

numero 25 | 2013



*informazione ludica
a scatola aperta*

Spiel e LC&G 2013

www.ilsa-magazine.net

ILSA, Informazione Ludica a Scatola Aperta, è una rivista fatta da giocatori per i giocatori e nasce dalla voglia di dire qualcosa di più sul gioco da tavolo, dalla voglia di condividere le esperienze dei giocatori che compongono la redazione e di poter finalmente parlare dei giochi 'a scatola aperta' cioè in maniera schietta, senza peli sulla lingua e senza tralasciare approfondimenti e strategie da adottare durante il gioco.

ILSA può essere scaricata gratuitamente dal sito internet:
www.ilsa-magazine.net

Iscriviti alla 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
 fablo - Fabio Cambiaghi
 Iago - Lucio Pierobon
 Liga - Andrea Ligabue
 Linx - Fabrizio Aspesi
 MDM - Mauro Di Marco
 Nand - Andrea Nini
 Paoletta - Paola Mogliotti
 Peppe74 - Giuseppe Ammendola
 Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Deiv - David Malagoni; Simone Fantoni; Faustox - Fausto Berutti; iaanus - Alberto Barbat; Mr. P - Luca Pancioni; pennuto77 - Carlo Trifogli; Prometeo - Francesco Pessina; Randall - Marcello Maimone; Vaneggia - Vanessa Postiferi.

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



Le Novità

Più di 700 giochi nuovi, tutti per voi!

Eccoci arrivati al periodo delle fiere! La Spiel 2013 ha offerto ai visitatori la solita pletora di nuovi titoli. Tuttavia, almeno per i visitatori abituali, la novità più rilevante è stato il cambio degli spazi espositivi, con la conseguente riallocazione degli spazi e il relativo "smarrimento" nel ricercare i vari editori. Ancora una volta il "piazzamento lavoratori" ha fatto da padrone, declinato in varie salse e accompagnato da varie sottomeccaniche. Da un punto di vista di temi e ambientazioni, per quello strano pensiero collettivo che porta ogni anno all'allineamento di vari titoli, lo "steampunk" e le "estrazioni minerarie".

Il numero che vi apprestate a leggere vi offre una selezione (che asseconda i gusti della redazione e dei suoi preziosi collaboratori) di oltre 80 titoli presentati in fiera. Un parco leggermente più esteso rispetto a quello dell'anno scorso (ILSA #19), in quanto cerca di esplorare l'offerta ludica in una direzione che era stata un poco trascurata e poco presente sulle pagine della rivista: quella dei giochi riempitivi, i cosiddetti *filler*, giochi da 20-40 minuti, basati su meccaniche semplici, ideali per aprire o chiudere una serata, di contorno al *piatto forte*.

Come sempre, lo speciale di Essen è anche l'ultimo numero dell'anno ed è, di conseguenza, tempo di bilanci. Ancora una volta posso dirvi soddisfatto dell'annata: nel 2013 ILSA è uscita 6 volte (con 3 numeri ordinari e 3 speciali: PLAY, Gioco dell'Anno e Spiel/LC&G 2013). Il numero medio dei download per uscita è incrementato di circa il 13% rispetto all'anno precedente. Siamo riusciti a distribuire un numero cartaceo completamente gratuito in occasione di PLAY, mentre la nuova rubrica a premi sta ottenendo un successo inatteso. Queste due ultime attività, a cui teniamo particolarmente, hanno avuto una incidenza notevole sul bilancio della rivista, che si è concluso abbondantemente in rosso. Tanto da non poter dare per scontato di ripeterle per il 2014. Ecco il motivo della richiesta di donazioni che potete vedere sul sito www.ilsa-magazine.net: abbiamo bisogno del vostro aiuto per riproporre l'iniziativa. Se riusciremo a raccogliere 450 euro entro la fine di Gennaio, anche per PLAY 2014 avremo un numero cartaceo da distribuire gratuitamente a tutti quelli che verranno a trovarci!

Non voglio trattenermi ancora, auguro a tutti una buona lettura, sperando che il contenuto sia di vostro gradimento!

SOMMARIO

Prime impressioni

1911 Amundsen vs Scott	4
L'Aéropostale	5
American Rails	6
Amerigo	7
Bremerhaven	8
Bruxelles 1839	9
Canterbury	10
The Capitals	11
Caverna	12
Citrus	13
Coal Baron	14
Compact Curling	15
Concordia	16
Cornish Smuggler	17
Craftsmen	18
CV	19
Dice Run	20
Dig Mars	21
Dungeon Raiders	22
Dungeon Roll	23
Enclave	24
Firefly: The Game	25
Flash 10	26
Florenza: The Card Game	27
Founders of the Empire	28
Francis Drake	29
Fun Farm	30
Futterneid	31
Garden Dice	32
Geistes blitz 5 von 12	33
Glass Road	34
Händler der Karibik	35
Hegemonie	36
High Frontier Colonization	37
Hollywood	39
Kohle & Kolonie	40
Koryö	41
Legacy	42
Letnisko	43
Lewis & Clark	44
Madeira	45
Mars Needs Mechanics	46
Mauna Kea	47
Mini Crokinole	48
Mount Everest	49
Nations	50
Nauticus	51
New Haven	52
The New Science	53
Om Nom Nom	54
Packet Row	55
Palmyra	56
Patchistory	57
Pick-a-Polar Bear	58
Prosperity	59
Race! Formula 90	60
Rampage	61
Relic Runners	62
Renaissance Man	63
Rockwell	64
Rokoko	65
Russian Railroads	66
S-Evolution	67
Shadows Over The Empire	68
Social Network	69
SOS Titanic	70
Space Cadets: Dice Duel	71
Spyrium	72
Steam Park	73
A Study in Emerald	74
Super Fantasy	75
Tash-Kalar	76
Twin Tin Bots	77
Vikings	78
Wildcatters	79
Yunnan	80
1, 2, 3! Now You See Me...	81
Pentos	81
Keyflower: the Farmers	82
Oss	82
The Rats in the Walls	83
Suburbia Inc.	83
Altre Impressioni	84

Momenti di gioco

Hive	86
------	----

Oltre i confini

Intervista a Rustan Håkansson	90
-------------------------------	----

Giochi da tavoletta

Kingdom Builder	94
Alhambra	95

L'altro editoriale

A chi giova questa frenesia?	96
------------------------------	----

In fila per uno

I giochi di Essen 2013	97
------------------------	----



1911 Amundsen vs Scott



di Perepau Llistosella
Kokörin Kolorado, Looping Games,
2013

N. Giocatori: 2
Durata: 20 minuti

1911 Amundsen vs. Scott è un gioco di corsa per due giocatori, leggero, molto ben ambientato, per un tempo di gioco di circa 20 minuti. Il gioco si ispira all'impresa dell'esplorazione del Polo Sud da parte di due missioni guidate rispettivamente da Amundsen, norvegese, e da Scott, britannico, avvenuta appunto nel 1911. Nella realtà, le due spedizioni seguirono percorsi differenti e differenti approcci: questi fatti sono ben rappresentati nel gioco che è asimmetrico, come vedremo tra breve.

I materiali contenuti nella piccola scatola sono di buona fattura e molto bene illustrati; consistono in: una plancia, un mazzo di carte, due segnalini e un dado. Il mazzo di carte è il motore del gioco: le carte sono di quattro colori (giallo, rosso, verde e blu), più alcune carte speciali di colore grigio.

Per avanzare verso il Polo Sud, bisogna giocare una carta del colore corrispondente a quello della prossima casella del proprio percorso. Qui è evidente la prima asimmetria: sul percorso di Amundsen non ci sono caselle blu, mentre sul percorso di Scott non ce ne sono di rosse. La seconda asimmetria è rappresentata dalle carte "cani" e "cavallo" che possono essere usate come jolly da uno dei giocatori, ma non dall'altro. È anche possibile avanzare di più spazi in un'unica mossa, ma ogni spazio oltre al primo richiede due carte anziché una. Inoltre, per compiere il passo finale e raggiungere il Polo Sud, è necessario giocare quattro carte di tutti e quattro i colori.

Alcune carte possono anche essere giocate per ottenere un effetto speciale. Ad esempio, giocando una coppia di carte "crepaccio" o "tempesta" (rispettivamente per Scott e per Amundsen, un'altra asimmetria) si può ostacolare l'avversario facendogli perdere l'orientamento: il suo segnalino verrà tolto dal percorso e spostato su un tracciato alternativo dove potrà solo retrocedere. A quel punto all'avversario non resterà che cercare di rientrare sul percorso il prima possibile o rischierà di rimanere indietro.

Per rimpinguare la mano, è possibile prendere una o più carte tra le tre che sono scoperte sul tavolo. Si può sempre prenderne una (la prima), oppure si può scartare una carta dalla mano per prendere le prime due, o infine scartare tre carte per prenderle tutte e tre. Questa mossa non è del tutto passiva, perché alcune carte hanno un potere speciale che si attiva solo quando vengono scartate.

Come avrete capito, per vincere bisognerà saper gestire abilmente la propria mano di carte, cosa non semplice, perché spesso vi troverete a dover decidere se utilizzare una carta per avanzare oppure scartarla per ottenere altre carte o per attivarne il potere. Inoltre è importantissimo osservare le carte sul tavolo per stabilire se possono essere utili all'avversario ed eventualmente soffiarle.

In definitiva, si tratta di un gioco simpatico, per nulla banale, che può dare soddisfazioni anche a giocatori esperti. Attenzione, però, perché il gioco non perdona: se il leader accumula troppo distacco, è difficile recuperare e può diventare un po' frustrante. Concludo dicendo che la scatola include ben quattro espansioni al gioco base, compresa la modalità di "andata e ritorno" e la gestione del meteo.





L'Aéropostale



di Olivier Chanry, Michel Pinon
Asyncon Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 70-100 minuti

Sponsorizzato dalla fondazione Pierre Georges Latécoère, L'Aéropostale nasce come strumento divulgativo e simulativo della vita delle prime compagnie aeree (dal 1919 al 1939), con particolare attenzione alla compagnia francese Latécoère e alla connessione fra Francia e La Paz in Sud America.

I materiali sono buoni, anche se non sempre ergonomicamente efficienti (gli aeroplani delle compagnie sono poco distinguibili una volta messi in gioco). Il tabellone di forma allungata, ritrae Europa, Africa e America del Sud (sezionate da linee geografiche indicanti attraversamenti difficili - Pirenei, Sahara, Atlantico, Ande) mentre le plance personali riassumono il funzionamento della propria compagnia aerea.

Una partita dura al più 6 turni, divisi in fasi, di cui quella centrale consta dello svolgimento a turno di 4 azioni per giocatore. Queste attività permettono di aprire nuovi scali, sfruttare commercialmente le proprie rotte per ottenere



Punti Vittoria (PV - entrambe richiedono l'utilizzo di aerei, piloti e punti logistica - una misura unificata di denaro e carburante), ottenere punti logistica, arruolare nuovi piloti (anche sottraendoli alle compagnie avversarie), mantenere gli aerei, curare i piloti (essi sono non disponibili il turno successivo a quello in cui hanno operato, a meno di non ricorrere a queste 2 azioni), e superare record (di velocità, distanza e altitudine) per ottenere punti vittoria e nuovi modelli più evoluti di aeroplano.

Le condizioni di fine gioco dipendono da quale degli scenari proposti viene utilizzato, ma normalmente prevedono una vittoria "istantanea" se un giocatore raggiunge un certo numero di PV, oppure una conclusione dopo un numero prefissato di turni. In questo caso conta solo il numero di propri scali aerei. L'interazione fra i due criteri di vittoria è presente in quanto, tramite le consegne (che forniscono PV) è possibile far chiudere gli scali agli avversari, ostacolando una strategia di sola diffusione.

Se il nocciolo del gioco è semplice tuttavia, nell'ottica della simulazione, il regolamento si arricchisce di tante regolette e piccole eccezioni che ne rendono la lettura, comprensione e spiegazione un procedimento lungo e sofferto: ogni modello di aereo ha le sue caratteristiche

(consumo, capacità e tipo di trasporto, quantità di linee geografiche che può attraversare senza scalo) di cui si deve tenere conto; PV bonus vengono forniti per tutta una serie di atti pionieristici di trasporto; altri PV vengono erogati a fine turno per la maggioranza di scali in ciascuno dei continenti; i piloti sono di tre categorie e il modo di promuoverli è molto diverso da tipo a tipo; il ruolo di primo giocatore richiede un ulteriore sottogioco basato su scelta simultanea, l'uso di una particolare azione durante la fase centrale del turno e ancora regole aggiuntive per la gestione dei possibili sottocasi. Tutte cose plausibili, che arricchiscono il tema e l'ambientazione, ma che indubbiamente allungano il gioco, ne aumentano l'aleatorietà, senza portare grandi contributi in termini di scelte e decisioni. Ne risulta una sorta di super filler, piacevole e con un'ambientazione interessante (ben integrata con le regole) adatto a chi tollera una discreta componente aleatoria e gradisce giochi di "esperienza" al costo di regolamenti cavillosi (ma logicamente plausibili).



American Rails



di Tim Harrison

Games on the Brain/Quined Games,
2009/2013

N. Giocatori: 3-5

Durata: 90 minuti

La scelta della Quined Games per la decima scatola della Master Print Edition è caduta su American Rails (AR), titolo autoprodotta nel 2009 e fortemente ispirato al famoso Historic Railroad System sviluppato da John Bohrer, e in particolar modo a Chicago Express/Wabash Cannonball.

I materiali sono semplici ma mediamente buoni: la grafica è di Alexander Roche (Troyes, Bruxelles 1893, Carson City); nella scatola troviamo un tabellone, rappresentante gli Stati

Uniti orientali (con sovraimpressa l'immane griglia esagonata), carte da gioco (le quote azionarie delle 6 compagnie), cubetti di legno (le tratte ferroviarie), alcuni segnalini a forma di locomotiva e delle banconote di carta (l'unico punto debole, anche se sono di buona qualità).

AR è un gioco ferroviario azionario, semplificato sia nella parte azionaria (che prevede solo l'acquisto e non la vendita di certificati) che nella parte di stesura delle tratte ferroviarie (che sono ad uso esclusivo della compagnia), al fine di mantenere la durata della partita contenuta.

Dopo una fase iniziale, in cui ognuna delle compagnie viene aperta con la messa all'asta di una delle sue quote azionarie (i proventi vanno nelle casse della compagnia), la partita si articola in un numero variabile di turni. Ogni turno è composto di tre fasi, in cui ogni giocatore sceglie una delle azioni disponibili (in maniera esclusiva, come nei giochi di piazzamento lavoratori). Esse sono, in ordine crescente di potenza:

- passare;
- aumentare le rendite di una città;
- finanziare una compagnia;
- ottenere del denaro / effettuare due estensioni delle linee ferroviarie;
- effettuare tre estensioni;

- mettere all'asta un certificato azionario;
- effettuare quattro estensioni.

Si può dividere l'operazione di estensione fra più compagnie: il costo di ogni estensione (a carico della compagnia) dipende dal tipo di terreno e dal numero di compagnie già presenti nell'esagono.

L'ordine nel turno è variabile, e dipende dalla scelta delle azioni nel turno precedente: azioni più forti comportano una posizione più arretrata nel turno successivo. Alla fine di ogni turno l'attuale valore di ciascuna compagnia (dipendente dalle città che essa connette) viene diviso per il numero di certificati della stessa che sono in mano ai giocatori; questa è la quantità di denaro pagata per ogni azione. Svariati i criteri di fine gioco (che si conclude comunque con un pagamento di dividendi): la vendita di tutte le quote azionarie, il completamento del settimo turno, la riduzione sotto una certa soglia dei componenti delle varie compagnie. Il giocatore che a fine gioco ha più denaro contante è il vincitore.

Pur mantenendo uno stretto legame col suo predecessore, AR ha tutta una serie di caratteristiche che lo rendono tatticamente più interessante (grazie all'ordine variabile di turno), meno stereotipato (dato che ogni compagnia non ha una città di partenza preassegnata) e meno schizofrenico nella fase finale (non esiste l'analogo della Wabash Cannonball). Come benefit aggiuntivo il regolamento è ancora più lineare (niente dividendi aggiuntivi per chi raggiunge Chicago, sostituiti da un bonus sul valore della compagnia). Il prezzo da pagare? Una durata raddoppiata, ma comunque ragionevolmente contenuta per il genere di gioco. Insomma, una lezione di stile impartita a Bohrer, signore dei giochi ferroviari, che mi sento di consigliare a tutti gli appassionati del genere.





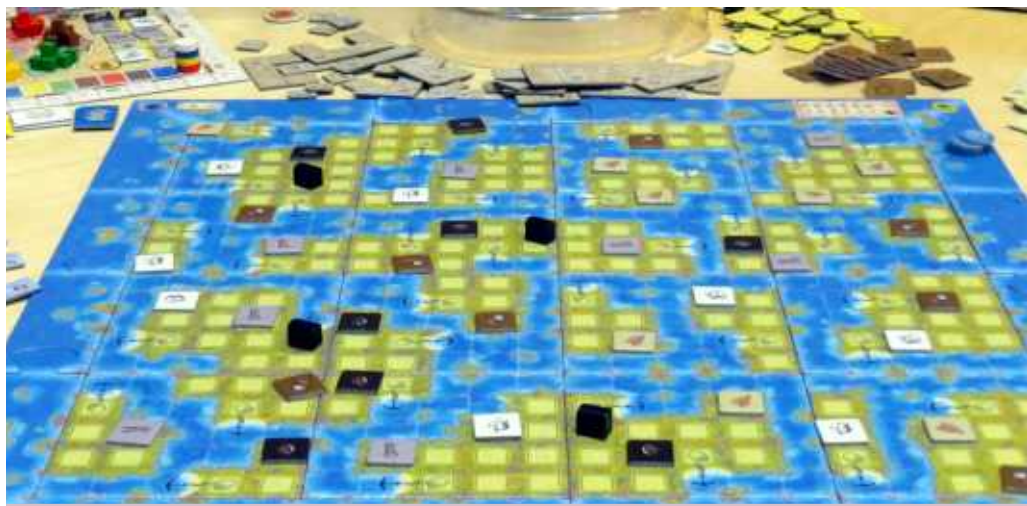
Amerigo



di Stefan Feld
Queen Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Ed ecco a voi Amerigo (Queen Games), una delle ultime fatiche di Feld del 2013 in cui i giocatori svolgono il ruolo di colonizzatori di un arcipelago di isole scoperte dal famoso navigatore.

I cinque turni di gioco si svolgono su una mappa modulare (per assicurare una configurazione sempre diversa) che rappresenta un arcipelago. Ogni giocatore ha a disposizione una coppia di navi con cui colonizzare le isole (in cui vi sono pochi punti possibili di approdo), alcuni empori (cioè "casine" da posizionare sugli approdi) e una plancia dove registrare il progresso tecnologico, le monete possedute, la forza militare per contrastare i pirati e i vantaggi ottenuti dallo sfruttamento delle isole. Queste sono suddivise in tanti piccoli appezzamenti quadrati alcuni dei quali forniscono delle merci (caffè, tè, ecc.) che permettono di ottenere punti a fine partita. In



una riserva comune sono presenti delle tessere di varie forme (tipo quelle del Tetris per intenderci) che rappresentano le colonie. I giocatori devono acquistare tali tessere per ricoprire il più possibile il territorio delle isole e lo possono fare comprando quelle del proprio colore ad un prezzo basso (ma che rendono poco in termini di punteggio) o quelle di colore neutro acquistabili da tutti ad un prezzo elevato (che rendono molti più punti vittoria). Il piazzamento è molto importante in quanto è possibile tirare brutti scherzi agli avversari che tentano di colonizzare la stessa isola impedendogli di accedere a parti di territorio. Vi sono, infatti, dei punti bonus per coloro che ricoprono con una colonia l'ultimo spazio libero di un'isola.

Il vero elemento "innovativo" di questo titolo è la torre dei cubetti (già utilizzata da Queen in Shogun/Wallenstein e Im Zeichen des Kreuzes). Questa, molto simile ad una tipica torre per dadi, ha degli inserti interni che trattengono parte dei cubetti lanciati dentro e ne rilasciano alcuni di quelli già presenti. Per dare un'idea, in ogni round vengono lanciati alcuni cubetti di un singolo colore dentro la torre: i giocatori, a turno, dovranno decidere quale azione effettuare

(ovvero scegliere uno dei colori usciti dalla torre) utilizzando un numero di punti azione pari al massimo numero di cubetti dello stesso colore presenti nella vaschetta. Le azioni disponibili sono il movimento delle navi, l'acquisto di cannoni per difendersi dai pirati, l'avanzamento nel percorso del progresso (che permette di ottenere punti e tessere che generalmente forniscono vantaggi durante le azioni), l'acquisto delle tessere per la colonizzazione delle isole, il posizionamento di tali tessere, l'acquisto di merci e la possibilità di effettuare azioni speciali, tra le quali cambiare l'ordine di gioco.

Essere tra i primi nel turno è importante, in quanto si ha la possibilità di scegliere di approdare nelle isole più grandi (più redditizie), bloccare il gioco degli avversari, scegliere di comprare merci ad un costo più basso ecc. A mio avviso Amerigo è un gioco che risulta abbastanza gradevole e penso che il pubblico più adatto sia quello dei giocatori occasionali. Infatti il titolo è basato sulle meccaniche molto rodute e ben consolidate tipiche dei giochi di gestione risorse che potrebbero non entusiasmare al massimo gli hard gamer. Buona la scalabilità. Per finire: i materiali sono ottimi e il regolamento si spiega rapidamente.



Bremerhaven



di Robert Auerchs
Lookout Games, Uplay.it edizioni,
2013

N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti



Lookout Games aggiunge al suo catalogo un nuovo gioco con ambientazione portuale pescando a piene mani dalle grafiche dei giochi precedenti dello stesso filone ma utilizzando l'idea di un nuovo autore, Robert Auerchs.

In Bremerhaven i giocatori si concentrano su due obiettivi, guadagnare soldi e aumentare il prestigio del proprio porto, rappresentato da una plancia personale. Il prestigio, verificato alla fine di ogni turno, non è un punteggio incrementale, semplicemente si tiene traccia del valore più alto raggiunto. Il punteggio finale è il prodotto tra questo valore e le monete avanzate a fine partita.

La dinamica è semplice e si sviluppa su due fronti. Il primo riguarda l'arrivo, la movimentazione e la consegna delle merci. Il secondo è il miglioramento del proprio porto.

Le merci entrano in porto sotto forma di carte nave che attraccano, possono poi essere movimentate fino a raggiungere il punto di consegna ovvero carte camion con contratti da soddisfare. Una volta entrati in porto camion e navi vi restano per un numero di turni ben definito ed indicato su ciascuna carta, del quale si tiene traccia grazie a segnalini tempo che, una volta rimossi, costringono le navi a salpare a prescindere dal fatto che siano state completamente scaricate, ed i camion a lasciare il porto facendo guadagnare soldi in funzione delle merci caricate e del prezzo di mercato per quel turno.

Migliorare il porto significa allargarlo per avere più spazio per stoccare temporaneamente le merci o per costruirvi utili edifici, oppure aumentare il numero di bitte sui pontili per consentire l'attracco a navi sempre più ricche di merci, variare il prezzo delle merci o

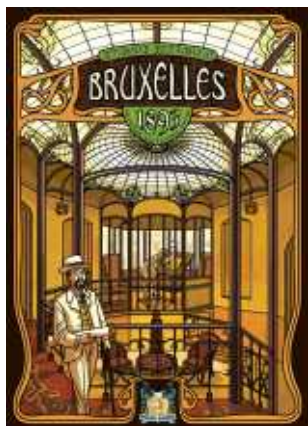
aggiustare l'ordine di turno. Il diritto di fare un'azione si guadagna grazie ad un'asta cieca effettuata con cinque carte numerate a disposizione di ciascun giocatore, piazzate una alla volta in corrispondenza dell'azione che si vuole eseguire o della nave o del camion che si vuole portare nel proprio porto. Migliorare il proprio mazzo sostituendo carte di valore più alto a quelle di valore più basso è un'altra delle azioni possibili per rendere la propria asta più efficace nei turni successivi.

Il turno è lineare: si effettua l'asta con le carte, si scoprono le puntate e si aggiudicano le azioni, ciascun giocatore attiva i propri edifici e movimentata le merci, si rimuove un segnalino tempo da ogni nave o camion nel porto, si risolvono eventuali consegne ed infine si attiva un evento comune per tutti i giocatori. L'avanzamento di un segna turni regola la durata della partita.

Le meccaniche sono pulite ed il gioco scorre fluido. Purtroppo l'asta cieca lascia un po' perplessi soprattutto in quelle azioni, la maggior parte, dove chi perde l'asta non ha alcun beneficio. Buona invece l'idea di far eseguire alcune azioni anche a chi non si è aggiudicato l'asta dietro pagamento di una quantità di monete pari alla differenza tra la propria puntata e quella del vincitore dell'asta. Piccola nota negativa è il rapporto materiali/prezzo. In gioco ci sono 4 risorse: casse, container, barili e passeggeri. Per un amante del legno come me ognuna di queste risorse è idealmente rappresentata da cubetti, cilindri e pedine; ritrovarli qui surrogati da quadratini di cartone fustellati lascia l'amaro in bocca. In definitiva comunque un buon gioco di complessità media pur senza particolari innovazioni.



Bruxelles 1839



di Etienne Espreman
Pearl Games, Uplay.it Edizioni, Z-Man Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 50-120 minuti

Ispirandosi alla storia culturale della loro capitale, gli editori belgi della Pearl Games hanno presentato ad Essen una novità intitolata "Bruxelles - 1893", a ricordo dell'anno in cui proprio in questa città muoveva i primi passi la nuova corrente artistica riconosciuta come "Art Nouveau", che ha trovato la sua massima espressione nell'architettura e nel design di tutta Europa tra la fine dell'800 e gli inizi del '900.

Il gioco è piuttosto profondo e complesso e, per quanto si tratti di un classico piazzamento lavoratori, presenta diversi aspetti originali ed interessanti. I giocatori impersonano alcuni dei più famosi architetti della Bruxelles di quel periodo, in competizione tra loro per conquistare maggior fama e successo. Il gioco si svolge in 5 manches durante le quali, a turno, ogni giocatore piazza uno o più dei suoi "aiutanti" per svolgere una delle azioni disponibili. La plancia di gioco è composta da due elementi, uno fisso denominato "Bruxelles" ed uno variabile, in quanto è costituito da 5 strisce

rettangolari che si dispongono a caso formando una griglia 5x5 di azioni disponibili, che rappresenta invece l'area "Art Nouveau".

I due tabelloni hanno funzionalità e modalità di gioco differenti. Nella zona "Art Nouveau" ogni slot è occupabile solo da un giocatore, si richiede l'utilizzo di un omino per azione ma è anche necessario spendere almeno una moneta. Questa area di gioco non è sempre completamente disponibile, ad ogni turno infatti il primo giocatore deve selezionarne una sottoarea, scegliendo tra le due opzioni possibili indicate su una carta, che cambia volta per volta. Le azioni disponibili sono: creare un'opera d'arte; venderla ed esporla in vetrina (tramite l'interessante sistema a griglia per stabilirne il relativo guadagno); ottenere il beneficio di uno dei personaggi influenti della società; recuperare le materie prime nobili necessarie per la costruzione (legno, pietra e ferro); costruire un proprio edificio (con un costo in risorse mai fisso, regolato da un originale meccanismo ad "orologio"). Scegliere di investire soldi ed aiutanti in questa zona può portare anche ulteriori benefici a fine round: per ogni colonna, chi ha puntato la maggior quantità di denaro ottiene anche una carta bonus (che può dare aiuti immediati o fungere da moltiplicatore di punti vittoria a fine partita); per ogni scudo presente sulla plancia che sia completamente circondato ai suoi 4 lati da omini, chi ne ha la maggioranza totalizza un numero di punti vittoria pari al livello raggiunto sulla scala del Municipio.

Sulla plancia Bruxelles, invece, ogni azione è utilizzabile da più giocatori, che in alcuni casi devono impiegare anche più di un omino per ogni piazzamento, le azioni sono gratuite ma bisogna fare attenzione perché chi alla fine del turno avrà giocato il maggior numero di suoi aiutanti su questo tabellone ne perderà uno. A Bruxelles si



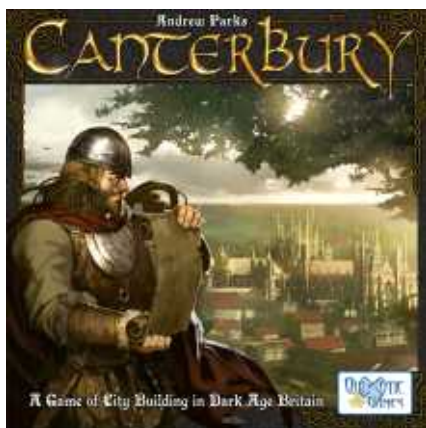
gioca per: recuperare dei materiali generici per la costruzione (cubetti bianchi che fungono da jolly); incassare un numero variabile di monete; sfruttare gratuitamente una delle azioni "Art Nouveau"; riattivare le carte "personaggi influenti" per poterne sfruttare i poteri.

Per decretare il vincitore, alla fine del quinto turno si considerano anche altri aspetti che possono aggiungere ulteriori punti vittoria quali le monete e i cubetti risorse avanzate, le carte personaggio e le opere d'arte, il numero di aiutanti assoldati, ma anche il numero di edifici costruiti, che viene moltiplicato per il livello della scala Architetto raggiunto da ognuno. Pesano invece negativamente, 5 PV ciascuno, i personaggi influenti che non si riescono a pagare a fine partita.

Un gioco intrigante, in cui sono davvero tanti gli aspetti da tenere in considerazione nella pianificazione della propria strategia, per lo più molto correlati tra loro, per cui occorre ponderare attentamente ogni azione e tutte le sue possibili conseguenze, sia positive che negative, sia a livello personale che nei confronti degli avversari. Grazie a diverse trovate originali ben amalgamate tra loro, porta una sufficiente ventata di novità che lo rende particolarmente interessante. A questo va aggiunta la peculiare veste e cura grafica che lo rendono anche molto curioso ed accattivante.



Canterbury



di Andrew Parks
Quixotic Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

Siete stati assoldati per ampliare e rendere più appetibile Canterbury e dovrete costruire edifici che forniscano i servizi essenziali ai quartieri della città; i servizi sono, in ordine di importanza, acqua, cibo, religione, sicurezza, ricchezza e cultura e questa è tutta l'ambientazione che potrete trovare all'interno del gioco, il resto è rinfrescante come una spremuta di sabbia...

All'inizio della partita la città si presenta come una griglia di 25 quartieri contenenti 6 spazi di costruzione ciascuno; l'unico spazio occupato è il vecchio pozzo romano che si trova nel quartiere centrale della città e che fornisce a questo l'acqua; la fornitura di tutto il resto dei servizi è a carico dei giocatori ed avviene attraverso la costruzione di edifici di 6 tipi differenti (ciascun gruppo fornisce uno dei 6 servizi necessari) e di 3 misure differenti, piccoli (1 spazio costruttivo), medi (2 spazi) e grandi (4 spazi).

Gli edifici piccoli forniscono il loro servizio al quartiere in cui vengono costruiti, quelli medi anche ai 4 quartieri ortogonalmente adiacenti e quelli grandi anche a 5 quartieri a scelta sparsi per la città; la fornitura è rappresentata da cubi di legno del colore del giocatore che costruisce l'edificio piazzati nei quartieri che questo rifornisce; gli unici limiti alla costruzione sono dati dagli spazi nel quartiere (ma è sempre possibile demolire edifici più piccoli per fare spazio a quelli più grandi, purché tutti i servizi già presenti vengano mantenuti) e dalla necessità di avere tutti i servizi più importanti già forniti nel quartiere prima di poter costruire un edificio che ne eroghi uno a minore priorità.

Le costruzioni producono Punti Prestigio (PP) per il giocatore e per la città e il prestigio cittadino è l'orologio del gioco, visto che, ogni 100 PP della città vengono premiati i giocatori che forniscono la maggioranza dei servizi in ciascun quartiere; ulteriori PP vengono dati a chi costruisce per primo in ogni quartiere e a chi migliora un servizio sostituendo l'edificio che lo eroga col corrispondente più grande; dopo i 300 PP cittadini, la partita si conclude finendo il turno in corso e svolgendo un ultimo turno, dopo il quale si ripete la verifica delle maggioranze nei quartieri e viene premiato

chi fornisce la maggioranza di ciascun servizio alla città; vince chi ha il maggior numero di PP a fine partita.

Al proprio turno il giocatore ha la possibilità di scegliere tra 3 azioni:

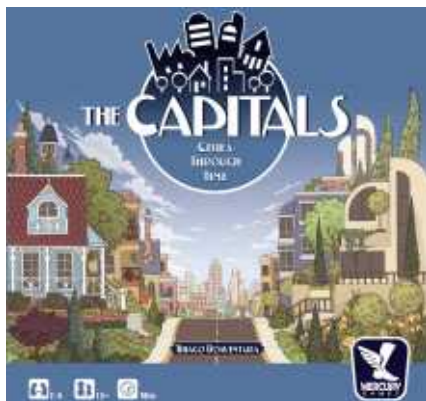
- Recuperare Fondi: ottiene denaro in funzione del livello di prestigio della città; chi svolge questa azione è obbligato, al turno successivo a costruire;
- Costruire: può costruire fino a due edifici piccoli o medi o un solo edificio grande e aggiorna la fornitura dei servizi in base a quanto costruito; il costo è pagato in denaro;
- Tassare e Costruire: ottiene la metà del denaro che avrebbe ottenuto recuperando fondi e può costruire un singolo edificio di qualunque dimensione.

Le regole sono semplici e chiare, i materiali di ottima qualità, il gioco è fluido e veloce per gran parte della partita ma tende ad un forte rallentamento nell'ultimo terzo quando ci si rende conto che l'orologio del gioco ha subito una drastica accelerazione e, tra il secondo e terzo controllo delle maggioranze, difficilmente ci sarà più di un turno di gioco.





The Capitals



di Thiago Bonaventura
Mercury Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Con The Capitals continua la saga dei giochi "alla SimCity", ovvero quei giochi che vertono su una città da costruire e sviluppare nei vari aspetti. Ciascun partecipante costruisce la propria città con delle tessere rettangolari: partendo da un municipio, un hotel e una centrale elettrica a carbone ciascuna città si svilupperà in modo diverso, con più di 100 tessere, tutte differenti tra loro, con cui destreggiarsi.

Il tabellone centrale riporta i 6 tracciati su cui si confrontano le città:

- Economico, è semplicemente la quantità di soldi a disposizione;
- Popolazione, rappresenta il numero di abitanti della città;
- Lavoratori, con una buona logica non possono superare il numero di abitanti;
- Servizi pubblici, si avanza costruendo scuole, ospedali, eccetera;

- Sviluppo, consente di ottenere centrali elettriche più avanzate. Alcune funzioni degli edifici devono essere "attivate" consumando l'energia fornita dalle centrali;
- Cultura, chi è avanti in questo tracciato sottrae turisti agli avversari. I turisti possono essere usati, al posto dell'energia, nell'attivazione degli edifici.

Il gioco si sviluppa in 12 turni divisi in 3 epoche alla fine delle quali c'è una valutazione parziale. Il turno inizia con la determinazione dell'ordine di gioco, che è stabilito con un ingegnoso sistema: in ordine di gioco del turno precedente i giocatori scelgono la posizione di quello attuale, pagando una cifra che dipende da entrambe le posizioni e che comporta un notevole dispendio di denaro se si vuole mantenere una posizione alta per più turni consecutivi.

L'ordine di gioco serve soprattutto per accaparrarsi le tessere migliori, infatti ogni turno si ha un parziale ripristino delle tessere, i giocatori ne scelgono una e la posizionano nella loro città rispettando delle semplici regole (adiacenza a edifici dello stesso tipo/colore e adiacenza alle strade, che si spostano progressivamente per scegliere le zone in cui espandersi). Gli edifici sono divisi in 5 tipologie: abitazioni, industrie, servizi pubblici, edifici commerciali e turistici; un'interessante variante

introduce un sesto tipo di edifici, una sorta di obiettivi speciali che vengono assegnati ai giocatori a inizio partita. Ogni tessera comporta un cambiamento su uno o più dei tracciati descritti, con effetti che possono essere immediati, permanenti, attivabili spendendo energia o turisti, o di fine partita (punti vittoria finali). Spesso gli edifici interagiscono con quelli già presenti, in alcuni casi devono essere adiacenti per interagire, il tutto con una gradevole aderenza all'ambientazione. Ogni 4 turni si ha un conteggio parziale e a fine partita un conteggio finale dove viene valutato l'avanzamento su tutti i tracciati e gli edifici che prevedono punti in base a specifiche condizioni.

The Capitals si presenta con materiali di ottima qualità (cartoncino spesso e legno) e una piacevole grafica "fumettosa". Il city-building che gli si avvicina di più è Suburbia, ma il nuovo prodotto ha un sistema di gioco più profondo e articolato e con una maggiore interazione tra i partecipanti assicurata dalla competizione per l'ordine di gioco e dal confronto sui differenti tracciati. Di contro va segnalata una non immediata comprensione dei vari simbolini delle tessere, che rallentano spesso il gioco, specie alle prime partite, e una durata che è, probabilmente, un po' eccessiva per quello che il gioco offre. Da riprovare per verificare.





Caverna: il Popolo delle Montagne



di Uwe Rosenberg
*Filosofia Édition, Lookout Games,
Uplay.it edizioni, 2013*
N. Giocatori: 1-7
Durata: 120 minuti

Difficile spiegare perché capita a certi autori di voler riambientare completamente un proprio gioco, mantenendone inalterato il cuore del meccanismo, ma inserendo un numero sufficiente di ritocchi da renderlo diverso dal progenitore. Di sicuro non è operazione così rara e, bisogna ammetterlo, sovente è di dubbio successo, soprattutto quando il gioco ricalcato gode già di una certa fama.

Incredibilmente non è il caso di "Caverna: il Popolo delle Montagne" che, pur riproducendo per intero il meccanismo di piazzamento lavoratori di Agricola, introduce alcune varianti migliorative tra le quali l'eliminazione delle carte in favore di tessere disponibili a tutti i giocatori, l'allentamento della pressione per il sostentamento della famiglia, una migliorata gestione del punteggio finale che consente di perseguire strategie molto più differenziate rispetto al predecessore.

