo titolo che ha comunque il merito di rielaborare un gioco tradizionale e riproporlo con meccaniche comunque interessanti anche se difficilmente controllabili dal giocatore. Personalmente avrei premiato altri titoli, ma devo ammettere di trovarmi in accordo con le motivazioni della giuria sull'assegnazione del premio.

**fablo** - Augustus è un colpo di genio. La tombola sì, ma con pescate non equiprobabili, il limite di poter occupare un solo spazio a pescata e benefici diversi per ogni "cartella" completata. Pregevole la scelta di inserire benefici che aumentano l'interazione tra i giocatori anche se alcuni sollevano qualche dubbio sul bilanciamento. In definitiva un gioco immediato, di facile comprensione, rapido e che tiene sempre alta l'attenzione dei giocatori offrendo piccole ma non banali scelte ad ogni turno. La grafica estremamente curata delle carte riesce a bilanciare quella appena discreta della scatola, enorme rispetto al contenuto.

**Liga** - Secondo me una delle qualità che determinano il successo o meno di un gioco è la capacità dell'autore di individuare una meccanica forte ed efficace che lo caratterizzi in maniera evidente e comprensibile per tutti attorno a cui tutto il gioco ruota. Ancor meglio se questa meccanica è nota o in qualche modo di testata efficacia. Augustus è costruito attorno alla meccanica della tombola: ci sono le cartelle da completare, ci sono le cose da estrarre. Rispetto alla tombola ci sono le scelte, poche ma importanti e determinanti, un tema accattivante ed un design elegante, pulito e divertente. Non a caso questo titolo ha vinto il premio del Gioco dell'Anno ed è stato uno dei tre nominati per lo *Spiel des Jahres*.

Ottimo titolo da famiglie, perfetto per avvicinare al gioco da tavolo moderno, divertente come filler anche per i gamer.

**Linx** - Scrivendo questo giudizio in realtà sto ampiamente barando, visto che ho provato questo gioco sotto forma di prototipo, quando ancora si chiamava *Tombulonia*. Già al tempo, comunque, senza tutta la bella grafica di contorno che gli hanno messo, ero ben convinto dell'assoluta bontà del titolo. Un



### Il verdetto della Giuria

*"Monopoli è stato pubblicato nel 1936, Risiko nel 1968, Scarabeo nel 1963. Tutti li conoscono, e quasi tutti si chiedono: possibile che non escano mai giochi nuovi? Eppure ogni anno escono migliaia di nuovi libri, centinaia di nuovi film e di nuove canzoni.*

*In realtà, ogni anno in Italia vengono pubblicati oltre 100 nuovi giochi da tavolo. Alcuni straordinari come Avatar, coinvolgenti come il Codice da Vinci, provocatori come un pezzo rap, divertenti come le avventure di Lara Croft. Solo che pochissimi li conoscono.*

*Da quest'anno "Lucca Comics&Games" ha deciso di far conoscere i più interessanti, divertenti, adatti ai più giovani ma piacevoli anche per gli adulti, semplici da spiegare e veloci da giocare, in una parola i migliori, al grande pubblico. Da quest'anno, a "Lucca Comics&Games" nasce il premio Gioco dell'anno. Nove giurati hanno selezionato e provato per mesi i giochi pubblicati in Italia, scelto i cinque finalisti e poi il vincitore. Da quest'anno, nessuno dirà più che non escono giochi nuovi!*

*La giuria ha selezionato come GIOCO DELL'ANNO 2013:*

### AUGUSTUS di Paolo Mori, edito da Oliphante

*per la sua spiccata capacità di rivolgersi al pubblico più ampio e di coinvolgere giocatori di tutte le età sfruttando meccanismi consolidati della tradizione ludica italiana per portarli, con semplicità e immediatezza, in un mondo di divertimento e strategia.*

*La giuria ha anche sottolineato la longevità del gioco, che garantisce partite sempre diverse in un'ambientazione suggestiva e coinvolgente come quella dell'antico impero romano."*

gioco semplice e rapido che riusciva a soddisfare anche un giocatore esigente come me. Oltre a tutti quelli al tavolo. La semplice gestione dei propri omini sulle varie "cartelle" da completare e la scelta delle stesse stimolati dagli effetti speciali che queste ci regalano quando completate sono in grado di soddisfare le esigenze di strategia e tattica dei giocatori più esigenti, mentre il motore del gioco lo risolve in modo pulito e rapido. Cosa si può volere di più? Un gioco come questo serve sempre in casa: per finire le serate o per divertirsi insieme a chi la strategia e la tattica non sa cosa siano.

**MDM** - L'idea di prendere di peso il meccanismo della tombola, differenziare la distribuzione dei vari "numeri all'interno del sacchetto" e quindi la probabilità che ciascuno dei simboli venga estratto, costruire su questa distribuzione una scala di punti vittoria, abilità e combinazioni è semplicemente geniale. Si porta dietro i vantaggi tipici del gioco originario (la scalabilità, la velocità, il coinvolgimento simultaneo dei giocatori - a tale proposito l'idea di far ruotare chi estrae le tessere è veramente arguta), strizzando un occhio ai "giocatori", sempre alla ricerca di incastri e

combinazioni. Un buon gioco leggero, con alcuni difetti in termini di ritmo (che si spezza spesso e per intervalli di tempo non brevi se giocato in 5 o 6) e di materiali (l'aggiunta di informazione inutile e fuorviante alle carte provincia, probabilmente perché ritenute "tematiche"; la scatola oggettivamente troppo grande per il contenuto).

**Nand** - Una sequenza casuale di risorse che tutti i giocatori possono usare per ottenere abilità speciali e punti vittoria: i detrattori di questo gioco avranno vita facile, paragonandolo alla tombola, ma in realtà mi chiedo perché questo meccanismo non sia mai stato utilizzato prima. Purtroppo non ho giocato partite a sufficienza per poter valutare il bilanciamento delle varie cartelle / obiettivi e quindi dare un parere sulla longevità, ma penso il premio sia meritato in quanto secondo me questo titolo centra gli obiettivi prefissati. Però, fra tutte le ambientazioni che si potevano scegliere, non c'era qualcosa di più originale?

**Paoletta** - La prima domanda che mi sono posta quando ho provato per la prima volta questo titolo è stata: "Come mai nessun altro autore ci ha mai pensato prima?!". Un meccanismo così noto e facile, riadattato ed integrato in una struttura di gioco che cerca in qualche modo di smorzare gli aspetti più evidentemente aleatori è una trovata al limite del semplice ma a suo modo anche geniale. Credo sia anche per questo che Augustus, per quanto più adatto ad un pubblico meno esigente, sta ottenendo il successo che si merita.



CIACI

FAB!O

LIGA

LINX

MDM

NAND

PAOLETTA





di Franco "Ciaci" Sarcinelli

# The Island

*Dopo trent'anni, riemerge l'isola che è destinata ad inabissarsi! Riuscirà a mantenere lo stesso fascino della prima volta?*



di Julian Courtland-Smith  
Asmodee, Asterion Press, Stronghold Games, 2012

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

## Il gioco

Riemerge la leggendaria isola di Atlantide! E lo fa con la riedizione di un gioco del 1982 "Survive: Escape from Atlantis" per mano di Asterion Press.

Per la cronaca, in Italia, la Editrice Giochi ne aveva prodotta una sua versione dal titolo Si Salvi chi Può nel 1983 ed esiste anche una versione Parker con pezzi in plastica, Atlantis, del 1996. Questo non toglie il merito alla Asterion di aver riportato questo classico sui nostri tavoli con una versione molto ben realizzata nella grafica e nei componenti.

Un manipolo di esploratori deve mettersi in salvo scappando dall'isola che lentamente sta sprofondando cercando di raggiungere gli approdi sicuri, a nuoto o in barca, evitando i pericoli in agguato e prima che l'esplosione vulcanica metta fine alla partita. Il gioco è dotato di una splendida componentistica, una serie di tessere esagonali permettono di creare ogni volta una nuova isola per partite sempre diverse, in più le pedine in legno di squali,

serpenti marini e balene rendono anche l'aspetto estetico simpatico e divertente.

Lo scopo del gioco è di portare in salvo il maggior numero di propri esploratori, i quali riportano sotto la base un valore da 1 a 6. In fase di preparazione, dopo la costruzione dell'isola, i giocatori a turno piazzano le proprie pedine esploratore cercando di ricordare dove sono quelle di maggior valore, in quanto, a partita iniziata, non sarà più possibile controllarle.

Le meccaniche di gioco sono semplici: al proprio turno il giocatore dovrà muovere i propri avventurieri per portarli in salvo, rimuovere un pezzo di isola partendo dalle tessere spiaggia (e proseguendo poi con quelle foresta e montagna) ed infine lanciare il dado creatura per scoprire quale minaccia attaccherà in quel turno. Ad aiutare la fuga degli esploratori ci sono alcune barche che possono ospitare fino a 3 pedine (anche di giocatori diversi). Ogni tessera rimossa include sul retro delle azioni da svolgere, queste possono essere da giocare immediatamente, da giocare all'inizio del



proprio turno o da giocare come azione di difesa durante il turno degli avversari.

Le azioni immediate mettono quasi sempre in gioco dei nuovi componenti (squali, balene o barche) eccetto il vortice, che fa scomparire tutto quello che è presente nella casella della tessera appena rimossa e nelle caselle adiacenti, e l'eruzione vulcanica, che è la tessera che mette fine alla partita.

Le altre tessere invece contengono dei bonus (come il delfino o i venti che aumentano le caselle di movimento), dei malus (per gli altri) che permettono di muovere le pedine creature presenti sulla plancia o azioni di difesa per gli attacchi di squali e balene.

Le creature vengono attivate ad ogni turno dal tiro di un dado ed hanno un effetto diverso a seconda del tipo. Gli Squali fanno stragi di imprudenti nuotatori, mentre le Balene rovesciano le barche dei fuggitivi. Al Serpente Marino invece il compito più devastante: divorare barche, passeggeri e nuotatori.

La partita termina, come dicevo, alla rimozione della tessera con l'eruzione vulcanica che è posizionata sotto un terreno di montagna (gli ultimi a poter essere rimossi). Vince il giocatore con il più alto valore totale di esploratori portati in salvo.