La simpatica ambientazione affida ai giocatori la gestione di una famiglia di nani. Il gioco comincia con due coniugi la cui abitazione, una piccola caverna, è scavata in una casella della montagna che rappresenta metà della propria plancia personale. L'altra metà all'inizio della partita è occupata da foresta. Ognuno dei nani consente di eseguire un'azione, da scegliere tra un assortimento che cresce con il passare dei turni e che offre al giocatore diverse opportunità come disboscare la foresta per allestire campi e pascoli o scavare grotte nella montagna per costruire miniere o per rendere più grande e confortevole la caverna, in modo da poter allargare la famiglia e di conseguenza il numero di azioni a disposizione.

Le azioni consentono anche di recuperare materiali da costruzione e animali oltre che di dedicarsi all'agricoltura, mettendo in gioco ben undici tipologie di risorse: legno, pietra, grano e ortaggi, cinque tipi di animali, minerali e rubini. Noto, nell'ottica della diversificazione delle strategie, l'introduzione delle spedizioni, da affrontare equipaggiati con armi, forgiate grazie ai minerali, che fruttano bottini in quantità proporzionale alla forza delle armi impiegate.

Il punteggio a fine partita, più immediato, è dato dalla somma dei punti stampati sulle tessere

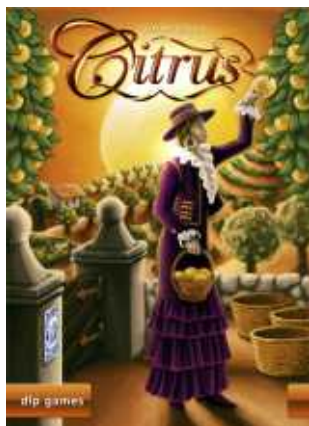
arredamento, miniera, e pascolo piazzate sulla plancia personale. Inoltre ogni animale, ortaggio, rubino e oro valgono ciascuno un punto, così come i componenti della famiglia. Alcune tessere miniera garantiscono poi punti bonus al verificarsi di certe condizioni a fine partita ed ogni area della plancia inutilizzata costa punti negativi come anche ogni tipo di animale non allevato.

Sebbene la forte impressione sia quella, Caverna non è una copia di Agricola bensì una sua completa e funzionale riprogettazione, che offre ai giocatori più divertimento grazie all'aumentato numero di soluzioni per ottenere punti che elimina l'ansia di fare errori irreversibili. Può ospitare fino a 7 giocatori ma il sospetto che questa opportunità sarà persino meno della possibilità di giocare in solitario è forte. Qualità e quantità dei materiali nella scatola davvero notevole, peccato che a giocare l'emozione della novità passi decisamente in secondo piano, lasciando la sensazione di giocare ad un gioco vecchio di un lustro. Peccato anche che, a poche settimane dall'uscita, l'autore abbia dovuto rilasciare un addendum al regolamento per evitare che una precisa combinazione di edifici consentisse la produzione di un numero infinito di minerale. Peccato infine per il costo piuttosto importante. Caverna resta comunque un gioco di gran pregio oltre che un notevole colpo di genio di Rosenberg.





Citrus



di Jeffrey D. Allers
dlp Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti



Citrus rientra nella varia offerta di giochi di piazzamento tessere presenti allo Spiel 13. L'ambientazione prevede lo sviluppo di piantagioni di agrumi ma, come spesso accade per questo tipo di giochi, è poco più di un pretesto.

Nella scatola troviamo un tabellone double-face (gioco veloce, per 2 o 3 giocatori, e gioco lungo, sconsigliato per 2), le plance personali, i lavoratori, una plancia mercato e 159 tessere, di vario formato e utilizzo (piantagioni, tenute, terreni, luoghi di costruzione).

La partita si svolge a turni, in cui il giocatore attivo deve scegliere una fra due possibili azioni:

- Comprare e piazzare tessere piantagione: queste sono disposte su una griglia sul mercato. Si può scegliere questa azione solo se si è in grado di comprare e piazzare tutte le tessere di una riga o colonna (servono lavoratori e/o soldi). Le tessere acquistate devono essere piazzate subito per estendere una propria piantagione, oppure per iniziarne un'altra. Una nuova piantagione richiede il posizionamento di un lavoratore. Nuove piantagioni devono confinare con uno dei lati di una tenuta, e le piantagioni che partono da una stessa tenuta devono essere di colore diverso. Sul tabellone ci sono delle tessere territorio che forniscono punti vittoria o abilità utilizzabili una volta. Quando gli otto spazi che circondano una tenuta sono occupati, si ha una valutazione basata sul controllo della maggioranza di caselle che compongono gli appezzamenti confinanti con la tenuta. Il mercato viene riempito soltanto quando, dopo un acquisto, restano disponibili tre o meno tessere. Contemporaneamente alla nuova fornitura viene anche costruita una nuova tenuta sul tabellone.

- Alternativamente un giocatore può valutare una o più delle sue piantagioni: ritira i propri lavoratori dalle piantagioni (che diventano neutrali, non contano per le maggioranze e possono essere inglobate da altre piantagioni dello stesso colore), prende punti in base all'estensione delle stesse e riceve denaro in base a quanti lavoratori ha sulla plancia.

Il gioco termina con l'acquisto dell'ultima tessera. Si procede con una valutazione finale delle piantagioni e delle tenute non ancora valutate.

Pur avendo un set di regole sufficientemente semplice, Citrus è un gioco dalle molte interessanti sfaccettature. Mescola maggioranze e piazzamento, imponendo rinunce periodiche al controllo di alcune zone per poter acquisire altra influenza. Inoltre, mantenere la presenza sul tabellone in molte piantagioni comporta bassi redditi, e quindi un uso inefficiente dei propri turni. Lo stesso mercato si impoverisce gradualmente fino a un nuovo riempimento, rendendo la temporizzazione delle azioni un aspetto chiave di una buona partita: si deve combattere contro due strutture cicliche che si intrecciano. Purtroppo, al crescere del numero di giocatori il controllo sul ritmo del gioco si allenta notevolmente: il numero ideale probabilmente non supera i 3.

Rispetto ai diretti concorrenti (Qin, Seeland) il gioco è più profondo, più complesso (e rasenta il claustrofobico sulla plancia per il gioco lungo, specialmente con 4 o 5 giocatori), risultando inevitabilmente pronò alla Paralisi da Analisi. Alcune delle meccaniche (come le tessere territorio) sembrano aggiungere complessità gratuita: difficilmente le prime partite dureranno meno di 90 minuti.



Coal Baron



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Eggertspiele, Pegasus Spiele, R&R
Games, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 70 minuti

Coal Baron/Glück Auf ricostruisce la gestione di una miniera di carbone nella regione della Ruhr. Buoni i materiali, che seguono i canoni del gioco da tavolo tedesco: un tabellone stretto e lungo, plance personali per i giocatori (la propria miniera, costituita da 4 livelli collegati da un montacarichi), cubetti per le risorse (i 4 tipi di carbone, uno per ogni livello), segnalini ottagonali per i lavoratori, tessere e carte.

Una partita dura tre round, composti da una fase azioni e una fase di valutazione. Nella fase azioni, a turno, ogni giocatore esegue una delle azioni disponibili. Il meccanismo di scelta è una variante del piazzamento lavoratori, che permette di selezionare anche spazi già utilizzati, richiedendo di impiegare un lavoratore in più rispetto al precedente utilizzo. Le azioni sono quelle tipiche di un gioco economico gestionale: procurarsi i fondi, espandere la miniera (spendendo soldi per ottenere nuovi cubi risorsa), procurarsi nuove commesse (caratterizzate da punti vittoria, tipo ed entità di

carbone richiesto, mezzo di trasporto necessario alla consegna), consegnare le commesse (azione che permette di valutare tutte le commesse complete che richiedono uno stesso mezzo di trasporto, selezionato dall'azione) e, infine, lavorare in miniera (disponibilità di una certa quantità di punti attività da spendere per manovrare, caricare e scaricare il montacarichi per il completamento delle commesse).

Quando tutti i giocatori hanno utilizzato tutti i loro lavoratori si ha una fase di valutazione, basata su criteri di maggioranza, che valuta sempre più aspetti al crescere dei turni: nel primo turno si considerano solo le maggioranze nei tipi/colori dei cubetti impiegati nelle commesse consegnate, nel secondo si aggiungono alle precedenti anche le maggioranze nei vari mezzi di trasporto utilizzati per le consegne, nella terza ed ultima valutazione vengono considerate anche le estensioni dei 4 livelli di miniera.

Una valutazione conclusiva (soldi avanzati, cubetti avanzati, commesse non consegnate, bilanciamento nella struttura della miniera)

fornisce bonus/malus che perfezionano il punteggio finale.

Coal Baron è un gioco solido, piacevole, anche se non particolarmente innovativo, che intreccia meccaniche diverse (prevalentemente collezione multiobiettivo e maggioranze, mentre il piazzamento lavoratori ha essenzialmente lo scopo di premiare la giusta temporizzazione) in maniera scorrevole e coinvolgente. Come in molti giochi di maggioranze, la chiave è pianificare per conquistare molte seconde posizioni con il minimo sforzo.

La coppia Kramer e Kiesling si è specializzata nel realizzare giochi di complessità media e di durata piuttosto contenuta atti a traghettare il pubblico dal gioco "gateway" al gioco più complesso (basti pensare ad Asara, gioco che ha molti punti di contatto con Coal Baron, o al recente The Palaces of Carrara, nominato per il Kennerspiel des Jahres nel 2012). Il risultato? Prodotti accessibili e comunque interessanti (forse non pienamente soddisfacenti per i giocatori assidui che non amano titoli leggeri): Coal Baron si piazza di diritto in questa categoria.





Compact Curling



KOSMOS, Mindtwister AB, Oliphante, Peliko, Sunnyland, 2012

N. Giocatori: 2-8

Durata: 30 minuti

Davvero curioso vedere uno sport come il curling approdare in Italia nella forma di un gioco da tavolo. È vero che il curling è diventata specialità olimpica ma non è certo parte della nostra tradizione.

Le regole del gioco sono però davvero semplici e in un certo senso non troppo distanti da quelle delle bocce, che noi tutti conosciamo.

I giocatori, divisi in due squadre, devono cercare di lanciare le loro "stone" (questo è il termine tecnico usato in questo sport) il più possibile vicino al centro della casa (House). Ogni giocatore/squadra ha a disposizione 4 stone e a fine manche la squadra vincitrice totalizza tanti punti quante sono le proprie stone più vicine alla casa della stone avversaria migliore.

Detto questo il gioco è spiegato al 90%.

Qualche piccola regola per definire la zona di campo valida, con qualche altro termine inglese quale Hogline o Backline.

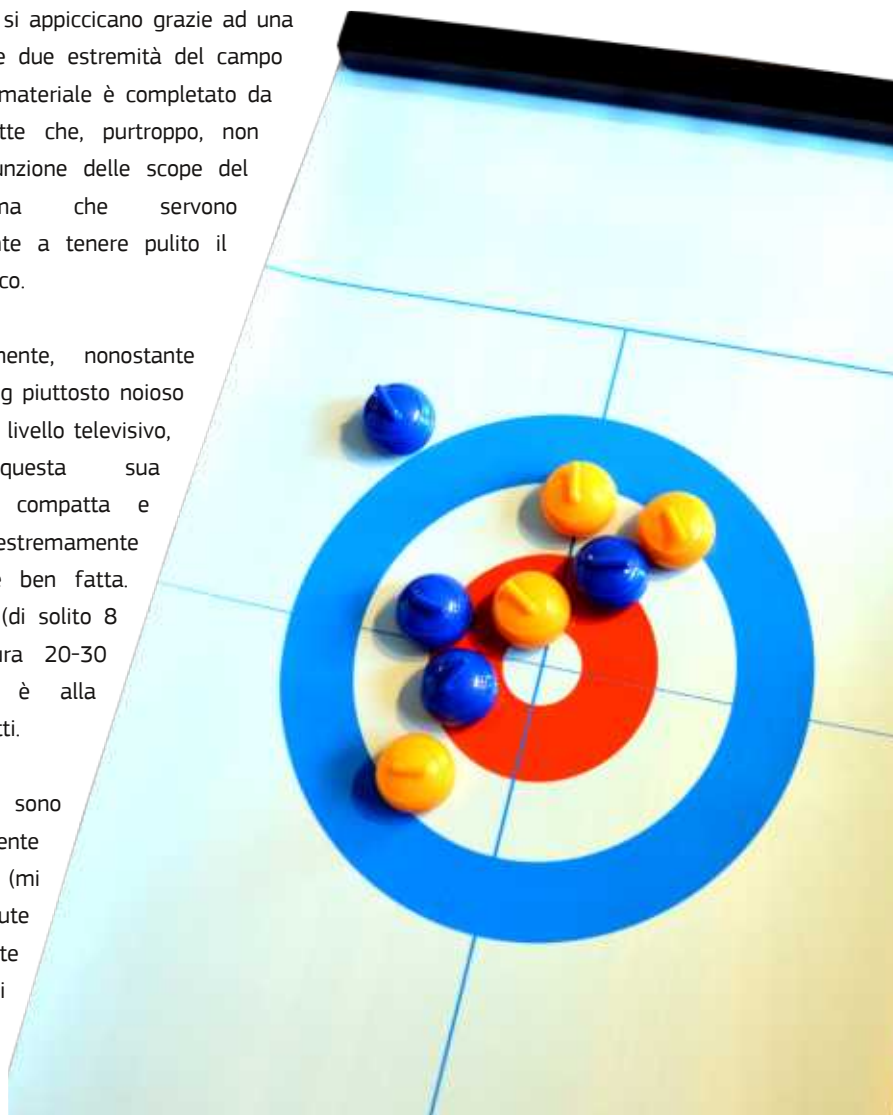
Compact Curling è un gioco di destrezza e abilità: le stone sono in realtà dei robusti oggettini in plastica con dentro una piccola sfera metallica che permette loro di scivolare lungo il campo. Il campo da gioco è un tabellone avvolgibile in materiale plastico sul quale le piccole stone scivolano che è un piacere e che può essere comodamente riposto in una confezione molto pratica e facilmente trasportabile. Per tenere ben teso il campo ci sono due barre di plastica pesante che si appiccicano grazie ad una calamita alle due estremità del campo da gioco. Il materiale è completato da due spugnette che, purtroppo, non hanno la funzione delle scope del curling ma che servono semplicemente a tenere pulito il campo di gioco.

Personalmente, nonostante trovi il curling piuttosto noioso da seguire a livello televisivo, ritengo questa sua rivisitazione compatta e ludica estremamente divertente e ben fatta. Una partita (di solito 8 manche) dura 20-30 minuti ed è alla portata di tutti.

Le stone sono sufficientemente resistenti (mi saranno cadute decine di volte senza mai

rompersi) e il campo ben fatto e altrettanto resistente. Col tempo la competenza nel tiro migliora e per giocatori esperti si può utilizzare la regola delle guardie che aggiunge anche un pizzico in più di strategia. Ovvio che si parla di un gioco di lancio e destrezza adatto ad un normale tavolo da gioco, come potrebbe essere una versione tascabile del Crokinole.

A voler cercare un difetto penserei al regolamento da cui forse si poteva pretendere qualcosa di più: ma del resto il gioco è talmente semplice ed immediato che risulta alla portata di tutti, grandi e piccini.





Concordia



di Mac Gerdts

PD-Verlag, Rio Grande Games, 2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 100 minuti

Dopo qualche rinvio e qualche cambio di nome esce finalmente a Essen 2013 il nuovo gioco di Mac Gerdts. L'autore tedesco accantona la meccanica che lo ha reso celebre, la famosa "rondella delle azioni", sostituendola con un sistema di gestione carte. Concordia è ambientato nell'epoca dell'Impero Romano, ciascun giocatore rappresenta una famiglia che espande la propria influenza, il tabellone a doppia faccia riporta da un lato la penisola italiana, giocabile da 2 a 4, dall'altro l'Europa e il Mediterraneo, giocabile da 3 a 5 giocatori.

Il sistema di gioco è in principio molto semplice: a turno i giocatori giocano una carta dalla propria mano ed eseguono l'azione sopra riportata (con testo). I giocatori partono con un identico mazzo di 7 carte, una carta consente di riprendere le carte già giocate, ripristinando il proprio mazzo azione, un'altra consente di comprare nuove carte da un'offerta pubblica, consentendo di ampliare le azioni possibili.

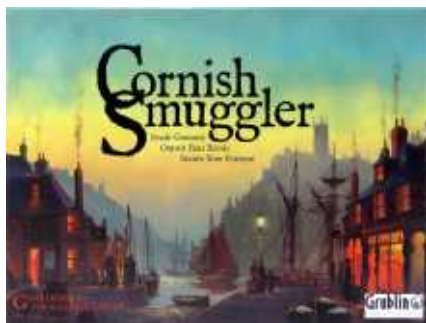


Le altre azioni permettono di guidare l'espansione territoriale della propria famiglia. I coloni, inizialmente due collocati a Roma ed espandibili fino a 6, si possono spostare lungo le tratte di mare e di terra, e costruire abitazioni nelle città adiacenti. Ciascuna città della mappa produce un bene tra cinque disponibili: mattone, cibo, utensili, vino e tessuto, ed ha costi di costruzione che dipendono dal tipo di bene prodotto e dalla presenza di altri giocatori. Attivando la produzione si fanno produrre tutte le città di una provincia, anche per gli avversari, e con un'altra azione è possibile la compravendita di beni con il mercato. Le carte in offerta possono essere duplicati delle carte di partenza, migliorative, oppure ruoli del tutto nuovi. Il gioco continua fin quando un giocatore non acquista l'ultima carta del mazzo o costruisce l'ultima casa della propria riserva. Le carte stesse danno punti per la vittoria finale: ogni carta acquistata riporta un dio del pantheon romano e fa da moltiplicatore per i diversi tracciati di punteggio previsti (soldi, città, coloni, eccetera).

Quello che colpisce in Concordia è l'eleganza del tutto, con un regolamento di sole 4 pagine che ruota attorno ad un'unica e lineare meccanica base, capace di garantire comunque un gioco profondo, con una durata ragionevole (sotto le 2 ore anche in 5 giocatori) e che risulta godibile già alle prime partite. Pur abbandonando la rondella restano i principi dei giochi di Gerdts, che obbligano i giocatori a programmare bene la sequenza di azioni. È interessante notare che il gioco aveva in una prima fase di sviluppo anche la possibilità di farsi guerra per gli insediamenti, elemento che poi è stato rimosso; l'interazione continua comunque ad essere presente, anche se di tipo indiretto. L'espansione territoriale è limitata dal fatto che ogni tratta può essere occupata da un solo colono e i costi progressivi di costruzione non favoriscono la compresenza di più giocatori nella stessa città, specie per i beni di produzione più preziosi. Altri elementi di interazione sono nel ruolo di produzione, che coinvolge un'intera provincia e la carta del Diplomatico che permette di copiare l'ultimo ruolo giocato da un altro giocatore. Al momento il più soddisfacente tra quelli provati delle nuove proposte: fortemente consigliato.



Cornish Smuggler



di The M.N.G. Collective
Grublin Games Publishing, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti

Grublin Games Publishing, neonata casa editrice inglese, si presenta a Essen con la sua prima pubblicazione, frutto di una campagna di crowdfunding lanciata nel maggio 2013 che supera in 44 giorni la ragguardevole cifra di trentamila sterline.

I giocatori, nei panni di contrabbandieri, comprano e poi tentano di importare illegalmente merci evitando la confisca da parte degli ispettori della dogana. Una volta importate, le merci possono essere vendute garantendo al giocatore i soldi necessari per altre azioni. Lo scopo non è solo quello di diventare ricchi ma anche quello di ottenere una discreta fama come contrabbandieri, infatti il punteggio finale è determinato dalla somma di soldi e fama alla fine della partita. La fama si ottiene assoldando personaggi per costituire sulla mappa di gioco una rete di contrabbandieri grazie alla quale si agevola il trasferimento, e quindi la vendita,

delle merci. La quantità di fama all'inizio di ogni turno determina inoltre la quantità di influenza che ciascun giocatore può spendere, insieme o al posto delle monete, per realizzare le azioni.

Il tabellone è diviso in due grandi aree: la Cornovaglia, con porti e città collegate da strade, e il mare, con tratte navigabili e mercati dove acquistare le merci. Ogni giocatore dispone di una nave da utilizzare in mare e di pedine, che rappresentano i contrabbandieri assoldati per formare la propria rete di contrabbando sulla terraferma. Tra le azioni possibili, è facile intuirlo, ci sono il movimento della nave, l'acquisto delle merci, la possibilità di scaricarle in un porto raggiunto dalla propria rete di contrabbando, il trasferimento delle merci lungo la propria rete, il movimento dei contrabbandieri e la rivendita della merce una volta raggiunto un posto adatto per questa azione. Esistono poi azioni particolari come assoldare nuovi contrabbandieri, comprare reputazione, scoprire segreti (utili carte dall'effetto a volte fin troppo potente) e, soprattutto, corrompere gli ispettori della dogana che entrano in gioco grazie a un contatore che avanza ad ogni vendita e, una volta piazzati, si muovono secondo un preciso automatismo, verso i porti dove si scaricano illegalmente le merci o verso le città in cui vengono vendute, con il preciso scopo di sequestrarle.

Ambientazione accattivante che non si concretizza però nell'esperienza di gioco, ennesima conferma della cattiva fama che stanno riscuotendo ultimamente i progetti Kickstarter, avviati sullo slancio una buona intuizione per poi naufragare, per la mancanza di autocritica e playtest.

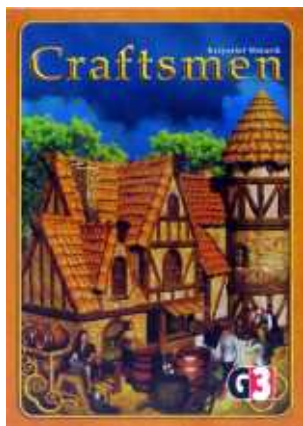
Nel caso di Grublin è notevole, in negativo, il fatto che, a solo una settimana dalla chiusura della fiera, sia stato necessario integrare al regolamento un addendum per impedire che, per colpa di un loop del tutto lecito, l'intero mazzo delle carte segreto potesse essere raccolto nel primo turno. Pur ignorando questo episodio, il gioco non soddisfa, creando situazioni in cui l'interazione diretta riesce a vanificare interi turni spesi a pianificare il trasporto delle merci grazie alla giocata di una sola carta pescata fortunosamente da uno degli avversari, rendendo la partita quantomeno frustrante. Grafica originale ma materiali inadeguati (anche nel numero) e un regolamento lacunoso completano uno scenario piuttosto deludente.





di Lucio "Iago" Pierobon

Craftsmen



di Krzysztof Matusik
G3, ST Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 150 minuti

Dopo venticinque anni ho finalmente compreso, sulla mia pelle, come dovesse sentirsi il buon Renzo Tramaglino davanti al "latinorum" dell'Azzecagarbugli; per chi avesse una differente formazione scolastica, o una memoria meno condizionata, posso fare un esempio diverso; avete presente quelle interessantissime televendite (soprattutto di materassi) in cui, oltre al solito meraviglioso materasso che salverà la vostra schiena e che costa, solo per voi fortunati, un decimo del suo prezzo reale al pubblico, vi regalano pure due cuscini, una macchina per il caffè (e questo sarebbe ancora comprensibile, dopo una bella

dormita ci vuole un buon caffè), un paio di catene da neve (perché?) e un simpaticissimo drizza-banane di peluche rosa (e di grazia, che me ne farei?)? Ecco, queste sono le sensazioni che ho provato cercando di comprendere il senso del gioco, di spiegarlo a terzi, altrettanto basiti, e di giocarlo con un senso compiuto.

Sia chiaro, in tutto questo non mi riferisco alla meccanica di produzione e consumo delle merci che, pur essendo convoluta, resta comunque la parte più originale e interessante del gioco; mi riferisco invece a tutta quella serie di cavilli e inghippi piazzati dagli autori a creare una fitta nebbia attorno alla meccanica centrale, per rendere complicata una situazione già di per sé complessa; per quale arcana ragione dovrei utilizzare monete di quattro valute differenti (colori) per comprare il permesso di costruire determinati edifici ma solo se lo faccio per i fatti miei, perché se metto lo stesso permesso all'asta le valute si possono mischiare a piacimento? E perché i notabili della città dovrebbero essere così farabutti da non darmi nemmeno il resto per le spese che faccio? Per quale arcana ragione due monete da 1 pizza di fango del Camerun (PdFdC, d'ora in poi) dovrebbero improvvisamente valere 5 PdFdC esattamente come due monete da 3 PdFdC? E ancora perché, se ho già costruito la segheria rossa e blu, non posso costruirci a fianco la birreria viola o la tintoria verde? E ancora perché io, che piazzo il

mio lavoratore in coda per terzo, non dovrei poter corrompere il preposto pubblico ufficiale per passare davanti al secondo mentre chi piazza il proprio lavoratore per quarto sarà autorizzato a farlo?

Il tutto, oltre ad essere profondamente diseducativo su più piani di quanti possiate immaginare (matematico, morale, sociale, civile, estetico etc) rende il gioco terribilmente macchinoso, con un'infinità di aspetti assolutamente secondari che vengono promossi a blocchi insormontabili per la propria strategia, e il suo meccanismo centrale di produzione, una via di mezzo tra il classico ammucciare cubetti per rappresentare merci e lo sdraiare lavoratori per rappresentare la capacità produttiva di Helvetia e Neuland, che di per sé sarebbe stato sicuramente interessante e meritevole di attenzione, viene affogato in questo guazzabuglio di regoline e cavilli ammonitichiati attorno.

I materiali sono di buona qualità e il regolamento, nei limiti del possibile, è scritto in maniera quasi chiara, anche se richiede una profonda comprensione delle sottigliezze della lingua inglese (e meglio se anche di quella tedesca) per comprenderne certi sottintesi, ma il tutto si perde nella nebbia creata attorno al nucleo del gioco che sembra voler nascondere il fatto che, una volta diradato il fumo, non sarebbero rimaste tracce dell'arrosto.





prime impressioni

di Andrea "Liga" Ligabue

CV



di Filip Miłunski

Granna, Heidelberger Spieleverlag,
2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

CV è un divertente gioco di carte e dadi della Granna, casa editrice polacca famosa per titoli come Super Farmer e Rancho. L'autore, Filip Milunski, non ha all'attivo nessun titolo di riguardo fatta eccezione per Magnum Sal (2010).

CV affronta, in maniera spensierata e canzonatoria, il tema della vita di una persona vista nella sua evoluzione, cosa che già aveva fatto anni fa Friedemann Friese col suo Funny Friends.

Le carte sono divise in 5 mazzi: infanzia, prima età adulta, mezz'età, età avanzata e obiettivi di vita. Le carte infanzia vengono distribuite con un meccanismo di draft ad inizio partita creando condizioni iniziali di gioco variabili. Nel corso della partita i giocatori costruiranno il loro curriculum vitae con carte salute, conoscenze e relazioni; acquisteranno delle proprietà e intraprenderanno diversi lavori. Ci sono poi obiettivi pubblici e ogni giocatore ne ha uno segreto.

La meccanica di gioco è semplice: nel proprio turno si lanciano e rilanciano dadi speciali, per un massimo di 3 volte, mettendo man mano da parte i risultati interessanti; un procedura ormai consolidata sul solco tracciato dallo "Yahtzee". I dadi hanno simboli con cui si possono comprare le carte, che hanno costi differenti. Sui dadi ci sono 6 simboli: relazione, salute, conoscenza, denaro, buona fortuna e sfortuna. I dadi col simbolo sfortuna non possono essere ritirati e se ne escono 3 il turno si interrompe e si deve scartare una carta del proprio curriculum.

Ogni turno le carte comprate andranno posizionate davanti. Solo l'ultima carta per ogni categoria è attiva. Le carte conferiscono ai giocatori simboli aggiuntivi e/o abilità speciali:

ad esempio lavorare nell'azienda del proprio padre darà ogni turno 3 simboli denaro gratuiti ma anche un simbolo mala sorte mentre sposarsi permetterà di lanciare un dado aggiuntivo (potrebbe portare ricchezza, felicità, salute o relazioni ma anche mala sorte).

Nel corso della partita occorrerà valutare bene quali carte comprare. Le carte relazione, salute e conoscenza appena acquistate possono andare sopra a quelle precedenti o anche sotto mentre le carte lavoro sostituiscono sempre quelle precedenti.

Il gioco scorre bene e ben si coglie l'ironia espressa nei costi/poteri delle carte. A fine partita si fanno punti vittoria in maniera progressiva per il numero di carte in ognuna delle tre categorie principali (relazioni, conoscenza e salute) più quelli offerti da tutte le proprietà acquisite. Il lavoro, come nella vita, è solo uno strumento. Occorre fare attenzione al proprio obiettivo personale e a quelli pubblici: aggiudicarsi fa spesso una grande differenza ed è la chiave per la vittoria.

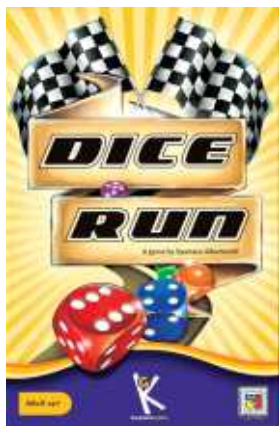
CV è un gioco di dadi e l'influenza del caso si sente. Seppur semplice in realtà a volte occorre del tempo per fare la propria mossa perché le combinazioni sono tante e questo genera spesso tempi di attesa eccessivi per un gioco di questo spessore. Può capitare di avere molta sfortuna nelle prime fasi della partita e trovarsi di fatto senza la possibilità di recuperare e giocare nelle fasi centrali e finali, cosa abbastanza frustrante. Il gioco complessivamente è divertente e ben fatto ma è un gioco leggero che ha il suo pregio migliore nell'ironia con cui si affronta il tema del proprio percorso di vita.





di Simone Fantoni

Dice Run



di Spartaco Albertarelli
KaleidosGames, Oliphante, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Tutti sulla linea di partenza, ai vostri posti, pronti? Via!

No, niente macchine, cavalli o biciclette, ma bensì trenta dadi colorati che sgomitano per aggiudicarsi la vittoria di tappa. Prendete il controllo di questa simpatica e astratta corsa di dadi, cercando di portare in fuga i vostri "corridori" ed allo stesso tempo di danneggiare i vostri avversari, ma attenti a non svelare troppo presto le vostre intenzioni.

All'inizio del gioco a ciascun giocatore sono distribuite quattro carte obbiettivo, che dovranno essere usate all'arrivo di ogni tappa per cercare di aggiudicarsi la vittoria. Su ogni carta obbiettivo vi è un dado di un colore e con una cifra. Vengono anche assegnate tre carte movimento su cui vi è rappresentato o un dado di un colore o uno con una cifra segnata.

A turno i partecipanti scelgono una delle carte della loro mano, spostando poi avanti, a partire dal gruppo di testa, tutti i dadi del colore o della cifra della carta giocata ed infine terminano il turno pescando una nuova carta dal mazzo. In questo modo, via via che il gioco procede, vengono a formarsi diversi gruppi di "corridori", con alcuni che si staccano dalla testa della corsa e altri che cercano di rientrare sui fuggitivi. Quando poi, rifacendo la mano, uno dei giocatori scopre una delle carte tappa, precedentemente inserite nel mazzo delle carte movimento, la corsa si ferma e si controlla chi è il vincitore della frazione. Tutti i partecipanti scelgono una delle loro carte obbiettivo e la giocano contemporaneamente.

Il punteggio di ognuno si calcola sui dadi nel gruppo di testa, assegnando un punto

per ogni dado del colore e della cifra del dado sull'obbiettivo scelto, o tre punti per ogni dado che coincida sia nel colore che nella cifra. Le eventuali parità si risolvono calcolando il punteggio sui gruppi successivi.

Al vincitore della frazione sono assegnati i punti vittoria segnati sulla carta tappa, due punti vittoria al secondo e uno al terzo. Ma fate attenzione, man mano che la corsa prosegue, i punti per la vittoria di tappa aumentano, mentre quelli per il secondo e terzo classificato restano invariati. Conteggiato l'arrivo di tappa la partita riprende dal giocatore di turno senza ricompattare i diversi gruppi che si erano creati precedentemente. Un tocco di dinamicità in più è dato da alcune carte movimento speciali, la possibilità di ritirare i dadi di un gruppo e l'opzione di giocare una carta obbiettivo, con l'obbligo di conteggiarla a fine tappa, come carta movimento. Dopo aver conteggiato l'arrivo dell'ultima tappa la corsa termina, si sommano i punti partita di ciascun giocatore e si decreta il vincitore della corsa.

Dice Run risulta essere, nel suo complesso, un gioco facile e intuitivo, ma non privo di quel po' di malizia e tocco di strategia che contribuiscono a renderlo dinamico e divertente. Ottimo gioco per famiglie con bambini da indirizzare nel vasto mondo del gioco strategico, o per serate con amici non molto avvezzi al gioco da tavolo troppo elaborato e dai regolamenti corposi, ma sicuramente anche valido per aprire o chiudere una serata di gioco impegnativo.





Dig Mars



di Oliver Sihiveer
Brain Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Marte, il pianeta rosso, la miniera del futuro, nasconde nelle profondità dei suoi canyon oggetti straordinari, di provenienza sconosciuta e valore inestimabile. Nel ruolo di una delle poche corporazioni in grado di organizzare e sostenere economicamente una campagna di ricerca e scavi, i giocatori si contendono la fama di cacciatori di tesori alieni.

Nella scatola troviamo 48 tessere quadrate che costituiscono la superficie del pianeta (vengono disposte a faccia coperta su 3 strati, in una griglia quadrata di 4 tessere per lato), 12 tessere equipaggiamento (3 per giocatore), che tengono traccia, tramite le apposite pedine, del livello degli equipaggiamenti. Completano la dotazione le pedine stazione estrattiva (in legno) e i segnalini punti vittoria. Ciascuna tessera pianeta ha sul dorso il livello di difficoltà di scavo, mentre sul fronte ritrae uno degli oggetti alieni, con la difficoltà di

trasporto e il valore in PV; alcune indicano anche un'azione bonus.

Dopo aver preparato il pianeta e aver messo a turno una stazione su una delle tessere, il gioco prosegue a turni, in cui il giocatore attivo esegue tre azioni, nell'ordine che preferisce (anche più volte la stessa) scelte fra le seguenti:

- Scavare: se la somma della capacità estrattiva delle pedine stazione (anche di giocatori diversi) presenti sulla tessera coperta è almeno uguale alla difficoltà di scavo, il giocatore può scoprire la tessera, eventualmente usufruendo dell'azione bonus indicata sulla tessera.
- Trasportare: se la somma della capacità di trasporto di tutte le pedine stazione (proprie e degli avversari) presenti sulla tessera scoperta è non minore della difficoltà di trasporto della stessa, la tessera viene rimossa dalla superficie. Il punteggio della tessera viene diviso in parti uguali fra i giocatori su essa presenti; l'eventuale resto va al giocatore attivo.
- Muovere una stazione estrattiva: in una delle 4 direzioni, saltando gli eventuali spazi vuoti, e mettendola su una tessera.
- Migliorare uno dei tre "equipaggiamenti": capacità estrattiva delle proprie stazioni,

capacità di trasporto delle stesse, o loro numero sulla plancia. La miglioria si paga in punti vittoria, in quantità pari al livello che si intende abbandonare (e.g., per mettere la terza stazione si devono pagare due punti).

Vince il gioco chi, alla fine del proprio turno, ha raggiunto una certa quantità di punti vittoria, che dipende dal numero di giocatori.

Dig Mars è sostanzialmente un gioco di "corsa" semplice, veloce, con buoni materiali. L'interazione è presente durante tutta la partita sotto forma di opportunismo nello sfruttare la presenza degli avversari per scavare o trasportare i beni. Interessanti anche le scelte di quanto svilupparsi, visto che ogni sviluppo, costando punti vittoria, allontana almeno temporaneamente dall'ambito traguardo. La componente di aleatorietà, insita nel meccanismo esplorativo degli scavi è tematicamente ragionevole, ma può diventare determinante se le azioni bonus non si distribuiscono uniformemente fra i contendenti. Certamente un titolo solido, non spettacolare, che non propone niente di innovativo ma che svolge bene il suo compito. Sarebbe stato un successo automatico (di critica e pubblico) se fosse stato pubblicato nei primi anni 2000.





Dungeon Raiders



di Phil Walker-Harding
Adventureland Games, HomoLudicus,
2011

N. Giocatori: 3-5

Durata: 20 minuti

Pubblicato inizialmente nel 2011, miglior filler del 2012 secondo il sito BoardGamer.ru, miglior gioco Australiano del 2013 per Board Games Australia, riedito quest'anno dalla HomoLudicus in una veste grafica completamente rinnovata, Dungeon Raiders si propone come un filler ironico camuffato da dungeon crawler non collaborativo.

I giocatori esplorano un dungeon costituito da 5 livelli, ognuno dotato di 5 stanze. Ogni stanza può contenere un mostro, una trappola, un tesoro, o consentire un rifornimento e può essere illuminata, cioè visibile appena si entra nel relativo livello, o buia, rivelata solo quando ci si entra. I giocatori interpretano un personaggio a scelta tra cinque, ognuno con una differente dote di salute, monete, e oggetti speciali.

Alla fine del dungeon, sconfitto il classico mostro finale (a caso tra oltre una decina), viene eliminato il più debole dei giocatori sopravvissuti

(è un mondo crudele...), e il più ricco tra i rimanenti vince. La regoletta dell'eliminazione dal conteggio finale del personaggio più debole è simpatica ed effettivamente contribuisce a creare finali di partita interessanti, soprattutto considerando che il mostro finale può avere abilità particolari che possono influire anche sui tesori accumulati.

I giocatori dispongono di una mano di 5 carte di valore crescente, numerate da 1 a 5, che vengono riprese in mano all'inizio di ogni livello, ovvero dopo 5 giocate. La mano può essere però integrata con altri oggetti, anche se, una volta utilizzati, questi vengono scartati.

Entrando in una stanza ogni giocatore gioca una carta, che in base alla tipologia di stanza avrà un uso diverso. Se la stanza contiene un mostro, si confronta il valore del mostro con la somma delle carte giocate: in caso di somma uguale o superiore il mostro è sconfitto dal gruppo e i personaggi possono andare avanti indenni, in caso contrario solo il giocatore che ha giocato la carta più bassa viene ferito. Le trappole possono essere di vario tipo, e prendere come bersaglio tutto il gruppo o un solo personaggio, tipicamente il più ricco o il più in salute, e in base alle carte giocate da tutti i

giocatori hanno un effetto più o meno grave. Ogni tesoro può essere costituito da una o due pile di monete attribuite nell'ordine a chi gioca le carte più alte. Le stanze di rifornimento sono più semplici: ad ogni valore corrisponde un rifornimento (oggetto, pozione di salute o monete) e ciascuno prende l'articolo corrispondente alla carta giocata. Alcuni oggetti possono essere usati al posto di una carta normale e hanno valore 5, il massimo, solo se usate in una stanza specifica: la spada nelle stanze contenenti un mostro, la chiave in una stanza del tesoro. Altri vengono giocati fuori turno: la sfera di cristallo permette di guardare le carte giocate dagli altri giocatori prima di scegliere la propria, mentre la torcia permette di guardare in tutte le stanze buie del livello corrente.