### Le opinioni della redazione

**Ciaci** - La semplicità delle regole, l'aspetto grafico e l'alta interazione tra i giocatori lo rendono di fatto un gioco adatto a giovani, famiglie e giocatori occasionali. I turni si susseguono quasi freneticamente e le mosse migliori sono facilmente intuibili ma, su tutto, l'aspetto più divertente è sicuramente il lancio del dado creatura e la scelta di quale pedina avversaria andare a mangiare! Insomma un bel prodotto per famiglie e nel pieno target del premio a mio avviso nonostante non sia un gioco recente e risenta un po' degli anni che ha sulle spalle.

**fabio** - Gioco vecchio di trent'anni, riproposto in svariate edizioni tra cui l'ultima di Asterion con materiali davvero ottimi. Regole semplici, interazione alta, quasi spietata in un gioco con buoni pregi (se giocato con persone poco permalose) e meccanismi interessanti come il



movimento con punti azione o l'evoluzione data dalla riduzione del piano di gioco, ma anche con qualche difettuccio come la componente di memoria necessaria per ricordare la posizione dei propri punti che può risultare sgradita. Nessun colpo di genio però, è un vecchio gioco a cui è stata data un'energica lucidata.

**Liga** - Dei cinque finalisti al premio del Gioco dell'Anno è quello che alla fine mi ha meno convinto. Forse perché ha una evidente componente di memoria, che di solito io non apprezzo, o forse perché un po' si sente il fatto che è un titolo comunque datato. Il gioco ha diversi aspetti interessanti, a partire dall'ambientazione e dai tanti imprevisti che di volta in volta vivacizzano la partita ma alla fine, per un pubblico di giocatori occasionali e di famiglie è forse troppo macchinoso, mentre per i giocatori appassionati forse un po' banale. Insomma, personalmente avrei visto più volentieri altri titoli nella rosa dei nominati.

**MDM** - Prendete un buon gioco mainstream di vent'anni fa (sì, l'originale è Parker Brothers!), che vanta già svariate edizioni e ristampe, aggiornatelo con materiali di alta qualità, e non potete non ottenere un buon titolo. Nonostante l'età The Island è un valido gioco per famiglie e per un pubblico giovane, anche se l'interazione diretta, gratuita e caciaronica può essere un problema con qualche ragazzino (e anche qualche adulto, a dirla tutta). Alcune idee sono ancora fresche e brillanti (l'area dell'isola che si riduce continuamente, il sistema di punteggio), altre sono invece oramai superate. Contrariamente alla arguta rielaborazione di

una meccanica classica di Augustus, qui ci si limita a riscaldare gli avanzi del giorno precedente.

**Paoletta** - Per quanto sia stato fatto un notevole lavoro di restyling, questo gioco risente ancora in qualche modo del suo essere un po' datato. La forte interazione diretta tra i giocatori, la possibilità di accanirsi contro qualcuno, l'aspetto mnemonico nel piazzamento e nello spostamento dei propri omni sono alcuni degli aspetti meno attraenti del gioco. Nel complesso comunque simpatico e leggero, complice l'ambientazione originale e l'imprevedibilità delle creature marine.

**Peppe74** - A dire il vero ci ho giocato quando aveva un altro nome e per me era un'altra vita... Ho visto la riedizione che ha fatto Asmodee/Asterion Press e la trovo apprezzabile, restano delle perplessità nel proporre per il premio una riedizione di un gioco anni '80, spero che si orienti verso qualcosa di più moderno.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA

PEPPE74

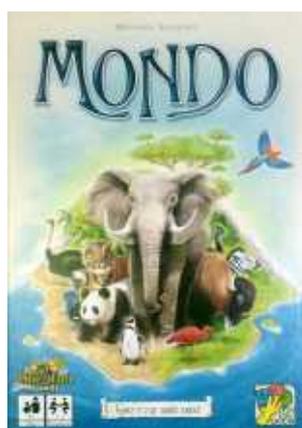




di Fabio "fablo" Cambiaghi

# Mondo

*Una corsa contro il tempo, nel tentativo di  
assemblare il miglior pianeta possibile!*



di Michael Schacht  
dV Giochi, Pegasus Spiele, Z-Man  
Games, Filosofia Édition, 2011  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 20 minuti

## Il gioco

Michael Schacht non è uno sprovveduto, il suo palmares è invidiabile e alcuni suoi giochi hanno decisamente lasciato un segno. Kardinal & König, Coloretto, Hansa, Zooloretto, Valdora. Tutti titoli che si sono guadagnati una certa fama e ai quali, nel 2011, si è aggiunto Mondo.

In Mondo i giocatori si sfidano nella realizzazione di un puzzle ma la vera sfida non è tra loro ma di ciascuno contro il tempo. Nella scatola è contenuto un timer, del tutto simile a quelli usati in cucina, che limita il tempo a disposizione dei giocatori. Durante questo tempo, i giocatori devono allestire la propria plancia di gioco scegliendo tessere da un mucchio posto al centro del tavolo. L'azione dei giocatori avviene simultaneamente e deve essere effettuata utilizzando una sola mano. Una volta piazzate le tessere non possono più essere spostate ed ogni tessera deve essere posata adiacente a tessere già in gioco.

Le tessere rappresentano combinazioni di quattro habitat, pianura, foresta, deserto e acqua, alcuni vuoti, altri con animali. Piazzandole non è richiesto che gli habitat combacino perfettamente ma gli errori, a fine partita, costano punti così come costa punti l'aver utilizzato troppe tessere con disegnato un vulcano o l'aver lasciato spazi vuoti sulla propria plancia.

Punti che si realizzano invece grazie ad habitat perfettamente chiusi e per la presenza di animali oltre che per la rapidità nell'occupare tutti gli spazi disponibili sulla propria plancia. La partita dura tre manche, al termine delle quali vince il giocatore con il più alto punteggio totale.

Una particolarità che rende Mondo un gioco adatto ad ogni tipo di giocatore è la presenza di regole con tre livelli di difficoltà.

Il gioco avanzato introduce modificatori del punteggio. In ogni manche se ne utilizza uno scelto casualmente tra cinque. I modificatori premiano particolari condizioni come ad esempio il maggior numero di animali acquatici sulla plancia o la foresta più grande. Allo stesso modo garantiscono un punteggio negativo al giocatore che ottiene il risultato peggiore.





Nella versione per esperti infine si aggiungono, oltre ai modificatori, anche le tessere obiettivo. Dopo aver piazzato le prime tre tessere ciascun giocatore può decidere di prendere uno degli obiettivi disponibili, fino ad averne un massimo di due. L'obiettivo vale solo per il giocatore che lo ha preso e garantisce punti positivi o negativi a seconda che venga realizzato oppure no. Gli obiettivi riguardano la particolare presenza di animali, ad esempio l'aver tre bisonti nella stessa pianura perfettamente chiusa o altre caratteristiche della plancia come l'averla completata senza nemmeno un errore. Ogni aumento di difficoltà corrisponde anche ad una riduzione del tempo a disposizione, 7 minuti nel gioco base, 6 in quello avanzato, 5 in quello per esperti.

Il regolamento offre altre interessanti varianti come la possibilità di giocare in solitario, handicap per partite tra giocatori esperti e giocatori alle prime armi. Altri suggerimenti riguardano la gestione del tempo che può essere aumentato in caso di partite con bambini, oppure ulteriormente ridotto per una sfida mozzafiato.

#### Le opinioni della redazione

**Ciaci** - Ed il settimo minuto creò il mondo! Un gioco frenetico e divertente che si sviluppa in turni molto veloci e semplicissimo da imparare e spiegare. Una corsa contro il tempo e gli avversari per accaparrarsi le tessere migliori. Tende però a mio avviso ad esaurire l'interesse

in breve tempo forse a causa della brevità delle sue partite e della ripetitività delle azioni. Resta comunque un ottimo prodotto per famiglie con adeguate varianti per aumentarne la difficoltà e la longevità.

**fablo** - Mondo è il gioco dall'animo gentile. Ognuno gioca per sé e contro il tempo. Nessuna sbavatura, regolamento perfetto, con tre livelli di difficoltà per poterlo fare apprezzare anche ai giocatori più esigenti, materiali ottimi (anche se il timer è un po' troppo delicato). Purtroppo non è nulla più di un puzzle. Si tratta di raccogliere tessere e piazzarle sulla propria plancia nel modo migliore; operazione che in altri giochi è divertente perché propedeutica ad altro, qui, dove è fine a sé stessa, manca di mordente.

**Liga** - Ancora una volta un gioco semplice e divertente costruito attorno ad una meccanica chiara ed efficace: componi il più velocemente possibile un puzzle pescando tessere da un bacino comune e rispettando semplici regole di costruzione. Certamente ai giocatori appassionati non può essere sfuggita la similitudine con Galaxy Trucker che però, per ammissione stessa dell'autore, ha come target il pubblico degli hardcore gamers.

Mondo ha il pregio di essere immediato, di avere una ambientazione accattivante ed accessibile a tutti, di avere una durata adeguata e di poter scalare il livello di difficoltà in maniera semplice. Ottimo titolo per famiglie, semplicissimo da spiegare, divertente anche come filler per i gamer.

**Linx** - Nella semplice scelta di un meccanismo a puzzle da realizzare in tempo reale in

competizione con altri giocatori con cui condivideri i pezzi questo gioco già ottiene il massimo voto che posso assegnare. I meccanismi di contorno come i bonus specifici, l'assortimento delle tessere e il meccanismo dei vulcani non fanno che confermare il tutto non potendo rilevare al loro interno niente che possa classificare come migliorabile. Ovviamente si deve cercare quel tipo di divertimento, se lo si utilizza.

**Paoletta** - Colpo d'occhio e velocità sono due doti indispensabili per questo titolo. Rubare agli altri le tessere più vantaggiose e non fare errori troppo gravi nella costruzione del proprio "mondo", sono questi gli aspetti più importanti della dinamica di gioco, il tutto mantenendo calma, lucidità e cercando di finire il prima possibile. Ecco perché mi viene sempre un po' d'"ansia" quando provo questo gioco! Divertente ed originale, riesce a coinvolgere anche quella parte di pubblico più restia a sedersi attorno ad un tavolo per giocare.