Il gioco è composto quasi esclusivamente da carte, di discreta qualità, e da cubetti rappresentanti i punti vita, purtroppo, di pessima qualità: non solo di plastica, ma anche non uniformi di colore e pieni di sbavature. Nel complesso un gioco piacevole, divertente, un po' fortunoso e con qualche rara possibilità di kingmaking, tutto sommato difetti accettabili in un gioco di questa durata e tipologia.





di Andrea "Liga" Ligabue

Dungeon Roll



di Chris Darden
Pegasus Spiele, Tasty Minstrel Games, 2013
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15 minuti

I giochi di dadi ed il tema fantasy esercitano su di me un fascino irresistibile e quando la Tasty Minstrel Games ha annunciato il suo Dungeon Roll non ho saputo resistere, nonostante si trattasse del lavoro di un debuttante, Chris Darden. Devo dire che mi aspettavo sinceramente un gioco

un po' più profondo e strategico, magari viziato da alcuni virtuosismi degli ultimi anni sulle meccaniche a dadi.

Dungeon Roll è a tutti gli effetti un semplice filler in cui la fortuna gioca un ruolo importante, in cui l'interazione tra i giocatori non esiste e le scelte strategiche sono spesso limitate.

Ogni giocatore inizia la partita con una carta che rappresenta un eroe e nel proprio turno esegue una missione all'interno di un dungeon. Quando tutti i giocatori hanno eseguito tre missioni la partita termina e chi ha più punti vince. Ogni eroe ha una abilità diversa e la possibilità di evolvere (crescere di livello), girando la carta dall'altro lato.

Il giocatore che interpreta i mostri (di solito quello alla sinistra del giocatore di turno) lancia tanti dadi neri quanto è la profondità del dungeon. I dadi indicano cosa gli eroi devono affrontare: mostri, draghi, tesori o pozioni. Il giocatore eroe lancia, all'inizio della sua missione, 7 dadi bianchi che dovrà utilizzare al meglio. Ci sono Guerrieri, Maghi, Ladri, Chierici,

Cavalieri e Pergamene. Ogni personaggio può essere utilizzato per rimuovere un mostro qualsiasi o più mostri di un certo tipo (ad esempio il Chierico è particolarmente efficace con i Non Morti mentre il guerriero con i Goblin). Il Cavaliere è una specie di Jolly. Un dado usato viene scartato. Una volta sconfitti tutti i mostri l'eroe può decidere se affrontare un nuovo livello, nel qual caso vengono lanciati nuovi dadi neri ma non vengono recuperati/rilanciati dadi bianchi.

I risultati Drago si accumulano durante la missione e quando ce ne sono tre il potente nemico si materializza ed occorre sconfiggerlo, utilizzando una combinazione di dadi diversi. Tesori e pozioni contribuiscono ad offrire qualche possibilità/scelta in più.

Quando un giocatore decide di terminare la propria esplorazione prende tanti punti esperienza quanto l'ultimo livello del Dungeon completato: se invece viene sconfitto non prende punti esperienza. 5 punti esperienza sono sufficienti per girare la propria carta eroe sul lato avanzato. A fine partita vince il giocatore che ha più punti esperienza. Nel corso dell'avventura si possono trovare oggetti e tesori che offrono qualche scelta in più e i personaggi presenti nella simpatica scatola a forma di forziere hanno poteri ed abilità diverse: giocare con uno o con l'altro obbliga a scelte diverse.

Come detto all'inizio Dungeon Roll non è nulla di particolarmente profondo e/o innovativo ma è un simpatico filler, con una meccanica semplice ben calata nel tema. La versione che ho io è quella di kickstarter con la scatola a forma di forziere e molti eroi diversi: non so quanto differisca dalla versione in commercio.





Enclave: Zakon Krańca Świata



di Krzysztof Wolicki
G3, RedImp Publishing, ST Games,
2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Sfruttando l'ambientazione post apocalittica del romanzo polacco "Zakon Krańca Świata" di Maja Lidia Kossakowska (tradotto attualmente solo in ceco), Enclave è un gioco basato prevalentemente su meccaniche di piazzamento lavoratori, scelta carte e turni a fase variabile.

I materiali nella scatola sono di buona qualità: un tabellone, plance personali, tessere di cartone, segnalini di legno e svariati mazzi di carte. Molto particolari le illustrazioni, che giocano un ruolo importante nell'evocare il tema.

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un "sottrattore", una persona capace di fare viaggi intradimensionali, che forniscono conoscenza, misticismo e progetti di preziosi artefatti. Ogni sottrattore ha quattro caratteristiche: sanità fisica e mentale, capacità di contrattazione e di resistenza.

Il gioco si sviluppa su cinque turni, in cui vengono visitate 6 diverse postazioni sul

tabellone. L'ordine di visita non è completamente predeterminato, ma viene deciso dai giocatori, in ordine di turno (il primo giocatore decide quale azione verrà fatta per prima, il secondo la seconda, e così via). Quindi i giocatori, con quattro round di scelta simultanea, decidono quali azioni fare nel turno: l'ordine di scelta (l'ordine di turno spezza i pareggi) determina la sequenza dei giocatori per ogni azione. Le azioni disponibili sono:

- procurarsi denaro (e conoscenza);
- rideterminare l'ordine di turno e guardare le carte in cima ai mazzi;
- acquistare carte (in due postazioni, che offrono oggetti di tipo diverso: modificatori delle caratteristiche del personaggio, carte protezione e carte cura);
- tentare una missione;
- visitare l'albero mistico (azione che conclude sempre il turno).

Per fare una missione il giocatore sceglie una carta fra quelle disponibili, decide le protezioni da utilizzare (limitate in numero dalla propria resistenza) e poi rivela un certo numero di carte trappola, che infliggono danni fisici o mentali, eventualmente schermati dalle protezioni scelte. Se i danni subiti non portano il sottrattore in condizioni critiche, il giocatore guadagna i premi indicati sulla carta:

conoscenza e/o misticismo e carte progetto (che possono anche essere rivendute subito per denaro, in base alla propria capacità di contrattazione), altrimenti ottiene solo una conoscenza.

La visita all'albero permette di convertire conoscenza in punti vittoria (ma ogni turno sono disponibili cumulativamente solo 10 punti) e di usare una abilità speciale, comune per tutti, scelta casualmente all'inizio del gioco. Vince la partita chi accumula 4 segnalini misticismo oppure, alla fine del sesto turno, chi ha più punti vittoria.

Enclave è un gioco interessante, che utilizza meccaniche classiche, rielaborandole in modo fresco: la scelta dell'ordine di esecuzione delle azioni, le condizioni di vittoria alternative, la crescita del personaggio, l'assegnazione di un numero limitato di punti vittoria per turno, la gestione del rischio nell'affrontare le missioni impongono scelte non banali. Discutibile l'ergonomia di alcuni materiali (le icone sulle carte sono molto piccole, forse per dare più spazio alle illustrazioni) e la durata è forse un po' troppo lunga, considerata la struttura del turno. Non conoscendo il romanzo da cui è tratto, è difficile valutare l'integrazione fra tema e meccaniche.





Firefly: The Game



di Aaron Dill, John Kovalski, Sean Sweigart

Battlefront Miniatures Ltd, Gale Force Nine, LLC, 2013

N. Giocatori: 1-4

Durata: 120 minuti

Dopo il buon successo di *Spartacus*, la GF9 ritenta la strada televisiva e acquisita la licenza della breve ma popolare serie "Firefly", propone un titolo che possa ricreare le atmosfere da "western nello spazio". Con questa premessa è ovvio che ci si trovi di fronte ad un tipo di gioco "all'americana" e quindi con una ricerca di meccaniche che non disdegnano gli imprevisti e i colpi di scena.

In "Firefly" infatti tutto è gestito da una serie di mazzi di carte che indicano compiti, pericoli e risorse a disposizione durante l'avventura. Durante il turno i giocatori potranno eseguire due azioni scegliendo fra:

- Muovere. Di un settore, o, pagando un carburante, di un numero di settori pari alla velocità del motore. In questo caso bisognerà anche affrontare una carta "navigazione" per settore,
- Comprare. Trovandosi in uno dei 5 pianeti mercantili, i giocatori potranno rifornirsi di

carburante, pezzi di ricambio, oggetti per ogni evenienza e soprattutto ingaggiare equipaggio. Ogni pianeta è incentrato su diverse tipologie di risorse.

- Contrattare. Nei pianeti indicati con i simboli dei 5 mazzi "lavori", i giocatori potranno pescare 3 carte e sceglierne due, avendone non più di 3 in mano.
- Eseguire il lavoro. A seconda dei compiti richiesti i giocatori dovranno eseguire questa azione trovandosi nel luogo di carico e scarico merci per i lavori di consegna, oppure affrontare una serie di carte "rischio", o ancora eseguire dei test di abilità.

Per affrontare i possibili pericoli sulle carte navigazione e rischio, bisognerà possedere determinati oggetti, avere il giusto membro dell'equipaggio oppure eseguire un test di abilità. Inoltre, trovandosi in uno stesso settore, due giocatori potranno commerciare fra loro scambiandosi oggetti vari, oppure ingaggiare l'equipaggio "scontento" eventualmente presente sulla nave avversaria. La scontentezza deriva da alcuni eventi o test non risolti, oppure se dopo il completamento di una missione un giocatore decidesse di non pagare la quota spettante all'equipaggio per il lavoro svolto.

Per vincere la partita sarà necessario completare una serie di compiti prestabiliti,

scelti durante la preparazione del gioco. Ci sono infatti 5 "storie" tra le quali optare, che rappresentano una sorta di "missione" da portare a termine per vincere.

Sebbene "Firefly" non sia una vera e propria innovazione nel genere, di certo la GF9 ha saputo dare il suo caratteristico tocco, già apprezzato in "Spartacus". Anche qui infatti ha ampiamente attinto alla licenza a sua disposizione, utilizzando molteplici immagini degli attori originali, delle scene della serie, e sfruttando i copioni per corredare le carte con una parte di testo di ambientazione. Inoltre pur non eccellendo in originalità, sfruttando il connubio di alcuni elementi, come la scontentezza, il contrabbando e la reputazione, l'utilizzo degli oggetti e delle abilità dell'equipaggio, e soprattutto le modalità di vittoria, è riuscita a conferire una riconoscibile identità a questo titolo. Ovviamente non bisogna disdegnare gli imprevisti e l'avventura per godere appieno di una partita a Firefly, e magari se avete visto la serie saprete cosa significa usare un "cry baby" quando incontrate le pattuglie dell'alleanza o i reaver, ma se vi venisse in mente di navigare senza pilota e meccanico, e vi imbatteste in un campo di asteroidi perdendo la merce e danneggiando la nave, beh... non prendetevela con la sfortuna!





Flash 10



di Wolfgang Kramer
Amigo Spiel, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20 minuti

Flash 10 un gioco di carte veloce come un fulmine, solo per giocatori rapidi!

Come si gioca: ogni giocatore prende dal mazzo dieci carte e le mette coperte davanti a sé, ogni carta può raffigurare numeri o fulmini (carte tuono), tutte le altre carte vengono sparpagliate coperte in mezzo al tavolo. Al via tutti i giocatori contemporaneamente girano le proprie carte e iniziano a pescarne dal centro per andare a posizionarle sulle proprie, sovrascrivendole, l'obiettivo è riuscire a trasformare le proprie dieci carte in una scala crescente di numeri, partendo da sinistra verso destra. Il round termina quando un giocatore dice Flash 10 perché è riuscito a completare correttamente la scala crescente di dieci senza avere carte tuono nella scala, oppure perché finiscono le carte nel mazzo al centro del tavolo.

Attenzione ai furbetti, potrebbe capitare che qualche giocatore mentre sta

posizionando una carta ne sta già ripescando una dal mazzo centrale, questo è da evitare, deve essere presa e posizionata una carta alla volta.

Le carte tuono, raffiguranti una nuvoletta colorata e una saetta rossa, sono una specie di jolly, non bloccano la scala, ma ti permettono di coprire carte che invece sono posizionate in malo modo, allo stesso tempo ogni carta tuono sarà un punto negativo alla fine del round.

Come si conta il punteggio alla fine di ogni round? Semplicissimo! Se qualcuno ha esclamato "Flash 10" come prima cosa si verifica che abbia correttamente dichiarato lo stop del gioco, se è corretto si aggiudica due punti aggiuntivi, altrimenti il suo punteggio sarà zero. Dopodiché si verificano le carte di ognuno, ogni carta posizionata correttamente a partire da sinistra vale un punto, due punti se sulla carta è raffigurata una piccola saetta agli angoli, i tuoni valgono un punto negativo.

Per esempio: se il giocatore A ha la scala 2, 6, 35+saetta, 57, 73, tuono, 90, tuono, 50+saetta, 99 in questo caso la scala sballa al numero 50, di conseguenza il suo punteggio sarà pari a $8+1-2=7$; se il giocatore B ha la scala 12, 19, 42, 45+saetta, 57, 62, 63, 73, 82, 92 ed ha dichiarato Flash 10, il suo punteggio sarà pari a $10+1+2=13$, se il giocatore C ha la scala 0, 8, 72, 17, 56, 62, 82, 90, 92, 99, la scala sballa al numero 17, per cui il suo punteggio sarà pari a 3.

Si giocano più round fino a che almeno uno dei giocatori non arriva a superare i cinquanta punti, superata la soglia dei cinquanta, vince chi ha il punteggio più alto.

Il gioco è divertente, molto veloce e adatto a tutti, ha inizialmente un primo scoglio di apprendimento: alle prime partite non è così immediato capire come è meglio posizionare le carte tuono, così come numeri alti o bassi; il giocatore deve cercare di ottimizzare il più possibile il posizionamento delle carte per completare la sequenza prima degli altri.

Si possono tranquillamente giocare più partite di seguito, è molto più rapido dei venti minuti dichiarati sulla confezione, a suo favore anche la possibilità di essere giocato da due a cinque giocatori, il che non guasta mai. Scatola piccolissima portatile ovunque.





Florenza: The Card Game



di Stefano Groppi
Placentia Games, Post Scriptum,
2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-80 minuti

Quando un gioco riscuote un certo successo è inevitabile che qualche anno dopo venga riproposto in qualche modo al pubblico o con una espansione o con la versione di dadi o di carte. Non c'è quindi da stupirsi che Placentia Games quest'anno ad Essen abbia proposto Florenza: The Card Game, la versione semplificata del suo gioco da tavolo.

Perché versione semplificata? Perché questo nuovo titolo di Stefano Groppi condensa in un

meccanismo alla fine abbastanza immediato molti dei temi presenti nel gioco da tavolo e ne sfrutta appieno le fantastiche illustrazioni.

I giocatori sono i capi delle più importanti famiglie fiorentine del Rinascimento impegnati a guadagnare prestigio contribuendo alla costruzione degli edifici monumentali della città o a quelli del proprio rione. Per farlo dovranno di volta in volta assoldare i migliori artisti del tempo che, ovviamente, con la loro maestria contribuiranno al prestigio delle famiglie.

Il gioco si svolge in cinque turni in cui i giocatori potranno eseguire da quattro ad otto azioni cercando di ottenere il denaro e le risorse necessarie per costruire monumenti o giocare dalla propria mano carte Florenza, ovvero edifici di vario genere. Ogni turno saranno disponibili 7 monumenti, un certo numero di artisti e una serie di carte azione. A turno i giocatori eseguono una azione che può consistere nel reperire/scambiare risorse e/o soldi, attivando una delle carte azione pubbliche, costruire un edificio, giocando la rispettiva carta dalla mano e pagando le risorse e i soldi necessari o costruire uno dei monumenti pubblici.

Molte carte edificio e tutte le carte monumento necessitano, per essere

completate, di un artista che i giocatori possono assoldare tra quelli disponibili ogni turno. Gli artisti con la loro opera forniscono punti vittoria variabili e ovviamente quelli più rinomati (costosi) ne offrono di più. Ci sono carte edificio che danno punti vittoria a fine partita, altre che danno risorse, altre infine che permettono di eseguire azioni aggiuntive. Queste ultime, inutile dirlo, sono fondamentali e nei rari casi in cui un giocatore non ne costruisca neanche una nei primi turni si troverà tagliato fuori dalla lotta per la vittoria.

Ogni turno i giocatori pescano un certo numero di carte Florenza (edifici) e ne possono conservare solo una da un turno all'altro. Il mazzo delle carte Florenza è costituito in maniera tale da rendere alcuni edifici disponibili solo a partire dal secondo o terzo turno.

Il gioco scorre bene e quale azione compiere è sempre una scelta difficile: le azioni pubbliche possono essere utilizzate una volta sola nel turno e quindi può accadere che non siano più disponibili; d'altro canto anche i monumenti una volta costruiti non sono più a disposizione. Il gioco richiede un po' di strategia e pianificazione e una certa attenzione a cosa gli altri giocatori stanno facendo. La fortuna non ha un ruolo determinante anche se alcune mani veramente sfortunate possono limitare le possibilità di successo e la casualità nei punti offerti dagli artisti può essere fastidiosa per qualcuno.

Personalmente preferisco di gran lunga questo titolo alla versione da tavolo: più snello, più rapido ma ugualmente denso e ben calato nel tema. Davvero un ottimo lavoro di riprogettazione e di play-test. Il set-up iniziale è un po' laborioso ma la partita di solito non dura più di 60-90 minuti. Scala bene da 2 a 4 giocatori.





Founders of the Empire



di Aleksei Kalinin, Petr Tyulenev
Rightgames LLC, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Founders of the Empire (FotE) è un gioco di piazzamento tessere che sfrutta uno dei temi più appetibili per i giocatori: lo sviluppo di una civiltà.

Aperto la piccola scatola troviamo 97 tessere quadrate (territori, villaggi, città, monumenti) e 24 gettoni. I materiali sono buoni ma non eccellenti sia per qualità intrinseca che per usabilità e leggibilità.

La preparazione richiede di selezionare casualmente un sottoinsieme di tessere monumenti e di creare tre mazzi di pesca, uno per tipo di tessera. Dopo aver scelto due tessere territorio (il nucleo iniziale della propria civiltà), il gioco procede a turni. In un turno il giocatore attivo sceglie una delle tre pile e rivela la prima tessera, aggiungendola alle altre già presenti. Se vuole, può giocare uno dei gettoni ricevuti nei turni precedenti. Sceglie una delle tessere disponibili in uno dei

4 gruppi e la aggiunge alla propria plancia. Le tessere territorio non hanno prerequisiti (se non di essere piazzate adiacenti ortogonalmente alle altre tessere), e producono uno di due tipi di risorse elementari. Le tessere villaggio richiedono due risorse elementari per essere costruite, che devono stare in due degli 8 spazi circondanti lo spazio dove le si vogliono costruire (e forniscono una di 6 diverse risorse lavorate). Le tessere città richiedono invece una risorsa elementare e una lavorata, e forniscono sia una risorsa "complessa" che il corrispondente gettone. Le tessere vittoria forniscono da uno a tre punti vittoria, a seconda della quantità e del tipo di risorse necessarie a costruirle. Oltre ad estendere la propria plancia è possibile andare a rimpiazzare una tessera già piazzata, al costo di un punto vittoria.

L'interazione, oltre alla selezione effettuata da gruppi comuni, avviene principalmente tramite l'utilizzo dei gettoni. Essi permettono di acquistare una tantum le risorse da un avversario, di rendergli inutilizzabile una delle tessere "di confine" (quelle più lontane dal

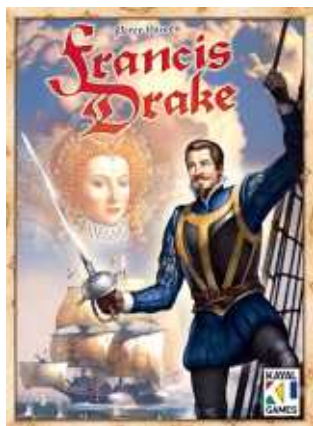
giocatore), oppure forniscono punti vittoria (al costo di rendere inutilizzabile un proprio villaggio), o estendono il raggio di azione di un gruppo di tessere. Il gioco finisce se si esauriscono le tessere vittoria o se si esauriscono le altre tre pile di tessere coperte.

FotE appartiene ad una categoria affollata: Glen More, Suburbia, e in parte Helvetia e Peloponnes sono tutti possibili concorrenti, più profondi ma anche più elaborati e lunghi. In effetti, il pregio principale di FotE risiede nella compattezza, nella semplicità delle regole e nella rapidità della partita: anche in 4 si gioca in meno di 40 minuti. La rigiocabilità è garantita dal grande numero di tessere vittoria rispetto a quelle utilizzate nella singola partita, e il grado di interazione è quello "giusto": nella maggior parte dei casi si tratta di interazione indiretta, ma con quel paio di "occasioni" che obbligano a restare sul chi vive. Come oramai succede spesso in questa categoria di giochi, l'elemento chiave è la temporizzazione. Niente di memorabile, insomma, ma un piacevole diversivo, che richiede un numero di decisioni congruo rispetto al tempo di gioco.





Francis Drake



di Peter Hawes

Eagle Games, Kayal Games, 2013

N. Giocatori: 3-5

Durata: 120 minuti

Eccoci a parlare di un titolone (accrescitivo dovuto alla grandezza della scatola) della Eagle Games il cui autore, Peter Hawes, ci porta nel Mar dei Caraibi per cercare di emulare le gesta del corsaro Francis Drake.

I giocatori (da 3 a 5) si sfidano nell'assalto dei mari caraibici attraverso due macro-fasi di gioco. Infatti i viaggi si svolgono in due differenti momenti. In un primo momento i giocatori compiono le diverse azioni di approvvigionamento necessarie a prepararsi alla partenza, poi salpano alla volta dei Caraibi per depredare città, galeoni spagnoli e fortezze. Nella prima fase dunque, caricano provviste,

assoldano la ciurma, comprano cannoni, fanno scorta di sete per commerciare con le popolazioni indigene. Questa fase si svolge nel porto di Plymouth. I giocatori si muovono lungo la via principale del porto fermandosi nelle varie stazioni per il rifornimento senza mai poter tornare indietro. Questa meccanica (che ricorda quella di Tokaido), pone davanti a scelte sempre molto sofferte. Infatti molti dei luoghi dove ci si può fermare, permettono di compiere le azioni ad essi connesse solo a pochi giocatori (a volte soltanto uno!) e in maniera sempre meno forte. Tutto questo fa sì che si debba sempre fare i conti con dilemmi difficili. Andare piano e fermarsi in tutti gli spazi a disposizione (pagando il fio di azioni sempre meno forti, se svolte dopo gli altri) oppure correre avanti a tutti per fare poche azioni ma più potenti?

La seconda fase è quella dell'esplorazione e l'assalto alle numerose zone delle 4 aree di mare in cui si divide la mappa dei Caraibi. Ciascuna contiene fortezze, città e Galeoni spagnoli, oltre a zone commerciali. Ogni giocatore ha a disposizione dei dischi del proprio colore con valori sul retro da uno a quattro.

A turno i giocatori pongono un disco del loro colore sulla zona che desiderano attaccare dal lato dove il valore non è visibile. È possibile andare anche dove sono presenti dischi di altri giocatori ma, al termine della fase di piazzamento, verranno risolte le azioni a partire dal valore più basso (in caso di pareggio si prende in considerazione l'ordine in cui la fase di

rifornimento è stata completata). Il giocatore con il valore più basso nella zona decide se attaccare e, in caso di vittoria reclama la ricompensa in punti e altre merci preziose. Tutti i luoghi danno ricompense solo ai primi due giocatori che li attaccano con successo. Gli attacchi necessitano di eguagliare o superare il valore in ciurma e/o cannoni di difesa dei vari luoghi/galeoni. Questo significa che aver pianificato male le proprie scorte porterà all'impossibilità di compiere tutte le scorrerie desiderate. Il commercio non richiede attacchi ma merci da scambiare. L'ordine di risoluzione dato dal valore dei dischi dei giocatori permette di scegliere prima le merci fra quelle disponibili.

Queste due fasi si ripetono per tre viaggi in cui l'ordine di turno è dato dai punti vittoria (chi è più indietro inizia per primo). Al termine dei tre viaggi si contano alcune delle cose raccolte (su tutte le merci) durante la partita e non conteggiate prima e chi ha più punti vince.

Personalmente la triplice ripetizione delle fasi mi aveva maldisposto. Il mutamento delle zone lungo la via di Plymouth nelle tre fasi e le diverse situazioni che si vengono a creare durante la partita non lo rendono un problema. I materiali sono sontuosi, conosco davvero pochi giochi che possono vantare migliori componenti all'interno della scatola; le partite non durano tantissimo. Il gioco mi ha favorevolmente colpito e se si è disposti a spendere una cifra importante per questo titolo penso che non si rimarrà delusi.





di Andrea "Liga" Ligabue

Fun Farm



di Luca Bellini

Heidelberger Spieleverlag, IELLO,
Post Scriptum, Raven Distribution,
2013

N. Giocatori: 2-10

Durata: 15 minuti

Sono tanti i giochi di destrezza/azione in circolazione e nuovi vengono sfornati ogni anno. Quali siano gli elementi che fanno la differenza tra un grande successo e un prodotto come tanti altri sono spesso imprevedibili ed impalpabili e, ancor più di quanto accade in altre tipologie di giochi, la prova sul campo è fondamentale ed il verdetto spesso definitivo.

Quando è stato annunciato Fun Farm la prima cosa che ha attirato la mia attenzione sono stati, ovviamente, i sei animali protagonisti del gioco. I materiali e in generale la grafica sono aspetti fondamentali per questa tipologia di giochi e sapere che dietro le quinte c'era Vallerger e la Scribabs era già indizio di qualità. L'autore è un nome ancora poco noto ma con un percorso personale che lo porta in maniera naturale a privilegiare, nello sviluppo dei giochi, interattività e divertimento.

Fun Farm è un titolo molto semplice: a turno i giocatori girano una carta e lanciano due dadi che indicheranno quale animale (o quali animali) dovranno riuscire ad afferrare per primi. Chi ci riesce ottiene la carta (o le carte). Il gioco prosegue fino all'esaurimento del mazzo. Chi ha più carte vince. Regolamento chiaro ed immediato: un primo punto a favore. Andiamo a vedere però in dettaglio come questa meccanica è stata sviluppata. Nella scatola ci sono 6 animali, mucca, cavallo, pecora, capra, gallina e maiale, di colori diversi. Il fatto che la capra sia verde e la pecora blu è un po' inquietante ma è una scelta obbligata dettata dalla necessità di poter distinguere in maniera rapida gli animali anche dal colore, visto che sono tutti morbide palle rotondeggianti e sagomate.

A livello pratico la cosa non desta nessun problema e dopo poche mani si è già in grado di distinguere perfettamente i sei protagonisti. Gli animali sono, a mio parere, il vero punto di forza di questo gioco sia per il materiale scelto (sembrano piccole palline anti-stress) che per la realizzazione grafica.

Il giocatore di turno gira una carta. Le carte rappresentano uno degli animali, una faccia del dado bianco e una faccia del dado nero. I due

dadi utilizzati nel gioco hanno, ognuno, un colore diverso in ogni faccia e differiscono l'uno dall'altro solo per lo sfondo (nero o bianco). Dopo avere girato la carta il giocatore di turno lancia i due dadi e se uno dei due mostra una delle facce rappresentate sulla carta occorre afferrare l'animale corrispondente.

Nel corso della partita si possono accumulare più carte in mezzo al tavolo e diventa davvero impegnativo afferrare con rapidità l'animale giusto.

Il fascino del gioco risiede nel caos che viene generato dal meccanismo dei colori. Immaginate di avere una carta con la faccia verde del dado nero e quella gialla del dado bianco e al centro disegnata la pecora blu. E' inevitabile perdersi o commettere errori, come quello di afferrare l'animale del colore della faccia del dado. Pensate ad una situazione, tipica nel corso della partita, di 3-4 carte animale al centro del tavolo.

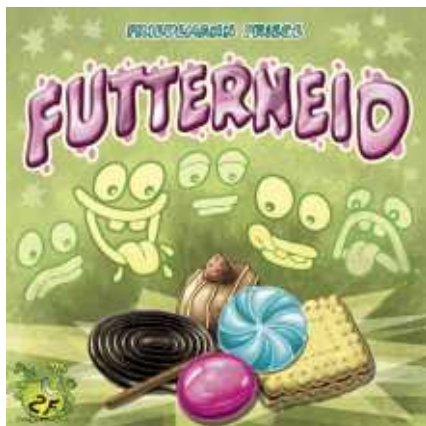
Fun Farm è a mio parere un prodotto perfettamente riuscito, con una bella meccanica e un design che mostra un certo acume. Azzeccatissima la scelta della grafica, del tema e dei materiali.





di Vanessa "Vaneggia" Postiferi

Futterneid



di Friedemann Friese
2F-Spiele, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 25 minuti

Futterneid o Candy Crave offre la risposta ad ogni domanda ricorrente in ogni gioco da tavolo, tipo: "ci sono dolci da mangiare?", "come ci dividiamo i dolci che ha portato Marco?", "c'è qualcosa da sgranocchiare?".

Candy Crave è un veloce gioco di distribuzione dolci durante una serata giocosa. I componenti principali del gioco sono cinque ciotole, cinquanta token a forma di dolcetti, dieci token con dei numeri e set di cinque token, con valori negativi e positivi, uno per ogni

giocatore, che serviranno a stabilire le preferenze dei giocatori per ogni dolcetto. Può essere giocato anche con cibo vero, anzi... Friedemann lo suggerisce.

Preparazione del gioco: a seconda del numero dei giocatori viene posizionato nelle ciotole un numero preciso di dolcetti, ogni giocatore si dota di un set di cinque token, questi rappresenteranno il suo voto preferenza, e di un separatore, che dividerà i dolci protetti da quelli in gioco. Ad ogni ciotola sarà associato un token dei dieci numerici e quello sarà il valore base del dolcetto nella ciotola.

Il gioco si svolge in due round: contemporaneamente ogni giocatore assegna un punteggio di preferenza nascosto ad ogni ciotola, questo andrà a diminuire o aumentare il valore iniziale del dolce in essa contenuto. Fatta l'assegnazione, solo una delle preferenze messe in campo dai giocatori sarà scoperta, le altre saranno nascoste fino alla fine del round. A questo punto il primo giocatore prende un dolcetto a sua scelta e inizia realmente il gioco.

Nel proprio turno come prima cosa il giocatore deve posizionare nell'area protetta gli eventuali dolci presenti nella sua area di gioco, dopodiché può: rubare i dolci a un giocatore (ma prima il giocatore derubato mette nell'area protetta uno dei suoi dolci), oppure può

prendere dalle ciotole un numero di dolcetti che deve essere esattamente uno in più o uno in meno del numero di dolcetti che il giocatore alla sua destra ha nella propria area di gioco. Il gioco continua così fino a che tutte le ciotole vengono svuotate. Svuotate le ciotole vengono rivelati tutti i token preferenza piazzati inizialmente dai giocatori e si verifica il valore di ogni dolcetto, a questo punto per ogni giocatore si moltiplicano i dolcetti per il valore ottenuto e vengono sommati: questo sarà il punteggio ottenuto dal giocatore per questo round. Si fa un secondo round con le stesse modalità, si sommano i punti ottenuti nel primo e nel secondo round, chi avrà ottenuto il maggior punteggio vince.

Il gioco in sé non è granché appassionante, si basa molto sulla fortuna, ma il vero scopo di Friese in realtà non sembra essere far vivere il gioco da solo, ma farlo convivere con altri giochi, tant'è che hanno inserito nella scatola una "lista dei successi" che permette di accumulare dolci via via che si compiono azioni giocando a Power Grid, oppure a Finstere Flure o ad altri suoi titoli. Per cui effettivamente il gioco nasce per distribuire davvero i dolci in maniera giocosa durante una serata gioco, per cui è apprezzabile e divertente l'idea, perché così chi dovrà aspettare mosse "infinite" di altri giocatori potrà intanto occupare il tempo in modo costruttivo!





di Andrea "Liga" Ligabue

Garden Dice



di Doug Bass
Meridae Games, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Garden Dice è il primo gioco di Doug Bass e della neonata Meridae Games e lo considero a tutti gli effetti un grandissimo debutto. Da 2 a 4 giocatori competono seminando e raccogliendo verdure sulla mappa di gioco. Nel proprio turno il giocatore lancia 4 dadi e li utilizza tutti per eseguire le diverse azioni quali acquisto di sementi, semina, annaffiatura e raccolto o per posizionare e muovere il proprio animale.

A fine partita si fanno punti per i vegetali raccolti, sia in varietà (punti per ogni set completo) che in quantità (punti per 3, 4 o 5 vegetali dello stesso tipo). Tutto questo solitamente in meno di un'ora di gioco.

Ad inizio partita sono disponibili, a seconda del numero di giocatori, un certo numero di sementi delle 5 varietà di vegetali, rappresentati a livello di gioco da delle tessere a doppia faccia: seme/vegetale. Ogni seme è

identificato da un numero di valore 5 (melanzane) o meno. La mappa di gioco è una griglia 6x6 in cui ogni casella è identificata da una coppia di valori. Le sei caselle di valore più alto (6-6, 6-5, 5-6, 6-4 e 4-6) sono contrassegnate da un x2.

La regola fondamentale del gioco è che per agire su un certo tipo di vegetale occorre utilizzare un dado con risultato pari o superiore al valore del vegetale. Per comprare un seme di pomodoro, valore 3, mi servirà un dado con valore 3+; stessa cosa per annaffiarlo o raccoglierlo. Per seminare un vegetale, ovvero posizionarlo in mappa, occorrono due dadi che indicano il luogo sulla mappa dove deve essere posizionato. La casella deve essere libera e il giocatore può generalmente scegliere tra le due possibilità (es. 3-2 o 2-3). Numeri alti consentono di operare con i vegetali di maggior valore. Ogni volta che un vegetale viene raccolto il giocatore guadagna tanti punti quanti indicati dal suo valore, moltiplicati per 2 se era in una delle caselle x2.

Ottenere sistematicamente risultati alti è un vantaggio? Certamente. Il gioco è dominato solo dalla fortuna? No, perché le scelte sono spesso varie e anche perché i vegetali di valore più basso hanno alcuni innegabili vantaggi. Ogni volta che viene annaffiato un seme, vengono automaticamente annaffiati anche i semi di valore minore ad esso ortogonalmente adiacenti. Piantare una carota (valore 2) a fianco di una melanzana (valore 5) permette di innaffiare entrambe le tessere utilizzando un solo dado di valore 5 o più. Questa reazione, che prosegue a cascata, coinvolge le piante di tutti i giocatori ed è quindi possibile, con vegetali di valore basso, sfruttare a proprio vantaggio il lavoro degli altri. Stesso meccanismo anche per la raccolta.

Nel gioco ci sono poi gli animali (uccelli e conigli), che permettono di "mangiare" semi e vegetali degli avversari, la meridiana, che consente di agire un minimo sul risultato dei dadi e lo spaventapasseri, che protegge i propri semi e conferisce punti vittoria extra.

Nel complesso un gioco molto piacevole, che mescola sapientemente casualità e strategia. Essendo un classico gioco a turni, specialmente nelle partite a quattro, può esserci qualche tempo morto ma di solito le cose procedono spedite perché le azioni che un giocatore può fare nel turno sono limitate dai quattro dadi.





Geistes blitz 5 von 12



di Jaques Zeimet
Zoch Verlag, 2013
N. Giocatori: 2-8
Durata: 20 minuti

La storia di Baldovino, il fantasma, continua... è finalmente riuscito ad avere appuntamento con Brunilde l'affascinante fantasma della stanza da bagno. Baldovino deve scegliere come agghindarsi per l'appuntamento, ma Civerica e Pipestro non lo aiutano, anzi tutt'altro, mentre lui deve fare in fretta loro mettono in disordine tutta la stanza.

Baldovino deve fare presto, mancano solo cinque minuti alla mezzanotte!

Con questo terzo capitolo della serie "Geistes blitz", "Fantascatti" in Italia, gioco di abilità che prevede una giusta combinazione tra colpo d'occhio e velocità, Jaques Zeimet ha deciso di mettere seriamente alla prova le menti e i riflessi dei giocatori, infatti il gioco si compone di ben 9 oggetti in legno e regole più elaborate.

Si mantengono le regole base del gioco: ogni oggetto ha un colore preponderante, via via che si girano le carte i giocatori con una sola mano devono cercare di afferrare per primi l'oggetto raffigurato nella carta con il colore corrispondente alla realtà, se sulla carta non è rappresentato l'oggetto con il colore giusto allora si deve andare per esclusione, l'oggetto corretto da afferrare sarà quello non raffigurato sulla carta né per forma né per colore. Se il giocatore afferra prima degli altri l'oggetto corretto ottiene la carta, se sbaglia dà una delle proprie carte al giocatore che in quel round ha preso l'oggetto corretto. Scopo del gioco: avere più carte degli altri giocatori alla fine del mazzo.

In Geistes blitz 5 von 12 lo scopo del gioco rimane invariato, ma a queste semplicissime regole se ne aggiunge una denominata "5 a mezzanotte" ovvero, ogni volta che sulla carta rivelata è rappresentato Baldovino, il fantasma, con in mano l'orologio, i giocatori non dovranno afferrare nessun oggetto, ma dovranno dire a voce alta, prima degli altri giocatori, l'orario indicato dalle lancette dell'orologio.

Oltre a questa semplice regola aggiuntiva, ve ne sono altre tre per giocatori "provetti", combinabili tra loro, ma non necessariamente:

1. "oggetti riflessi", se nella carta è presente lo specchio con un oggetto riflesso, deve essere afferrato l'oggetto indipendentemente dal colore;
2. "Civerica, la civetta parlante", se nella carta è presente Civerica, la civetta, invece che afferrare l'oggetto giusto, deve essere detto ad alta voce il nome dell'oggetto corretto, seguendo le normali regole del gioco;
3. "Civetta comanda color", se nella carta è presente Civerica e uno specchio con un oggetto riflesso, in questo caso l'oggetto non deve essere né preso né nominato, ma deve essere detto ad alta voce il colore dell'oggetto riflesso nello specchio.

Il gioco non si è snaturato rispetto alla prima edizione, rimane sempre un gioco veloce e giocabile in tanti, molto divertente e un po' "confusionario", anche se risulta essere leggermente spiazzante per le persone che lo provano per la prima volta in questa edizione (versione provetti): sono necessarie almeno un paio di partite per riuscire a ricordarsi la combinazione di tutte le regole aggiuntive. Un gioco adatto per smuovere le serate.