**CIACI**

**FAB!O**

**LIGA**

**LINX**

**PAOLETTA**





di Andrea "Nand" Nini

# Room 25

*Fuga dal cubo! Direttamente da uno dei reality di maggior successo al vostro tavolo da gioco!*



di François Rouzé

Asterion Press, Matagot, Pegasus Spiele, 2013

N. Giocatori: 1-6

Durata: 30 minuti

## Il gioco

Questo gioco è ambientato in reality del futuro, dove sei personaggi rischiano la vita cercando di uscire da un complesso di stanze piene di trappole mortali (il setting ricorda il film "The Running Man", mentre l'idea delle stanze è presa evidentemente da "Cube").

La plancia si prepara utilizzando 25 tessere, disposte in un quadrato 5 x 5: le tessere nella scatola sono in realtà 32 ma se ne usa solo una parte (il regolamento suggerisce alcuni mix), al centro va sempre la tessera su cui partono i personaggi, ed è l'unica scoperta, mentre l'uscita (e la stanza della Visione) va sempre in una delle dodici caselle d'angolo.

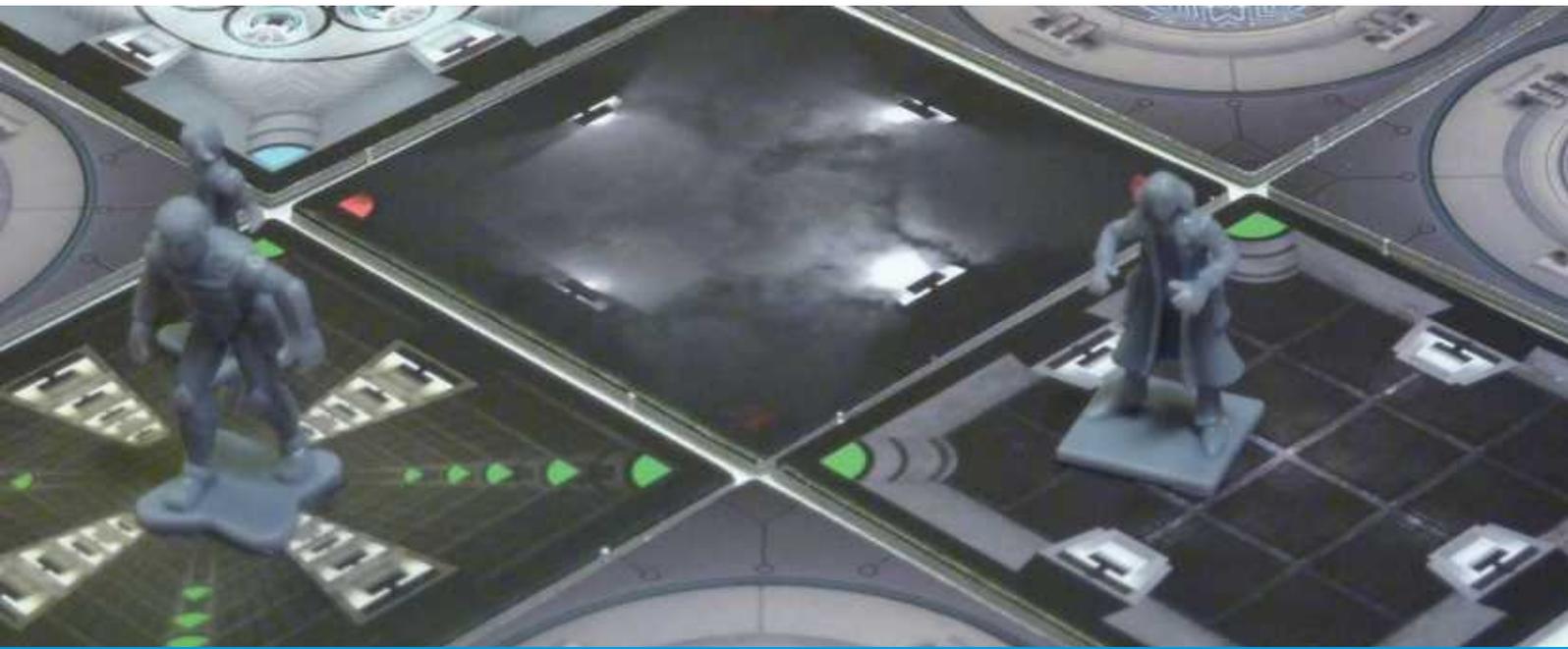
Il segna turni ha una doppia funzione, indica quanti round mancano alla fine del gioco e stabilisce l'ordine in cui i giocatori eseguono il loro turno. I giocatori devono programmare ad ogni turno due azioni, scelte fra quattro possibili (si usano dei segnalini);

nella prima fase tutti eseguiranno a turno la loro prima azione, seguita dalla seconda nella fase successiva. Dopodiché si programma il round successivo e si continua così fino a quando non si vince (o si esauriscono i turni).

Le quattro azioni possibili sono:

- osservare: il giocatore guarda segretamente una delle stanze coperte adiacenti alla propria posizione, può rivelare agli altri giocatori solo la tipologia (sicura, ostacolo o pericolo),
- muovere: il giocatore muove il proprio personaggio in una stanza adiacente, se è coperta la scopre, e attiva l'effetto della stanza,
- spingere: il giocatore spinge un altro personaggio (che si trova nella stessa stanza con il proprio) in una stanza adiacente, attivandone l'effetto,
- controllare: una fila di stanze viene mossa in una direzione (facendo rientrare la stanza uscita dal quadrato nello spazio opposto); la stanza centrale non si può mai spostare, e





non si può fare nello stesso round un movimento opposto a quello appena fatto (si usano dei segnalini per ricordarlo). Questa azione è anche quella che permette di vincere (quando eseguita sulla stanza uscita, posizionata sul bordo della plancia).

Molte stanze hanno un effetto particolare, da positivo (come guardare un'altra stanza coperta) a molto negativo (l'eliminazione del giocatore che vi entra).

Lo scopo del gioco dipende dalla modalità scelta, fra cinque possibilità:

- cooperativo (fino a sei giocatori): se tutti i giocatori riescono a uscire prima dello scadere del tempo ottengono una vittoria completa, se ci riescono ma un personaggio viene eliminato la vittoria è parziale, mentre se non riescono ad uscire o viene eliminato il

secondo giocatore, la partita è persa.

- competitivo (fino a tre giocatori): ogni giocatore ha due personaggi, e per vincere deve farli uscire tutti e due (se uno viene eliminato, l'altro può uscire solo nell'ultimo turno); in alternativa, si vince se tutti gli altri personaggi vengono eliminati.

- a squadre (quattro o sei giocatori): i giocatori sono divisi in due squadre, vince quella che riesce a far uscire tutti i suoi personaggi (in caso di eliminazione, il resto della squadra può uscire solo nell'ultimo turno).

- con il "traditore" (da quattro a sei giocatori): i giocatori ricevono un segnalino segreto che indica se si è un prigioniero o una guardia (una o due, in base al numero dei giocatori); i prigionieri per vincere devono riuscire a fuggire prima dello scadere del tempo (e al massimo uno solo di loro può morire), in caso contrario vincono le guardie.

- solitario: si gioca con quattro personaggi, e per vincere bisogna uscire con tutti prima dello scadere del tempo.

#### Le opinioni della redazione

**fablo** - Room25 è un'idea geniale che nessuno ha avuto la pazienza di rifinire a dovere. Proposto con diverse modalità di gioco, quelle che riescono a regalare un'esperienza soddisfacente sono solo due, il gioco a squadre e quello cooperativo "con traditore". I materiali purtroppo lo penalizzano molto, dalle miniature piccole e indistinguibili alle inutili ed enormi plance dei giocatori che sarebbero state giustificate solo per indicare speciali abilità dei personaggi che invece non hanno. Anche il regolamento, per alcune modalità di gioco, è poco chiaro o non esaustivo. Peccato perché il gioco c'è ed è divertente, ad alcuni però potrebbe non bastare.

[www.miazzardoadirlo.it](http://www.miazzardoadirlo.it)



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

**mi AZZARDO  
a dirlo**

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



**Liga** - Secondo me un vero capolavoro sia per la meccanica semplice ed efficace che per la varietà di modi di gioco. Da puro collaborativo a super-competitivo, scala bene da 2 a 6 giocatori e ha un'elevata rigiocabilità. La meccanica attorno a cui ruota il gioco è quella della scelta contemporanea della mossa, già vista in tanti titoli del passato e recenti, da RoboRally a River Dragons.

Le scelte che ogni giocatore può fare sono tante ma non eccessive, cosa che avrebbe potuto spaventare il pubblico dei giocatori occasionali. L'interazione con gli altri giocatori e con la mappa è davvero elevata e la regola del non poter dare informazioni precise su una stanza, anche nella modalità collaborativa, previene in parte il problema del leader che decide per tutti. Anche per i giocatori appassionati è un titolo di tutto rispetto.

**MDM** - Room 25 è un gioco multimodale che propone cinque modi diversi di giocare con gli stessi materiali (scelta che, secondo me, denota poco coraggio da parte dell'editore, o poca voglia di stare a rifinire il prodotto). Evidentemente il gioco principe è la "modalità sospetto", che alla fine non è nient'altro che un cooperativo con traditore. Dal lato delle meccaniche non c'è niente da eccepire: se vi piace il genere, trovo che l'adozione della programmazione simultanea delle mosse riesce a proporre alcuni spunti interessanti, mentre è tatticamente stimolante l'opzione del traditore di "svelarsi" per usufruire del vantaggio di vedere quale azione hanno eseguito i giocatori che lo precedono nel turno prima di scegliere la propria mossa. Le altre versioni sono meno brillanti e complete, ma comunque sufficientemente interessanti. Forse

sarebbe stato simpatico aggiungere una qualche abilità speciale a ciascuno dei ruoli (in una versione avanzata del gioco), per differenziarli un poco di più.

Le debolezze del gioco stanno per lo più nei materiali. Le miniature sono poco distinguibili fra loro se non dipinte (avrebbero potuto essere di colori diversi, visto che a ciascun personaggio ne è stato attribuito comunque uno per i materiali in cartotecnica), e nelle schede riassuntive sono omessi i nomi di due stanze (la Stanza Prigione e la Stanza 25). Infine il contaturni non è stato tradotto, e le informazioni su di esso sono in lingua inglese.

**Nand** - Questo gioco ha sicuramente dei pregi, come la semplicità (il turno consiste nell'impostare due azioni fra quattro possibili), la scalabilità (da uno a sei giocatori, in cinque modalità differenti) e la rapidità delle partite, ma anche alcuni difetti: un cooperativo con poche possibilità di aumentare la difficoltà in cui può essere determinante la fortuna nell'esplorazione, e una modalità "con traditore" che però dà poche possibilità di ostacolare gli altri senza scoprirsi (e non ho apprezzato l'uniformità dei personaggi, con le possibilità a disposizione). Alla fine penso che i pregi superino i difetti, ma c'erano le potenzialità per un prodotto ancora migliore.

**Paoletta** - Il cooperativo è un genere di gioco che mi piace in modo particolare. Room 25, sebbene lo sia, non è riuscito a convincermi totalmente. Poche le azioni disponibili tra cui

scegliere ad ogni turno, quindi ripetitività nello svolgersi della partita e mosse spesso molto prevedibili. Ho provato un po' di suspense solo quando mi è toccata la parte del "traditore".

**Peppe74** - Ho recensito il gioco su ILSA#23 e la mia valutazione personale è sicuramente positiva. Considero il gioco adatto a giocatori occasionali e anche, come riempitivo, a giocatori esperti, ma non adatto alle famiglie, anche per via dell'ambientazione un po' "nerd".

La modalità di gioco migliore è sicuramente quella denominata "sospetto", che è un cooperativo con traditore segreto, le altre modalità di gioco permettono di variare l'esperienza di gioco o di adattarsi meglio a un numero diverso di giocatori. Questi elementi, uniti a una buona componentistica, fanno di Room 25 un gioco azzecato.

FAB!O

LIGA

MDM

NAND

PAOLETTA

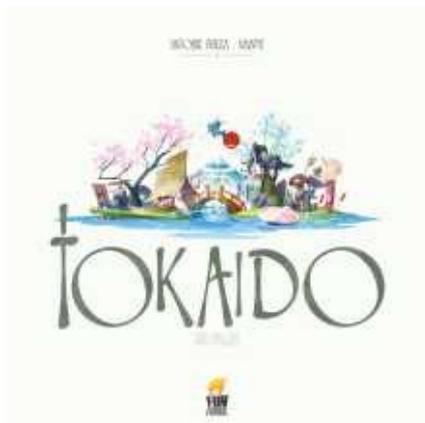
PEPPE74



*di Mauro "MDM" Di Marco*

# Tokaido

*Un viaggio zen, alla ricerca della pace interiore,  
senza disdegnare buone pietanze o quattro  
chiacchiere con un passante incontrato per caso!*



*di Antoine Bauza  
Asterion Press, Funforge, Passport  
Game Studios, 2012  
N. Giocatori: 2-5  
Durata: 45 minuti*

## Il gioco

La Tokaido era una delle cinque strade che componeva il Gokaido, il principale sistema viario di terra del Giappone durante il periodo Edo: collegava Kyoto con Tokyo (Edo) costeggiando l'Oceano Pacifico e toccando 53 stazioni, per ciascuna delle quali Hiroshige Utagawa realizzò una xilografia. E "Tokaido" cala i giocatori nel ruolo di viaggiatori che percorrono tale strada, gustando tutte le opportunità di svago che il percorso propone.

Tutto, fin dalla confezione, evidenzia l'importanza che in questo titolo ha la parte visiva. Dappertutto domina il colore bianco: sulla scatola, sul tabellone, sulle schede dei viaggiatori, su molte delle carte. Il tutto crea un'atmosfera "ascetica", eterea, ed esalta le splendide illustrazioni di Xavier Gueniffey Durin (Najade).

Da un punto di vista di meccaniche, Tokaido è principalmente un gioco di percorso e collezione. Sul tabellone è riportata la strada, con le sue stazioni. Ad ogni stazione è associata una particolare azione, ovvero uno dei metodi per ottenere punti vittoria.

Durante la fase di preparazione (semplice e veloce) i giocatori scelgono quale personaggio utilizzare fra i due attribuiti casualmente: questa scelta determina la

quantità di soldi posseduta inizialmente e la propria abilità speciale (che modifica di solito una delle sette possibili azioni).





Il gioco non si svolge secondo un turno prefissato: gioca sempre il giocatore che si trova più arretrato sul percorso. Egli prende la propria pedina e la sposta avanti su una casella vuota, eseguendo l'azione corrispondente:

- villaggio: il giocatore può acquistare da una a tre carte souvenir, che daranno punti in base al numero e alle tipologie;

- fattoria: il giocatore prende tre monete;

- panorama: il giocatore prende una sezione non ancora in suo possesso del tipo di panorama su cui si è fermato. I punti forniti da ciascun tipo di panorama dipendono triangolarmente dal numero di sezioni raccolte;

- terme: il giocatore pesca una carta terme (che vale 2 o 3 punti);

- tempio: il giocatore può donare 1, 2 o 3 monete al tempio, ottenendo altrettanti punti vittoria, e concorrendo all'attribuzione di un premio di maggioranza a fine partita.

- incontri: il giocatore pesca una carta incontro, la esegue e poi la mantiene per concorrere al premio di maggioranza;

- locanda: ci sono quattro locande nel percorso, ed è obbligatorio fermarsi (dividendo di fatto il gioco in 4 manches). Nella locanda è possibile acquistare cibo, in ordine di arrivo, da un gruppo predeterminato. Indipendentemente dal costo (1, 2 o 3), ogni carta cibo vale 6 punti. Durante la partita non è possibile comprare più volte lo stesso cibo.

La partita finisce dopo il pasto all'ultima locanda; si attribuiscono punti (10, 7, 4, 2) in base alla quantità relativa di denaro donato ai templi e 3 punti per ognuno dei 7 obiettivi: essere stato il primo a completare ciascuno dei panorami, aver sostenuto la spesa maggiore per il cibo; aver il maggior numero di carte terme, di carte incontro e di carte souvenir.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.



### Le opinioni della redazione

**Ciaci** - Un gioco che scorre tranquillo come il senso che dà la sua candida veste grafica. Semplice nelle regole e nello svolgimento, si lascia quasi giocare da solo. Il che non è positivo considerato anche il fatto che il percorso è fisso e bene o male i punti si fanno un po' dappertutto. Un piccolo (è proprio il caso di dirlo) appunto per le dimensioni microscopiche di alcuni componenti che fanno venire i sudori freddi a noi nerd del gioco da tavolo.

Può comunque considerarsi un buon introduttivo per famiglie.

**fablo** - Il vero pregio di Tokaido è quello di poter essere giocato da tutti, anche da chi di giocare non ha tanta voglia. La ragione è anche il suo difetto principale, le scelte dei giocatori sono pressoché nulle. La tensione durante la partita è bassa, il divertimento anche. Chi sposa la sua filosofia può anche godersi un'oretta di chiacchiere collezionando punti muovendo di tanto in tanto la propria pedina in totale relax, godendosi una grafica coraggiosa ma raffinata, tuttavia per un giocatore serve ben

altro. Al contrario di Room25 qui il gioco non c'è, ma tutto il resto è perfetto.

**Liga** - Costruire un gioco interessante e divertente su un percorso lineare e sempre uguale era una sfida tutt'altro che facile. Farlo utilizzando un regolamento accessibile a tutti incentrato su una regola semplice "se sei ultimo tocca a te e puoi muoverti su una casella libera a tua scelta" è stata l'abilità di Bauza, che già più volte ha dimostrato il suo talento come game designer.

In controtendenza con la maggior parte dei giocatori io trovo Tokaido divertente e non banale: è un gioco a punti in cui la lotta è davvero serrata e le scelte nel complesso poche e quindi spesso determinanti. Non è vero che si deve sempre e solo muovere sulla prima casella libera ma è vero che ogni turno, di fatto, la scelta davvero utile è di solito una tra due, o al massimo tra tre. Per il pubblico dei non appassionati Tokaido ha tutto quello che si può richiedere ad un gioco da tavolo: semplicità, grafica accattivante, meccanica nuova (in realtà vista in altri titoli che però il pubblico dei non appassionati non conosce) e una quantità di scelte e possibilità non eccessiva.

**MDM** - Tokaido lascia a bocca aperta all'apertura della scatola. Quasi tutto è perfetto e di una eleganza abbagliante (sarà

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

l'effetto del colore dominante?); peccato per i segnalini del punteggio (microscopici e cilindrici: quasi impossibile non perderli - nella copia che ho avuto occasione di giocare ne erano stati smarriti due, sostituiti da due prosaici ma funzionali cubetti) e per il tracciato segnapunti, innaturalmente disposto a zigzag sul tabellone.