Glass Road



di Uwe Rosenberg
Feuerland Spiele, Filosofia Édition,
Z-Man Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

La Feuerland Spiele, balzata agli onori della cronaca ludica con Terra Mystica, quest'anno propone Glass Road.

Ogni giocatore riceve una plancia rappresentante un territorio parzialmente sviluppato con zone di foresta e zone che generano risorse base, un mazzo di 15 carte personaggio e due ruote di produzione con le indicazioni per le risorse base e le due risorse avanzate, indispensabili per la costruzione degli edifici.

Il motore è la parte più innovativa del gioco, consiste nella gestione del mazzo di 15 carte, uguale per tutti i giocatori. All'inizio di ogni turno se ne scelgono 5. Simultaneamente i giocatori ne scelgono una coperta e il primo giocatore volta la sua carta per essere esaminata. Ogni carta presenta due azioni; se nessun altro giocatore ha ancora in mano la stessa carta, allora egli potrà svolgere entrambe le azioni contenute nella carta. Se

invece altri giocatori hanno in mano quella carta, allora questi ultimi la giocheranno dalla mano e tutti potranno svolgere soltanto una delle azioni riportate sulla carta.

Durante il turno è possibile costruire un edificio, se è stata giocata una carta costruzione e si possiedono le apposite risorse. Gli edifici sono di 3 tipi: quelli di trasformazione (consentono di trasformare una risorsa in 2 risorse di un altro tipo, anche più volte nello stesso turno); edifici che producono un beneficio utilizzato immediatamente ed infine edifici che vengono valutati a fine partita. Ci sono anche edifici che sono i miglioramenti di quelli iniziali, stampati sulla plancia giocatore. Si possono eliminare sempre le zone che producono risorse base; per le tessere foresta, occorre usare l'azione specifica sulle carte personaggio.

Risolta la carta del primo giocatore si prosegue con il secondo e così via finché tutti i giocatori hanno scoperto la loro carta. Questa fase si ripete altre 2 volte, così al termine del turno i giocatori avranno giocato dalle 3 alle 5 carte. Il primo giocatore passa di mano, e si riparte con la selezione di 5 carte. Al termine dei 4 turni, il giocatore che avrà totalizzato più punti sarà il vincitore.

Le due ruote delle risorse sono un ulteriore perfezionamento rispetto a Ora et Labora: quando si crea uno spazio libero a destra del cursore in una delle ruote, questo si sposta automaticamente fino allo spazio immediatamente a sinistra di uno spazio occupato, producendo autonomamente una delle due risorse avanzate.

Il gioco risulta abbastanza breve, ed una partita in 4 giocatori dura 75-90 minuti. Il regolamento è esaustivo e non lascia alcun

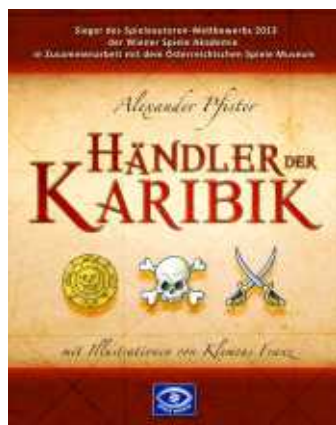
dubbio, così come l'appendice è molto utile per vedere gli effetti dei 93 edifici presenti nel gioco. Quello che invece può lasciare interdetti, almeno nelle prime partite è il processo di interazione tra le carte e gli edifici e occorrono varie partite prima di poterlo padroneggiare. Un ulteriore fattore da tenere in considerazione è la produzione automatica delle risorse avanzate, che tende a prosciugare le riserve base.

Altrettanto interessante è la meccanica di bluff/deduzione presente nel gioco delle carte, in quanto è possibile sfruttare a proprio vantaggio le carte giocate dagli avversari, giocando una carta in più e dimezzando l'effetto di chi ha giocato la carta. Per essere il gioco di un autore che non eccelle per originalità ed interazione, Glass Road, offre una meccanica "particolare" con una serie di scelte non banali, unite ad un regolamento chiaro e ad una durata ragionevole che lo rendono degno di attenzione per chi cerca nel gioco sfida intellettuale e profondità.





Händler der Karibik



di Alexander Pfister
Österreichisches Spiele Museum e.V.,
2013

N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Simpatico filler con ambientazione piratesca, Händler der Karibik, è un gioco di carte per 2-4 persone che dura circa 30 minuti. Il gioco, completamente indipendente dalla lingua, è costituito da un mazzo di 110 carte, con una moneta sul dorso e diversi soggetti sul fronte. Scopo del gioco è raggiungere per primo i 10 punti e aver completato almeno una spedizione. Le carte possono raffigurare personaggi da assoldare nella nostra ciurma, navi che possono essere saccheggiate, spedizioni, da completare utilizzando delle combinazioni di personaggi o infine tasse, che prevengono l'accumulo indiscriminato di ricchezza.

Il giocatore di turno gira una carta alla volta e crea il proprio porto, ovvero il set di carte tra cui potrà scegliere cosa acquistare. Più carte gira, maggiore sarà la scelta, ma ovviamente con un rischio: se vengono scoperte due navi della stessa tipologia il turno termina immediatamente e l'azione si risolve in un nulla

di fatto. A mitigare questo aspetto di pura fortuna, possono intervenire i marinai che hanno una forza di combattimento e possono scegliere di "respingere" una nave più debole allontanandola dal porto, di fatto scartandola. Ogni tipologia di nave riporta il numero di navi di quel tipo e la relativa forza presenti nel mazzo, in modo da consentire le adeguate valutazioni da parte dei giocatori.

Contrariamente alle carte personaggio e nave, che popolano il porto, le carte spedizione vengono messe da parte e rappresentano delle missioni che chiunque potrà soddisfare: il primo giocatore ad avere la combinazione opportuna di equipaggio potrà reclamare la spedizione e il relativo punteggio; le carte tasse invece si applicano immediatamente e fanno scartare metà del denaro a chiunque possiede più di 12 monete.

Quando è soddisfatto dell'allestimento del porto, il giocatore di turno può scegliere tra: assoldare un personaggio, pagandone il costo e mettendolo nella propria area o saccheggiare una nave, guadagnando monete pari al valore della nave: le monete sono rappresentate dalle stesse carte usate di dorso.

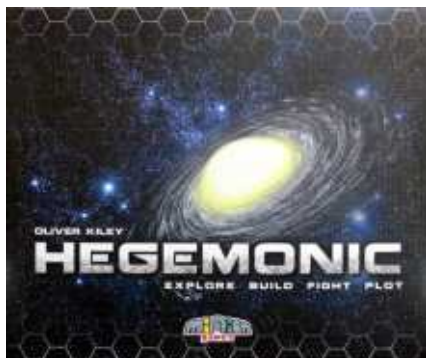
I personaggi, oltre a fornire punti, possono avere delle abilità speciali (sconti su successivi assoldamenti, saccheggi migliorati, e così via..), avere una certa forza di combattimento, o semplicemente essere un passeggero (colono, missionario) adatto a compiere le spedizioni. Dopo che il giocatore di turno compie la sua scelta e rimuove la carta dall'allestimento, a turno, gli altri giocatori possono scegliere se prendere una carta dalle rimaste, previo il pagamento di una moneta al giocatore che ha allestito il porto.

La durata della partita è praticamente indipendente dal numero di giocatori, perché grossomodo da ogni porto allestito con un numero sufficiente di carte tutti possono comprare, anzi, girando più soldi con gli acquisti fuori turno, il gioco tende ad essere forse un po' più breve in 3 o 4 giocatori. Il gioco è un piacevole filler leggero, della tipologia push-your-luck, ovvero più rischi corri maggiore può essere la ricompensa, ma comunque con qualche elemento di strategia che consente di non affidare tutto al caso. Le carte sono ben illustrate e di buona qualità e la confezione è giustamente piccola e adatta al trasporto.





Hegemonic



di Oliver Kiley
Minion Games, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 180 minuti

Hegemonic si presenta come un "classico" titolo di espansione e conquista spaziale, tipo di giochi che negli ultimi anni, grazie al successo di Eclipse, ha visto una notevole rifioritura.

I materiali all'interno della scatola compatta sono abbondanti e di buona qualità: plance modulari (che delimitano la dimensione dell'universo in funzione del numero di giocatori), plance dei giocatori (con gli alloggi per i propri pezzi: le miniature delle basi, di tre tipi diversi - industriali, politiche e marziali), settori di spazio (esagonali, con indicati i tipi di base che possono ospitare), carte tecnologia e azione, tessere di cartone per le banconote.

Il gioco si sviluppa in turni, composti da una fase di rendite, una fase di espansione (in cui ogni giocatore posiziona un nuovo settore, scelto da un insieme di tessere scoperte, in uno spazio libero della plancia e aggiorna la propria mano di carte tecnologia), tre fasi di azioni e



una fase di fine turno in cui si attribuiscono i punti vittoria (per ciascuna delle plance che formano il tabellone) con criteri di maggioranza e si compiono altre operazioni di mantenimento.

La fase centrale del turno è costituita dalle azioni, in cui i giocatori scelgono simultaneamente una delle 6 carte azione. Ciascuna permette di compiere due azioni, scelte fra le 2 o 3 disponibili. Le carte vengono risolte in ordine di priorità, indicato sulle stesse. Si tratta di azioni di attacco, costruzione o ricerca (di fondi e/o tecnologie). Ogni tipo di base si espande sulla plancia con regole diverse. Per quanto riguarda i combattimenti, è possibile, a seconda della carta utilizzata, combattere per distruggere o rimpiazzare le basi avversarie (la seconda opzione ha costi doppi). Ogni tipo di base calcola i propri parametri di combattimento in modo diverso (ma ricostruibile dalla disposizione dei pezzi in plancia), e l'unica variabile incognita è il potenziamento ottenuto dalla giocata (obbligatoria) di una carta tecnologia, che fornisce un punteggio da 2 a 8 punti forza, a seconda di quale tipo di base supporta. Per alcuni tipi di combattimento (politica) è prevista anche una fase di contrattazione per ottenere il supporto dei giocatori non coinvolti nello scontro.

Il gioco finisce quando alla fine di un turno si è esaurita la pila di esagoni inesplorati.

Punti aggiuntivi vengono forniti per le carte tecnologia costruite (carte che modificano a proprio vantaggio le regole di costruzione o combattimento).

Hegemonic ha un forte impianto "german" e ricorda, anche come lunghezza, Specie Dominanti: si tratta infatti di un gioco di maggioranze su plancia in continua espansione. Tuttavia l'accurata e lunga fase di piazzamento lavoratori è stata sostituita col più rapido e meno prevedibile sistema di scelta simultanea, nonché da un sistema economico che incoraggia uno sviluppo equilibrato delle basi, mentre il combattimento (parte centrale del gioco, particolarmente elaborata) ne farebbe prediligere uno sbilanciato. Preparatevi a penare non poco per padroneggiarne le meccaniche.

Concludendo, se vi piacciono i giochi di stile tedesco, con elevata componente di conflitto e interazione, basso impatto della fortuna, ampio spazio per negoziazioni e strategia, Hegemonic fa al caso vostro, se siete disposti a stare 3 o 4 ore al tavolo e tollerate il fatto che tutto l'impianto di espansione e conquista spaziale è poco più di un pretesto.



High Frontier Colonization



di Phil Eklund
Sierra Madre Games, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 180 minuti

Se in High Frontier vestivate i panni dei pionieri, affrontando i primi passi nell'esplorazione e nella colonizzazione del Sistema Solare, con questa nuova espansione (che sostituisce completamente la precedente) vi spingerete decisamente oltre: utilizzerete tecnologie e affronterete tematiche che ora sono pura fantascienza, ma che in futuro saranno realtà (se riusciremo a svilupparci in quella direzione, piuttosto che rinchiuderci e limitarci in questo pianeta).

Che cosa troviamo nella scatola busta di questo gioco? Una plancia con il Sistema Solare esterno, il regolamento, un mazzo di carte, dei dischetti di plastica e qualche segnalino di legno in varie forme e colori. Il regolamento sostituisce le regole dell'espansione (presenti nel base) e modifica alcune regole del base stesso (oltre che presentare gli errata), insomma: lasciate perdere entrambi e scaricatevi da Internet

l'ultima versione, quella denominata "High Frontier Alive And Complete" (dopo che le precedenti erano denominate "Live", Phil Eklund si è dovuto inventare qualcos'altro); c'è da notare che anche queste non sono qualcosa di definitivo, ma almeno avrete un riferimento unico durante le partite.

HFC contiene in realtà sei moduli, utilizzabili più o meno separatamente (usateli tutti, e avrete meno problemi a capire quando utilizzare qualcosa se non c'è qualcos'altro e così via).

1) Espansione: non avete più bisogno della vecchia (ahimè, se l'avete comprata buttatela via, rivendetela, archiviatela), dato che troverete la stessa plancia (ma che arriva fino alla Nube di Oort, sfruttando lo spazio lasciato libero dalle tabelle, che ora sono nel regolamento) e le stesse carte (reattori, generatori e radiatori). Il bello dell'astronomia è che si scoprono continuamente cose nuove, e quindi è probabile che anche questa plancia sia soggetta a qualche modifica in futuro. Anche con solo questo modulo c'è un cambiamento nelle regole: ad esempio al posto delle otto

operazioni standard ora ce ne sono quindici (divise in tre tipologie: ingegneristiche, scientifiche e finanziarie), se ne possono eseguire più di una (in base a certe condizioni) ed anche alternarle con il movimento; c'è un nuovo ciclo delle macchie solari (che procede regolarmente con i turni, invece che saltuariamente in base alle mosse dei giocatori) e una tabella politica leggermente modificata.

2) Cargo: ora hanno il loro mazzo separato dei brevetti (6), e vengono sviluppati e costruiti appositamente (il cargo sulla plancia è indicato da un grosso cubetto): eseguendo un'azione speciale possono essere migliorati diventando una flotta di fabbriche mobili.

3) Bernal: sono colonie spaziali che possono ospitare centinaia di persone (a differenza delle poche unità rappresentate da una carta equipaggio), ogni fazione ne possiede una fin dall'inizio della partita (già posizionata in orbita, sulla plancia viene utilizzato un segnalino semisferico) e possono essere migliorate diventando autosufficienti (nella versione base vanno mosse con un propulsore esterno), e facendo guadagnare



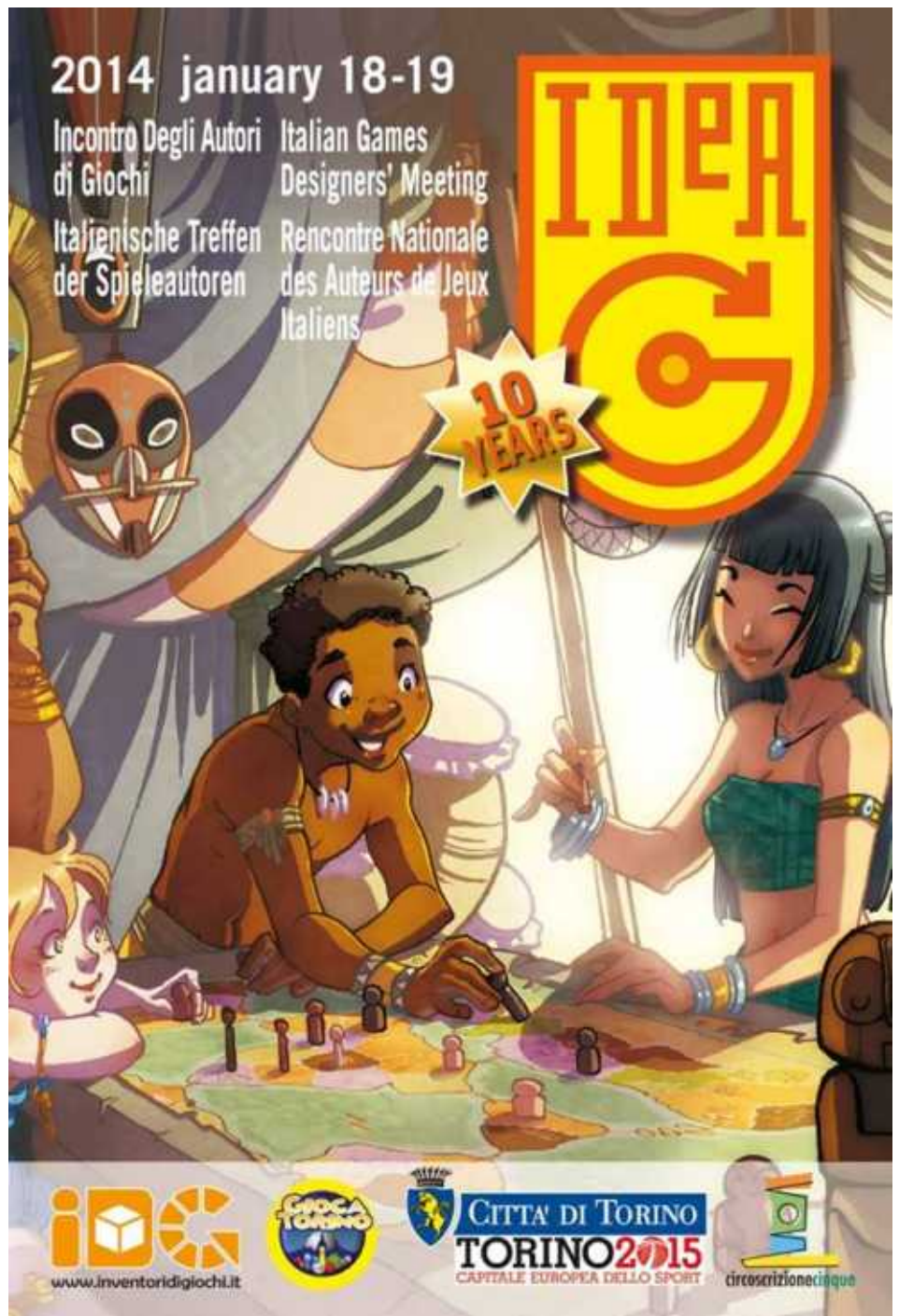
un'abilità speciale alla propria fazione. Può sembrare strano che si parta già con una Bernal a disposizione, ma secondo Phil Eklund il suo sviluppo e la sua costruzione non aggiungeva molto al gioco e rappresentava per lo più una perdita di tempo.

4) Coloni: c'è un mazzo apposito dei brevetti (15, sia umani che artificiali) e ogni fazione ne può avere uno (di più se si promuovono i Bernal), ogni colono permette di eseguire un'azione aggiuntiva (di una delle tre tipologie), ha un'abilità speciale e attribuisce un certo numero di voti nella fase politica (la loro affiliazione può cambiare durante la partita). I coloni possono essere migliorati aumentando le loro capacità.

5) Propulsori Gigawatt: c'è un mazzo apposito dei brevetti (6) e ogni fazione ne può avere uno, sono propulsori superiori a quelli standard (con potenza dell'ordine dei Gigawatt invece che dei Megawatt) ma che vanno costruiti in una fabbrica ET e alimentati con isotopi presenti nei siti (invece che con i serbatoi d'acqua standard); possono essere migliorati diventando ancora più potenti ed efficienti (con una potenza dell'ordine dei Terawatt).

6) Finale di partita: invece che utilizzare le regole standard, si può terminare il gioco al raggiungimento di un certo numero di "Futuri", ovvero condizioni che si raggiungono possedendo la versione migliorata di certi brevetti di Cargo, Coloni e Propulsori ed eseguendo un'azione speciale (che fa ottenere punti vittoria ma che può essere svolta solo in un sito laboratorio nel Sistema Solare esterno). E qui Phil Eklund si è sbizzarrito attingendo a piene mani dalla letteratura fantascientifica e non: si può creare un'intelligenza collettiva, far partire una sonda verso un'altra stella, emancipare robot senzienti, terraformare Venere o distruggere la Terra con una cometa (se i vostri coloni sono partiti come osservatori del Vaticano e sono diventati pellegrini eugenetici, può accadere anche questo. Nota: è probabile che questa frase per voi assumerà un senso solo dopo aver giocato a HFC).

Peccato che manchi un tassello (come!?), ovvero c'è un settimo modulo: per avere la



possibilità di spingerci oltre il Sistema Solare bisogna procurarsi la mappa di High Frontier Interstellar, che viene venduta a parte sul sito www.zazzle.co.uk (oppure potete stamparla), con quella e il resto dei componenti di HFC (alcune carte brevetto riportano proprio informazioni che verranno utilizzate solo in questa modalità) sarà possibile spingerci verso le stelle più vicine sia giocando una partita in solitario che estendendo una partita iniziata con HFC (sia in modalità competitiva che cooperativa). Il regolamento (abbastanza corposo) lo trovate online, incluso nella versione "Alive And Complete".

Che dire, se nella versione precedente HF ci si era avvicinato, ora è a tutti gli effetti una *sandbox*, una simulazione completa del prossimo futuro del Sistema Solare, uno strumento con cui potete sperimentare e tentare una marea di possibilità: il vostro obiettivo è colonizzare le lune di Giove? Creare un mini buco nero? Diventare il leader assoluto? Beh, potete farlo (o per lo meno, provare a farlo) ma dovrete affrontare, oltre che i vostri avversari, anche le avversità delle leggi della scienza e della fisica, in un gioco che si farebbe fatica a definire tale, se non facesse divertire chi si appassiona a questi argomenti.



Hollywood



di Nikolay Pegasov
Hobby World, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Autore esordiente (ma con una manciata di titoli presentati al solo Spiel13) per il passaggio della Hobby World dalla sola distribuzione di giochi in lingua russa alla edizione internazionale di giochi da tavolo. Hollywood rientra nella categoria dei giochi "riempitivi", e utilizza meccaniche di asta cieca e draft. Inseriti nel mondo della cinematografia americana, i giocatori cercano di assemblare cast e troupe cinematografica per realizzare i migliori "blockbuster". I materiali del gioco sono buoni: un tabellone segnapunti, molte carte (di tipo base e "stella"), segnalini di legno e tessere di cartone.

Il gioco si apre con un'asta cieca (a valori predeterminati -ogni giocatore ha un gruppo di carte con i possibili valori utilizzabili- e a rilanci obbligati in caso di parità) per determinare il giocatore con priorità; poi si sviluppa su tre turni così strutturati:

- Il giocatore con priorità distribuisce 7 carte normali ad ogni giocatore, poi pesca tante carte "stella" quanti sono i giocatori e le distribuisce (una a testa) come preferisce. Altrettante carte stella vengono messe scoperte accanto al tabellone.
- Fase di draft: le 7 carte vengono ridistribuite col classico meccanismo di "scegli e passa".
- Fase di acquisizione delle carte stella esposte (o della prima del mazzo): si effettua un'asta cieca simultanea a valori prefissati con obbligo di acquisto. Tutte le offerte vengono sempre pagate, e le aste si succedono finché tutti i giocatori hanno comprato esattamente una carta (o restano senza denaro).
- Fase di composizione dei film: i giocatori combinano le 9 carte ottenute per comporre uno o più film (massimo 3). Ogni film deve avere esattamente una sceneggiatura e un regista, uno o due attori protagonisti (meglio se di sesso diverso) e un qualsiasi numero di elementi della troupe. Si calcola quindi il punteggio di ciascun film (ovvero i soldi incassati), che dipende dall'uniformità di genere (drammatico, commedia, romantico o azione) fra gli attori, il regista e la sceneggiatura, più tutta una serie di bonus aggiuntivi, prevalentemente dovuti alle varie carte troupe. Altro parametro da tenere conto è l'attribuzione degli oscar (dipendente dal numero di statuette presenti sulle proprie carte): questi determinano il giocatore con priorità nel turno successivo e forniscono un bonus alla fine del gioco per tutte le statuette presenti sulle carte acquisite durante la partita.

Alla fine del terzo turno si determina il vincitore.

Hollywood è chiaramente mirato verso un pubblico di giocatori occasionali/familiari.

Nonostante il lunghissimo regolamento (24 pagine!) il gioco si spiega rapidamente e la durata è quella perfetta per un gioco riempitivo, così come azzeccata è la grafica e l'iconografia. Il meccanismo centrale è il rodato sistema di draft, mentre il sistema di aste con pagamento e rilancio obbligato in caso di mancato acquisto è l'unica novità del gioco, e provoca spesso risultati imprevedibili (a meno di non avere poteri paranormali per indovinare cosa sceglieranno gli avversari). Il bonus finale è una bella fetta del punteggio, e in alcuni casi è attribuito a votazione, rendendo il gioco soggetto a fenomeni di kingmaking. Tutto sommato, un buon gioco per passare 30 minuti in compagnia, a patto di non avere pretese di strategia o controllabilità.





Kohle & Kolonie



di Thomas Spitzer
Spielworxx, 2013
N. Giocatori: 3-5
Durata: 150 minuti

L'ha rifatto. Almeno questa è la sensazione dopo una sola partita, troppo poco per poter dare un giudizio completo su un gioco così complesso. Parlo di Thomas Spitzer ed insieme della *Spielworxx* e del secondo titolo della già annunciata trilogia sul carbone, *Kohle & Kolonie*, e di quanto sia un gioco ben riuscito.

Con il primo titolo, *Ruhrschiffahrt*, condivide stile grafico e ambientazione, entrambi i giochi si svolgono nell'industriosa area della Ruhr tedesca del diciannovesimo secolo. Questa volta però non si tratta di trasportare carbone ma di estrarlo con la sapiente amministrazione di miniere e delle infrastrutture ad esse correlate.

Il gioco dura cinque turni, ognuno scandito da fasi, due delle quali sono le azioni a disposizione dei giocatori. Dopo aver stabilito l'ordine di gioco i giocatori si adoperano per comprare piccole miniere, costruire insediamenti nelle vicinanze per mettere in gioco minatori, comprare

macchine a vapore per potenziare le miniere ed aumentare il reddito, impiegare ingegneri per migliorare i profitti in termini di soldi o punti ed infine mettere in gioco e spostare sul tabellone i minatori per vari scopi tra i quali costruire ferrovie utili ai fini del punteggio. Completata la fase delle azioni inizia una sequenza di gestione, comune a tutti i giocatori, che prende il via con la verifica di eventuali incidenti nelle miniere, costosi se non ci si è messi ai ripari con opportune squadre di salvataggio, per continuare con un simpatico espediente, una compagnia non giocante, la Coal Trust, acquisisce gratuitamente una miniera di quelle a disposizione secondo un preciso algoritmo. Il turno finisce con una fase di incassi di monete e punti seguita dalla delicata fase delle fusioni in cui i proprietari di piccole miniere di una regione si contendono all'asta la proprietà della miniera più grande che risulterà dall'accorpamento di tutte quelle piccole, la Coal Trust partecipa anch'essa a quest'asta.

Cinque tecnologie, disponibili fin dall'inizio della partita, offrono alcuni vantaggi durante le azioni e possono, dietro pagamento, essere migliorate in qualunque momento del gioco. A fine partita, ai punti realizzati si sommano altri punti che derivano principalmente dal numero di macchine a vapore costruite e dalle tratte di ferrovia occupate da propri minatori.

Il gioco è complesso, ricco di opportunità e di decisioni delicate. Se *Ruhrschiffahrt* offriva uno sviluppo lineare e quasi obbligato della partita, *Kohle & Kolonie* sorprende per la varietà dei percorsi che conducono alla vittoria, alcuni dei quali completamente diversi ed indipendenti come miniere e ferrovie. L'interazione, seppur indiretta, è molto alta ed ha il suo culmine nella fine meccanica per il calcolo delle basi d'asta durante la fusione

delle miniere, che rende il gioco decisamente coinvolgente.

La partita è lunga ma il gioco mette la giusta pressione ai giocatori che hanno solo dieci azioni a disposizione (bonus esclusi), uno scomodo avversario aggiuntivo, la Coal Trust, e un numero limitato di minatori da utilizzare in modo forzatamente oculato.

Grafica dal sapore vintage ma chiarezza delle informazioni necessarie per giocare, tutte ben rappresentate con una inequivocabile iconografia. Il regolamento poteva essere scritto meglio ma anche qui, come nel predecessore, una volta superato lo scoglio iniziale, l'esperienza di gioco è notevole, anche se una partita non basta per padroneggiare al meglio ogni risvolto delle numerose regole. La qualità dei materiali è buona ma la quantità da mettere sul tavolo per una partita potrebbe scoraggiare qualcuno, visto lo spessore del gioco però vale la pena chiudere un occhio.





Koryō



di Gun-Hee Kim
Asmodee, Moonster Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Blandamente ambientato in un indefinito mondo steampunk, Koryō è un gioco di carte che si colloca brillantemente in quel filone, caratterizzato dalla breve durata, in cui i giocatori usufruiscono di poteri variabili, che possono cambiare da turno a turno.

Nella piccola scatola si trovano due mazzi di carte (il vero e proprio mazzo da gioco e un mazzo contaturni) e una fustella con nove tessere (gettoni punti vittoria e l'indicatore del primo giocatore). La distribuzione di carte ricorda quella de "Il Grande Dalmuti": carte numerate da 1 a 9, ognuna presente in una

quantità di copie pari al suo valore; ogni "famiglia" fornisce un'abilità speciale al giocatore che ne controlla la maggioranza. Completano il mazzo 10 carte evento, di due tipi diversi.

Una partita a Koryō dura esattamente otto turni, dalla struttura assai semplice. Ogni giocatore pesca un numero di carte che dipende dal turno di gioco (10 nel primo, 9 nel secondo, fino ad arrivare a 3 nell'ottavo) e pone, coperte davanti a sé, quante carte vuole, purché tutte uguali; scarta le rimanenti. A partire dal primo giocatore, in senso orario, ognuno scopre le proprie carte e attiva nell'ordine da lui preferito le abilità delle "famiglie" di cui controlla la maggioranza con le sue carte visibili. Completati i turni dei giocatori, ognuno deve spostare dal tavolo al mazzo degli scarti le carte che eccedono un limite prefissato, che cresce col numero di turni (3 nel primo, 10 nell'ultimo). Le carte evento, che permettono, quando giocate, di far scartare carte scoperte agli avversari o scambiare due carte, non contribuiscono alle maggioranze e non possono essere scartate in questo modo. Si rimescola il mazzo degli scarti e si inizia un nuovo turno.

Ovviamente, le abilità speciali delle famiglie sono il cuore del gioco e permettono di piegare le regole a proprio vantaggio (facendo pescare una carta in più, giocare due carte diverse, alzando il limite di

mantenimento, rompendo a proprio vantaggio i pareggi, facendo acquisire o rubare agli altri punti vittoria, facendo scartare una propria carta evento).

Alla fine dell'ottavo turno, i punti vittoria posseduti sono pari al valore nominale delle "famiglie" di cui si ha la maggioranza, meno un punto per ogni carta evento scoperta davanti a sé, più gli eventuali gettoni PV accumulati.

Benché possa ricordare Love Letter, Koryō si struttura in modo molto differente, soprattutto per l'evoluzione narrativa della partita: ogni giocatore inizia con molte carte fra cui scegliere, e deve costruirsi la sua squadra di influenza per cercare di guadagnare abilità, punti vittoria, tenendo anche presente che presto le sue scelte si assottiglieranno. Il continuo rinnovarsi delle mani di carte comporta un'assenza di strategia a lungo termine, e il ricorso a puri espedienti tattici: senza il supporto di alcune abilità le ultime mani sono in balia del caso. Si tratta quindi di un gioco fortemente caotico (anche e non solo per effetto degli attacchi diretti portati dalle carte evento) e dipendente dal caso. Tuttavia, data la durata breve, risulta estremamente piacevole, facendo bella figura anche quando viene confrontato con il suo concorrente diretto, Love Letter: il numero di scelte per partita è più o meno lo stesso, la durata un poco più contenuta, l'impianto narrativo certamente superiore.

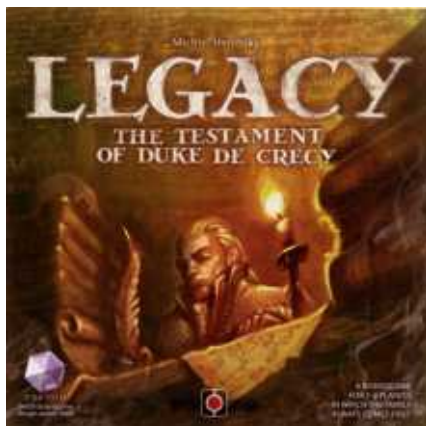




di Fabio "fablo" Cambiaghi

Legacy:

The Testament of Duke de Crecy



di Michiel Justin Elliott Hendriks
IELLO, Portal Games, 2013
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60 minuti

Ignacy Trzewiczek, di Portal Publishing, ci ha visto lungo. "Legacy: The Testament of Duke de Crecy" merita senz'ombra di dubbio un posto tra i dieci migliori giochi usciti in occasione della Spiel 2013.

La cosa che impressiona di più in Legacy è l'aderenza del tema con le meccaniche di gioco, tale da rendere la partita fluida e piacevole, lasciando ai giocatori ampi spazi

per progettare la propria partita senza troppe distrazioni. L'ambientazione, decisamente originale, riguarda l'espansione di una nobile famiglia, a partire da un capostipite, nell'arco di tre generazioni. Espansione ben rappresentata dagli alberi genealogici che vengono via via creati da ciascuno dei giocatori durante la partita.

I turni si susseguono tutti uguali e se ne giocano esattamente nove. La prima fase è di due turni, in questa fase il capostipite si sposa e genera i primi figli che, divenuti adulti, si sposeranno nella fase successiva ovvero quella della seconda generazione che dura tre turni. La terza generazione è di quattro turni. A fine partita la vittoria è assegnata al giocatore con più punti onore che possono essere guadagnati per effetto di alcuni matrimoni, alla fine di ogni turno in funzione del proprio prestigio e del numero di figli e, a fine partita, per aver soddisfatto carte obiettivo con requisiti correlati alla propria genealogia.

La scelta delle azioni è guidata da una classica meccanica di piazzamento lavoratori (ogni giocatore ne ha due ai quali si aggiungono eventuali azioni bonus), ma il vero cuore del gioco è la gestione dei propri

amici ovvero una mano di carte che ogni giocatore riceve da un mazzo di 75 carte uniche e che dovrà utilizzare per creare i matrimoni con figli e figlie del proprio casato.

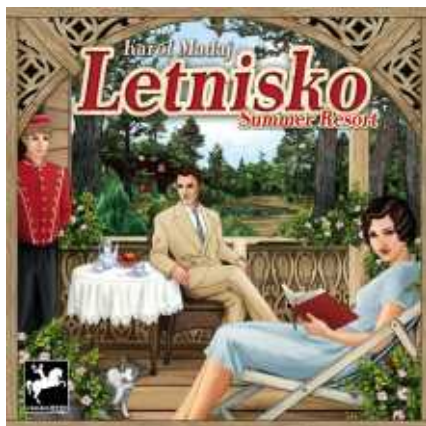
Le azioni sono di due tipi, quelle sulla plancia di ciascun giocatore e quelle sulla plancia comune. Queste ultime sono ad uso esclusivo inserendo una modesta componente di interazione tra i giocatori. Tra le possibilità offerte ai giocatori c'è, naturalmente, il matrimonio che garantisce alla coppia il primo figlio. Lo si sceglie casualmente da un apposito mazzo con pargoli di ambo i sessi e lo si piazza sull'albero genealogico. C'è poi la possibilità di aumentare la prole, affidandosi al caso o pagando onore per pilotare il sesso del nascituro così che sia più consona alla strategia perseguita. Si può socializzare spendendo soldi per ottenere nuovi amici da sposare e si possono chiedere soldi in prestito agli amici perdendo onore e, in caso di troppa taccagneria, anche gli amici stessi. Matrimoni importanti portano anche prestigio che si può guadagnare anche acquisendo titoli nobiliari, o costruendo residenze per le coppie.

Il gioco non presenta particolari innovazioni ma è ben fatto, piacevole anche se con una componente legata alla fortuna non trascurabile. Le decisioni da prendere sono sempre interessanti, la rigiocabilità alta ed il divertimento assicurato soprattutto grazie all'ambientazione bizzarra ma intrigante che strizza un occhio ai giocatori meno avvezzi che possono divertirsi per il solo fatto di combinare matrimoni originali ma soddisfa anche i giocatori dai palati più esigenti che potranno sperimentare una grande quantità di effetti combinati delle carte nonostante il gioco resti in una fascia di difficoltà media e dalla durata contenuta.





Letnisko



di Karol Matalaj
Gry Leonardo, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Letnisko – Summer resort è un simpatico e relativamente veloce gioco di carte che vede i giocatori impegnati a creare un resort turistico. Per quanto il gioco si possa adattare a qualsiasi resort da costruire l'autore, già noto per Kolejka, continua la sua personale rivisitazione della recente storia della Polonia e lo ambienta negli anni '30 nell'omonima regione Letnisko, famoso luogo di villeggiatura dell'epoca, dove i vacanzieri arrivavano tramite ferrovia dalla vicina Varsavia.

Per costruire gli alloggi i giocatori dovranno prima procurarsi un appezzamento di terra, poi costruire le residenze base e poi migliorarle fino a farle diventare, eventualmente, residenze di lusso. Tutto si gestisce sovrapponendo carte sulle costruzioni e tutto è guidato da un comodo codice colori: ai tre livelli di residenza in verde, rosso e blu corrispondono le carte nello stesso colore di tre possibili vacanzieri, dagli

studenti che cercano gli alloggi più economici alle personalità dell'alta società che cercheranno posto nelle residenze di lusso.

Il gioco si sviluppa in 12 turni (10 se si gioca in 5) divisi in tre fasi: arrivo nuovi turisti, Azioni, Sviluppo e Accoglienza. I nuovi arrivi dipendono dal tempo (apposita carta estratta) e dalle residenze già costruite. In base a questi fattori si prendono carte-turisti corrispondenti ai differenti colori e si dispongono, casualmente, nelle locomotive del treno che potranno contenere un diverso e disomogeneo quantitativo di turisti.

Si procede con la scelta delle azioni; ogni giocatore ha due gettoni che può impiegare per:

- assicurarsi tutti i turisti di una locomotiva;
- investire in un miglioramento, che può essere un appezzamento di terra, una residenza (nei tre livelli progressivi di lusso), oppure un'automobile. Ogni miglioramento ha un costo base che varia da 100\$ a 300\$, ma un giocatore può anche decidere di investire entrambi i gettoni nella stessa azione e non pagare nulla; inoltre le azioni investimento possono essere scelte più volte pagando dei costi incrementali.
- Se non ha di meglio da fare può trasportare i bagagli e guadagnare 100\$ dalla banca.