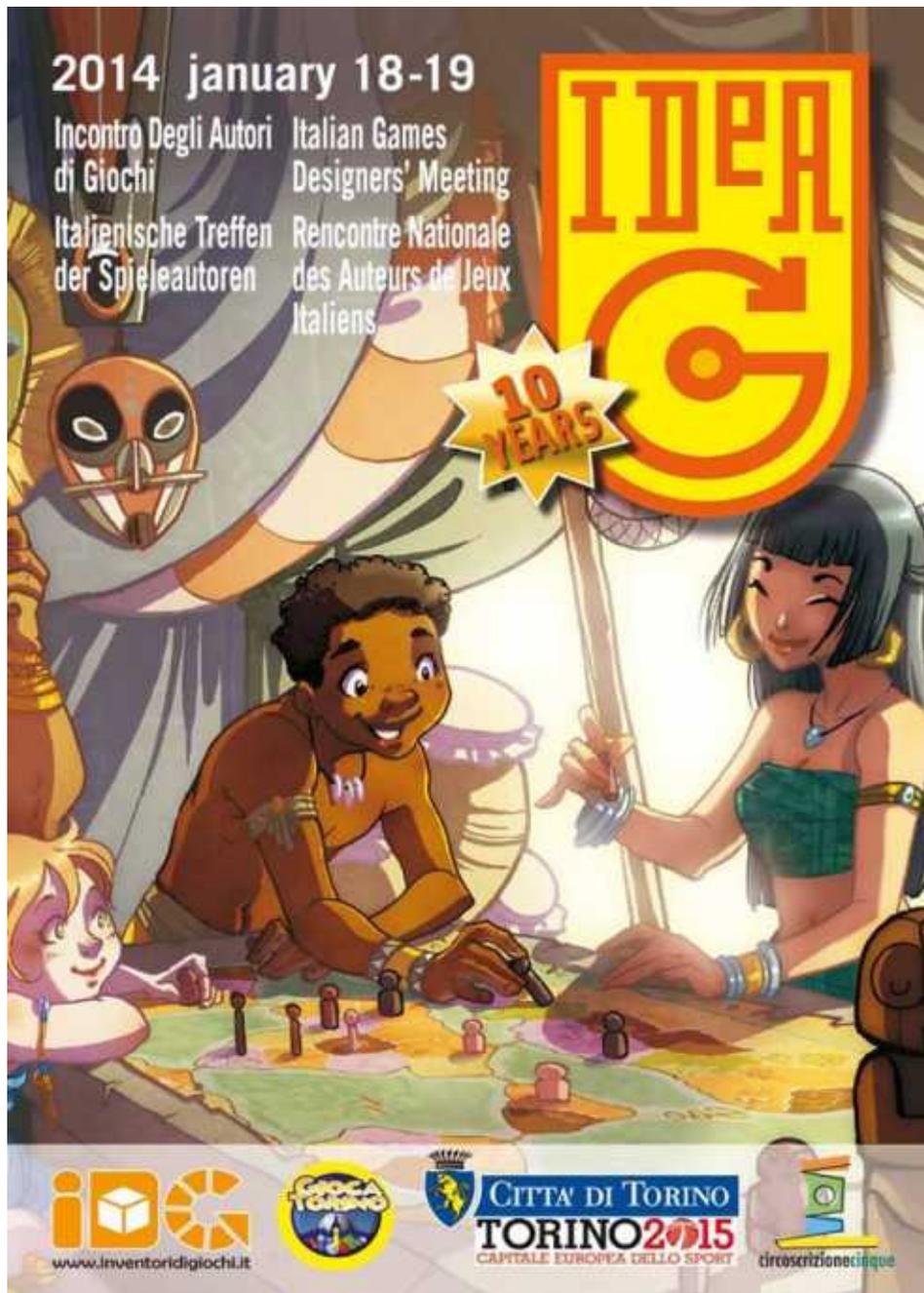
Peccato che, a tanto splendore di materiali, corrisponda una quasi totale impalpabilità del gioco. L'idea di base è quella di Tutankhamen (Reiner Knizia, 1993) riutilizzata nel 2010 da Matthias Cramer in Glen More. Le principali differenze con i due titoli precedenti stanno nel fatto che in Tokaido non c'è differenziazione del percorso da partita in partita: l'ordine in cui si presentano le possibili azioni è sempre lo

stesso. Inoltre, merito del grande bilanciamento del gioco, tutti i metodi per fare punti vittoria sono pressoché equivalenti, con un'unica eccezione data dall'abilità del proprio personaggio, che solitamente è in grado di eseguire una delle azioni in modo più efficiente. Tutto questo si traduce, almeno fra giocatori un minimo esperti, in una serie di microavanzamenti (verso lo spazio libero più vicino, o comunque poco oltre), perché il guadagno ottenuto raggiungendo un singolo spazio raramente bilancia - se non verso la fine del gioco - la perdita di punti causata dal saltare alcune caselle. Conseguentemente, il numero di scelte "vere" e "indipendenti" in una partita si conta sulle dita di una mano, il che non è una cosa buona.

**Nand** - A parte la veste grafica ineccepibile, questo gioco non mi ha colpito particolarmente, un buon mix di meccanismi per fare punti, ma senza nulla che me lo faccia distinguere nel panorama dei giochi di questo tipo: se lo scopo era quello di avere un gioco lineare, per me lo scopo è raggiunto, fin troppo. Forse potrebbe migliorare con l'espansione, ma temo che dovrebbero esserci veri e propri stravolgimenti per farmelo rendere interessante.

**Paoletta** - Un gioco che affascina fin da subito per la sua eleganza ed il suo candore, soprattutto coloro che prestano particolare attenzione al senso estetico. Molto bella e curata la grafica, altrettanto valida la componentistica contenuta nella scatola. La meccanica di gioco, invece, è un po' meno convincente: ripetitività delle azioni, scelte spesso scontate o prevedibili, poca interazione diretta, un po' di aleatorietà che rende ancora meno controllabile l'esito della propria partita. Un titolo comunque interessante se sfruttato in situazioni di gioco in famiglia o con neofiti, l'ambientazione e la sua semplicità lo rendono particolarmente piacevole ed appagante.

**Peppe74** - Tra quelli proposti, è il gioco che mi ha convinto di meno. Ricordo il mio sarcastico commento dopo la partita di prova fatta: "Se su una scatola si mette il nome di Bauza e un disegno di Durin si può vendere qualsiasi cosa". Trovo che, al di là della bella grafica e della componentistica curata, Tokaido offra poco come esperienza di gioco per le limitate scelte che lascia, e penso che, anche tra i giochi introduttivi, ci sia di meglio tra cui poter scegliere.



CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

NAND

PAOLETTA

PEPPE74





a cura della redazione di ILSA

# Intervista a Fabrizio Paoli

*[MDM] Approfittiamo della disponibilità di Fabrizio Paoli, membro e coordinatore dei lavori della giuria del Gioco dell'Anno, vera e propria figura di spicco che ha seguito lo sviluppo di questo nuovo progetto*

**[ILSA] Dalla scelta dei nominati di quest'anno sembra che la giuria si sia orientata verso titoli introduttivi molto semplici, è un'indicazione chiara di dove vuole puntare il premio o nei prossimi anni potranno esserci cambiamenti nelle scelte?**

[Fabrizio] No, niente cambiamenti. L'obiettivo è quello di diffondere il gioco nella società ed allargare la base dei giocatori, quindi puntiamo a titoli introduttivi e semplici.

Questo non esclude che nel medio periodo non si possa anche pensare ad introdurre un riconoscimento per titoli più complessi.

**[ILSA] Pur essendo cambiato molto dalla formula del Best of Show, non è cambiato il criterio per cui i giochi in concorso devono essere iscritti dall'editore. C'è una ragione di base in questa scelta? Perché non dare maggiore libertà (e responsabilità) ai giurati?**

[Fabrizio] Nelle prime bozze del regolamento, fortemente ispirato da una lunga chiacchierata con Tom Werneck, uno dei fondatori dello Spiel des Jahres, la scelta dei giochi da considerare era delegata ai giurati. La formula attuale scaturisce dall'esigenza di avere una base di editori che sostiene il premio e si impegna a promuoverlo ed a sfruttarne (gratuitamente) i loghi in caso di vittoria. Assegnare il premio ad un editore che non si presenta a ritirarlo e non lo sfrutta a fini promozionali sarebbe stato il modo più rapido per uccidere il concorso nella culla. C'è poi un secondo aspetto che è quello di garantire che tutti i giurati dispongano di una copia dei giochi. Mi aspetto che già dalla prossima edizione i giurati avranno maggior voce in capitolo nel suggerire agli editori quali giochi iscrivere e che tra qualche anno si possa fare a meno dell'iscrizione da parte dell'editore/distributore.

**[ILSA] Secondo voi gli editori hanno colto le indicazioni e lo spirito del premio? Tra i giochi in concorso ci sono una lista di giochi che spaziano tra varie tipologie. Mancano però vari titoli, impossibile non notare, per esempio, che i vincitori dello SdJ e del KdJ di quest'anno avevano un'edizione italiana (Hanabi e Andor, rispettivamente) e non sono stati presentati per il Gioco dell'Anno. Giusta quindi la scelta degli editori in base alle indicazioni del premio?**

[Fabrizio] Hanabi in realtà era stato iscritto da Oliphante, ma non lo abbiamo accettato perché pubblicato in Italia dopo il 31 maggio 2013.



Immagino lo iscriveranno di nuovo nella prossima edizione. L'assenza di Andor (e più in generale le scelte fatte da Giochi Uniti) ha stupito anche noi.

Credo che non tutti gli editori abbiano compreso lo spirito del premio (Tzolk'in?) e alcuni non hanno capito che si potevano iscrivere anche titoli che già avevano partecipato al Best of Show 2012.

Penso che anche gli editori si debbano abituare al nuovo concorso. L'apertura delle iscrizioni a luglio con due mesi di ritardo e la conseguente compressione dei tempi non hanno certo aiutato.

**[ILSA] Potendo cambiare, aggiungere o togliere qualcosa nel regolamento del Premio o nella composizione della Giuria, a quali modifiche dareste la priorità?**

[Fabrizio] Sicuramente ci saranno sostanziali modifiche al regolamento del Gioco di Ruolo dell'Anno, che verrà chiaramente distinto da quello del Gioco dell'Anno.

Riguardo quest'ultimo puntiamo ad apportare solo piccoli aggiustamenti specificando meglio il peso dei vari criteri (es. in un gioco introduttivo l'originalità pesa meno della chiarezza del regolamento) e definendo meglio alcune procedure di lavoro ad uso interno. Non vogliamo cambiare la composizione della Giuria, a meno che qualcuno dei 9 non si chiami fuori per motivi personali.

**[ILSA] Che strategie di comunicazione/investimento avete fatto/pensato per arrivare ai negozi e al pubblico al di fuori della cerchia dei giocatori, ai quali il premio si rivolge?**

[Fabrizio] Quello della comunicazione al di fuori della cerchia di appassionati è probabilmente l'aspetto più importante e delicato dell'intera iniziativa. Ci siamo rivolti al Laboratorio Comunicazione di Marco Giannatiempo, che ha messo in piedi strategie di comunicazione con gruppi editoriali che pubblicano riviste Business to Business (es. il gruppo e-duesse) e cercheremo di portare i giochi vincitori in libreria, es. con iniziative presso la catena Feltrinelli.

Parallelamente stiamo imbastendo collaborazioni con varie manifestazioni, da quelle di settore come PLAY e Ludika a quelle affini come Cartoons on the Bay, per portare il Gioco dell'Anno in giro per l'Italia.

**[ILSA] Quale influenza pensate possa avere il bollino del "Gioco dell'Anno" sull'acquisto di giochi nel prossimo futuro?**

[Fabrizio] Difficile a dirsi adesso. L'obiettivo è farlo diventare un marchio di qualità riconosciuto, qualcosa che spinga la gente a comprare

il gioco "a scatola chiusa".

Obiettivo ambizioso, specie in un paese come l'Italia dove la fiducia in enti o persone è merce rara. Vivendo in Germania da oltre 10 anni non posso non notare come qua i bollini abbiano, in tutti i settori, un peso diverso. È una questione di mentalità e di fiducia nel prossimo.