Nell'ultima fase i giocatori costruiscono i miglioramenti acquistati e poi sistemano i nuovi turisti. Ci sono regole molto semplici da rispettare: ogni residenza può accogliere due carte-turista e un vacanziero deve andare nella residenza del proprio colore o di un solo livello superiore. I vacanzieri precedentemente assegnati sloggiano se serve fare posto ai nuovi arrivati e il giocatore incassa soldi semplicemente girando la carta turista che dal lato dorso si usa come

moneta. Se si acquista un'automobile nei turni successivi si possono prendere i turisti di due vagoni adiacenti con una sola azione.

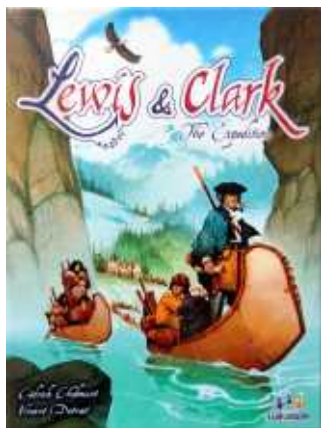
Alla fine dei turni previsti si convertono in punti i soldi e le costruzioni e si decreta il vincitore.

Letnisko è un gioco ben congegnato e con una buona aderenza all'ambientazione, si gestisce tutto con le carte in una modalità che, una volta appresa, si rivela semplice ed efficace. C'è qualche imprecisione nel regolamento, probabilmente dovuta alla traduzione dall'originale polacco. Nota di merito per il costo contenuto e per le dimensioni adeguate della confezione. Vale qualche partita di prova.





Lewis & Clark



di Cédric Chaboussit
Ludonaute, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 120 minuti

In Lewis & Clarke siamo al comando di una spedizione che deve attraversare il selvaggio west e arrivare alle coste del pacifico usando preferibilmente vie d'acqua: le più usate per i trasporti del periodo.

Tutto ciò è rappresentato da 2 segnalini (per giocatore) che avanzano su un percorso composto da caselle di fiume interrotte da qualche casella di montagna. Il primo è uno scout, che sarà fatto avanzare tramite l'utilizzo di poche preziose carte mentre il secondo indica l'accampamento, che raggiungerà il primo ogni

qualvolta decideremo di riprendere in mano tutto il nostro set di carte... ma non prima di aver fatto indietreggiare lo scout di uno spazio per ogni possibile rallentamento della spedizione: troppe merci, troppi indiani o carte non giocate.

Il gioco ha due diverse meccaniche di base: "gioca la carta e fai l'azione rappresentata" e "gioca un indiano sul tabellone e fai l'azione indicata dallo spazio scelto". Delle 6 carte con cui noi inizieremo il gioco 4 servono per raccogliere risorse (legna, cibo, pelli, equipaggiamento). La modalità di raccolta è tale da poterci fornire, a seconda delle carte già giocate da noi o dai nostri vicini, da un solo segnalino a molti di più di quante ne vogliate archiviare. Il gioco ci obbliga a riflettere su quante risorse raccogliere perché se non saremo in grado di spenderle quasi tutte prima di aver levato l'accampamento dovremo arretrare di qualche spazio il nostro scout, che può essere fatto avanzare solo tramite l'utilizzo di una sola carta del nostro mazzo. Come spendere le risorse di base?

Il cibo è utile per far avanzare lo scout mentre con le altre al villaggio si possono prendere:

- canoe (per avanzare con lo scout come pagando 2 cibo) pagando legna
- imbarcazioni pagando legna
- cavalli (per avanzare in montagna con lo scout) pagando 3 risorse diverse
- carte da aggiungere al tuo mazzo pagando pelli ed equipaggiamenti

Per fare buona parte di queste cose è necessario giocare indiani sul tabellone. Come si prendono gli indiani? Giocando la sesta carta del mazzetto, l'interprete, che fa prendere TUTTI gli indiani attualmente sul tabellone! Anche qui potremmo sentire la mancanza di indiani da giocare o finire ad averne così tanti da non sapere come utilizzarli ma dover trovare il modo di farlo per non rallentare la spedizione. In questa gestione degli eccessi possono aiutarci le imbarcazioni che creano nuovi "depositi" dove collocare le merci e gli indiani inutilizzati più efficienti di quelli di partenza.

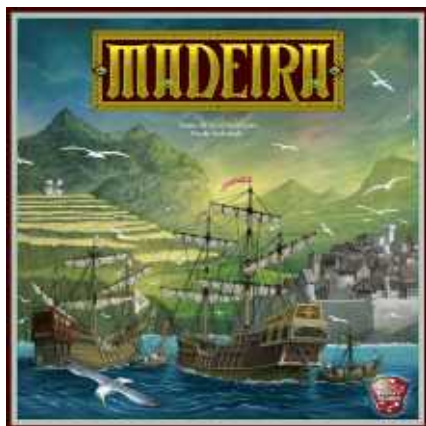
A tutto ciò si aggiunge la varietà distribuita dalle non poche carte del mazzo personaggi, reclutabili attraverso la spesa di pelli e equipaggiamenti che forniscono azioni o vantaggi diversi e che possono innestare strategie alternative rendendo le partite differenti fra loro, anche in considerazione del fatto che una delle azioni del villaggio permette di replicare l'azione di una qualsiasi carta sul piano di gioco.

Se il bilanciamento di tutti questi fattori regge e la varietà non si scoprirà quindi viziata da azioni in realtà inutili perché poco performanti, le mie grandi aspettative per questo gioco saranno confermate. Sicuramente non è un gioco facilmente inquadrabile matematicamente ed è decisamente ben ambientato. Ciò basta per avere tutto il mio apprezzamento.





Madeira



di Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade

What's Your Game?, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 150 minuti

Madeira è la quarta scatola "grande" che la *What's Your Game?* propone sulla ribalta ludica, confermando la predilezione della casa editrice per i giochi da giocatori assidui e appassionati.

I materiali, riccamente illustrati da Mariano Iannelli, sono di qualità leggermente inferiore

rispetto a ciò a cui la casa editrice ci aveva abituato: la nostra copia, complice una non perfetta incollatura delle fustelle e la discutibile scelta di avere tessere a spigoli vivi e non separate fra loro, ci ha obbligati a fare abbondante uso di taglierino e colla.

Impossibile riassumere qui le 16 pagine di regolamento, comunque ben strutturato. Buona parte del gioco ruota attorno ad una gestione oculata dei 6 tipi diversi di risorse, e alla corretta pianificazione delle proprie azioni in vista delle 6 valutazioni (una al primo turno, 2 al terzo e 3 al quinto) che forniscono la fetta più importante dei punti vittoria. Il gioco ricorda l'impostazione di *Bora Bora* di Feld: non tanto per la presenza di dadi (utilizzati per limitare parzialmente le scelte dei giocatori - il meccanismo in *Madeira* è totalmente diverso ma altrettanto efficace), quanto per l'ampio ventaglio di possibili azioni, a cui corrispondono altrettanti obiettivi: la scelta di questi ultimi comporta una conseguente focalizzazione su alcuni dei minigiochi che compongono l'arzigogolato ingranaggio che fa avanzare il gioco. Una delle caratteristiche di *Madeira* è quella di proporre "pacchetti di scelte" piuttosto che offerte sui singoli elementi, trasformando

così ogni decisione in un problema di max-min invece che in una semplice massimizzazione. Ecco così che vi viene chiesto di scegliere contemporaneamente l'ordine di turno, i dadi da utilizzare, uno degli obiettivi da valutare durante la partita; analogamente, vi viene offerta la possibilità di utilizzare le abilità di alcuni personaggi in una frazione del turno, ma questo vi impegna a investire denaro in una fase successiva (ottenendo dei benefici) oppure a subire delle penalità. Come ogni gioco gestionale che si rispetti, vi è anche offerta la possibilità di accedere ad una sorta di credito; la particolarità è che le penalità associate non dipendono (salvo casi eclatanti) dal valore assoluto del credito ottenuto, quanto dalla relativa posizione con gli altri giocatori. Intensa e interessante anche l'interazione fra i giocatori, competitiva sulla limitatezza degli spazi, ma cooperativa sulla determinazione dei loro costi (maggiore l'affluenza, minore il costo che ogni partecipante dovrà sostenere).

Il setup, estremamente variabile da partita a partita, nonché la stessa imprevedibilità degli accoppiamenti fra le azioni garantiscono una notevole rigiocabilità. Svariate le strategie perseguibili, influenzate dalla disponibilità e dai costi delle tessere bonus che permettono di piegare a proprio vantaggio le regole del gioco. *Madeira* si conferma quindi perfettamente in linea con i titoli precedentemente editi dalla *What's Your Game?* (*Vinhos*, *Asgard*, *Vasco Da Gama*): gli appassionati di giochi sfaccettati e complicati (richiedenti grandi capacità di analisi) che amano l'intreccio (su più livelli) di meccanismi diversi resteranno sicuramente appagati dall'esperienza di gioco, impegnativa sia dal punto di vista logico-matematico che della durata (le prime partite a 4 giocatori superano tranquillamente le tre ore di gioco).





Mars Needs Mechanics



di Ben Rosset
Nevermore Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Mars Needs Mechanics (MNM) è un gioco di manipolazione azionaria con ambientazione steampunk (uno dei temi alla moda quest'anno allo Spiel) in cui i giocatori cercano di lucrare sulla compravendita di dispositivi meccanici destinati alla costruzione di un razzo a vapore per raggiungere Marte.

Il setup è rapidissimo: si scoprono 4 carte macchinario, si dispongono sul tabellone gli indicatori di prezzo e delle sue variazioni, ogni giocatore riceve un capitale iniziale di ingranaggi, 2 carte jolly, 3 carte merce, mentre 8 carte vengono scoperte a costituire il mercato.

Un turno di gioco è così strutturato: ogni giocatore deve fare una azione a scelta fra passare o comprare una carta merce. In tal caso paga il suo costo e pone il relativo segnalino variazione prezzi davanti a tutti gli altri. Opzionalmente il giocatore può anche costruire un macchinario (ponendo davanti a sé i materiali

necessari) oppure demolire quello che ha costruito (recuperando le carte): i macchinari danno abilità speciali, e ogni giocatore ne può avere attivo uno solo alla volta.

Quando viene comprata l'ultima carta dal mercato, oppure se tutti i giocatori passano consecutivamente, il round finisce e vengono aggiornati i prezzi: i 3 tipi di materiale che son stati acquistati per ultimi aumentano il loro valore di 1, il quart'ultimo resta invariato, i 3 rimanenti si deprezzano di 1. In ordine di turno ogni giocatore può vendere set di almeno 3 merci uguali, all'attuale valore di mercato, utilizzando eventualmente i jolly (che però non hanno valore). Se ci sono ancora carte merce nel mazzo, il mercato viene riempito fino ad avere 8 carte (o ad esaurimento del mazzo); altrimenti la partita termina e si proclama vincitore il più ricco.

MNM è un gioco minimalista, rapido e scorrevole, dove le variazioni dei valori dei beni sono a somma nulla. Si tratta quindi di manovrare per guadagnare sui differenziali che occasionalmente si formano, e non su una bolla

economica (come succede in Hab & Gut, Mercurius o Black Friday). Si tratta in effetti di un gioco di temporizzazione: non è tanto determinante cosa viene comprato (se non fosse che servono dei tris per poter rivendere i beni!) ma quando lo si compra. Proprio questo è l'aspetto innovativo del gioco, una meccanica arguta che lo renderebbe interessante (almeno agli appassionati del genere) se non fosse che non si riescono a fare previsioni su cosa sarà messo in vendita (e quindi in lotta per il rialzo) nel turno successivo. Anche contando le carte, resta l'incertezza dovuta alla distribuzione iniziale: incertezza che si amplifica col numero di giocatori. Al crescere di tale numero diventa anche meno probabile comporre i set (ogni merce compare nel gioco in 8 copie), e quindi chiudere un round con la certezza di un guadagno. Tutto sommato si tratta di un gioco con premesse molto interessanti che alla luce dei fatti vede come condotta ottimale la mera ottimizzazione locale sul turno o il puro azzardo; in quanto tale consigliabile agli amanti dei giochi brevi, leggeri e influenzati dal caso e dal caos indotto dai giocatori. Molto belli e curati i materiali, che comunque non giustificano completamente il costo del gioco.





Mauna Kea



di Touko Tahkokallio
HUCH! & friends, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Quale esploratore/archeologo/avventuriero che si trovi su un'isola vulcanica durante una violenta eruzione, rinunciarebbe a recuperare tesori invece di mettersi in salvo? Nessuno, Touko Tahkokallio (*Eclipse*, *Principato*, *Walnut Grove*) lo sa bene, e ci propone questo gioco di piazzamento tessere e movimento su griglia.

La partita inizia con gli avventurieri al centro di un'isola parzialmente esplorata, ai piedi di un vulcano in eruzione. Il gioco ruota attorno alle tessere paesaggio, che possono essere utilizzate sia per esplorare l'isola (mettendole su una casella vuota del tabellone), oppure spendendo i punti movimento su esse indicati per spostare (ortogonalmente) i propri esploratori (rimettendo poi tali tessere nel sacchetto). Sulle tessere ci sono tre tipi di terreno: foresta (che richiede un punto movimento per entrarvi), laguna (ne servono 2) o montagna (non attraversabile, come la lava o le caselle occupate da altri giocatori). Caratteristica degna di nota: le tessere con maggior numero di foreste sono quelle che

forniscono più punti movimento. Durante gli spostamenti si possono raccogliere e trasportare fino a tre cubetti artefatto, di 3 valori diversi, casualmente disposti sul tabellone. Scopo della fuga: raggiungere una delle otto barche ormeggiate sulla spiaggia, idealmente trasportando sufficienti tesori da riempirla completamente.

Il turno del giocatore si conclude ripescando tessere fino ad avere almeno 5 punti movimento. Mescolate alle tessere territorio/movimento ci sono tessere lava. Quando pescate, queste vengono posizionate sul tabellone, rimuovendo eventuali tesori/esploratori presenti nelle caselle. Il posizionamento avviene con un algoritmo predeterminato, senza alcuna possibile scelta da parte dei giocatori. Il gioco finisce quando un giocatore rimuove il suo ultimo esploratore dal tabellone. Dopo un turno finale si calcola il punteggio, in base agli avventurieri salvati, i tesori recuperati, meno gli spazi rimasti vuoti sulle barche utilizzate per la fuga. Una versione avanzata prevede l'uso di carte con abilità speciali e bonus, ma con una più rapida diffusione della lava, in quanto le tessere usate per il movimento non vengono rimesse nel sacchetto.

Mauna Kea si presenta bene, con materiali curati e ben illustrati e un tema vincente (ricordate *The Island/Survive?*). Il gioco è chiaramente progettato per un pubblico familiare, utilizzando meccaniche semplici e teoricamente con basso grado di cattiveria (dato che è impossibile controllare l'avanzata della lava, come succede ad esempio in *The Downfall of Pompeii* di Klaus-Jurgen Wrede). In realtà, la possibilità di utilizzare le tessere con territori difficilmente attraversabili (che forniscono comunque pochi punti movimento) in maniera molto aggressiva per "bloccare" gli esploratori degli avversari (in attesa che poi la lava faccia il suo corso distruttivo) può rendere il gioco estenuante e gratuitamente cattivo, causando la fine di alcune partite con l'assegnazione di pochissimi (o nessuno) punti vittoria. Il grado di aleatorietà è elevato (specie se si gioca in 4, situazione in cui si ha l'opportunità di muovere ogni 4 pescate e possibili estensioni del magma). Graficamente scenografico nella sua semplicità, consigliabile soltanto agli amanti di giochi rapidi, caotici, in cui il mettersi i bastoni fra le ruote è un elemento integrante (sempre che non vi mettiate d'accordo di non ostacolarvi!).





Mini Crokinole



Cogitate Games, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Il Crokinole è da sempre uno dei grandi misteri del mondo del gioco da tavolo, un po' come il torneo di Gino Pilotino del Gathering of Friends.

Al 37° posto nella classifica di BGG è l'unico gioco di destrezza/abilità nella top 100 di BGG (Pitchcar naviga intorno alla posizione 200 e Gino Pilotino e Catacombs verso il 300).

Sicuramente hanno contribuito al suo grande successo tra i giocatori appassionati la qualità dei materiali e il suo valore strategico.

Crokinole viene giocato in una plancia di forma circolare, divisa in anelli concentrici, fatta di un materiale particolarmente liscio e resistente su cui vengono fatte scorrere delle pedine in legno (tipo quelle di Pitchcar). L'anello centrale è "protetto" da una serie di pioli e al centro della plancia c'è un buco poco più largo della dimensione di una pedina.

I giocatori devono cercare, alternandosi nel tiro, di lanciare le loro pedine il più possibile vicino al centro della plancia di gioco. A fine manche i giocatori totalizzano 15 punti per ogni pedina nel primo anello, 10 per quelle nel secondo e 5 per quelle nel terzo. Se una pedina è caduta nel buco centrale totalizza 20 punti.

Non è possibile andare direttamente a tiro, ovvero cercare di piazzare una propria pedina sulla plancia, se ci sono pedine avversarie nell'anello più centrale: in questo caso è obbligatorio, pena l'eliminazione, far colpire alla propria pedina almeno una avversaria.

Gioco dunque di abilità e precisione, ma anche di strategia nel posizionare le proprie pedine in maniera tale da precludere agli avversari la possibilità di andare a tiro. Si può giocare uno contro uno, due contro due (a coppie) o tutti contro tutti. La qualità della plancia di gioco è fondamentale e si narra

che i leggendari campi canadesi siano fatti utilizzando corna di unicorno.

Il limite principale alla diffusione di questo divertentissimo gioco è il rapporto qualità prezzo: le plance veramente valide sono quelle canadesi che hanno spesso dei costi proibitivi. Versioni più economiche sono frequentemente di qualità mediocre. Altro problema le dimensioni del campo originale che spesso esulano le possibilità di un normale tavolo da cucina.

Quest'anno ad Essen la Lockworks, ditta polacca specializzata nell'importazione di giochi, presentava una versione "family" di Crokinole, di dimensione un po' più contenuta, ad un prezzo davvero abbordabile e con una qualità elevatissima. Che sia la volta buona per questo divertente gioco, della seconda metà dell'800, di uscire dal circuito d'élite?





di Mauro "MDM" Di Marco

Mount Everest



di Adam Kałuża
REBEL.pl, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Dopo una pausa "speleologica" (*The Cave*, 2012), Adam Kałuża torna a proporre la scalata di una montagna. Stavolta la vetta da affrontare è l'Everest: non come scalatori, bensì come esperte guide alpine che accompagnano sulla vetta ricchi turisti non particolarmente preparati athleticamente. I materiali nella scatola sono abbondanti e di buona qualità; qualche dubbio sulla loro ergonomia, specie per quanto riguarda l'affollamento sul tabellone in 4 o 5 giocatori.

La struttura del gioco ricalca quella di K2 (di cui potete leggere una breve recensione su *ILSA #10*): il gioco si sviluppa su 18 turni. Ogni turno prevede: la scelta simultanea di tre carte dalla propria mano, l'attribuzione del gettone rischio a chi ha scelto di fare il maggior numero di azioni movimento, l'esecuzione delle azioni (salire, scendere, accamparsi, acclimatarsi). Il turno si conclude con l'aggiustamento dell'acclimatazione dei turisti

in base alla zona di montagna in cui si trovano e alle condizioni atmosferiche (note a priori, con orizzonte variabile fra i 3 e i 5 turni).

Cosa cambia rispetto a K2? Le differenze sostanziali sono 4, direi in media interessanti. Innanzitutto si modifica il metodo di fare punti vittoria, e quindi l'obiettivo finale di gioco. In *Mount Everest* i giocatori ottengono punti vittoria sia per aver portato sulla vetta i turisti, sia quando li riaccompagnano al campo base (sani e soddisfatti per aver compiuto l'impresa). I punti guadagnati dipendono dal livello di preparazione dei turisti (ovvero dal loro massimo indice di acclimatazione, che può essere 3 o 4). La morte di un turista comporta per contrappasso la perdita di un quantitativo di punti vittoria leggermente superiore al suo valore. Lo scopo

del gioco diventa quindi la realizzazione di più percorsi ciclici base-vetta-base. Il fatto di dover assistere più persone contemporaneamente comporta un inasprimento di ogni effetto che riduce l'acclimatazione: una guida che accompagna 3 turisti e che subisce la perdita di un punto acclimatazione ne perde di fatto 3 (uno per ogni membro della comitiva): sarà quindi necessario l'utilizzo di una carta da 3 punti acclimatazione per reintegrare la situazione.

Da un punto di vista delle meccaniche la novità principale sta nel fatto che le carte acclimatazione non fanno inizialmente parte del mazzo, ma possono essere introdotte per sostituzione (tramite l'utilizzo dell'ossigeno - altro oggetto che le guide possono trasportare); questo conferisce un lieve aspetto di deckbuilding al gioco. Infine, c'è una parte del tabellone variabile (il ghiacciaio), che non è nota all'inizio del gioco e che introduce un aspetto di esplorazione con relativa componente aleatoria.

La maggior parte delle modifiche introdotte in *Mount Everest* rende il gioco più profondo, ponendo il giocatore davanti ad un numero maggiore di scelte interessanti (quanti clienti accompagnare contemporaneamente, come e dove allestire i campi per ottimizzare i percorsi ciclici, quante carte acclimatazione includere nel mazzo e in quale momento). Il prezzo da pagare è una maggiore complessità di gestione dei propri pezzi e in genere un regolamento un poco meno lineare del predecessore.

Bonus aggiuntivo: il tabellone contiene anche le informazioni necessarie per poter essere giocato come espansione del predecessore; gli amanti di K2 non potranno non provarlo almeno una volta.





Nations



di Rustan & Nina Håkansson, Einar & Robert Rosén
Asmodee, Asterion Press,
Lautapelit.fi, Ystari Games, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 80-150 minuti

Senza temer di offendere gli autori (lo hanno dichiarato loro stessi) si tratta di un tentativo di rendere più lineare e fluido Through the Ages mantenendone lo spirito e le meccaniche e cercando di ridurre i tempi morti e la necessità di perseguire la potenza militare; il risultato mostra come, partendo da principi e meccaniche sostanzialmente simili (gestione risorse e lavoratori e acquisto carte, assenza di una componente geografica ecc.) si possa giungere a risultati tanto differenti da rendere quasi impossibile un paragone se non sulla base del tema.

Il gioco è suddiviso in quattro epoche, ciascuna di due turni durante i quali i giocatori si alternano nell'acquisto di carte (rappresentanti monumenti, edifici, unità militari, guerre e personaggi famosi) e nella distribuzione delle popolazioni per utilizzare le carte producendo risorse, cultura e fama; a differenza di TTA ogni

giocatore esegue una sola azione alla volta e ciò riduce notevolmente i tempi morti.

All'inizio del turno ogni giocatore deve decidere se aumentare la popolazione (acquistando un nuovo lavoratore) o ottenere risorse in base al livello di difficoltà che ha scelto (tenete in mente questo elemento perché merita una nota a parte); fatto ciò viene rivelata una coppia di eventi che si svolgeranno a fine turno e che potranno coinvolgere tutte o alcune civiltà (in base alla forza militare, alla stabilità politica o alla produzione di determinate risorse). Alla fine del turno, dopo la fase delle azioni, si producono risorse in base agli edifici occupati dai propri lavoratori, si risolvono gli eventi rivelati a inizio partita ed eventuali guerre scoppiate (non più di una per turno) durante le azioni e si paga una sorta di tassa in grano che varia ad ogni turno (ed è specificata dagli eventi in vigore per quel turno).

A fine partita, dopo aver completato l'ottavo turno, vengono attribuiti punti vittoria per gli edifici e le forze militari occupate dalla popolazione, per eventuali colonie acquisite e monumenti costruiti durante la partita e per tutte le risorse possedute dalla civiltà; altri punti vengono attribuiti alla fine di ogni epoca in base alla posizione relativa delle civiltà rispetto alla cultura.

A parte la distribuzione delle azioni, la principale meccanica che più cambia rispetto a TTA è la gestione delle guerre che qui hanno una forza militare pari a quella di chi l'ha scatenata nel momento in cui è stata scatenata e colpiscono tutte le civiltà che a fine turno non ne abbiano almeno pareggiato la forza.

Il risultato è un gioco giocabile entro le tre ore anche in cinque ed estremamente dinamico, con

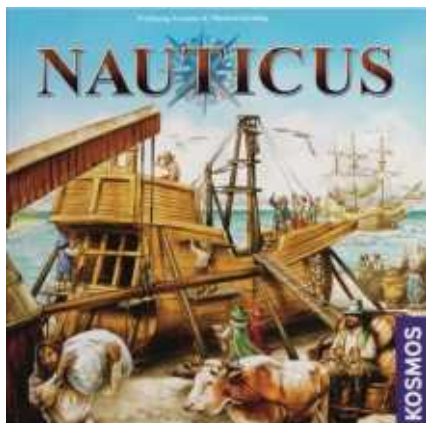
produzioni, forza militare e stabilità che fluttuano notevolmente da un turno all'altro, per far fronte alle necessità immediate e alla disponibilità di carte limitata (si vedranno solo tra un terzo e metà delle carte disponibili per ogni epoca); proprio l'incertezza sulle carte disponibili rende il gioco estremamente tattico e fa sì che sia praticamente impossibile pianificare una strategia a lungo termine (alcuni tipi di carte potrebbero non apparire mai in tutta la partita).

Una menzione speciale per il sistema di bilanciamento che permette di giocare partite tra giocatori di esperienza profondamente differente applicando un malus alle risorse disponibili ad inizio turno per i giocatori più esperti. Materiali in linea con il predecessore, buoni ma non eccezionali, specialmente per il materiale in cartone un po' troppo sottile.





Nauticus



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
KOSMOS, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

Kosmos ha puntato sul sicuro scegliendo la coppia Kramer e Kiesling. Da una coppia così, che insieme totalizza quasi 130 primavere, non ci si può certo aspettare una scarica di adrenalina in termini di innovazione ma il loro bagaglio di esperienza ha un certo peso e Nauticus ne è la prova tangibile.

I giocatori sono imprenditori, costruiscono navi e le usano per trasportare merci. A fine gioco si ottengono punti per la dimensione di

ogni nave completata e per ogni set di merci identiche consegnate.

Le navi sono costituite da tessere. Quelle della chiglia sono di quattro tipi, la nave singola completamente rappresentata su una tessera, le tessere prua, poppa e parte centrale della nave. Di quattro tipi sono anche gli alberi di cui ogni tessera chiglia deve essere corredata e quattro sono i tipi di vele. Ogni nave deve avere alberi e vele dello stesso tipo e la sequenza logica di costruzione deve essere rispettata.

La ruota delle azioni è il cuore del gioco ed è divisa in due principali componenti, la parte fissa, stampata sul tabellone che funge anche da segna punti, divisa in otto settori, e la parte mobile ovvero otto azioni in forma di tessere che all'inizio di ogni turno vengono mescolate e disposte scoperte una per ciascun settore. Ogni settore riporta una diversa combinazione di costi per le azioni, un bonus e una quantità variabile di lavoratori offerti. Replicando quanto già visto in altri giochi, in Nauticus l'azione scelta viene eseguita da tutti ma chi la sceglie gode del beneficio aggiuntivo. Ogni azione inoltre può essere effettuata tante volte quanti sono i lavoratori che si intendono investire considerando che alcuni sono offerti dal settore stesso.

Ogni oggetto (chiglia, alberi, vele, merci) è presente in quattro tipologie il cui costo varia da 0 a 3 monete a seconda del settore in cui è collocata l'azione. L'acquisto può essere ripetuto per ogni lavoratore investito nell'azione con il limite di poter comprare al prezzo indicato un solo oggetto per tipo, altri oggetti di un tipo già acquistato devono essere pagati 4 monete. L'acquisto in blocco dei quattro oggetti disponibili consente di ottenere un quinto oggetto a scelta.

Ogni oggetto recuperato a costo zero non può mai essere messo in gioco direttamente, deve invece essere piazzato prima nel magazzino del giocatore e da lì spostato con un'azione specifica. Questo accorgimento è il più originale ed innovativo considerando che spesso è più proficuo raccogliere oggetti uguali, alimentando il dilemma tra adattare i bisogni all'acquisto risparmiando soldi ma sprecando tempo oppure acquistare in funzione di un bisogno specifico spendendo un po' di più ma risparmiando tempo prezioso. Altre azioni permettono infine di consegnare le merci, guadagnare monete, ed ottenere punti durante la partita che si sommeranno a quelli della valutazione finale.

Il gioco è molto lineare ma alcune soluzioni adottate lo rendono interessante, contano tempismo e grande lucidità di pianificazione vista la durata contenuta (solo 5 turni e 7 azioni per ogni turno) e la grande quantità di cose da fare mantenendo un grado di complessità medio che lo rende accessibile a tutti i tipi di giocatore. Ha tutte le caratteristiche di un grande ed intramontabile classico e forse questo è il suo vero limite.





New Haven



di Kevin Worden, Brian Leet
R&R Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

In New Haven i giocatori cercano di costruire al meglio la propria città, sviluppata su una plancia personale, producendo risorse in una plancia comune.

La scatola è strapiena di materiale: plance personali (occupate da una griglia di 30 spazi circolari, cinque per riga, ciascuno col numero della riga a cui appartiene), un tabellone comune, 60 tessere quadrate (divise in 4 spazi, ciascuno occupato da uno dei 4 tipi di risorsa) e 144 costruzioni circolari (6 tessere per ciascun numero da 1 a 6, e per ciascuna delle 4 risorse). La finitura dei materiali è lucida, il che può causare riflessi con illuminazione artificiale.

Il gioco si svolge a turni, così organizzati:

- Il giocatore attivo sceglie una delle due tessere quadrate a sua disposizione e la gioca su uno spazio vuoto del tabellone.
- Per ogni tipo presente sulla tessera giocata,

si producono tante risorse quante quelle sulla tessera, più una per ogni riquadro dello stesso tipo che forma una catena ininterrotta di caselle (connessioni ortogonali!). La quantità di ciascun materiale viene indicata sul tabellone con gli appositi segnalini.

- Il giocatore attivo utilizza le risorse prodotte per costruire gli edifici che ha dietro lo schermo. Il tipo di materiale da utilizzare dipende dall'edificio, il costo dallo spazio che va ad occupare. Gli edifici dello stesso materiale devono essere costruiti adiacenti. Se il numero presente sull'edificio coincide con quello dello spazio che va ad occupare sulla plancia, allora viene messo a faccia scoperta, altrimenti viene piazzato coperto.
- Se il giocatore attivo non consuma tutte le risorse, gli altri giocatori possono utilizzare quelle avanzate per costruire i propri edifici.
- Per ogni tipo di risorsa completamente esaurito, il giocatore pesca un nuovo edificio, dal gruppo di tessere esposte o dal sacchetto.
- Il turno si conclude reintegrando gli edifici esposti, pescando una tessera materiali, azzerando le risorse avanzate.

Il gioco finisce quando resta un solo spazio sul tabellone comune. I punti si calcolano guardando le righe e le colonne complete sulla propria plancia. Ognuna ha un valore base, che viene raddoppiato se è occupata da soli edifici scoperti.

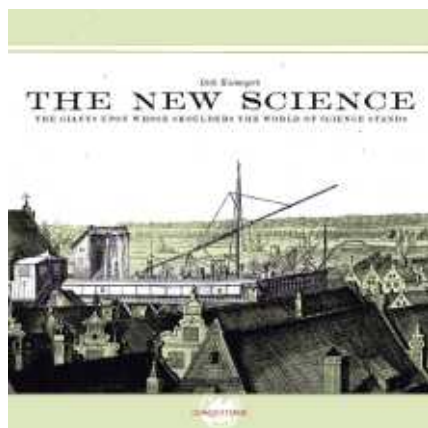
New Haven ha un impianto classico, ma presenta meccanismi interessanti, come la condivisione delle risorse avanzate e la pesca in base alle risorse esaurite. Noto la quantità di scelte che offre: in fase di produzione risorse (piazzare le tessere in modo costruttivo per produrre o distruttivo per tagliare via un tipo di risorsa), in fase di

costruzione (completare tante file o tentare il raddoppio di poche) e in fase di rifornimento. Di conseguenza il gioco è naturalmente pronò alla Paralisi da Analisi. I turni avanzano lenti, permettendo una pianificazione solo parziale nel turno degli avversari (e la possibilità di costruire nel turno degli altri esalta il problema, pur dando una sensazione di maggior partecipazione). Nel regolamento sono proposte varianti che cercano di smorzare l'aleatorietà nella produzione delle risorse, che in alcune situazioni diviene problematica. Adatto principalmente a giocatori veloci, che non disdegnano l'intervento del caso e una possibile interazione di tipo distruttivo (anche se indiretta).





The New Science



di Dirk Knemeyer
Conquistador Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Se a scuola nelle ore di laboratorio preferivate dedicarvi al fantacalcio o scambiare messaggi cartacei con la reginetta di turno, non disperate! La Conquistador Games vi darà la possibilità di ripercorrere la storia della scienza senza preoccuparvi del voto!



The New Science, prodotto grazie ad una campagna di finanziamento sulla popolare piattaforma "Kickstarter", e ora giunto agli utenti anche tramite i consueti canali distributivi, è un titolo che si inserisce nel lungo filone dei giochi di "piazzamento lavoratori", e si differenzia dagli altri per la particolare ambientazione, e per alcune variabili molto più variabili del solito.

Consultando plance e tabelle, in vero stile "banco di scuola", quindi con grafica e materiali essenziali, i giocatori impersonano alcuni degli scienziati più importanti della storia, come Galileo, Newton e Keplero.

In ogni turno si dispone di 3 energie (che sono in pratica i "lavoratori"), da impiegare in 4 diverse azioni, che presentano spazi variabili in base al numero dei giocatori. Le opzioni riguardano l'ordine di turno (e scegliendo questa azione si guadagna anche un punto "riposo", da spendere nelle azioni di scoperta scientifica), acquisire influenza in una delle 4 categorie a disposizione, ottenere carte evento e infine impegnarsi in una scoperta scientifica. Quest'ultima azione è la più importante e presenta 3 ulteriori suddivisioni, "ricerca" "esperimento" e "pubblicazione".

Le scoperte (di fisica, astronomia, matematica, e, per partite con 4 o 5 giocatori anche di chimica e biologia) sono disposte in ordine crescente di importanza e collegate fra loro da linee che indicano i requisiti necessari per avanzare verso quelle più importanti.

Per realizzare punti vittoria i giocatori dovranno infatti, per una stessa scoperta scientifica, eseguire in sequenza queste tre azioni. Per la prima sarà necessario avere i richiesti punti "ricerca" e aver eseguito un esperimento o una pubblicazione in tutte le scoperte collegate e precedenti (ma quelle pubblicate fungono da requisito soddisfatto per tutti i giocatori). Per sperimentare bisognerà effettuare un tiro di dado di difficoltà variabile in base al valore della scoperta scientifica, e potete immaginare che ottenere "1" sia più o meno come aver causato una piccola esplosione nel laboratorio! Per pubblicare infine occorrerà avere i necessari punti influenza e "pubblicazione". Per tutti i punti richiesti, l'energia spesa e il riposo valgono 1 e si sommano ai bonus (o malus) degli spazi azione e alle proprie caratteristiche (Galileo ad esempio ha un bonus di 2 punti per ogni azione ricerca, ma come ben sappiamo ebbe qualche problemino con le pubblicazioni, e quindi partirà da 0 punti in caso di azione "pubblicazione").

Il punto più controverso e di difficile gestione riguarda l'utilizzo delle carte evento, che possono davvero presentare le situazioni più disparate, (come aiutanti che vi conferiscono punti aggiuntivi o eventi che dimezzano i punti vittoria ottenuti in un turno!) tant'è che gli stessi autori consigliano ai meno avvezzi alla casualità, la rimozione delle carte più "disturbanti". In ogni caso, pur con grafica essenziale e con una certa ripetitività delle azioni, il gioco risulta ben ambientato, e il tiro di dado, così come gli eventi, non stonano certo con il mondo delle scoperte scientifiche. Ricordando inoltre che gli spazi azione "pubblicazione" sono limitati, le scelte saranno sempre importanti, e una partita a New Science, magari non vi farà finire sulla copertina dello Scientific American, ma di sicuro non vi annoierà come una lezione di chimica!



Om Nom Nom



di Meelis Looweer
Brain Games, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

"La carota viene mangiata dal coniglio che viene mangiata dal lupo, la mosca viene mangiata dalla rana che viene mangiata dal riccio, il formaggio viene mangiata dal topo che viene mangiata dal gatto..."

Non si tratta di una filastrocca per bambini, ma delle tre catene alimentari protagoniste di Om Nom Nom, veloce gioco di scelte simultanee, blandamente collegato alla morra cinese.

All'interno della scatola (formato Carcassonne) troviamo tre plance illustrate, raffiguranti le tre catene appena citate, 15 dadi speciali, che hanno 3 facce rosse (formaggio, carota mosca) e tre facce nere (rana, coniglio, topo), e un set di 6 carte per ciascun giocatore (lupo, riccio, gatto, rana, coniglio topo), un blocchetto e un lapis per segnare i punti.



mosca o carota ne vale due. Alla fine del terzo round si determina il vincitore.

Om Nom Nom è un simpatico giochino riempitivo, prevalentemente destinato ad un pubblico familiare o di giocatori occasionali, che riprende da vicino lo schema di gioco di Hick Hack di Stefan Dorra (Zoch, 2001). Rispetto al predecessore ci sono alcune variazioni che possono rendere il gioco più gradevole anche ai giocatori assidui: la duplicazione della mano per ogni giocatore (e non la pesca casuale da un mazzo comune), il fatto che vengano giocate tutte le carte della mano e la pubblicità delle prese permettono di determinare con esattezza quali sono le carte rimaste in mano ad ogni giocatore.

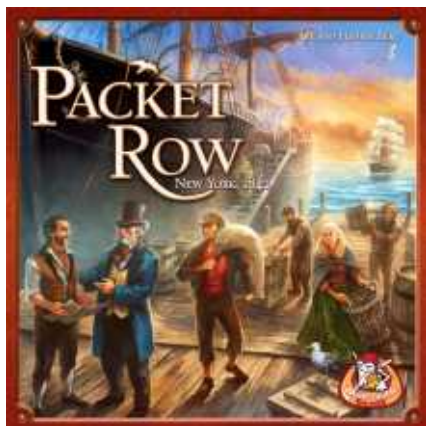
Le regole per la spartizione delle prede in caso di "pareggio" sono deterministiche e non affidate al lancio di un dado. Il lancio dei dadi all'inizio di una mano permette di avere scenari piuttosto differenti in termini di appetibilità della prima giocata in ogni round, e conseguente variazione delle prime scelte. Il prezzo da pagare è una scatola più grande rispetto all'antagonista e un costo sensibilmente più elevato. Vivamente consigliato a tutti quelli a cui piace il genere, per gli altri vale comunque la pena provarlo.