**[ILSA] Quest'anno alcuni editori non hanno iscritto i giochi al premio ed altri hanno dichiarato apertamente di non essere interessati. Vi è stato possibile individuare le motivazioni di tali scelte? Credete che questo possa rappresentare un problema negli anni? Come avete pensato di affrontare e risolvere la questione?**

[Fabrizio] Datemi pure dell'illuso, ma io credo che il miglior modo di convincere gli editori sia dimostrare che lavoriamo seriamente e che l'investimento genera un ritorno tangibile. I motivi della non partecipazione sono stati diversi: alcuni hanno sostenuto di non avere giochi adatti, altri erano scettici sin dall'inizio, altri ancora sono troppo grandi per prestare attenzione a queste iniziative.

Da questo punto di vista ci ha piacevolmente sorpreso la partecipazione di un big come Clementoni, che però annovera tra le sue fila un appassionato come Francesco Berardi. Per il 2014 abbiamo già recuperato uno degli editori mancanti, Ghenos Games, che ci ha lasciato le copie di Krosmaster Arena. Con gli altri (es. Red Glove, Raven, Uplay.it Edizioni) parleremo e valuteremo le loro intenzioni.

In futuro, come ho detto sopra, spero che i giochi vengano scelti direttamente dai giurati e non ci sia più bisogno delle iscrizioni.

**[ILSA] Per dare visibilità al gioco vincitore del premio durante i 4 giorni di LC&G sono stati allestiti degli spazi dedicati, con tavoli dimostrativi. Questa iniziativa è stata efficace? Editore e pubblico hanno apprezzato questa opportunità?**

[Fabrizio] Assolutamente sì. I tavoli erano quasi sempre pieni e gli editori hanno apprezzato molto il fatto di avere un'ulteriore spazio in cui mostrare i propri giochi al pubblico.

A fronte della spedizione di 9 scatole del gioco, l'editore vincitore si porta a casa uno spazio del valore di quasi 3000 euro. Già questo, senza contare la pubblicità gratuita e le vendite aggiuntive, giustifica l'investimento. Certo, il vincitore è uno solo, ma questo potrebbe/dovrebbe essere un ulteriore stimolo a migliorarsi e a scegliere oculatamente i giochi da iscrivere.

**the big  
game  
Theory**

L'unico programma radio  
che parla del fantastico mondo  
dei Giochi di Società.

**IN ONDA**  
Ogni 3° mercoledì  
del mese  
alle 21 su

**RADIO**  
**RV1**

[www.rvuno.it](http://www.rvuno.it)



di Andrea "Liga" Ligabue

# Intervista a Paolo Mori

**[Liga]** Caro Paolo, come sai con questa serie di interviste sto cercando di esplorare il mondo degli inventori di giochi, con l'idea che creare giochi è una forma di arte, né più né meno come scrivere libri o girare film. Quello che cercheremo di fare insieme è di cercare nelle tue realizzazioni, per trovare il tuo stile, la tua firma personale... tratti comuni nei tuoi giochi... e non sarà facile dato che sei un designer veramente eclettico, che spazia tra differenti generi.

**Non fai parte di una delle scuole principali (Tedesca o Americana) e nemmeno di una di quelle "minori" come la Francese o Italiana. Sarebbe bello riuscire a inquadrare il tuo stile. Sei un giovane inventore con qualcosa come dieci rilasci ma con alcuni titoli di grande successo come Vasco da Gama che ha ottenuto una nomination per l'IGA e il secondo posto nel DSP e, naturalmente, Augustus, che è stato nominato per lo SDJ 2013. C'è un gioco del quale vai particolarmente fiero e perché?**

[Paolo] Ciao Liga, e grazie per il tuo interessamento alla mia "produzione". Per quanto riguarda la tua domanda, non voglio essere evasivo... ma in diversi modi sono "diversamente" orgoglioso di tutti i miei giochi. Ogni gioco ha la sua storia, e non sto ripudiando nessuno di questi. Se devo sceglierne uno, lasciami scegliere Augustus, dato che è quello che è stato ben accolto da un pubblico più vasto, composto sia da giocatori assidui che da occasionali.

**[Liga]** Wow! Sei uno dei pochi inventori che sono riusciti a fare una scelta. Augustus mi è veramente piaciuto e penso che tu ne possa andare veramente fiero. Tutti i tuoi giochi sembra che abbiano meccanismi raffinati. Qual è il peso del tema e delle meccaniche nelle tue creazioni? Donald X. Vaccarino mi ha fatto notare che anche il "flavor" (le

informazioni) sono una parte importante del design. Qual è il peso che hanno le informazioni, ovvero le piccole regole che consolidano tema e meccaniche, nelle tue creazioni?

[Paolo] Forse non ho veramente capito cosa Mr. Vaccarino intendesse riferendosi alle "informazioni", oppure non è semplicemente un elemento che fa parte del mio approccio al design dei giochi. La mia opinione è che mentre un meccanismo solido può sostenersi da solo senza un buon tema, l'opposto non è vero. Così quando lavoro come freelance preferisco focalizzarmi sulle meccaniche, piuttosto che sul tema. Per molte delle mie realizzazioni l'ambientazione è stata cambiata dall'editore (Libertalia, in parte Augustus, il prossimo Dogs of War), e per me non è un problema. Nonostante ciò, ci sono molte ambientazioni che mi piacciono, e così quando mi viene in mente un meccanismo, cerco di ambientarlo in un tema in cui posso immergermi. Quindi questi due aspetti iniziano a fondersi e "compenetrarsi", fino a quando ottengo il concetto finale. Il procedimento è naturalmente diverso quando sto lavorando su una richiesta specifica di un editore, per un tema preciso o una licenza. In questi casi ho bisogno di raccogliere il maggior numero di informazioni, prima di chiedermi "chi dovranno essere i giocatori?" e quindi iniziare a lavorare sul gioco.

**[Liga]** Posso capire il tuo punto di vista. Alcuni inventori vogliono raccontare storie con i loro giochi, altri si focalizzano nell'inventare prodotti concreti. So che sei un giocatore, abituato a giocare molti titoli di altri inventori e anche ad aiutare gli altri inventori a provare i loro giochi. Alcuni inventori considerano una parte importante del loro lavoro giocare ai titoli degli altri inventori, mentre altri giocano solo a titoli inventati da loro. Quanto pensi sia importante giocare nell'inventare i giochi? Quanto tempo passi a inventare giochi e quanto a giocare a giochi degli altri?

[Paolo] La risorsa più scarsa per un inventore di giochi (oltre ai soldi) è il tempo, e questo è ciò che mi impedisce di giocare quanto vorrei ai titoli degli altri. Ma penso assolutamente che questo è tanto importante quanto leggere libri per un novello scrittore. Se non giochi – e non trovi piacere nel farlo – ai giochi degli altri autori, penso che sarà molto difficile creare nuovi giochi e fare innovazione.

**[Liga] Per favore, puoi indicare uno o più dei tuoi giochi e parlarci del procedimento di creazione: da dove è arrivata l'idea? Come si è sviluppata in un prodotto finito? Quanto tempo ha impiegato il playtest?**

[Paolo] Bene, ogni gioco ha una storia differente, per cui non è facile scegliere un gioco come “esempio” del mio procedimento di creazione. Quindi parliamo di Augustus. L'idea arrivò – e penso che non sia un segreto o sia difficile da immaginare – giocando a tombola in non mi ricordo quale manifestazione di beneficenza. E nonostante non mi sia realmente “divertito”, ho sentito che c'era una certa “tensione” nel gioco, che era piacevole da sentire, e che poteva essere conservata e utilizzata come parte di un “vero” gioco (ovvero, un gioco dove i giocatori facevano “scelte sensate”). Così ho sviluppato l'idea di avere differenti cartelle con differenti poteri, così che la scelta di quale completare per prima poteva essere importante. Il resto del gioco venne fuori quasi spontaneamente, anche se furono necessari molti mesi di playtest, per raffinare il meccanismo. So che non è una storia interessante, ma probabilmente non è questo il posto per un “diario dell'inventore”.

**[Liga] Invece è una bella storia. Richard Garfield suggeriva di giocare ai classici perché sono parte della nostra storia e anche perché, probabilmente, hanno qualcosa da insegnarci. Penso che sia stata una grande idea quella di estrarre il divertimento dalla tombola e metterlo in un normale gioco da tavolo. Hai sviluppato alcuni giochi con altri inventori: che cosa pensi sul lavoro di gruppo nel realizzare i giochi?**

[Paolo] Penso che sia stato molto difficile realizzare un gioco con me. Qualche volta ho un'idea precisa di come dovrebbe essere il prodotto finito (ma non come dovrebbe funzionare o essere giocato), ed è quasi impossibile per i miei co-autori farmi cambiare idea. Un altro dei miei difetti è che sono abbastanza “lunatico” quando creo giochi, e quindi ho momenti di grande entusiasmo e un sacco di idee,

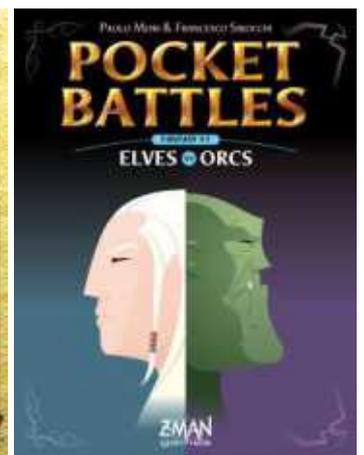
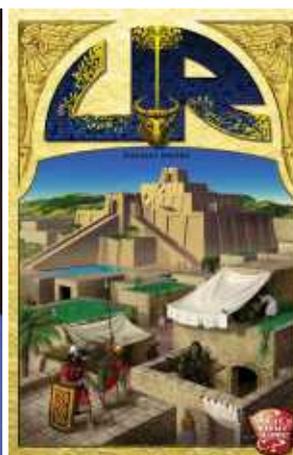
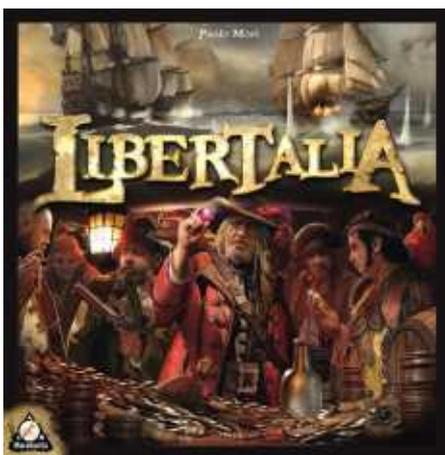
e altri momenti di grande delusione, specialmente dopo playtest insoddisfacenti, quando penso che non valga la pena sviluppare ulteriormente questi giochi. E se è OK quando invento giochi da solo, so che può essere un'esperienza veramente frustrante per persone che cercano di collaborare con me. Ma con co-autori che dimostrano di essere veramente indulgenti verso questi miei difetti (sto pensando a Francesco Sirocchi e Simone Luciani), può essere una bella esperienza.