Una partita si svolge su tre round, composti da una fase di preparazione, 6 mani di gioco e una fase di valutazione. Durante la fase di preparazione si lanciano i dadi e, in base al risultato, vengono assegnati alle corrispondenti zone del tabellone. In ciascuna delle 6 mani i giocatori scelgono simultaneamente e segretamente una delle carte che hanno: queste vengono rivelate contemporaneamente e poste sui corrispondenti spazi sulle plance. Si valutano le catene alimentari: se ci sono predatori nella casella più alta (riccio, lupo, gatto), questi recuperano la propria carta e si spartiscono le prede (dadi e carte) in modo uguale, assegnando prima le carte e poi i dadi; ogni carta non assegnata viene rimossa dal gioco, ogni dado avanzato resta per la mano successiva. Nelle catene dove non sono stati giocati predatori di primo livello, chi ha giocato quelli di secondo (rane, topi, conigli) si spartisce con gli stessi criteri i dadi formaggio, carota e mosca.

Nella fase di valutazione ogni giocatore somma i punti ottenuti nel round: ogni carta presa vale un punto, ogni dado rana, coniglio o topo vale un punto, ogni dado formaggio,



Packet Row



di Henrik Berg, Åse Berg
Pegasus Spiele, White Goblin Games,
2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 45 minuti

Packet Row è gioco per famiglie ambientato nella New York del 1842, nel periodo delle grandi migrazioni dall'Europa al nuovo continente.

Nel gioco 4 plance rappresentano i luoghi (Municipio, Molo, Mercato e Banca) dove i giocatori cercheranno di concludere lucrosi contratti per diventare i più importanti affaristi di New York. Per ogni luogo esiste un mazzo di carte dedicato (per esempio, le imbarcazioni per trasportare le merci si trovano solamente presso il molo). In ogni plancia vengono disposte da 2 a 4 carte a seconda del numero dei giocatori e vengono pescate altre 2 carte per mostrare parte del mercato futuro.

In ogni turno il capitano del porto sceglie un'area di gioco e chiede agli altri giocatori (in senso orario, partendo dalla sua sinistra) se vogliono prendere una carta della riserva corrente di tale area. Dopo aver chiesto a

tutti i giocatori, il capitano del porto deve decidere se prendere una carta (se ancora disponibile). Se decide di non prenderne in questa area, allora sceglie un altro luogo (non ancora selezionato nel turno) e ripete la procedura appena descritta.

Se un giocatore prende una carta, deve piazzare la propria pedina sullo spazio della carta: infatti è possibile prendere una carta per turno. Se un giocatore decide di non prendere nessuna carta tiene la propria pedina di gioco e ha la possibilità di prendere una carta da un'altra area in questo turno.

Un turno termina quando il capitano del porto prende una carta o quando non sono rimaste più aree da cui scegliere la carta. Può succedere che non tutti i giocatori prendano una carta in ogni turno. Le carte rimaste sulle varie plance sono tolte e sostituite con quelle del mercato futuro; nuove carte vengono girate per mantenere l'informazione futura. Il gettone Capitano del Porto passa al giocatore successivo e una nuova mano viene giocata. Il gioco termina quando non è più possibile rifornire di carte una delle plance di gioco. Il giocatore con più punti vittoria sarà il vincitore.

Esistono varie tipologie di carte che, modellando dinamiche di pick and delivery, si contaminano con quelle di collezione (e.g.,

per soddisfare una fornitura di merci avrò bisogno di un contratto, delle merci e della nave diretta verso la nazione dove devo consegnare le merci). Ogni contratto soddisfatto fornisce una somma di denaro utilizzabile per acquistare altre carte o per essere convertito a fine gioco in PV. Altre carte sono più dirette, come la Chiesa che converte una somma di denaro in PV. Esistono poi una serie di carte utili per compiere azioni accessorie che facilitano l'azione principale che è quella della fornitura di merci.

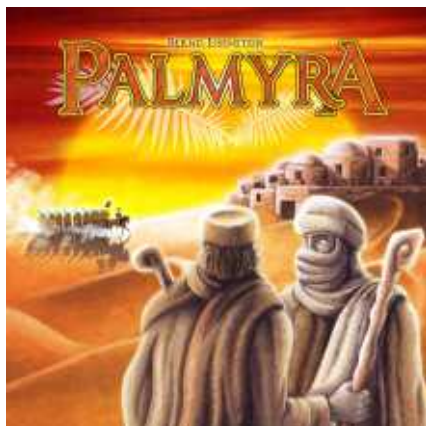
Il gioco è abbastanza diretto: si cercano di concludere i contratti più redditizi, con l'unica nota di carattere dettata da una meccanica di bluff legata alle decisioni del Capitano del Porto di far finire il turno anticipatamente, negando eventualmente alcune delle zone ancora da giocare. La durata di una partita è contenuta in 45-60 minuti, a seconda del numero dei giocatori. La grafica è curata da Michael Menzel, sempre ineccepibile anche se meno ispirato del solito.

In conclusione Packet Row è consigliabile per essere giocato in famiglia (magari durante le festività natalizie come sostituto del Mercante in Fiera). Non lo consiglierei invece a chi è abituato a cimentarsi con titoli impegnativi.





Palmyra



di Bernd Eisenstein
Irongames, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 45 minuti

Palmyra è un gioco di piazzamento tessere, dove i giocatori costruiscono insieme il paesaggio che circonda l'omonima città (un po' come succede nel famoso Carcassonne), con lo scopo di raccogliere più soldi (i punti vittoria) degli avversari.

Nella scatola di dimensioni contenute trovano posto le tessere (di due forme: quadrate, più piccole, e ottagonali, più grandi) rappresentanti tre tipi di territorio (deserto, montagna, foresta) a volte con un ulteriore elemento geografico (torre, oasi, carovana), le monete e due segnalini per ciascuno dei giocatori (legione e censore).

Dopo aver allestito la città, ogni giocatore nel proprio turno può fare una delle seguenti 3 azioni:

1) espansione del territorio: aggiunge alla plancia fino a 4 tessere territorio vuote, oppure fino a due tessere di cui una sola abbia un

elemento geografico. Ogni tessera deve essere piazzata adiacente alla propria legione, che vi viene spostata; quindi si controllano le tessere adiacenti alla nuova posizione, che non siano occupate da pezzi dei giocatori: tessere con lo stesso territorio valgono uno, tessere con lo stesso elemento geografico valgono due. Si ripete il procedimento per ogni altra tessera piazzata. Alla fine del movimento il giocatore pesca e mette scoperte davanti a sé tante tessere (pescandole equamente fra i due tipi) quanto è stato il punteggio totalizzato.

2) Riscossione delle tasse: funziona nello stesso modo dell'espansione, solo che fornisce monete e richiede il movimento del proprio censore. Dopo aver riscosso, il giocatore può, opzionalmente, girare a faccia in giù una tessera scoperta che ha davanti a sé. Ogni tessera coperta fornirà una moneta aggiuntiva, purché la somma ottenuta dal piazzamento sia superiore al numero di tessere coperte.

3) Riorganizzazione: permette di pescare una tessera e di spostare entrambe le proprie pedine. Si tratta di una opzione sia difensiva (scegliere una posizione vantaggiosa, rimettere in gioco una pedina completamente circondata da tessere) che offensiva (piazzare le pedine vicine agli avversari per negargli il reddito).

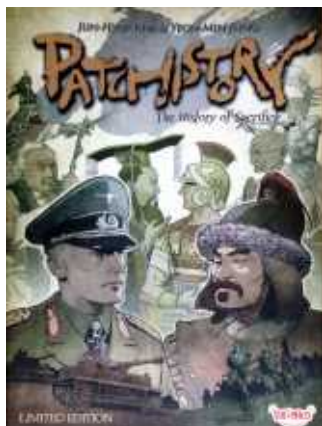
La partita finisce quando si esauriscono le monete oppure uno dei due tipi di tessera. Una versione avanzata introduce una abilità, acquistabile con monete durante la fase di riorganizzazione, che aumenta la flessibilità dei propri pezzi.

Palmyra è un gioco veloce, prevalentemente tattico. La particolare forma delle tessere e il pattern che deve essere rispettato nel piazzarle può essere un poco fuorviante all'inizio. Pur essendo un gioco di piazzamento, richiede la costruzione di un motore, che consiste nel procurarsi inizialmente tante tessere (ovvero più opzioni) da utilizzare poi per ottenere monete (magari trasformando le meno utili in reddito aggiuntivo). Ovviamente c'è il rischio che chi pesca all'inizio della partita tessere "migliori" prenda il largo (problema del runaway leader): cosa che succederà se gli avversari guardano al loro orticello invece di "placcarlo" con mosse di Riorganizzazione ben mirate, cosa possibile dato che le tessere di tutti i giocatori sono pubbliche. La partita scorre via rapidamente, piuttosto interattiva e serrata: osserviamo comunque che l'effetto di una buona pescata resta un fattore determinante per l'esito finale della partita.





Patchistory



di Yeon-Min Jung, Jun-Hyup Kim
Deinko Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 150 minuti

Patchistory, edito dai coreani della Deinko, è stato per me una vera sorpresa: mi colpì sin dalla prima lettura delle regole, non scritte benissimo ma che profilavano un gioco appassionante su un tema tra i più amati, quello della civilizzazione.

In Patchistory sono presenti tutti i temi tipici di questi giochi: sviluppo, commercio, guerra ed espansione/conquista territoriale, resi attraverso l'efficace e accattivante meccanica del "patching" ovvero l'utilizzo di tessere divise in settori da sovrapporre le une alle altre per formare il nostro regno. L'implementazione al contorno di questa meccanica forse ha qualche imperfezione... ma vediamo come funziona il gioco.

Ogni giocatore possiede un siparietto per nascondere le proprie ricchezze: soldi, grano, minerale e voti (la segretezza serve ad alleggerire il peso del gioco). Si giocano 15 turni divisi in tre ere, per ciascuna delle quali c'è un

separato set di tessere territorio e al termine delle quali viene eseguito un conteggio di punti vittoria. Ogni round è così organizzato: asta in soldi delle tessere e conseguente patching; fase azioni suddivisa in diplomazia, ordine di turno e gestione; fase movimento e guerra; produzione dei tre beni e mantenimento della popolazione.

Nei round che concludono un'epoca si eseguono le fasi aggiuntive di mantenimento di eroi e meraviglie e voto a degli obiettivi segreti assegnati a ciascuno ad inizio gioco e conseguente assegnazione di punti vittoria. Il cuore di tutto il gioco è l'acquisizione e il patching delle tessere terra che contengono, oltre a meraviglie ed eroi dai poteri speciali e particolari, aree che vanno a costituire lo "stato" della nostra civiltà rappresentato da sette valori, tre funzionali e quattro di rendita (grano, minerale, soldi e punti vittoria). I tre valori funzionali sono la forza militare, il movimento usato per spostare i nostri lavoratori sulle tessere o nelle rotte commerciali e la politica che regola la quantità di punti azione disponibili nella fase di gestione e diplomazia. Queste azioni ci permettono di guadagnare punti vittoria, di stabilire rotte commerciali con gli altri giocatori e di prendere voti, di migliorare le tessere con potenziamenti e di aggiungere lavoratori da

piazzare su alcune aree delle nostre tessere per averne una rendita o un effetto migliorato. Menzione speciale merita la posa e l'utilizzo delle rotte commerciali. Su queste tessere poste tra due giocatori si pone, con un'azione politica, la carovana rappresentata da un nostro lavoratore e questi la percorre fino al termine giunto il quale può tornare nel nostro territorio pacificamente o decidere di intraprendere una guerra. La guerra in Patchistory viene risolta da un'asta a pugno chiuso che somma la propria forza militare al minerale speso.

Il gioco scorre liscio e in maniera abbastanza intuitiva, è avvincente e piacevole, anche se forse un po' lungo (anche a regime credo oltre un'ora a giocatore), permette diverse strategie tra cui è ben bilanciata quella militare e non eccessivamente vessatoria o frustrante nei confronti dei "pacifici". Il tutto è deliciosamente condito da obiettivi soggetti a voto alla fine di ogni era. Forse non accurato è il bilanciamento delle azioni (alcune sembrano poco utili, altre troppo costose in risorse) e l'utilizzo del denaro, usato solo in fase d'asta, pare poco amalgamato col resto del gioco. La sensazione è che manchi solo un po' di "tuning" per fare di Patchistory un vero gioiello al pari del blasonatissimo Through the Ages, con cui condivide parecchie analogie.





Pick-a-Polar Bear



di Torsten Landsvogt
Jolly Thinkers, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 15 minuti

I Nanuks, comunemente orsi polari, sono determinati! Non vogliono diventare semplici "orsi" a causa del surriscaldamento terrestre. Reperire una fornitura di pesce in scatola potrebbe essere un modo per sopravvivere alla riduzione dei ghiacci. Questo dà loro una buona ragione per spostarsi dal Polo Nord alla Germania e approfittarne per organizzare un bel party con i loro amici cagnolini.

Pick-a-polar bear si basa sullo stesso regolamento di Pick-a-dog e Pick-a-pig, ma con due nuove varianti. Come nella prima edizione del gioco si piazzano scoperte sul tavolo trenta carte con raffigurati tanti buffi orsi polari e

viene fornita una carta coperta a ciascun giocatore.

Ogni carta presenta dei segni distintivi che possono rappresentare le differenze tra i vari orsi: grandezza (orso grande/piccolo), braccio destro (può esserci/non esserci/esserci ma alzato), possono esserci o non esserci le braccia, sfondo (celeste con fiocchi di ghiaccio/arancio con le foglie di autunno), occhiali (può averli indosso oppure no), scatola di pesce (può tenerla in mano oppure no). Tutti questi elementi sono mixati fra di loro e possono rappresentare le differenze o le uguaglianze da tenere d'occhio tra le carte. Il gioco si svolge in contemporanea tra i giocatori premiando velocità e colpo d'occhio.

Nel momento in cui uno dei giocatori dà il via, tutti girano la propria carta, sarà per ognuno la carta di partenza, e osservando le trenta carte presenti sul tavolo dovranno afferrare una carta identica o una carta con una sola differenza rispetto a quella che hanno in mano, appena la trovano la posizionano sulla carta di partenza, sovrascrivendola. A quel punto dovranno confrontare la nuova carta con le rimanenti sul tavolo e di nuovo identificare o una carta identica o una carta che ha solo una differenza, e così via, cercando di accumularne più degli altri, il più velocemente possibile. Nel momento in cui un giocatore pensa di non poter prendere altre carte grida "stop!", tutti immediatamente si devono bloccare e smettere di prendere carte, quindi si verifica se effettivamente il giocatore

che ha dato lo stop non può più prendere carte; se è falso perde tutte le carte che era riuscito ad accumulare in quel round, se è vero ottiene una carta bonus e si verifica se la sequenza delle carte che ha preso è corretta, se va bene le carte accumulate diventano i suoi punti alla fine del gioco. Si procede quindi alla verifica delle carte di tutti gli altri giocatori, se un giocatore sbaglia la sequenza perde tutte le carte accumulate nel round.

Finito il turno vengono ripristinate le trenta carte scoperte e si riassegnano le carte di partenza ai giocatori. Il gioco finisce quando il mazzo si esaurisce, il vincitore è colui che ha raccolto il maggior numero di carte.

In Pick-a-polar bear si aggiungono due varianti che possono essere combinate insieme:

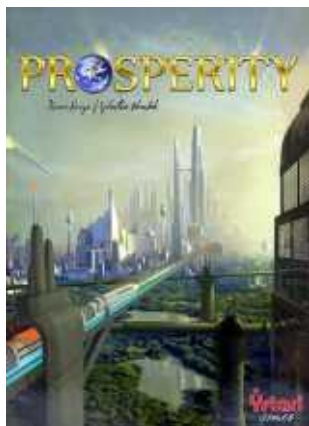
- nella prima, il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte nel round, non potrà prendere carte identiche tra loro nella successiva manche, ma solo carte con una sola differenza;
- nella seconda vengono inserite otto carte "bonus round" nel mazzo. Se durante la fase di refill il dealer rivela il dorso di una carta bonus round quando ci sono almeno dieci carte sul tavolo ognuno si prepara per ottenere un punteggio extra. Viene rivelata la faccia nascosta della carta, dove sono contenuti due dei segni distintivi delle carte orso polare, il giocatore che per primo dice il numero giusto di carte che contengono la combinazione dei due segni, tra le carte presenti al centro del tavolo, ottiene due punti vittoria aggiuntivi, chi grida la risposta sbagliata viene penalizzato con una carta -2. Se sul tavolo sono presenti meno di dieci carte orso la carta bonus viene messa da parte fino a che sul tavolo non sono presenti dieci carte scoperte.

In conclusione un movimentato gioco di velocità e destrezza adatto a tutte le età.





Prosperity



di Sebastian Bleasdale, Reiner Knizia
Asmodee, Ystari Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Tema attuale per Prosperity, gioco gestionale ambientato nel periodo 1970-2030, dove i giocatori sono degli amministratori che devono trovare il giusto bilanciamento fra richiesta energetica, inquinamento, ricerca, economia e benessere della popolazione.

I materiali sono piuttosto spartani e infelici da un punto di vista cromatico (le solite sfumature pastello della Ystari, stavolta con un gradiente di grigio sovrapposto): un tabellone centrale, plance personali, tessere (raggruppate per decennio), segnalini di legno e banconote, fac-simile dell'euro, indegne di stare persino nel Monopoli.

La meccanica del gioco è molto semplice. Nel proprio turno ogni giocatore rivela una nuova tessera, che impone per tutti i giocatori una valutazione su una delle cinque risorse del gioco (energia, inquinamento,

ricerca, economia e benessere). A seconda del tipo di risorsa questa valutazione può portare/costare del denaro, aggiungere/ridurre l'inquinamento della propria nazione (plancia), far avanzare il proprio livello tecnologico nelle due aree di ricerca (energia o ecologia), fornire denaro o punti vittoria; in ogni decade ogni risorsa viene valutata una sola volta. Ogni tessera è caratterizzata anche da un livello tecnologico e l'appartenenza a una delle due aree di ricerca, che permettono di collocarla in uno dei 12 gruppi di acquisto. Quindi il giocatore esegue due azioni (anche la stessa), scelte fra:

- guadagnare denaro;
- rimuovere un segnalino inquinamento dalla propria plancia;
- avanzare di un passo il proprio livello tecnologico in una delle due aree;
- comprare una delle tessere da uno dei gruppi. Il costo da sostenere dipende dalla differenza fra il livello tecnologico della tessera e quello che si possiede nell'area di ricerca di pertinenza. Ogni tessera appartiene ad una certa classe di infrastrutture, e sulla propria plancia la dotazione di aree è limitata per ciascun tipo.

Il gioco finisce alla fine del turno in cui viene rivelata l'ultima tessera. Viene effettuata una valutazione finale su tutte le caratteristiche per determinare il vincitore.

Prosperity è un classico gioco di gestione, piuttosto veloce, che propone una successione di interessanti problemi di ottimizzazione locale. Il meccanismo centrale del gioco è il generico contrasto fra la produzione di energia e il conseguente inquinamento: ogni sbilanciamento a favore di una delle due alternative provoca un blocco del motore economico da cui è

difficile riprendersi. Un analogo dualismo c'è fra la ricerca (che abbassa i costi a lungo termine) e l'economia (che permette di fare presto acquisti a livelli elevati). L'interazione fra giocatori è estremamente limitata, e l'arco narrativo non sembra poter essere molto variabile fra una partita e l'altra: il proprio turno si riduce spesso ad una ottimizzazione locale in vista delle possibili valutazioni. A tale proposito, dato che ciascun giocatore esegue due azioni, inframmezzate da tante valutazioni quanti sono i giocatori, è preferibile giocare in 2 o 3 piuttosto che in 4. Concludendo un gioco "datato" (pensate, non ha né meccaniche di piazzamento lavoratori né di deckbuilding), estremamente ben bilanciato ma non particolarmente ispirato, che nello stesso argomento vede concorrenti (come CO2 o 20th Century) probabilmente più attraenti. Da considerare se vi piacciono giochi gestionali di durata molto breve (sotto i 60 minuti).





Race! Formula 90



di Alessandro Lala
Gotha Games, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45-270 minuti

Anche quest'anno per noi italiani le soddisfazioni motoristiche sono ai minimi termini, e allora i ragazzi della Gotha Games (ditta inglese ma con anima italiana) vengono in nostro soccorso con questo nuovo titolo sulla Formula 1. In "Race! Formula 90" potremo infatti rivivere le emozioni di un Gran Premio degli anni '90, quando ancora Senna e Prost battagliaavano con il cambio manuale.

Rispetto alle simulazioni che siamo abituati a conoscere, nelle quali si cerca, a fatica, di rappresentare ogni singolo spostamento delle vetture, con ovvie difficoltà a giungere oltre i 3 giri di gara, in "Race" ogni turno rappresenta invece una fase della corsa, con le posizioni delle vetture visualizzate su caselle dal significato totalmente diverso rispetto a quelle, ad esempio, di Formula Dé. Ecco la particolarità di questo titolo, che partendo da questo presupposto riesce a farci vivere un'esperienza di sicuro più avvincente e, ché ne possa pensare, persino più veritiera dal punto di vista simulativo.

Altro punto positivo è che, grazie ad un regolamento che prevede l'utilizzo di "piloti automatici", in ogni partita vedremo sempre almeno 8 vetture in pista, cosa da non disdegnare se non si dispone un folto gruppo di gioco.

Nella scatola base (che probabilmente sarà integrata da altre uscite) troviamo due circuiti, Monza e Hungaroring, suddivisi rispettivamente in 22 e 26 caselle di movimento. Inoltre, per mezzo di una serie di simboli, si potranno visualizzare vantaggi legati alle traiettorie, spazi di frenata e curve, con relativi limiti per effettuare staccate e sorpassi, nonché indicazioni sulle possibili uscite di pista, sulle condizioni meteo, il tempo perso per le soste di rifornimento, e il numero di turni. Il movimento delle vetture, che presentano caratteristiche diverse in merito a "punti gomma", carte iniziali, e "punti danno", viene ottenuto giocando una serie di carte divise in due mazzi. Le carte "corsa" sono quelle normali, con le quali i giocatori iniziano la partita, pescandone poi 1 all'inizio di ogni turno, e indicano di quante caselle ci si sposterà, oltre a una serie di eventi che il pilota deve affrontare per avanzare (punti gomma da spendere, danni da subire e controlli di velocità da effettuare), insieme ad alcuni bonus come la pesca di carte aggiuntive, la modifica delle condizioni meteo o l'utilizzo delle bandiere di gara. Le carte "tracciato" invece si ottengono solo realizzando alcune combinazioni di movimento, sono più potenti ma possono essere utilizzate solo in alcune zone della pista. I giocatori inoltre potranno scegliere fra 6 tipi di strategia di gara diversi (ad

esempio risparmiare una gomma a turno) e 6 abilità personali (come quella che facilita i doppiaggi). Le prime potranno anche essere modificate durante la gara, rinunciando al movimento in un turno, o durante una sosta ai box. I sorpassi nelle sezioni di rettilineo vengono effettuati spendendo 1 punto movimento aggiuntivo per ogni vettura da superare, mentre negli spazi di frenata e nelle curve sarà necessario o tentare una staccata (pescando una carta il cui numero non deve essere superiore al numero indicato sulla zona interessata del tracciato) oppure dichiarare una "contesa" all'inizio del turno successivo, nel qual caso i giocatori potranno impegnare una coppia di carte, i cui valori sommati determineranno l'ordine di movimento.

Insomma, di carne al fuoco ce n'è davvero tanta, e ogni cosa sembra davvero ben amalgamata, come ad esempio le tattiche, a primo acchito apparentemente sbilanciate, ma in realtà tutte valide in base alle situazioni che possono verificarsi in gara. Queste particolarità rendono il gioco davvero originale, cosa da non disprezzare in questi tempi da "inflazione ludica". Una nota sui materiali, in generale buoni (Safety car a parte... scoprite voi il perché), e migliorabili con vetture in metallo acquistabili separatamente, ma con una certa dose di testo solo in inglese. Il regolamento italiano però, che presenta tutte le indicazioni per poter decifrare anche i tasselli in inglese, è già disponibile sul sito della Gotha Games... che bacchetto perché PRIMA dovevano fare quello italiano! :D





Rampage



di Antoine Bauza, Ludovic Maublanc
Asmodee, Repos Production, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Strizzando l'occhio ad una serie di famosi videogiochi arcade degli anni '80, Rampage ne riporta in vita, in 3D ed in modo simpatico, i feroci mostri distruttori protagonisti. La catastrofe si svolge a Meeple City, la città abitata dai simpatici omini di Carcassonne; la sfortunata viene invasa da famelici lucertoloni che divorano e devastano tutto ciò che incontrano.

Il gioco risulta coinvolgente fin dal setup iniziale, sulla plancia di gioco vengono eretti degli edifici di diverse dimensioni e altezze,

usando come colonne i meeple stessi, in 6 diversi colori.

Ogni lucertolone è caratterizzato da più elementi: è rappresentato da 2 componenti in legno (il corpo, più grande ed "instabile", ed il dischetto delle zampe su cui poggia), possiede dei denti (da un massimo di 6 ad un minimo di 2) ed uno stomaco (la parte interna del proprio paravento) dentro cui nasconde tutto ciò che riesce ad ingurgitare e che rappresenterà il bottino generatore di punti vittoria. Ha infine dei poteri speciali rappresentati da carte: quello semplice, che è attivo per tutta la partita, e quello speciale, attivabile una sola volta.

Ad ogni turno è possibile svolgere 2 azioni tra le 4 disponibili, con lo scopo di far il maggior numero di danni tra piani svuotati e omini scalzati via:

- Spostare il mostro: si solleva momentaneamente il corpo e si dà un piccolo colpo con le dita al gettone che rappresenta le zampe; se si fa uscire dalla plancia si perde un dente.
- Distruggere uno dei palazzi: se le zampe del mostro toccano il marciapiede di un edificio è possibile lasciar cadere dall'alto il suo corpo; se si manca l'obiettivo si perde un dente.
- Lanciare un veicolo: se il mostro si trova in un quartiere in cui è presente anche uno dei pullmini, può utilizzarlo per lanciarlo contro un palazzo o uno degli altri mostri; lo

appoggia sul corpo e, con una schicchiera decisa, lo scaglia contro l'obiettivo.

- Soffiare: in questo caso il potere distruttivo proviene dal giocatore stesso che, una volta appoggiato il mento sul corpo del suo mostro dovrà tirar fuori tutto il suo fiato per soffiare contro ciò che ha intorno.

Se dopo l'azione svolta uno dei piani degli edifici risulta completamente sgombro, viene subito mangiato dal giocatore attivo, successivamente, alla fine del turno, si possono raccogliere anche gli omini a terra presenti nel quartiere in cui ci si trova, in base al numero di denti in possesso. Nello svolgere le varie azioni è anche importante riuscire ad atterrare i mostri avversari, per sottrarre loro denti e trasformarli in PV a proprio vantaggio, e a non far uscire dal tabellone i meeple poiché si può incorrere in penalità piuttosto pesanti. La partita termina quando viene raccolto l'ultimo piano, in quel caso verrà decretato miglior mostro distruttore chi avrà totalizzato più punti considerando che: ogni set di 6 meeple di colore diverso vale 10 PV, ogni piano 1 PV, ogni dente avversario 2 PV. A questi punti si aggiungono quelli eventualmente guadagnati grazie alla realizzazione della propria carta obiettivo.

Divertente, interattivo, originale e appagante, soprattutto visivamente. Un'esperienza semplice e veloce, ma molto coinvolgente, adatta a tutte le età e molto valida per attirare l'attenzione anche dei più scettici nei confronti del nostro hobby preferito.





di Luca "Mr P." Pancioni

Relic Runners



di Matthew Dunstan
Days of Wonder, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

A questo Essen 2013 la Days of Wonders ha presentato Relic Runners che va leggermente fuori dagli schemi classici della casa editrice.

Apparentemente, comunque, lo stile grafico è sopravvissuto: il gioco è ambientato in una foresta piena zeppa di templi e rovine che gli esploratori/giocatori dovranno visitare. Al centro della mappa c'è il campo base da cui si dirama una rete di percorsi dove, ad ogni nodo, si trova un tempio o una rovina. Questi sono formati da tre piani (sagome di cartone) che ogni giocatore può esplorare prendendo la sagoma che rappresenta il piano più alto. I templi forniscono svariati vantaggi tra cui punti vittoria, bonus per l'esplorazione o per il movimento, ecc. Le rovine invece, se esplorate, permettono di piazzare un proprio segnalino su un percorso collegato alla rovina stessa in modo da capire che il giocatore conosce quel percorso.

Al loro turno gli archeologi devono obbligatoriamente muoversi su un percorso formato da tratti conosciuti e uno non conosciuto. L'esplorazione al termine del movimento, invece, è facoltativa e richiede il consumo di una razione di cibo (se ne ricevono tre fermandosi al campo base). Quando un tempio o una rovina è stata esplorata per tre volte, e quindi le tre sagome di cartone sono state prelevate, viene scoperta una reliquia. Il tempio o la rovina vengono sostituiti da una delle quattro tipologie di reliquie presenti, a seconda del colore dell'edificio. Per accaparrarsi le reliquie, che forniscono la maggioranza dei punti, è necessario muovere il proprio esploratore da una reliquia di un determinato tipo ad un'altra uguale. Vengono assegnati punti anche tenendo conto della lunghezza del percorso. Si considerano solo le reliquie di tipo diverso per il punteggio finale, a meno di variazioni delle regole base dovute ai vantaggi offerti dai templi.

Come ulteriore aiuto ogni giocatore possiede una plancia dove, oltre a tenere il computo dei punti vittoria, delle razioni di cibo e altro, vi è un'ampia parte dedicata al

contenuto della cassetta degli attrezzi che l'esploratore porta con sé. Durante le escursioni i giocatori possono trovare dei materiali che incrementano la loro toolbox la quale fornisce la possibilità di effettuare azioni speciali aggiuntive o di aumentare il proprio bottino di tesori.

Relic Runners, quindi, presenta una meccanica che richiama in parte quella di diversi giochi astratti e di conseguenza coloro che non hanno in simpatia questa categoria di giochi non ne saranno molto soddisfatti. I fondamentalisti dell'astratto troveranno, inoltre, molto "indigesta" la grafica e la ricchezza di materiale plastico (c'è da dire che i materiali sono davvero ottimi, sia per la qualità che per l'estetica!). Una pecca che ho riscontrato è che, a mio avviso, il gioco difetta di longevità e le partite si differenziano poco le une dalle altre. Non è difficile capire, ad un certo punto della partita, chi è il leader anche se parte del punteggio rimane segreto; inoltre non è affatto facile ostacolare gli altri giocatori in maniera del tutto volontaria. Infine il regolamento è facile da apprendere e veloce da spiegare.





Renaissance Man



di Anthony Rubbo
Rio Grande Games, 2013
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30 minuti

In Renaissance Man (RM) i giocatori dovranno addestrare, istruire o reclutare carte personaggio allo scopo di creare un Maestro in una delle quattro aree della conoscenza presenti nel gioco, formando una piramide di carte personaggio fino a raggiungere l'apice con la creazione

dell'Uomo Rinascimentale. Vince la partita il primo giocatore che completa la propria piramide di 15 carte.

I giocatori iniziano la partita con 5 carte disposte alla base della propria piramide: le 4 azioni presenti nel gioco ed una carta uomo rinascimentale. Ogni giocatore riceve una mano di 4 carte pescate dal mazzo, mentre 4 carte personaggio sono disposte in una zona comune.

La carta uomo rinascimentale, non consente di effettuare nessuna azione, ma offre il vantaggio di poter essere compatibile con tutte le altre carte in sede di piazzamento.

In ogni turno i giocatori svolgeranno una delle azioni possibili utilizzando una delle carte dalla mano:

- I Mercanti potranno assumere un personaggio della propria mano.
- I Soldati potranno arruolare un personaggio presente nella zona comune.
- Gli Eruditi potranno insegnare una delle 4 aree di conoscenza. Quando saranno presenti i tasselli di tutte e quattro le aree di conoscenza possiamo ottenere un uomo rinascimentale.
- I Panettieri potranno conservare le azioni per essere utilizzate in un momento successivo.

Un personaggio deve essere piazzato su un livello superiore, con la condizione che i due simboli presenti nella parte inferiore della carta corrispondano ai simboli delle due carte su cui si "appoggia". La presenza di carte sul secondo livello e successivi permette di giocare più azioni e più carte nello stesso round (una azione per livello della piramide).

Procedendo con la costruzione le azioni a disposizione diminuiscono perché una carta messa ad un livello superiore ne chiude due del livello inferiore, e non sempre i simboli presenti sulle carte che abbiamo in mano combaciano con quelle già presenti nella nostra piramide, costringendo così a saltare vari turni, soprattutto nella parte finale del gioco; tornano allora utili le azioni conservate in precedenza. Il gioco termina quando un giocatore riesce a completare la propria piramide.

I componenti del gioco sono di buona qualità, tutti comodamente stipati in una scatola di formato piccolo. Il gioco si spiega in pochi minuti e in 2 minuti il tavolo è pronto per una partita.

RM ha le caratteristiche di un interessante solitario. Occorre programmare lo sviluppo del proprio gioco, le azioni da svolgere e le carte da piazzare. Inoltre nella parte finale del gioco la difficoltà aumenta, rendendo la sfida impegnativa. Se dobbiamo considerare RM come un gioco di società allora il discorso cambia. L'interazione con gli altri giocatori è praticamente inesistente e si verifica quando due o più giocatori utilizzano l'azione del soldato per reclutare la stessa carta: si tratta di una interazione fortuita, casuale e per nulla intenzionale. Non è possibile contrastare i progressi degli altri giocatori. La componente aleatoria si evidenzia nella pesca delle carte; una situazione analoga a Ticket to Ride, solo che in RM tutto è meno divertente. Questo è il più grave difetto di RM: la vittoria arride per una pesca fortunata della carta che ha i simboli giusti al di là della bravura e/o della capacità con cui si è giocato in precedenza; meglio giocarlo in solitario dove il confine tra vittoria e sconfitta è l'esaurimento del mazzo di carte.





Rockwell



di Bruno Crépeault
Sit Down!, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Finanziato con Kickstarter, Rockwell è uno dei titoli con tema industriale-estrattivo presentato quest'anno, e vede i giocatori competere per il titolo di migliore compagnia mineraria.

I materiali sono abbondanti e ben fatti, il regolamento è scritto in modo contorto (ma non lascia spazio a molti dubbi), il setup è particolarmente lungo (il solo tabellone principale, una sezione del pianeta, è composto da 25 settori circolari da assemblare!).

Il gioco dura un numero imprecisato di turni, così strutturati:

- Asta a pugno chiuso per decidere l'ordine di turno.
- Piazzamento di due lavoratori, in due delle tre zone possibili (scavo, mercato, miglioramenti).
- Fase di scavo: per quattro volte, nell'ordine di scavo (solitamente diverso da quello di turno), i giocatori muovono una delle proprie quattro squadre da un settore all'altro del pianeta. Se la

somma totale della forza delle squadre su un'area raggiunge il valore indicato sulla stessa, essa viene scavata, distribuendo in maniera equa il ricavato fra tutti i partecipanti (il "resto" viene attribuito ad uno solo dei giocatori con un preciso algoritmo). Da quel momento il settore fornirà ad ogni turno una rendita a chi vi ha costruito un montacarichi. Piazzare un lavoratore in questa zona permette di scavare per primi, spostare anche un pezzo avversario durante il proprio movimento o aumentare (temporaneamente e a pagamento) la forza di scavo di una propria squadra.

- Fase di mercato: solo chi ha piazzato un lavoratore nel mercato partecipa a questa fase; il numero di azioni di compravendita (un solo tipo di bene alla volta) dipende dalla posizione occupata. I prezzi dei 4 materiali in gioco (zinco, rame, argento e oro) è fisso.

- Fase di miglioramenti: anche qui, il numero di azioni disponibili dipende dall'ordine di posizionamento sulla zona. Per ogni azione è possibile, pagando, aumentare permanentemente la forza di una propria squadra, migliorare le capacità di movimento delle squadre o la sicurezza della miniera, costruire un montacarichi. Alternativamente, è possibile soddisfare una delle commesse di materiale, ottenendo punti prestigio.

L'altro modo di ottenere punti è raggiungere i 9 obiettivi pubblici, il cui valore decresce via via che i giocatori li realizzano.

Il gioco finisce se la maggioranza dei giocatori raggiunge il centro della terra o se un giocatore realizza almeno 6 obiettivi (alcuni dei quali prefissati). Una valutazione finale delle risorse non spese permette di determinare il vincitore.

Rockwell è un gioco di media complessità e durata, che mescola una quantità impressionante di meccaniche: piazzamento lavoratori, asta, gestione del rischio, esplorazione, maggioranze, costruzione di un motore economico, il tutto condito da una discreta componente aleatoria. Quasi sorprendentemente, il tutto si amalgama molto bene, anche con la non originalissima ambientazione. Dover rinunciare a una delle tre azioni disponibili comporta una serie di decisioni interessanti, con uno schema ciclico in cui la temporizzazione è fondamentale. Intensa l'interazione fra giocatori (avviene non solo durante gli scavi, ma anche nelle consegne e nella realizzazione degli obiettivi), ma senza diventare distruttiva. Data la notevole simmetria del gioco, il numero migliore di giocatori dovrebbe essere 4. Dopo Karnag, la Sit Down! si riconferma casa editrice capace di proposte interessanti.





Rokoko



di Matthias Cramer, Louis Malz,
Stefan Malz
Eagle Games, Eggertspiele, Filosofia
Édition, Pegasus Spiele, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Sarti nel secondo ventennio del diciottesimo secolo quando in Francia regnava Luigi XV. La prima nota di merito Rokoko la guadagna, senza dubbio, per la stravaganza della sua ambientazione.

Il gioco si svolge nell'arco di sette turni nei quali i giocatori recuperano stoffe, filati e pizzi e realizzano gli abiti commissionati che possono vendere o noleggiare per il ballo. La prima scelta consente di recuperare denaro, la seconda ci assicura una parte del punteggio che sarà valutato alla fine della partita, piazzando l'abito, insieme a una pedina del proprio colore per marcarne la proprietà, in

una delle cinque sale da ballo del tabellone. Per essere realizzati gli abiti necessitano di una combinazione di balle di seta colorata, filato e pizzo.

I punti non si ottengono solo realizzando abiti ma anche ottenendo la maggioranza di proprie pedine nelle sale da ballo, obiettivo raggiungibile anche finanziando l'abbellimento delle sale, ovvero assicurandosi la proprietà di musicisti e di altri abbellimenti che offrono punti aggiuntivi a fine partita.

Il mercato delle risorse funziona in modo semplice ma efficace. Le tessere delle risorse sono bivalenti, balle di seta disponibili in 4 colori (alcuni più rari di altri) e combinazioni di pizzo e filato, la scelta è fatta al momento dell'acquisto e non può più essere cambiata. Le tessere si scelgono da tre espositori di quattro tessere ciascuno e il costo è proporzionale alla scelta offerta dall'espositore, bilanciando il vantaggio di essere primi di turno, avendo quindi più assortimento, con quello di chi, dovendo giocare dopo, ha meno scelta ma ottiene risorse a costi inferiori o nulli.

Il tocco di modernità in questo meccanismo piuttosto classico è dato dalla modalità della scelta delle azioni. Ogni giocatore ha a disposizione un mazzo iniziale di cinque carte e a ogni turno ne sceglie tre tra quelle che non ha ancora utilizzato. Solo a mazzo esaurito ha la possibilità di rimettere in gioco carte già

giocate. Le carte sono di tre tipi: maestri sarti, sarti presi a giornata e apprendisti. I primi possono fare ogni tipo di azione sul tabellone, gli altri hanno delle limitazioni. Ogni carta garantisce anche un bonus aggiuntivo unico. Notevole l'idea di poter potenziare questo mazzo grazie ad altre due azioni specifiche: reclutare nuovi lavoratori e scartarli inviandoli a lavorare alla corte del re.

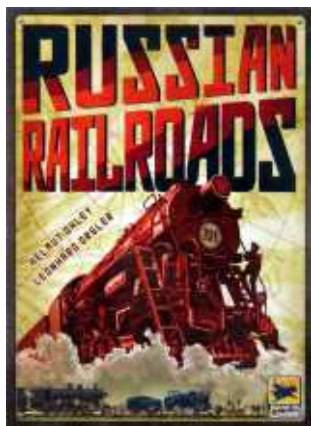
Con la prima azione è possibile comprare nuove carte della stessa tipologia di quelle iniziali ma con bonus sempre migliori. Le carte comprate finiscono nella mano del turno in corso aumentando il numero di azioni disponibili in un singolo turno. Il grande vantaggio di poter eseguire più azioni si bilancia con lo svantaggio di avere un mazzo troppo grande che impedisce di usare frequentemente i bonus migliori. Per trovare il giusto equilibrio del mazzo è possibile quindi liberarsi delle carte inutili in cambio di soldi.

Il gioco scala bene grazie al doppio tabellone, richiede un certo impegno in termini di tempo durante le prime partite, dopo le quali il meccanismo risulta scorrevole ed intuitivo pur offrendo scelte sempre interessanti e lasciando sempre la sensazione di poter fare qualcosa di diverso e migliore, sensazione che generalmente è garanzia di longevità. Certo l'ambientazione non è così coinvolgente ma il gioco è bello e sufficientemente complesso da appassionare.





Russian Railroads



di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler

Filosofia Édition, Hans im Glück
Verlags, Z-Man Games, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120 minuti

Cosa accade quando due autori esperti in giochi ferroviari decidono di darsi al gioco "tedesco"? La risposta sta in questo gioco di piazzamento lavoratori che sfida i giocatori, alla maniera teutonica (ovvero senza eccessiva ambientazione), a sviluppare il sistema ferroviario della Russia zarista da Mosca verso Kiev e San Pietroburgo ma soprattutto verso Vladivostock e la trans-siberiana.

Il fulcro del gioco sono i tracciati ferroviari da sviluppare con binari di diverso colore e di valore crescente che possono essere fatti avanzare lungo i tracciati nell'ordine prestabilito e che, oltre a generare punti permettono di sbloccare, quando il binario del colore specificato raggiunge determinate caselle, nuove opportunità di gioco, come ad esempio binari di un nuovo colore (ovvero più PV), lavoratori (quindi più azioni), e vari bonus "una tantum".

Alcune meccaniche dei giochi 18xx, come la progressione delle locomotive e la necessità di rimuovere quelle più vecchie e inefficienti, sono inserite con successo in un classico gioco europeo di ottimizzazione di un motore che generi punti vittoria a profusione (non è strano superare i 400 punti a fine partita); le stesse locomotive possono essere usate, in alternativa, come aziende (il retro delle tessere locomotiva) che, una volta connesse alla propria rete industriale forniscono nuovi bonus e PV; a tutto questo ben di dio si aggiungono carte e azioni aggiuntive che possono essere acquisite dai singoli giocatori e diventare fondamentali per il successo nella partita. Una nota particolare per la meccanica che permette di riutilizzare il lavoratore impiegato per modificare l'ordine di gioco, dopo che tutti hanno passato, per compiere un'azione aggiuntiva che non sia stata ancora occupata; come dire, prendiamo il Cancelliere di Caylus e, abbinandolo alle Stalle lo rendiamo una cosa utile...

Il risultato è un gioco molto interessante con una quantità elevata (forse anche troppo) di scelte da compiere che però scorre con notevole fluidità e si completa entro le due ore senza lasciare particolari segni di appesantimento sui giocatori; la fluidità di gioco è veramente notevole, soprattutto se si prende in considerazione la quantità di opzioni disponibili per ottimizzare il fondamentale motore di generazione di PV.

I materiali sono di ottima qualità, e l'esperienza di autori ed editore

nel settore è evidente da piccoli accorgimenti come le fabbriche che si integrano nel tabellone del giocatore componendo il tracciato industriale e indicando quanto sia possibile svilupparlo o come la tessera con una azione aggiuntiva che sostituisce, all'ultimo turno, la possibilità di modificare l'ordine di gioco (inutile a quel punto) con un'azione differente e che si integra perfettamente nel tabellone di gioco; legno ben curato sia nei colori che nelle forme, cartone spesso e resistente, carte negli standard dei giochi attuali.

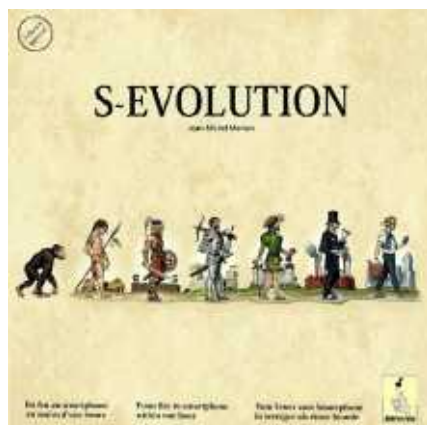
L'unica perplessità che mi rimane riguarda la longevità del gioco, l'impressione è che le troppe opzioni a disposizione lo rendano talmente difficile da analizzare che dopo un po' la spinta a migliorare tenda a scemare e temo che questo "dopo un po'" arriverà abbastanza presto; non lo vedo come un gioco che mi ritroverò a "voler assolutamente giocare" tra un anno, ma dopo tutto, questo è il triste destino del 99% dei giochi odierni...





di Lucio "Iago" Pierobon

S-Evolution



di Jean-Michel Maman
Spiel-ou-Face, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Come dice il sottotitolo del gioco, dovrete evolvere la vostra civiltà dal fuoco agli smartphone ma ciò che lo rende particolare è che quest'ora non sarà passata a gestire risorse e spostare omini (se non marginalmente) ma a giocare a carte come si faceva un tempo nelle osterie dei paesi. Si tratta di un tradizionale gioco

di carte con regole che variano tra "la carta più alta vince", la briscola e il tresette, accoppiato a un sistema di gestione della civiltà non innovativo ma ben applicato e abbastanza snello da non essere troppo ingombrante o preponderante nei confronti del gioco di carte.

Ogni giocatore ha un mazzo di 30 carte formate da 3 semi colorati numerati da 1 a 8 che riportano, un certo numero di risorse (cibo, attrezzi, scienza e jolly) o una calamità e da 6 carte con bordo colorato rappresentanti i 6 livelli di avanzamento della civiltà, un tabellone per l'amministrazione delle risorse e l'assegnazione dei lavoratori e un set di segnalini di legno del proprio colore.

Una partita dura 6 turni composti da 5 mani di carte e una fase di azioni in cui i giocatori devono soddisfare i bisogni della propria civiltà, aumentare il numero dei propri sudditi e distribuirli sugli edifici che permettono di produrre o scambiare risorse, proteggersi dalle calamità e ottenere punti vittoria. La cosa più interessante sta nel fatto che il regolamento del gioco delle carte varia durante la partita in base al livello di avanzamento della singola civiltà; può quindi accadere (e normalmente accade) che i giocatori

seguano nella stessa mano regole differenti tra loro; altro effetto dell'avanzamento è l'aumento delle richieste della produzione che prima richiede solo cibo, poi anche attrezzi e infine anche scienza; ogni unità di popolazione necessita di un'unità di risorse per ciascun tipo previsto dal corrente livello di avanzamento.

Alla fine di ogni mano, i giocatori scelgono una delle carte giocate (in ordine da chi ha vinto la mano a chi ha giocato la carta più debole) ed ottengono le risorse indicate sulla carta (o subiscono gli effetti delle calamità) che verranno utilizzate per soddisfare le richieste dei propri cittadini, soddisfare tutti i bisogni porta ad un avanzamento della civiltà con conseguente maggiore disponibilità di punti vittoria, maggiore "forza" nel gioco delle carte ma anche maggiori necessità da parte dei propri sudditi. Le sei carte avanzamento sono un ulteriore metodo di gestione del gioco di carte perché, pur non fornendo risorse, possono essere utilizzate per "togliersi dal gioco" nei momenti negativi, perché non rispondono alle normali regole del gioco, ponendo chi le ha giocate in posizione non soggetta all'ordine di scelta delle risorse/calamità (chi gioca una carta avanzamento non raccoglie una carta normale) ma sono anche fonte di punti vittoria perché a fine partita set di carte avanzamento con lo stesso bordo danno PV aggiuntivi.

Il gioco è poco più che un filler, ma suscita un interesse per le scelte da fare sia nel gioco di carte sia nella gestione della civiltà; la casualità data dalla prima mano (in cui si gioca al buio) è elevata ma, contrariamente alla sensazione iniziale, un gioco attento nei turni successivi permette di superare l'handicap iniziale e acchiappare la vittoria; i materiali sono discreti e nulla più, ma sicuramente nella media rispetto ad altre produzioni dello stesso genere.





Shadows Over The Empire



di Babis Giannios
Artipia Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Progetto finanziato tramite Kickstarter, *Shadows over the Empire* è un gioco di carte dell'ellenica Artipia Games. Il piano di gioco, nella configurazione a 4 giocatori, è costituito da una griglia 5 x 5 di carte con la posizione centrale occupata da un personaggio di rilievo, il principale obiettivo delle fazioni.

Ogni carta rappresenta un personaggio dotato di 4 caratteristiche dicotomiche (ricco / povero, religioso / non religioso...) e di un'abilità speciale unica. Partendo dal proprio leader, posto in un angolo, ogni fazione cerca di espandersi influenzando altri personaggi, mirando a convertire alla propria fazione il personaggio di rilievo. A turno i giocatori scelgono un proprio personaggio ed eseguono una di queste due azioni: influenzare un personaggio adiacente o utilizzare l'abilità peculiare del personaggio. L'azione di influenzare consiste nel piazzare tanti segnalini influenza sul bersaglio per ogni

caratteristica che questi ha in comune con il proprio leader. Se un giocatore è l'unico ad avere gettoni influenza su quel personaggio ne assume il controllo, altrimenti questi è considerato in conflitto e non può essere utilizzato. L'azione peculiare di un personaggio, utilizzabile una volta per turno, può essere di diversi tipi: modificare l'influenza esercitata su un personaggio, spostare personaggi sul tabellone, riattivare personaggi già usati e così via. Quando un giocatore non può o non vuole più effettuare azioni deve passare e non può rientrare in gioco fino al turno successivo. Quando tutti i giocatori passano, si riattivano tutti i personaggi e si rimuove un gettone influenza di ogni fazione da ciascun personaggio in conflitto.

La partita si conclude quando, alla fine di un turno, un giocatore ha terminato tutti i suoi gettoni influenza e, o controlla il personaggio di rilievo, o non partecipa a nessun conflitto.

Il gioco ha una gran varietà di carte, ci sono 3 mazzi per 3 livelli di gioco differenti, che a loro volta possono essere combinati per garantire tabelloni sempre diversi. Le carte sono grandi, 88x120 mm, di adeguato spessore e molto ben illustrate. A parte un po' di disorientamento iniziale dovuto alle abilità uniche di ogni personaggio, il gioco scorre abbastanza bene, anche grazie a un efficace sistema

di icone che riassume la tipologia di azione che un personaggio può fare, senza dover necessariamente leggere tutto il testo.

Le prime partite, principalmente in 4 giocatori, possono dare una sensazione di stallo, dove nessuno riesce a raggiungere le condizioni di vittoria; in seguito si capisce che il modo principale per vincere è quello di essere l'ultimo (o quasi) a passare e quindi poter lasciare sul tabellone una situazione non ulteriormente modificabile dagli altri. Questo è in effetti un po' anche il grande limite di questo gioco: la strategia di fondo consiste quasi sempre nel cercare di procurarsi più azioni possibili per poter effettuare le azioni cruciali in modo incontrastato, quando gli altri giocatori hanno già passato. Il gioco scala bene in 2 o 3 giocatori, e il ritmo, in particolar modo in 2 giocatori, tende ad essere più dinamico, con partite che si concludono in pochi turni. Nonostante i suoi limiti risulta comunque un gioco gradevole, con una buona realizzazione, buona varietà e un prezzo ragionevole.





Social Network



di Brian Gomez
Brain Games, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Tra le tante novità presentate in fiera dalla giovane casa editrice Brain Games, c'è anche "Social Network", un veloce gioco di carte che simula la gestione dei più moderni passatempi multimediali.

Ogni giocatore deve creare il migliore "profilo" personale, rappresentato dalla pila delle carte giocate davanti a sé, cercando di esaurire prima degli altri il mazzo a propria disposizione,

composto da 25 carte (di cui 2 rappresentano le carte voto "Vero" e "Falso"). Inizialmente ognuno parte con una dotazione di 5, che può reintegrare mano a mano che gioca delle carte. Il gioco non è suddiviso in turni, si agisce simultaneamente, e a dettare il ritmo e la vivacità ci pensano le carte stesse giocate dai contendenti. Queste sono di 4 tipologie differenti:

- Like: ossia "Mi piace". Questa carta, su cui è rappresentato l'ormai famoso ed evocativo simbolo del pollice verso l'alto, è l'unica che può essere giocata solo sul profilo degli avversari.
- Fotogallery: questa carta rappresenta l'azione di pubblicare sul proprio profilo una raccolta di immagini. Quando viene giocata, bisogna annunciarla a voce alta a tutti i giocatori che, se sono abbastanza veloci e hanno in mano la carta giusta, possono giocare per quella fotogallery una (e una sola) carta "Like" sulla pila dell'avversario.
- Concorso: nel momento in cui si gioca questa carta sul proprio profilo bisogna proporre a voce alta una domanda a cui rispondere o un compito specifico da compiere; il primo che risponde correttamente o completa la missione ha diritto, insieme al promotore del concorso stesso, a giocare una delle sue carte a faccia coperta sul proprio profilo.
- Quiz: è l'unica carta che interrompe il gioco per tutti. Chi la posa sul proprio profilo annuncia uno "stop" e propone un'affermazione su se stesso, gli

avversari devono scegliere se votare "Vero" o "Falso" dopodiché si verifica chi ha risposto correttamente. Se hanno risposto tutti correttamente, solo gli avversari scartano una carta sul loro profilo; se nessuno ha indovinato scarta la carta solo l'autore del quiz; se indovina solo qualcuno, la carta viene scartata sia da chi ha azzeccato la risposta, sia dall'autore del quiz.

Quando qualcuno ha terminato il proprio mazzo si conclude la prima manche, si calcolano i punti totalizzati considerando che ogni carta nel proprio profilo, sia propria che degli avversari, vale 1 punto mentre tutte le carte avanzate, sia in mano che nella pila della pesca, tolgono 1 punto. Si ripete questa sequenza per altri 2 turni, si sommano tutti i punteggi realizzati nelle 3 manche e si decreta così il miglior gestore di social network.

Un party game davvero semplice e senza troppe pretese, veloce, che può essere reso particolarmente divertente e movimentato dai giocatori stessi, in base a ciò che riescono ad inventarsi quando si tratta di proporre i quiz o i concorsi. Sono quindi premiati la velocità di riflessi, la simpatia e la creatività oltre che una buona capacità di destreggiarsi nella confusione che può venire a crearsi in queste partite giocate simultaneamente.

**Dolasilla ti aspetta ad Expogames,
la fiera dedicata al gioco e al giocare.**

14 - 15 - 16 Febbraio 2014

Fiera di Bolzano



Dolasilla



SOS Titanic



di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc
Heidelberger Spieleverlag, Hobby
Japan, Ludonaute, 2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30 minuti

Il 14 Aprile 1912 alle ore 23.40 il transatlantico Titanic nel suo viaggio inaugurale urta un iceberg. L'acqua incomincia ad allagare i ponti della nave ed il panico incomincia a scatenarsi tra i passeggeri. Non ci sono soccorsi nelle vicinanze. I giocatori, nel ruolo di alcuni membri dell'equipaggio, devono mettere in salvo quanti più passeggeri possibile prima che il Titanic si inabissi.

SOS Titanic può essere giocato in solitario o in maniera cooperativa fino a 5 giocatori: presenta una meccanica di gioco simile al solitario Klondike, con le carte che rappresentano i passeggeri di prima e seconda classe, che devono essere sistemati, secondo la priorità di imbarco, sulle scialuppe di salvataggio (prima le donne e i bambini).

Ad inizio partita viene aperto il libro di bordo del Titanic, e allestiti i 4 ponti inferiori,

disponendo 4, 6, 8, 10 carte passeggeri. Le rimanenti carte passeggero formano il mazzo di pesca. Solo la prima carta di ogni fila è libera di muoversi tra i vari ponti seguendo le regole del Klondike:

- un ponte vuoto può essere occupato solo dal passeggero con il valore più alto (il 13 per la prima classe o il 17 per la seconda)
- i passeggeri di prima e seconda classe non possono essere incolonnati nella stessa fila
- un passeggero può essere collocato in una fila esistente se ha il valore inferiore di uno all'ultimo passeggero della fila (e la stessa classe!).
- quando viene calata una scialuppa (la carta 1), questa può essere occupata solo in sequenza ascendente da passeggeri della classe indicata.

Ogni giocatore interpreta un membro dell'equipaggio, con il proprio, particolare potere unico. Nel proprio turno un giocatore gioca una carta azione oppure pesca un numero di carte compreso nei limiti indicati dalla propria carta personaggio, posizionando una delle carte pescate, se possibile, in una delle file presenti. Se non è possibile posizionare una delle carte pescate, una pagina del libro verrà voltata, un compartimento del Titanic verrà allagato ed il giocatore otterrà una carta azione. Quando un ponte viene completamente allagato eventuali

passeggeri in fila in quel ponte, fuggiranno e andranno ad unirsi a quelli del ponte successivo, mescolandosi ad essi e formando una nuova fila.

Le carte azione permettono di compiere delle mosse che costituiscono una eccezione alle regole generali. Quando il mazzo di pesca è esaurito, si rimescolano gli scarti a formarne uno nuovo ed un'altra pagina del libro viene voltata. Il gioco termina quando tutti i passeggeri sono a bordo delle scialuppe, oppure quando viene girata l'ultima pagina del libro.

La meccanica di questo solitario si adatta benissimo al tema del naufragio, e ci si sente davvero a bordo del Titanic, cercando di mettere al sicuro il maggior numero di passeggeri. L'idea del libro, in cui il Titanic si inclina sempre più, pagina dopo pagina, è ottima, come l'edizione grafica, curata nelle carte, il cui dorso è a forma di biglietto d'imbarco. La durata è contenuta e rende il gioco apprezzabile sia da un pubblico occasionale, che da giocatori più assidui, come filler a fine serata. Pur non essendo assolutamente originale, è un gioco affascinante, ideale per essere giocato dovunque e con chiunque e, a mio modesto avviso, uno dei migliori filler pubblicati ultimamente.





Space Cadets: Dice Duel



di Geoff Engelstein, Sydney Engelstein

Stronghold Games, 2013

N. Giocatori: 4-8

Durata: 30 minuti

Sicuramente Space Cadets: Dice Duel è tra i giochi più autoesplicativi che ci siano. Infatti il titolo descrive, in maniera evidente e senza "ambiguità", sia l'ambientazione che la meccanica di gioco.

I simpaticissimi autori Geoff e Sydney Engelstein hanno pensato questo titolo (edito dalla Stronghold Games) per un gruppo di quattro-otto persone. Per esperienza vi posso dire che la configurazione migliore è con sei oppure otto giocatori. I materiali (i pochi che ci sono) sono solidi, robusti e funzionali e si tratta di alcune piccole plance, un tabellone, due astronavi di plastica e tanti tanti tanti dadi.

I giocatori si dividono in due fazioni e ognuno svolge il ruolo di membro dell'equipaggio di una delle due astronavi. Lo scopo del gioco è quello di arrivare "a tiro" dell'astronave nemica e tempestarla di missili

al fine di distruggerla cercando, contemporaneamente, di minimizzare il numero di danni ricevuti dall'avversario. Il tabellone, che rappresenta lo spazio profondo, è suddiviso in quadrati come in una scacchiera per gestire il movimento delle astronavi; inoltre vi sono presenti gli indicatori dello stato di salute delle astronavi stesse.

I giocatori di ogni squadra eleggono un ingegnere di bordo che ha il compito di gestire tutte le operazioni e riceve una plancia e sei dadi bianchi denominati "energia" (anche se sono i classici dadi a sei facce numerati). Gli altri componenti dell'equipaggio si suddividono le plance rimanenti e ricevono i dadi colorati associati ad ogni plancia tra cui quella per il movimento, per gli scudi, per i missili e per la sensoristica di bordo che permette di avere più precisione nel lancio dei missili e di "sviare", invece, i missili avversari. Ad ogni plancia è associato un numero diverso compreso tra 1 e 5.

Il gioco procede sommariamente in questo modo: ogni ingegnere inizia, in maniera frenetica e senza soluzione di continuità, a

tirare (e ritirare) i propri dadi bianchi. Quando escono dei numeri che gli aggradano, egli consegna tali dadi ai membri dell'equipaggio che gestiscono la plancia associata ai numeri usciti. Costoro, a loro volta, iniziano a lanciare tanti dadi colorati quanti sono i dadi bianchi ricevuti. In questa fase l'ingegnere sarà privato dei dadi che ha consegnato fintanto che non sarà uscito il risultato voluto con i dadi colorati. Per tutti i giocatori vale la regola che è possibile ritirare i dadi fintanto che non viene ottenuto il risultato desiderato. Ad esempio la plancia delle armi (di colore rosso e a cui è associato il numero 1) può contenere fino a quattro missili, ognuno dei quali è suddiviso in tre parti che sono rappresentate nelle facce dei dadi rossi. Quindi, per costruire un missile, il giocatore dovrà ricevere dall'ingegnere tre dadi bianchi da 1 con i quali gli sarà permesso di lanciare tre dadi rossi.

Tutto sommato ci sono ben pochi commenti da fare per questo titolo: gradevole per coloro a cui piace lanciare dadi in quantità, che apprezzano i giochi frenetici senza possibilità di stare tanto a pensare a cosa fare (conta molto l'intuito e l'istinto) e ad alto livello di decibel.





Spyrium



di William Attia
Asmodee, Ystari Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 75 minuti

In uno scenario steampunk vittoriano, che in questo caso è poco più di un pretesto, ma fa scena in quanto sta tornando prepotentemente di moda, la scoperta di un portentoso minerale, lo spyrium del titolo, ha generato una nuova rivoluzione industriale e i giocatori sono chiamati a sfruttarne al meglio i benefici.

Spyrium si presenta in una scatola di media dimensione, con materiali di buona qualità, menzione speciale per i "cristalli di spyrium" (simili alle pietre di Niagara). Il gioco si sviluppa con un'interessante variante del piazzamento lavoratori abbinato all'uso di carte azioni. Ciascuno dei sei turni di gioco inizia disponendo 9 carte azioni in una griglia 3x3. I giocatori possono disporre i loro lavoratori nelle fughe tra le carte, per riscuoterne i benefici devono rimuovere il lavoratore. La peculiarità di Spyrium sta nel fatto che il passaggio dalla fase di piazzamento a quella di risoluzione è irreversibile

e ciascun giocatore può scegliere in quale momento del turno attivare il passaggio. Rimuovendo un lavoratore il giocatore sceglie una carta adiacente e può:

- prendere tanti soldi quanti sono i lavoratori adiacenti alla carta, anche avversari;
- attivare la carta pagando un costo fisso dipendente dalla carta e un costo variabile pari a quanti lavoratori adiacenti ci sono.

Come si può facilmente intuire è una meccanica che obbliga i giocatori a scelte fondamentali nel corso della partita, dato che a volte bisogna rinunciare agli effetti di una carta per procurarsi soldi, e assicura un buon livello d'interazione, specie all'aumentare del numero dei partecipanti, dato che il piazzamento lavoratori influenza i costi delle carte o i soldi che si possono ricavare.

Le carte sono divise in tre tipologie: Personaggi, Tecnologie e Edifici. Attivare i Personaggi comporta un beneficio una tantum, inoltre la carta resta sulla griglia e può essere utilizzata più volte nel corso del turno, anche da giocatori differenti. Al contrario le Tecnologie e gli Edifici vengono rimossi dalla griglia e diventano proprietà del giocatore che li ha attivati; altro aspetto che esalta il confronto e

rende fondamentale la scelta di tempo. Le Tecnologie danno bonus permanenti e condizioni per realizzare punti vittoria (PV) a fine partita. Gli edifici permettono di estrarre lo spyrium, convertirlo in PV, ottenere nuovi lavoratori. L'utilizzo degli edifici deve avvenire nella fase di risoluzione del turno e può richiedere anche l'impiego di lavoratori. Alla fine dei sei turni di gioco si sommano i PV forniti dalle carte a quelli guadagnati nel corso della partita, e si decreta il vincitore.

L'atteso ritorno di William Attia alla progettazione di giochi, dopo una lunga assenza intervallata da prodotti minori, spinge inevitabilmente al confronto con Caylus, il gioco che ha reso l'autore famoso. Va però fatto notare che Spyrium è un gioco di altro tipo, più veloce, più snello, più tattico, anche per il pizzico di alea che c'è nella pesca delle carte e l'ordine con cui si dispongono sulla griglia, quindi il confronto è da un lato forzato. Dall'altro è assai improbo, dato che il termine di paragone è un capolavoro che ha creato un genere e influenzato tanti prodotti successivi. Attia probabilmente non si ripete ai livelli precedenti, ma realizza un gioco diverso e di buona qualità, che è quanto basta se vi piace il genere.





di Simone Fantoni

Steam Park



di Aureliano Buonfino, Lorenzo Silva,
Lorenzo Tucci Sorrentino
Cranio Creations, Heidelberger
Spieleverlag, IELLO, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Svelti, dobbiamo fare in fretta, i clienti stanno per arrivare, accendete le giostre, pulite il parco da tutta questa sporcizia e andate ad aprire lo sportello informazioni. In questo gioco un po' frenetico vi ritroverete a dover gestire ed espandere un futuristico parco divertimenti a vapore, frequentato da robotici clienti pronti a riempire le vostre tasche per divertirsi. Riuscirete a costruire il parco migliore ed a battere la concorrenza?

Illustrato da Marie Cardouat, la geniale illustratrice di Dixit, Steam Park ha nell'aspetto grafico uno dei suoi maggiori punti di forza. Gli edifici sono costruiti in cartone sagomato tridimensionale, perfettamente funzionali e non ingombranti, evitando accuratamente il rischio di

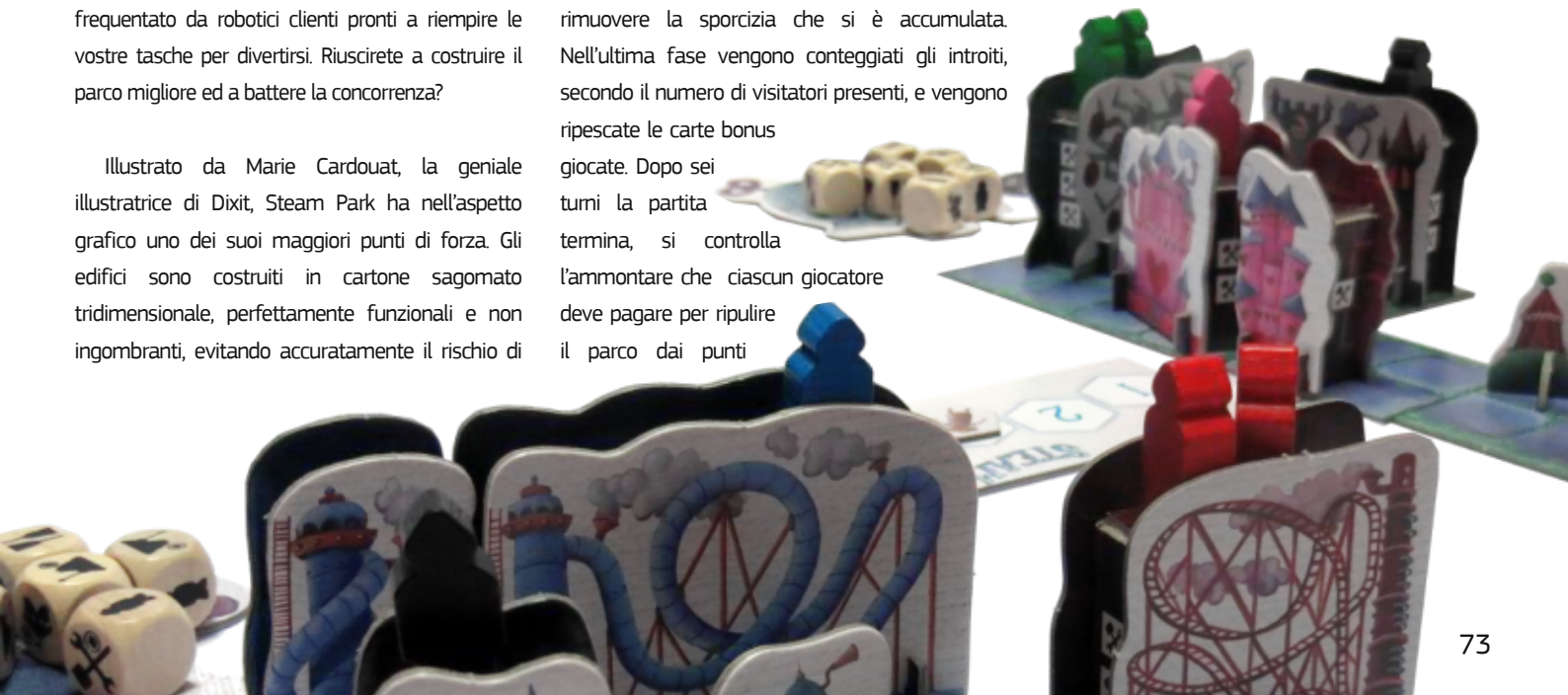
una narcisistica autocelebrazione visiva dalla scarsa giocabilità. Particolare anche il sistema di gioco che propone elementi sia dei gestionali che dei party game. Il turno è diviso in quattro fasi principali: fase di tiro, fase sporcizia, fase azioni e fase introiti. Nella prima fase i giocatori devono selezionare le proprie azioni tramite il lancio simultaneo di sei dadi nei quali i numeri sono sostituiti da cinque differenti simboli, uno per azione, e una faccia bianca. Dopo un primo tiro è possibile mettere da parte le azioni che vi interessano e rilanciare gli altri dadi, procedendo così fino a che ciascuno non abbia messo da parte tutti i propri dadi. Ma attenzione, perché i più veloci a terminare saranno premiati con dei bonus, mentre i più lenti raccoglieranno delle penalità. Nella fase sporcizia i giocatori accumulano un numero variabile di punti sporcizia, a seconda del tipo di azioni da loro scelte. Nella terza fase, seguendo l'ordine in cui hanno terminato la fase tiro, i giocatori eseguono le azioni dei propri dadi. Con le azioni a disposizione è possibile ingrandire il proprio parco, costruire nuove giostre o baracchini di servizio per il pubblico, giocare carte obbiettivo, cercare di attirare nuovi clienti o effettuare le pulizie per rimuovere la sporcizia che si è accumulata. Nell'ultima fase vengono conteggiati gli introiti, secondo il numero di visitatori presenti, e vengono ripescate le carte bonus

giocate. Dopo sei turni la partita termina, si controlla l'ammontare che ciascun giocatore deve pagare per ripulire il parco dai punti

sporcizia rimasti e si procede al conteggio finale del denaro.

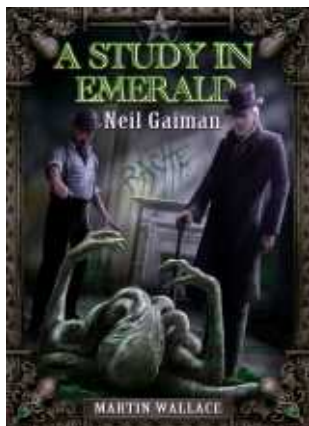
Steam Park è un gioco che va ad inserirsi nell'attuale tendenza del mondo dei boardgame, che nel tentativo di allargare i propri orizzonti di mercato propone al pubblico una maggiore quantità di titoli di, relativamente, facile fruibilità e non rivolti ad un esclusivo ambiente di giocatori esperti.

La scelta di mescolare elementi del gioco gestionale a situazioni caotiche tipiche del party game, porta pregi e difetti di entrambi i sistemi. Da una parte il gioco è molto divertente, dinamico e confusionario, ma allo stesso tempo riesce a mantenere alcuni piccoli aspetti di tattica e strategia che risultano determinanti per la vittoria finale. Dall'altra, l'interazione tra i giocatori si limita quasi esclusivamente alla fase tiro e l'ordine di gioco può spesso essere determinante. Il risultato finale è comunque un gioco divertente e veloce, che potrà essere apprezzato da famiglie e giocatori non assidui, ma anche da gamer in vena di una serata leggera.





A Study in Emerald



di Martin Wallace
Treefrog Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Per la sua nuova opera Wallace s'ispira a un racconto di Neil Gaiman e ambienta il gioco in un'ucronica realtà che fonde i miti di Lovecraft e Sherlock Holmes, dove i grandi antichi hanno preso possesso della Terra.

I giocatori vengono divisi in due fazioni con una carta segreta assegnata ad inizio partita: i rivoluzionari sono gruppi di anarchici che provano a ribellarsi al dominio dei grandi antichi, mentre i lealisti li combattono per preservarne il potere; le due fazioni, ai fini del gioco, hanno scopi differenti e modalità differenti per guadagnare punti per la vittoria.

La base del gioco è un deck-building: i giocatori partono con un identico mazzo di 10 carte iniziali e ad ogni turno hanno una mano di 5 carte per compiere due azioni tra una variegata scelta di 11 a disposizione. Ogni carta può essere usata o per le risorse (di tre tipi

differenti: cubi influenza, soldi e bombe) o per l'azione speciale riportata in testo. Come in ogni deck-building buona parte delle azioni è impiegata per espandere il proprio mazzo. Le carte sono disposte in diverse postazioni sul tabellone principale e per aggiudicarsele i giocatori devono investire, con l'apposita azione, cubi influenza. Se si ha la maggioranza di influenze su una carta la si può riscuotere come prima azione del turno. Ci sono dodici città in gioco, a tutte è associata una carta con punti vittoria e abilità speciali, ma la città (e la carta) può essere rubata da un altro giocatore se supera l'influenza presente. Delle altre carte la maggior parte sono agenti, che affiancano l'agente principale del giocatore (già in gioco a inizio partita) per le missioni da compiere. Gli agenti possono muoversi tra le città sul tabellone (spendendo soldi, altra risorsa) e possono compiere assassinii spendendo bombe (terza e ultima risorsa). I rivoluzionari devono cercare di assassinare le personalità che dominano il mondo e che sono collocate nelle varie città, i lealisti devono eliminare gli agenti della fazione opposta. Altro modo per realizzare punti è avanzare su due differenti tracciati, uno per i lealisti e uno per i rivoluzionari.

A fine partita, che si può determinare in svariati modi, si svelano le identità e si

elimina la fazione del giocatore con meno punti vittoria; dei rimanenti chi ha più punti è il vincitore.

Dopo un periodo di pausa Wallace torna a fare un gioco "per giocatori". Onestamente è difficile, sulla base di poche partite, dare un quadro complessivo del prodotto e capire come varia il gioco con un differente numero di partecipanti, una differente composizione delle fazioni e del modo di interpretare la partita, che può essere affrontata in maniera più o meno aggressiva e bluffando sull'identità; difficile è anche capire quanto sia bilanciato (per inciso l'autore nel regolamento afferma che non lo è).

Quello che posso dire è che non mi ha trasmesso una gran voglia di riprovarlo e approfondirlo. Pur essendo un appassionato dei giochi di Wallace vecchio stile ho trovato questo troppo caotico e non mi ha convinto la sovrapposizione dei due sistemi di gioco (gioco a fazioni e gioco competitivo con vincitore singolo) che è sicuramente la parte più originale del prodotto. Può forse aiutare per entrare in sintonia con il gioco un maggiore feeling con l'ambientazione, ed è a questa categoria di giocatori che mi sento di consigliarlo per dargli una chance.





di Andrea "Liga" Ligabue

Super Fantasy: Assalto dei Brutti Musi



di Marco Valtriani
Red Glove, 2013
N. Giocatori: 1-6
Durata: 90 minuti

Avventurarsi nel pericoloso mondo del Dungeon Crawling, popolato da mostri sacri come Descent 2, HeroQuest o da titoli più recenti quali Mice & Mystics, non è cosa da tutti. Ci voleva il coraggio di un autore esperto ma quasi debuttante, Marco Valtriani, e di un editore, Red Glove, deciso a pubblicare un prodotto di qualità, in grado di destare interesse anche nel mondo dei giocatori appassionati.

In Super Fantasy un gruppo di avventurieri collabora per portare a termine una missione, aprendosi la strada tra orde di Brutti Musi e cattivoni di vario genere. Tema, illustrazioni e meccaniche fanno riferimento esplicito all'immaginario videoludico degli Hack & Slash, una vera ventata di nuovo invece per il mondo del gioco da tavolo.