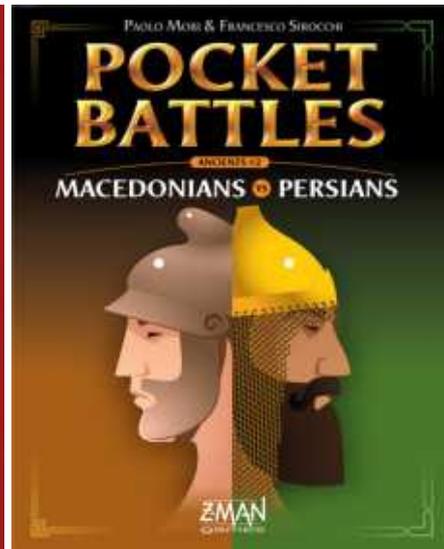
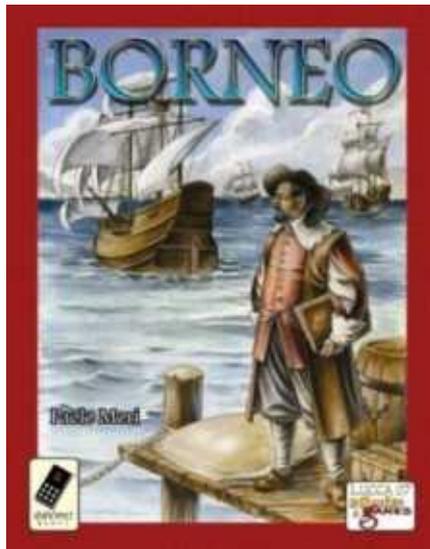
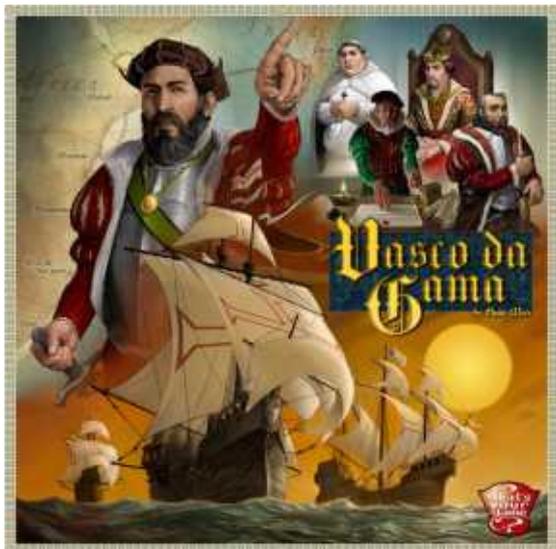
**[Liga] Tu sei il fondatore di <http://www.inventoridigiochi.it>, il sito web della comunità degli inventori di giochi. Quanto pensi che sia importante nell'inventare i giochi l'interazione e il dibattito con gli altri inventori?**

[Paolo] È veramente importante non essere gelosi delle proprie idee, e condividerle con gli altri inventori, e sento che questo “approccio italiano” è stato proprio fondamentale nella mia “carriera” di inventore di giochi. Questo può non essere vero per gli altri inventori, ma penso che gli incontri nazionali o regionali di autori e le discussioni sui forum web dedicati abbiano realmente migliorato la scena del design italiano dei giochi negli ultimi dieci anni.

**[Liga] Sono d'accordo. Mi è capitato molte e molte volte di incontrare persone non aggiornate sul mercato dei giochi e gelose delle proprie idee, le quali erano, più o meno, una riedizioni del Monopoli o qualcosa che era già sul mercato da parecchi anni. Ogni inventore ha un maestro. Chi è la persona che ti ha insegnato di più sull'inventare i giochi? Chi è il maestro di Paolo Mori?**

[Paolo] Per prima cosa, vorrei obiettare che non penso che inventare giochi sia una “Arte”. Certo, immaginazione e ispirazione giocano un ruolo chiave in questo lavoro, ma lo stesso si può dire di altre abilità come la capacità di risolvere problemi, o la matematica, o una sorta di “riconoscimento di schemi” che porta i designer ad utilizzare un certo insieme di soluzioni per i problemi o i difetti che possono insorgere nello sviluppo o nel playtest di un gioco. Quindi non mi rimproverare di essere uno snob se ti dico che in realtà non ho “maestri”. Naturalmente ci sono molti grandi inventori di giochi che stimo molto, e che sono molto migliori di me: mi piacerebbe realizzare giochi come quelli di Michael Schacht, o Alan Moon, o Antoine Bauza, o Philippe Keyaerts... ma nessuno di questi può essere realmente definito un maestro da “seguire”.





**[Liga]** Ora cercheremo di approfondire ed entrare nella parte centrale dell'intervista. Quindi pensi che inventare giochi possa essere considerata una forma di arte? O è qualcosa di vicino ad un buon artigianato? Perché?

[Paolo] Ho già risposto in parte alla tua domanda. Sono entrambi aspetti del game design, ed è per questo che penso sia una delle migliori professioni. Richiede molte abilità differenti tra loro.

**[Liga]** Hai letto libri sulla teoria della creazione dei giochi o pensi che per la parte creativa del design sia meglio un approccio istintivo?

[Paolo] Ho letto "parti" di libri, e articoli sulla creazione dei giochi, e li ho sempre trovati stimolanti. Ma confesso che preferisco un approccio "pratico" (più che istintivo) nella creazione dei giochi. La teoria è certamente parte della creazione dei giochi, ma a un livello più profondo, che spesso non si manifesta in modo esplicito.

**[Liga]** Pensi che ci sia una firma distintiva nei tuoi prodotti? In realtà non sono stato capace di trovare un tratto comune nella tua produzione.

[Paolo] Non proprio. Ma penso che un elemento ricorrente sia la presenza di "piccole regole" che si uniscono e intrecciano per modificare e dare varietà ad un insieme semplice di regole base. Spesso questo avviene sotto forma di "poteri speciali" (penso ai personaggi di Libertalia, o ai tratti delle unità in Pocket Battles, o ancora agli effetti delle carte di Augustus), mentre talvolta è la meccanica alla base del gioco stesso (le cinque azioni in Ur, i

differenti sport in Olympicards, o le carte punteggio in Memento.

**[Liga]** Se ti dovessi descrivere con solo tre tuoi giochi, quali sceglieresti e perché?

[Paolo] Ur: il mio primo gioco, e – anche se è affetto da qualche "difetto di gioventù" – è sempre il mio gioco più originale. Un pezzo unico.

Pocket Battles: si è realizzato esattamente come l'idea che avevo in mente quando ho iniziato a lavorarci su, e ogni volta che ci gioco mi piace ancora.

Augustus: la mia idea più "brillante", per il fatto che utilizza e implementa una meccanica che è stata per decenni sotto gli occhi di tutti.

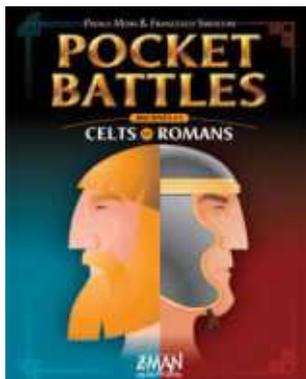
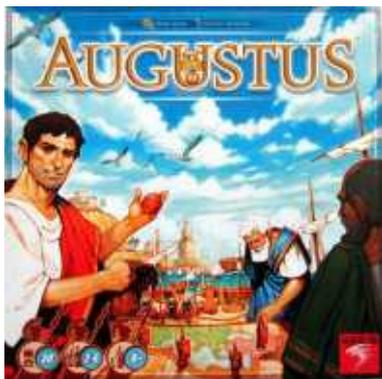
**[Liga]** Perché hai iniziato a scrivere giochi e perché continui a farlo?

[Paolo] Ho iniziato perché ho avuto un'idea per un gioco, e continuo a farlo per la stessa ragione!

**[Liga]** C'è qualche suggerimento che vuoi dare ai nuovi inventori?

[Paolo] Tutti dicono "Insistete e non datevi mai per vinti", mentre io dico qualcosa di più "impopolare": inventare giochi non è solo una passione. È un lavoro. E come lavoro richiede abilità, esperienza e preferibilmente un po' di talento. Nessuno può fare il medico o l'avvocato senza la formazione adatta, mentre al contrario l'opinione generale è che chiunque possa inventare un bel gioco. Ma questo semplicemente non è vero. E quindi il mio suggerimento è: "Sì, insistete nell'inventare giochi, se vi piace farlo. Ma sappiate che non è facile e non è questione di fortuna, o di tempo. Quindi siate pronti a rinunciare senza rimorsi, se pensate che la frustrazione prevalga sul divertimento". Oh, e un altro suggerimento che ho appreso durante lo sviluppo di Augustus: non siate snob o "schizzinosi". C'è sempre modo per divertirsi e qualcosa da salvare in (quasi) tutti i giochi, anche nella tombola.

**[Liga]** Grazie per la bella intervista!



# Caccia al nome!

In occasione di questo numero speciale, anche il quiz diventa speciale! Infatti questa volta la redazione di ILSA ha deciso di sorteggiare una copia del gioco vincitore del GdA 2013!

Mandateci le vostre risposte in un messaggio con oggetto "Concorso ILSA 24" a

[concorsi@ilsa-magazine.net](mailto:concorsi@ilsa-magazine.net)

entro il 16 Dicembre 2013, indicando i nomi delle carte (scelti fra quelli proposti!): se risponderete correttamente a 1, 2, 3, 4 domande otterrete 1, 3, 6, 10 opportunità di essere sorteggiati e ricevere a casa vostra la copia di Augustus che la redazione mette in palio a sue spese!



**Immagine 1**

- a) Gallia Narbonensis
- b) Hispania Lusitania
- c) Hispania Baetica
- d) Gallia Aquitania



**Immagine 2**

- a) Lycaonia
- b) Pamphylia
- c) Pisidia
- d) Lycia



**Immagine 3**

- a) Arabia Petraea
- b) Mauretania
- c) Africa
- d) Numidia



**Immagine 4**

- a) Marcus Calpurnius Maximus
- b) Publius Domitius Fidenas
- c) Rufinius Lunius Purpureo
- d) Faustus Sergius Caudex

**Soluzioni quesiti ILSA 23:** 1. Stone Age; 2. Thebes; 3. Last Will ; 4. Taj Mahal.



di Andrea "Liga" Ligabue

# Premi a Confronto

Il nuovo premio Gioco dell'Anno (GdA), seppur accolto con timidezza e perplessità da alcuni editori, è stato lanciato in pompa magna a Lucca Comics & Games. GdA è un progetto che negli anni potrà davvero avere un impatto importante sulla cultura ludica nazionale, forte del sostegno dell'organizzazione della kermesse lucchese, una manifestazione di primo piano a livello nazionale ed internazionale che sdogana con grande intelligenza cultura alla masse e che può permettersi di investire risorse importanti, anche economiche.

Risulta quindi immediato e doveroso il paragone con gli altri premi internazionali che, in assenza di un vero e proprio Gioco dell'Anno italiano, sono diventati nel tempo un riferimento anche per il nostro pubblico: lo Spiel des Jahres (SDJ) e il Kennerspiel des Jahres (KeDJ), il Deutscher Spiele Preis (DSP) e l'International Gamers Award (IGA).

Non è facile fare un confronto diretto sui titoli nominati perché i regolamenti dei vari premi impongono a volte restrizioni relative alla presenza di edizioni localizzate che di fatto rende candidabili/non candidabili titoli diversi.

Partiamo dalle sovrapposizioni. Ci sono due giochi che hanno in effetti brillato più di altri nell'anno appena trascorso: Terra Mystica che ha vinto sia il DSP che l'IGA e Tzolk'in, secondo in entrambi i casi. I due titoli sono stati suggeriti, seppur non nominati, per il KeDJ. Sono due giochi di una certa complessità e non ci sorprende che non siano neanche stati nominati per il GdA (Terra Mystica non era in realtà iscritto a concorso).

Evidentemente il GdA si rivolge ad un pubblico vasto e potenzialmente interessato a titoli non troppo complessi: il paragone naturale è quindi con lo SDJ ed infatti troviamo Augustus anche tra i nominati del premio tedesco. Non mi sorprende di vedere questo gioco anche nella top 10 del DSP, il cui bacino di utenza comprende comunque anche un buon numero di giocatori non troppo esperti di lingua tedesca.



Spulciando i titoli nominati per SDJ ed KeDJ, le cui differenze con il blasonato progenitore non sono ancora così chiare e definite, non troviamo altre sovrapposizioni. La cosa non stupisce perché titoli importanti e potenzialmente adatti al GdA, come Hanabi, Le Leggende di Andor, Qwixx o i Palazzi di



Carrara, non erano nella lista dei concorrenti perché senza edizione italiana al momento della nomination o per scelta degli editori stessi. Anni diversi per le diverse pubblicazioni fanno sì che giochi come The Island si trovino a concorrere per il GdA 2013 mentre titoli come Hanabi siano esclusi.

Scendendo nel dettaglio della selezione SDJ e GdA usano quasi le stesse parole nelle motivazioni parlando di famiglie, cultura, società. Entrambi i premi hanno una giuria ristretta sulla cui competenza non entro nel merito (intanto per ogni possibile giuria ci sono sempre entusiasti e detrattori). Concorrono allo SDJ tutti i giochi pubblicati nell'anno mentre per il GdA solo quelli iscritti dagli editori.

Questa clausola è un aspetto che distingue in maniera evidente GdA dagli altri premi: a monte del lavoro della giuria ci sono gli editori e le loro scelte. Questo è probabilmente l'aspetto più controverso e particolare del premio italiano che ha di fatto escluso dalla corsa alcuni titoli (come Le Leggende di Andor) e il cui effetto non è facile da prevedere nell'ottica di crescita del premio. È evidente che se il premio cresce e si sviluppa come gli organizzatori si auspicano, arrivando ad essere un vero e proprio riferimento per negozi, ludoteche e acquirenti, sarà davvero difficile non vedere in lizza titoli pensati e realizzati per il target di riferimento del premio, come invece accaduto in questa prima edizione.

Personalmente apprezzo lo sforzo e l'investimento fatto dall'organizzazione di Lucca Comics & Games per dare anche all'Italia un vero premio dell'anno. Occorrerà vedere l'impatto mediatico di questo premio, soprattutto al di fuori della cerchia degli appassionati, per poterne valutare la reale portata.





# Quando il Migliore Non Vince

**A**ppunto, quando? Per quanto strano possa sembrare è una cosa che capita e il motivo sta tutto nella logica dei concorsi che sono sì chiamati a premiare, ma all'interno di una precisa categoria.

“Gioco da tavolo” è una categoria? Certamente, almeno quanto lo è “Olimpiadi”, ma chi premierebbe il miglior atleta di un'intera olimpiade? Certe gare sono migliori di altre forse, più appassionanti, più attese, più di moda, gli atleti che vi gareggiano godono di maggiore fama, ma non avrebbero la minima chance di vittoria gareggiando in specialità diverse dalla loro. Questo è un premio: un'eccellenza in una precisa categoria. Chi ha seguito un po' le vicende di questa prima edizione del Gioco dell'Anno avrà già capito dove andrò a parare: Tzolk'in. Quanti pareri posso dare di questo gioco? Con quanti occhi lo posso guardare?

Potrei valutarlo limitando l'analisi al gioco stesso. Potrei valutarlo nel contesto temporale in cui è stato pubblicato rispetto ad altri giochi. Potrei infine valutarlo nell'ambito del premio. Ognuna di queste analisi mi porterebbe a risultati differenti: una piccola gemma del gioco di stile europeo senza sbavature, un gioco un po' desueto nei meccanismi e forse un po' sopravvalutato, un gioco semplicemente inadeguato.

Tzolk'in è un piccolo capolavoro. Non lo dico per patriottismo, lo credo davvero. Raffinato, dal regolamento relativamente semplice ma con una buona profondità di gioco. Offre in ogni partita un buon ventaglio di decisioni interessanti e la possibilità di scegliere più di un percorso, ugualmente efficiente, per raggiungere la vittoria. L'interazione tra i giocatori è discreta pur non essendo diretta e frontale. Tutto condito con materiali eccellenti, buona grafica e un design, quello delle ruote dentate, davvero accattivante.

Tzolk'in però è un gioco di piazzamento lavoratori del tutto riconducibile a giochi dello stesso tipo pubblicati una mezza dozzina di anni prima, il meccanismo degli ingranaggi è, andando al sodo, un meccanismo replicabile facendo avanzare lavoratori su una semplice tabella. L'idea di temporizzare la raccolta delle risorse con un meccanismo “poco subito o tanto dopo” è anche questa poco fresca, lasciando a tratti la sensazione di un'occasione mancata per fare qualcosa di davvero originale sfruttando quell'attraente incastro di ingranaggi.

Tzolk'in infine è un gioco complesso, con un manuale completo ma corposo ed impegnativo come anche le due ore di gioco che richiede e che metterebbero in difficoltà giocatori poco abituati. Il setup iniziale per loro sarebbe criptico, considerando che l'assetto della partita è stabilito con una scelta fatta prima ancora di averla iniziata. Gioco poi tutt'altro che lineare, visto che integra almeno quattro micro giochi strettamente correlati ma il cui legame non è di immediata comprensione.

La conclusione del ragionamento è scontata: la soggettività c'entra ma è relativa. Quello che davvero conta è il criterio di valutazione, ovvero i parametri da utilizzare per giudicare un gioco, la categoria. A quelli di voi che si stanno ancora chiedendo se Augustus è davvero migliore di Tzolk'in, io chiedo: è migliore Usain Bolt o Marco Olmo? Ragionandoci scoprirete che per rispondere non vi basterà pensare di voler arrivare in un posto nel minor tempo possibile, dovrete capire prima qual è quel posto.



in fila per uno

# I Giochi dell'Anno

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 18/11/2013)

1

**The Island** di Julian Courtland-Smith  
Asmodee, Asterion Press, Stronghold Games, 1982/2012  
Giocatori: 2-4  
Categorie: Adventure, Nautical

BGG rank: 154° (media 7,36 - 2138 voti)

2

**Augustus** di Paolo Mori  
Hobby.eu, Hurrigan, Oliphante, 2013  
Giocatori: 2-6  
Categorie: Ancient, Card Game

BGG rank: 630° (media 6,93 - 1263 voti)

3

**Mondo** di Michael Schacht  
dV Giochi, Filosofia Édition, Pegasus Spiele, Z-Man Games, 2011  
Giocatori: 1-4  
Categorie: Animals, Environmental, Puzzle, Real-time

BGG rank: 719° (media 6,81 - 1360 voti)

4

**Tokaido** di Antoine Bauza  
Asterion Press, Funforge, Hobby World, Passport Game Studios, 2012  
Giocatori: 2-5  
Categorie: Travel

BGG rank: 794° (media 6,80 - 1251 voti)

5

**Room 25** di François Rouzé  
Asterion Press, Matagot, Pegasus Spiele, 2013  
Giocatori: 1-6  
Categorie: Maze, Negotiation, Science Fiction

BGG rank: 803° (media 7,04 - 760 voti)

Per concludere, i membri della redazione hanno provato a stilare la classifica dei 5 finalisti del premio. Ogni redattore che ha giocato ad almeno 2 dei finalisti ha fornito una lista con la propria classifica. Pesando opportunamente le varie posizioni, e lasciando il beneficio del dubbio ai giochi non provati (a cui è stato attribuito un punteggio da metà classifica) ecco i risultati del nostro piccolo "gioco".

## Il Gioco dell'Anno secondo ILSA:

- 1) Augustus
- 2) Tokaido
- 3) The Island *ex aequo* Room 25
- 5) Mondo



*informazione ludica  
a scatola aperta*

*In questo numero  
abbiamo parlato di:*

*Augustus  
The Island  
Mondo  
Room 25  
Tokaido*

*Gioco dell'Anno 2013*

*[www.ilsa-magazine.net](http://www.ilsa-magazine.net)*