Le meccaniche di gioco sono semplici. Nel proprio turno si possono compiere diverse azioni e per farlo occorre lanciare dei dadi. I dadi a

disposizione ogni turno sono 6. Ogni giocatore ha un eroe descritto da sei abilità, da tre poteri e da tre oggetti di equipaggiamento. Si può muovere, attaccare, aprire o sfondare porte, aprire forzieri, rompere barili o cercare trappole. I dadi non utilizzati servono per proteggersi dai nemici che agiranno, seguendo regole e priorità ben definite, dopo tutti gli eroi. Ogni dado ha due facce con una singola spada (1 successo), due con doppia spada (2 successi) e due con una stella. Il valore della stella varia a seconda dell'eroe e dell'azione scelta. In un attacco del guerriero, che ha forza 3, la stella varrà 3 mentre solo 1 quando ad attaccare è Zoe l'incantatrice. Una volta su tre il risultato di un dado è dunque legato all'eroe che stiamo utilizzando: una probabilità sufficientemente alta da caratterizzare in maniera significativa i vari eroi e costringerci ad adottare strategie diverse. Per ogni stella ottenuta si può caricare uno dei tre poteri del proprio eroe: una volta raggiunto il valore 4 il potere potrà essere utilizzato. Come in tutti i Dungeon Crawler che si rispettino gli eroi ottengono esperienza che si traduce nel potenziamento delle loro abilità. Nella caverna poi si possono trovare utili oggetti magici. I giocatori si alternano nello svolgere il loro turno ma l'ordine è deciso di volta in volta dal gruppo: chi fare agire per primo, quali poteri usare e quando, quanti dadi utilizzare per una certa azione costituiscono il bagaglio di scelte che i giocatori devono affrontare turno dopo turno.

Il gioco è ovviamente un collaborativo puro ma molto dinamico e la sensazione al tavolo è quella giusta, grazie anche alla presenza di diversi elementi casuali, come l'arrivo di nuovi Brutti Musi. Il tanto temuto fattore casuale indubbiamente ha un ruolo in Super Fantasy, dove il lancio del dado è cosa frequente, ma non è preponderante. Se con il guerriero attacco un Brutto Muso, che ha protezione 4, con due dadi avrò il 66% di successo, con 3 oltre il 90%. Quanti dadi utilizzare per ogni azione, dosando il fattore di rischio che siamo disposti a tollerare, è un elemento strategico importante. Le missioni presentate nel manuale sono varie e completarle con un livello di difficoltà che non sia quello base è piuttosto impegnativo. È facile poi immaginare di nuove. Esiste anche una modalità di gioco in cui un giocatore usa i Brutti Musi.

Nella scatola c'è davvero tanto materiale e la grafica e le illustrazioni sono molto belle da non far sentire la mancanza delle miniature, standard oramai diffuso per giochi di questo tipo. Una nota di merito anche al manuale, reso gradevole da alcuni interventi in prima persona dei Brutti Musi. Se l'obiettivo era quello di creare un gioco dinamico, divertente, in grado di portare sul tavolo la frenesia e caoticità degli Hack & Slash il risultato è stato conseguito in pieno. Chi ama l'algida razionalità dei giochi tedeschi si tenga invece lontano perché non resisterebbe all'assalto dei Brutti Musi.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Tash-Kalar: L'Arena Leggendaria



di Vlaada Chvátil
*Cranio Creations, Czech Games
Edition, Heidelberger Spielverlag,
IELLO, Z-Man Games, 2013*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Che Vlaada Chvátil fosse un autore eclettico non servivano altre dimostrazioni, eppure riesce a stupire con il suo ultimo titolo, Tash-Kalar: L'Arena Leggendaria, in cui esplora per la prima volta, e con un ragguardevole successo, il mondo del gioco astratto. Lo fa in modo un po' ruffiano, vestendo il gioco con un'ambientazione originale e azzeccata che riesce a nascondere bene il meccanismo "spremi meningi" che sta alla base.

I giocatori, nei panni di maghi, evocano creature all'interno di un'arena a griglia quadrata. Le creature evocate sono carte nella mano del giocatore ed il requisito per poterle evocare è aver piazzato nell'arena pietre di kalarite (le pedine) in una precisa posizione. Più la creatura è potente, più è complessa la disposizione richiesta in termini di forma o quantità di pietre necessarie. Nell'istante in cui è evocata, la creatura attiva il suo potere speciale che gli consente di muovere, aggiungere nuove pietre o distruggere pedine. Una volta completato l'effetto dell'attivazione la creatura torna ad essere una pietra come tante nell'arena e può essere utilizzata per creare nuovi schemi.

Le pedine sono di tre livelli, quelle semplici possono essere aggiunte nell'arena direttamente con un'azione, quelle eroiche e quelle leggendarie entrano in gioco grazie all'evocazione di una creatura. Il livello delle pedine conta quando sono coinvolte in un'evocazione e la gerarchia è determinante durante i combattimenti perché ogni pedina può essere eliminata solo da pedine di livello pari o superiore.

Nella scatola i mazzi delle creature sono quattro, due sono identici e si possono utilizzare

per le sfide tra due giocatori in modo da "combattere" ad armi pari, gli altri due mazzi hanno caratteristiche uniche e si usano nelle partite a tre o quattro giocatori. Nella scatola ci sono poi due altri mazzi, le creature leggendarie e gli impeti usati per completare la mano del giocatore costituita da due creature leggendarie, un impeto e tre creature del proprio mazzo. Nel turno si effettuano due azioni scelte tra aggiungere una pedina semplice o evocare una creatura al termine delle quali la mano viene reintegrata pescando dagli appositi mazzi.

Il gioco offre due modalità di partita, il duello mortale e la forma suprema. Nel primo i giocatori combattono tra loro e realizzano punti quando distruggono pedine avversarie, nel secondo, più affascinante, ci si affronta per eseguire per primo dei compiti, ciascuno con un punteggio, la cui realizzazione (che dipende dalla posizione delle pedine) viene verificata ogni fine turno.

Tash-Kalar può non piacere a tutti, è un gioco intenso, complesso e dalla durata davvero contenuta. Richiede grande concentrazione ed una mente allenata a ragionamenti di tipo cognitivo spaziale, indispensabili per individuare nell'arena le disposizioni utili delle pedine che, rispetto alla raffigurazione sulla carta, possono essere ruotate o specchiate. Non si può certo dire che sia un gioco strategico a causa dei veloci cambi di fronte sul tabellone garantiti dall'uso degli impeti, che servono proprio per ottenere vantaggi da situazioni di inferiorità numerica nell'arena, sono invece necessari tattica e intuito oltre che l'abilità di creare "forchette" di disposizioni sperando che almeno una sopravviva fino al turno degli avversari.





Twin Tin Bots



di Philippe Keyaerts
Flatlined Games, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 50 minuti

Il futuro dell'economia è nell'estrazione dei cristalli! Purtroppo la concorrenza è spietata, e l'unica speranza è ricorrere a robot programmabili per il recupero dei preziosi minerali, anche sottraendoli ai droni delle compagnie concorrenti, se ne capita l'opportunità...

Finanziato (al secondo tentativo) su Kickstarter, Twin Tin Bots (TTB) vi offre l'opportunità di dimostrare le vostre capacità di programmatori di robot, curando la scrittura dinamica delle subroutine di due automi, mentre questi agiscono in una miniera di cristalli. I

materiali sono mediamente buoni: miniature di plastica per cristalli e robot, robuste fustelle di cartone per il rimanente materiale, un grosso tabellone, occupato da una mappa esagonata. La grafica è minimalista: funzionale, ma può risultare sgradita. Leggermente elevato il prezzo di vendita.

Il gioco è strutturalmente semplice. Ogni giocatore ha una piccola plancia personale che contiene i programmi dei due robot (tre riquadri inizialmente vuoti) e le possibili subroutine (tessere) da far eseguire: sono azioni elementari come ruotare a destra o sinistra, avanzare di uno o due passi, prendere un cristallo, depositare un cristallo, emettere un impulso elettromagnetico (che permette di comandare per un'azione il robot bersaglio). Evitando la simmetria totale, ogni giocatore ha una subroutine di sua prerogativa, inizialmente segreta.

Il turno di ogni giocatore consiste nel modificare il programma di uno solo dei due robot (aggiungendo una subroutine in uno degli spazi -pieno o vuoto che sia- scambiando due tessere, rimuovendo una o tutte le tessere del programma) e poi nell'eseguire sequenzialmente i programmi di entrambi i robot, per quanto è loro possibile. Lo scopo è quello di recuperare i cristalli (di valore variabile ma noto) e depositarli alla propria base. Per ogni consegna un nuovo cristallo compare al centro del tabellone. Il gioco finisce non appena un

giocatore arriva ad un numero di punti dipendente dal numero di giocatori oppure dopo tre turni interi dall'aggiunta dell'ultimo cristallo. Nella scatola vi sono materiali aggiuntivi per giocare una serie di varianti, proposte sul regolamento, chiaro e ben scritto.

TTB rielabora i giochi di programmazione del movimento eliminando la componente di scelta simultanea (come succede in Roborally o Himalaya). Il rischio che Keyaerts correva era di rendere il gioco lento (visto che tutto ora avviene in modo sequenziale): difetto evitato grazie alla scelta di consentire una sola variazione a turno. Il vincolo non solo rende il gioco più interessante e divertente, ma ne mantiene sufficientemente sostenuto il ritmo. Dato il tema trattato, il paragone con RoboRally sorge spontaneo: in TTB ogni giocatore è artefice del proprio destino, dato che tutta l'informazione è completamente pubblica (se escludiamo quell'unica subroutine personalizzata): non si può quindi dare colpa al caso di una scelta simultanea infelice. Fortunatamente il gioco mantiene comunque una giocosa atmosfera caotica (che cresce in modo combinatorio col numero di giocatori) per l'effetto delle scelte dei giocatori e l'interazione degli automi sul tabellone.

Come spesso accade per questo tipo di giochi, alcune persone sono "geneticamente" più abili di altre a trovare la soluzione ottima.





di Mauro "MDM" Di Marco

Vikings: Warriors of the North



di Tomasz Kaźmierski, Tomasz
Kaznocha
REBEL.pl, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 50 minuti

Coppia di autori esordienti e tema rodato (i vichinghi, per la prima volta illustrati liberati dall'errato stereotipo delle corna sull'elmo) per la REBEL.pl e il suo "Vikings: Warriors of the North", rapido gioco in cui, a bordo della propria nave, i giocatori devono razziare i villaggi degli avversari, rapirne le donne e riportarle al loro villaggio, senza disdegnare il combattimento con le navi che

solcano gli stessi mari e il mostro marino di passaggio.

Buoni i materiali: una plancia che ritrae una fantasiosa zona di mare del Nord (ricca di isole e tortuosi bracci di mare, con l'utilizzo di rune anziché lettere arabe ad indicare i punti cardinali), piccole miniature per le navi e il mostro marino, un dado, plance dei giocatori e un corposo mazzo di carte ben illustrate.

Il gioco si sviluppa in semplici turni: il giocatore attivo pesca due carte, gioca (opzionalmente) una carta eroe sulla sua nave (che ne può ospitare al più 3, sostituibili in qualsiasi momento) per ottenere poteri aggiuntivi, poi gioca quante carte vuole per spostarsi (lungo le direzioni indicate dalle carte) o per svolgere le azioni da esse descritte. Oltre alle azioni sulle carte, una volta per turno, il giocatore può eseguire una azione standard aggiuntiva che può essere: attaccare una nave che si trovi nello stesso spazio della propria; attaccare il mostro marino (azione obbligatoria se si entra nello spazio da esso occupato): in entrambi i casi un risultato di 4 o più col dado indica vittoria, con pesca e/o sottrazione di carte dall'avversario e spostamento dello sconfitto; razziare un villaggio avversario (se la

nave sta nello spazio corrispondente) prendendone una donna, che deve trovare posto sulla nave; scartare un numero pari di carte per pescarne la metà, organizzare una festa nel proprio villaggio (se la nave occupa quello spazio) per mettere al sicuro le donne rapite. Il turno di gioco si conclude facendo remare il proprio equipaggio, ovvero spostando la nave di uno spazio in una delle direzioni ammissibili. Qualsiasi azione del turno, tranne il remare, può essere interrotta da apposite carte reazione giocate dagli avversari, che vengono processate col sistema di stack (ultimo messo, primo risolto) reso famoso da Magic: The Gathering.

Il giocatore che alla fine del turno ha messo al sicuro una donna sottratta a ciascuno degli avversari vince la partita.

Vikings è sostanzialmente un gioco "di corsa", dove bisogna completare l'obiettivo prima degli avversari. Si tratta di un gioco permeato dall'aleatorietà (nella pesca delle carte, nel lancio del dado) con una forte componente di attacco diretto e gratuito: chi detesta questi aspetti è bene che ne stia alla larga. Rispetto a giochi analoghi, c'è un tentativo di introdurre alcuni aspetti di gestione della mano e multimodalità nell'utilizzo delle carte, tuttavia il vincolo sul limite di carte in mano e la facilità con cui possono essere sottratte o fatte scartare rende la programmazione una attività utopica. L'abbondanza del testo sulle carte e la regolamentazione della temporizzazione con l'aggiunta di una pila rende il gioco anche poco adatto ad un pubblico familiare, così come il tema non esattamente "politically correct" (e l'età sulla scatola, 14+, lo conferma). In definitiva un prodotto con un parco ridottissimo di possibili estimatori.





di David "Deiv" Malagoni

Wildcatters



di Rolf Sagel, André Spil
RASS Games, Vendetta, 2013
N. Giocatori: 3-4
Durata: 120 minuti

In Wildcatters impersoniamo dei magnati dell'estrazione petrolifera che guadagnano punti vittoria secondo principi di maggioranza legati a quanto petrolio abbiamo estratto in una delle sette macroregioni della mappa e al possesso dei certificati azionari delle aziende in gioco compresa la nostra. Il gioco si articola in 7 turni, 8 se si gioca in 3 (opzione che però crea un'asimmetria tale nel gioco che mi sento di sconsigliare vivamente) e dopo una fase importantissima di setup nella quale piazziamo i primi elementi in maniera bilanciata ogni giocatore esegue al proprio turno una serie di azioni.

L'obiettivo del gioco ruota attorno al processo di estrazione e stoccaggio/distribuzione del petrolio. Per fare questo dobbiamo piantare nuove trivelle in quattro macroaree produttive del gioco (Asia, Russia, America del Nord e America del Sud), trasformare queste trivelle in pompe e

trasportare il petrolio estratto tramite terra – rappresentata dalla ferrovia – o via mare con delle petroliere verso le raffinerie. Quando le raffinerie sono complete si svuotano nelle corrispondenti aree della plancia. Tutti gli elementi citati in questa filiera sono di proprietà di un giocatore specifico e sulla plancia i posti di questi elementi sono limitati ed esclusivi: ogni area produttiva è divisa in due aree, ad esempio Russia Est e Russia Ovest e c'è posto per una sola raffineria, due treni, sette pozzi e un qualunque numero di petroliere mentre le aree non produttive – ad esempio l'Europa – ospitano solo logistica e raffinerie. Per fare tutto ciò un giocatore utilizza due differenti valute: le proprie *share* e il denaro e, senza scendere troppo nel dettaglio, riceve dei soldi, esegue delle costruzioni pagando denaro, produce petrolio dai propri pozzi pagando molto denaro e lo sposta pagando i trasporti in proprie *share*, se degli avversari. Al momento dello stoccaggio, per ogni barile di petrolio il proprietario della raffineria paga 2 *share* al proprietario del barile. Infine quando la raffineria è piena la banca paga 4 *share* misti di qualunque colore scelto per ogni barile inviato nel box del continente e può scegliere di fare la stessa cosa coi propri barili a patto di rimetterli nello stock e non partecipare quindi ai 2 conteggi di maggioranze del gioco al 5° e all'ultimo turno. In questi conteggi vengono assegnati punti per le maggioranze in tutti i continenti, gli *shares* nei diversi colori e i soldi. Alla fine del gioco vengono anche assegnati punti per il numero delle raffinerie in gioco e i token "wildcatters" che vengono assegnati tramite un'asta in *share* la prima volta che qualcuno estrae petrolio da una regione.

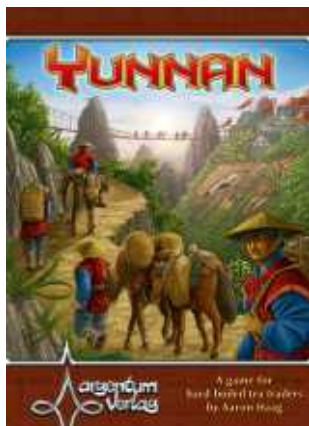
Fin qui tutto sembra filare liscio, il gioco ha un impianto bello solido ed effettivamente non emergono grossi difetti, e non per il fatto che ho tralasciato di parlare di un aspetto fondamentale del gioco: le carte area. Difatti un giocatore non è libero di fare quello che vuole dove vuole, ma deve prima scegliere una delle sempre disponibili otto carte area per eseguire il suo turno in quella regione, limitando però gli aspetti di pianificazione e strategia che mi aspettavo da questo gioco; a condire il tutto poi è stata inserita un'azione che permette di sostituire tutte le carte al costo di 4 punti vittoria. Se unisco questo al fatto che le carte non escono tutte e si giocano solo 7 turni mi si lascia spazio per più di qualche dubbio sulla bontà di questo titolo che comunque mi ha lasciato la voglia di rigiocarlo.





di Lucio "Iago" Pierobon

Yunnan



di Aaron Haag
Argentum Verlag, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

La dura vita (almeno suppongo fosse tale) dei mercanti di tè nella Cina contemporanea al nostro medioevo condensata in una serie di aste parallele seguite da una fervida attività di network building ripetuta più volte fino al raggiungimento dell'obiettivo, i famosi 80 Punti Vittoria! Come potrete facilmente immaginare, l'ambientazione non è proprio il piatto forte di questo gioco, anzi è qualcosa di molto flebile se non fosse per una mappa stilizzata delle province meridionali della Cina fino al Tibet e oltre; il nome del gioco viene dalla omonima provincia cinese meridionale famosa per la produzione di tè, appunto.

Ogni turno è diviso in due parti, nella prima si partecipa a cinque aste parallele con offerte fisse (5, 7, 9, 12, 15 Yuan) per ottenere vantaggi e strumenti per

ottimizzare la propria rete commerciale nella seconda parte del turno e ottenere il più alto incasso possibile, che potrà essere riscosso in una combinazione qualunque di Yuan e Punti Vittoria; tutto ciò si ripete fino a che uno dei giocatori non raggiunge i già citati 80 PV, poi si completa il turno e chi ha più PV vince.

Durante le aste, svolte con mercanti che occupano il posto corrispondente alla propria offerta, si possono ottenere nuovi mercanti, nuovi edifici da utilizzare nella costruzione della rete commerciale, maggiore libertà nell'attraversare i confini tra le province, la possibilità di estendere la propria rete a province più lontane e maggiore fama nella corte (arma a doppio taglio perché dà vantaggi e svantaggi) senza dimenticare che i mercanti utilizzati nelle aste non saranno disponibili per partecipare ai viaggi del turno in corso; nella fase di viaggio si deve cercare di ottimizzare le risorse (logistiche) ottenute costruire una rete continua di edifici e mercanti massimizzandone così la rendita, il tutto senza dimenticare che tutti i mercanti utilizzati nella rete commerciale non saranno disponibili per la partecipazione alle aste al turno successivo.

Il risultato di questo meccanismo duplice, combinato con la possibilità, ad ogni turno, di incassare la rendita della propria rete commerciale in una combinazione qualunque di Yuan e PV è un gioco con una enorme quantità di possibili scelte (o piccole variazioni di scelte) che, pur rendendolo sicuramente interessante, lo espongono al rischio di essere facilmente preda di momenti di Paralisi da Analisi piuttosto pesanti (specialmente nel momento in cui è

necessario scegliere la forma di incasso delle rendite); le serie possibilità di intralciare direttamente i piani dei propri avversari, con spesso la necessità di dover scegliere tra più possibili avversari da colpire lo rendono potenzialmente soggetto al Kingmaking, soprattutto perché non sempre è perfettamente chiaro chi sia realmente in vantaggio.

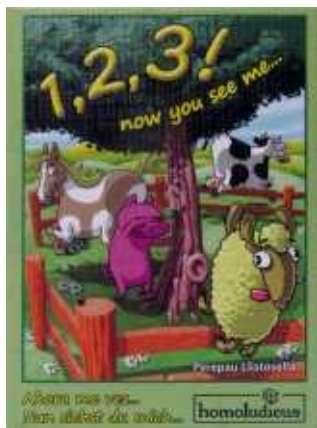
Materiali tendenzialmente molto buoni anche se ho avuto qualche difficoltà a staccare alcune parti (in particolare le monete con forme strane) dalle fustelle; pur non potendo negare le indubbie qualità del gioco, col giusto gruppo di persone, trovo che i due aspetti sopra citati siano troppo pericolosi per permettergli di rimanere a lungo nelle mie grazie e dunque temo che non rimarrà nella mia collezione; un peccato perché si tratta sicuramente di un prodotto ben congegnato.





di Mauro "MDM" Di Marco

1, 2, 3! Now You See Me...



di Perepau LListosella
HomoLudicus, 2013
N. Giocatori: 3-8
Durata: 20 minuti

Gli animali della fattoria hanno deciso di giocare a 1,2,3, Stella! Come andrà a finire?

Gioco di osservazione e memoria, quasi un partygame, ma orientato verso i piccoli giocatori. A turno, il giocatore attivo lascia cadere sul tavolo una manciata di animaletti di plastica (pecore, mucche, maiali e cavalli). Pesca una carta istruzione e, mentre gli altri giocatori tengono gli occhi chiusi, esegue l'azione indicata sulla carta (aggiungere, togliere, spostare un determinato tipo di animale, o scambiarne due). Dice agli avversari il tipo di azione eseguita, e questi, tramite le proprie carte, scelgono simultaneamente la risposta (ovvero quale/quali sono i tipi di animali coinvolti). Se nessuno indovina, il giocatore attivo riceve un punto, altrimenti guadagnano un punto i

giocatori che hanno dato la risposta corretta. Dopo aver pescato due carte azione la mano passa al giocatore successivo, che ricomincia il turno lanciando un nuovo gruppo di animali sul tavolo. Dopo che tutti sono stati giocatore attivo per una volta si determina il vincitore.

Idea simpatica, materiali carini, scatola compatta: fa colpo sui bambini. Attenzione che è intrinsecamente sbilanciato, in quanto le quattro azioni non sono comparabili per difficoltà di memorizzazione: levare e togliere richiedono di ricordare 4 numeri, mentre le altre 2 richiedono invece una memorizzazione visiva: pescare le prime garantisce di non fare punti quando si è il giocatore attivo...

Pentos



di Bruno Cathala
Asyncon Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Pentos è un gioco composto da 55 carte, racchiuse in piccola, robusta scatola nera, come è tipico della linea Asyncon; l'ambientazione cala i giocatori nel ruolo di maghi che devono comporre pozioni e lanciare incantesimi. Il mazzo di carte è composto da 9 carte di 5 colori diversi (il mazzo degli ingredienti) e 10 carte incantesimo (due copie per ciascuna carta).

Il gioco è una variante elaborata del ramino. Una partita si svolge su tre mani, in cui i giocatori raccolgono carte per giocare combinazioni, scartandole: una scala reale da 9 elementi porta alla vittoria della partita, un poker di 5 carte alla chiusura della mano senza penalità, ogni combinazione di almeno 3 carte dello stesso colore o valore permette di usufruire dell'effetto di uno dei due incantesimi a vista. La particolarità di Pentos

sta nell'acquisizione delle carte. In gioco ci sono 3 pile (i calderoni) su cui è possibile fare due azioni (alternative al giocare carte): aggiungere una carta a ciascun calderone, oppure prendere tutte le carte dello stesso colore o valore (ma sempre almeno 2) da un calderone. Una mano finisce quando si esaurisce il mazzo e un giocatore non può fare una mossa legale. Le carte rimaste in mano valgono come penalità (1 punto per carta se compongono una combinazione, altrimenti il loro valore). Alla fine delle tre mani chi ha meno penalità è il vincitore.

Pentos è un gioco arguto, forse non abbastanza diretto per raggiungere il grande pubblico. Da provare, se vi piace il genere.



di Fabio "fablo" Cambiaghi

Keyflower: the Farmers



di Sebastian Bleasdale, Richard Breese
Game Salute, Hutter Trade GmbH,
Quined Games, R&D Games, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 90 minuti

Non ho dubbi sul fatto che Keyflower sia uno dei migliori giochi del 2012 e nemmeno ho dubbi sul fatto che l'espansione uscita quest'anno, Keyflower the Farmers, sia una delle migliori mai progettate per un gioco perché non solo non lo snatura ma ne aumenta la profondità senza modificarne drasticamente la durata e senza introdurre superflue complicazioni.

L'espansione introduce quattro nuove risorse nel gioco: grano, mucche, maiali e pecore. Nuovi edifici di primavera, estate e autunno consentono di produrre grano e animali e nuovi edifici dell'inverno consentono di realizzare punti grazie al possesso di grano e animali.

La novità più fresca e ingegnosa è l'introduzione del concetto di campo, ovvero gli

spazi di prato limitati dalle strade che si formano con l'affiancamento delle tessere nel proprio villaggio. In questi campi vengono piazzati gli animali che possono essere poi spostati da un campo all'altro grazie all'uso delle azioni di trasporto potenziabili con l'utilizzo del grano. Spostare gli animali è fondamentale considerando che a fine gioco sono assegnati punti per ogni campo che contenga almeno un animale. Ancora più acuto il risvolto dovuto alla progressiva riduzione delle strade sulle tessere del villaggio con il passare delle stagioni e il conseguente aumento dell'importanza del piazzamento che avrà, come obiettivo ulteriore, quello di salvaguardare il numero maggiore di campi evitandone la unione.

Elegante, semplice e perfettamente in linea con l'ambientazione.

Oss



di Vincent Lemaire, Jean-Michel Maman, Charles Amir Perret
Spiel-ou-Face, 2013
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Ci vuole del coraggio a riproporre un gioco in voga nel terzo millennio avanti Cristo, ma sono felice che la Spiel au Face lo abbia trovato perché Oss mi ha piacevolmente sorpreso. Gli astragali, o aliossi, sono ossicini di forma cuboide, con proporzioni particolarmente regolari negli ovini.

Nella scatola di Oss ci sono sei fedeli riproduzioni di questi ossicini in sei diversi colori. In Oss, come in "knucklebones" o nella versione ancora più moderna conosciuta col nome di "Jacks", gli ossicini vengono maneggiati secondo precisi schemi nel tempo che intercorre tra il lancio in aria di uno di essi e la sua ripresa al volo.

Ciò che rende particolare questa variante moderna è la possibilità di scommettere sulla propria abilità. Le evoluzioni da compiere

sono codificate in tre mazzi di cinque carte ciascuno. I giocatori usano carte scommessa, con valori da 1 a 4, per scegliere l'evoluzione da eseguire, più alto è il numero più difficoltoso sarà realizzare la figura ma maggiori saranno i punti realizzati. Il gioco dura quattro turni e ogni turno si chiude con una sfida comune che assicura 4 ulteriori punti al giocatore più abile.

Encomiabile la commistione di antico e moderno in questo gioco che vede affiancate a questi ossicini carte con stampato sul retro un codice QR grazie al quale, usando uno smartphone, è possibile accedere a filmati che mostrano come eseguire in modo corretto le mosse richieste da ciascuna carta. Facile e divertente gioco di destrezza comodamente trasportabile in un sacchetto (incluso nella scatola).



di Mauro "MDM" Di Marco

The Rats in the Walls



di Henning Poehl
Sphinx Spieleverlag, 2013
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30 minuti

The Rats in the Walls (RitW) trae ispirazione dall'omonimo racconto, datato 1923, di H.P. Lovecraft, in cui il personaggio narrante viene portato ben oltre il limite della follia da alcuni misteriosi rumori provenienti dalle pareti della vecchia magione dove si è trasferito. Durante una partita, i giocatori cercheranno di mantenere la propria stabilità mentale tentando di "indovinare" quanti sono i ratti nel muro, cercando di ingannare gli avversari.

I materiali sono azzeccati: piccoli cervelli bianchi per indicare i "punti sanità", un bicchiere tiradadi appiattito per il muro, dei dadi speciali (con nessuno, uno o due ratti sulle facce), un sottobicchiere per il tiradadi, tutto in un piccolo sacchetto di stoffa nera.

Si tratta sostanzialmente di una variante incrementale (e semplificata) del Perudo, gioco di dadi e bluff. Ogni round inizia con l'inserimento di un dado nel muro, e poi con una serie di scommesse e rilanci, che richiedono il pagamento di punti sanità e permettono l'inserimento di nuovi dadi, fino alla contestazione di uno dei giocatori; alcune regole speciali evitano ogni possibile stallo. Rispetto al Perudo, RitW è meno elegante; il continuo rilanciare dei dadi non permette di sfruttare come informazione le licite degli avversari, e il gioco si riduce al solo bluff e al calcolo elementare delle probabilità. Divertente da giocare un paio di volte (magari ad Halloween), ma poi tornate al classico "genitore", che è migliore.

Suburbia Inc.



di Ted Alspach
Bézier Games, Lookout Games,
Uplay.it edizioni, Ystari Games, 2013
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

In una confezione ecologica ed economica (che fa risparmiare cartone e permette un prezzo davvero competitivo) arriva l'espansione di Suburbia, composta da 4 moduli: tessere obiettivo aggiuntive; edifici aggiuntivi per ciascuno dei 3 gruppi (A,B,C); i confini e i bonus/sfide; gli ultimi due sono le vere novità.

Le tessere bonus/sfide (10 per tipo) aggiungono due obiettivi intermedi (uguali per tutti i giocatori), noti fin dall'inizio della partita, che vengono verificati subito prima dell'inizio della fase B (bonus che, se soddisfatto, accresce il profitto) e dell'inizio della fase C (sfida che, se vinta, aumenta la reputazione): un'aggiunta interessante e divertente, il cui utilizzo mi sento di consigliare.

I confini sono tessere rettangolari di grosse dimensioni, che possono collegarsi al più con 4

tessere allineate: hanno un rapporto prestazioni/costo elevatissimo rispetto alle tessere base esagonali, compensato dalla forma poco gestibile che può, in caso di piazzamento non oculato, ostacolare lo sviluppo del proprio quartiere.

Non molto convincenti gli edifici nuovi, perché da un lato sembrano molto potenti (in media migliori delle tessere del gioco base), dall'altro rischiano di diluire la presenza di tessere che vanno in combinazione (come aeroporti e ristoranti), depotenziandone ulteriormente l'efficacia (un po' come succedeva con le tessere promo "Essen").

I cinque nuovi obiettivi sono una piacevole aggiunta; due funzionano coi i confini, gli altri possono essere utilizzati sempre.



Altre Impressioni

L'Aeropostale

Liga - Giocato una sola volta e nella versione "breve" il gioco mi ha colpito in positivo per alcuni aspetti e deluso per altri. Ambientazione e meccaniche interessanti e anche i materiali molto belli. Mi è sembrato però poco profondo, cosa probabilmente dettata anche dalle regole utilizzate nella partita breve.

Coal Baron

Liga - Un gioco elegante e ben strutturato con una meccanica ben studiata. Nulla di particolarmente innovativo ma sicuramente un esempio di buon design. La cosa che mi ha colpito di più è il sistema di punteggio "progressivo" che riesce a valorizzare sia strategie a breve termine che quelle a lungo termine e che ha il pregio di tenere aperta la partita fino alla fine.

Concordia

MDM - Dopo una sola partita devo dire che sono perplesso: il gioco è scorrevole e ben strutturato, ma il fatto di non essere in grado di valutare il punteggio dell'avversario (e a rigore nemmeno i propri, se non subito dopo aver giocato il Tribuno) introduce una componente mnemonica inadeguata all'impianto fortemente strategico che ammantava il gioco.

Liga - A mio parere uno dei giochi più interessanti di questa Essen con un alto livello di rigiocabilità e meccaniche molto efficaci. I vari aspetti del gioco si incastrano molto bene: per fare punti essenzialmente servono le carte che però necessitano di materie prime per essere acquistate. Le materie prime vengono prodotte dalle città che per essere colonizzate necessitano a loro volta di materie prime. Molto interessante e ben pensato il fatto che per creare una città serva la materia che la città stessa produce,

cosa che da un lato evita il crearsi di "cicli" produttivi e dall'altro favorisce lo svilupparsi di un regime di monopolio che è storicamente sensato.

Linx - Io non amo i giochi di Gerdts ma questo mi piace decisamente. Sembra avere parecchie scelte strategiche fra cui giostrarsi in partita e, soprattutto, tutte le carte per ottenere partite sempre diverse semplicemente attraverso il diverso abbinamento di risorse con le città fatto in fase di set-up. L'interazione fra i giocatori è presente ma per la maggior parte involontaria, almeno nelle prime partite, visto che ognuno sembra già abbastanza impegnato a gestire il suo gioco da avere il tempo di considerare cosa stanno facendo gli altri. Il sistema di punteggio, conteggiato solo alla fine e in base alle carte comprate (che non è così facile ricordare), aiuta molto lo stimolo a pensare solamente al proprio gioco, non potendo veramente calcolare quale avversario è quello da battere al momento.

Florenza: the card game

Peppe74 - La Placentia ripercorre la strada di blasonati predecessori derivando un gioco di carte dal noto Florenza. Niente di nuovo sotto il sole: adotta espedienti comuni per adattare un gestionale alle carte con un gioco che diventa, inevitabilmente, più tattico. Comunque per me, che non ho tanto apprezzato Florenza, addirittura preferibile al fratello maggiore.

Fun Farm

Linx - Si tratta di un semplice gioco d'istinto e concentrazione dove l'importante è eliminare dalla vostra attenzione all'inizio di ogni manche gli animali le cui carte non sono sul bancone in modo da guadagnare appena lanciato il dado quel secondo necessario per arrivare a prendere il pupazzo giusto prima

degli altri. Attenzione che se fate ciò, cioè se vi impegnate veramente per vincere, questo non sarà più un gioco per famiglie perché batterete i vostri figli rendendolo ai loro occhi non più un gioco così simpatico...

Già i pupazzi venderanno il gioco. Basta non annusarli.

Glass Road

Liga - Probabilmente il titolo di Rosenberg che fin'ora mi ha deluso di più. Interessante e molto ben sviluppata la ruota della produzione e lo sviluppo sulla propria mappa. Il tutto è, a mio parere, rovinato dal sistema delle azioni: credo che ci sia più casualità che strategia nel sistema delle carte e il "premio" per avere scelto un'azione che nessun altro ha ancora in mano secondo me troppo sbilanciante.

Legacy: the testament of Duke de Crecy

Liga - Probabilmente il gioco di Essen che ho giocato di più. Il suo limite è nella poca/nulla interattività: è a tutti gli effetti un solitario da fare in gruppo ma il tema è divertente e le scelte possibili sono talmente tante che ogni partita risulta comunque divertente e spesso giocata sul filo del rasoio. Eccellente anche come gioco per due.

Peppe74 - Interessante e divertente gioco, l'originalità sta nell'ambientazione, che fa da padrona, più che nelle meccaniche. Pur con i suoi limiti (scarsa interattività, influenza eccessiva della pesca) mi ha convinto: va preso per quello che è e giocato con lo spirito giusto, divertendosi ad azzeccare le combo delle carte e a immaginare la storia della dinastia che sviluppate.

Nations

Peppe74 - Il riferimento a Through the Ages è più che esplicito, la volontà di farne



un gioco più veloce e tattico pure. Il risultato è ambiguo, perché se da un lato ci sono soluzioni sicuramente apprezzabili, come un turno di gioco più dinamico e con meno tempi morti, d'altra parte c'è un'eccessiva semplificazione del sistema di gioco che fa perdere spessore strategico.

Nations potrà essere un buon introduttivo per il genere, ma dubito riuscirà a soddisfare i palati più fini degli appassionati dei civilization. Come genere Nations è più assimilabile ad un eurogame di piazzamento, con un ambientazione che si respira poco.

Rampage

MDM - Il "gioco delle meraviglie" di quest'anno (l'anno scorso fu Riff Raff). In questo caso non è l'oggetto in sé a suscitare lo stupore e l'incanto, ma il suo funzionamento. Costoso, ma l'espressione che si dipinge sul viso adulti e bambini quando capiscono come funziona è impagabile.

Relic Runner

Liga - Gioco che mi ha impressionato positivamente sia per i materiali che per le meccaniche. Tutt'altro che banale può essere giocato in maniera leggera come gioco per famiglie o in maniera più profonda come gioco per giocatori. Materiali e grafica ai livelli a cui la Days of Wonder ci ha abituati.

Rokoko

Liga - Giocato solo una volta mi ha piacevolmente impressionato. Tante scelte, tanti modi diversi di fare punti, tema interessante e grafica e materiali adeguati. Giudizio senz'altro positivo.

Super Fantasy

MDM - Non sono il target ideale per il gioco, ma ho trovato parecchie cose in Super Fantasy che mi sono piaciute: innanzitutto il tema,

scanzonato e autoironico, che prende in giro i giochi del genere (e sé stesso in primis), compito facilitato dal buon lavoro grafico di Guido Favaro. Coraggiosa la scelta di prediligere la cartotecnica per contenere il costo della scatola: devo dire che per Super Fantasy si è rivelata una scelta azzeccata, mentre precedenti tentativi avevano mostrato il rischio intrinseco di rimpiazzare miniature con basette e tesserine. Un unico appunto su alcuni segnalini, che richiedono l'utilizzo di bambini sotto i 5 anni (o un paio di pinzette) per poterli maneggiare. Discutibile anche il font bianco bordato di nero che rende il regolamento di difficile lettura.

Buone le meccaniche di base, specie il sistema di gestione dei dadi per l'esecuzione di una qualsiasi delle azioni degli eroi. Simpatico e molto centrato il sistema di crescita dei personaggi, col potenziamento delle abilità speciali in occasione di lanci particolarmente fortunati. Certo, è una opzione che favorisce chi fa bei risultati ma, possiamo sempre consolarci, la statistica (beffarda meretrice) ci dice che in media tutti i risultati del dado sono equiprobabili e quindi, se non vi potenziate voi, si potenzierà qualcun altro. E dato che il gioco è cooperativo, se vince uno, vincono tutti. O forse no. Magari vincono tutti tranne uno, oppure una squadra, o anche uno solo. Dipende dalla modalità con cui avete deciso di giocare la partita. Ecco, forse è questo il vero (piccolo) difetto di Super Fantasy: di voler accontentare tutti. O di temere di scontentare qualcuno. Anche per Super Fantasy è stata fatta una scelta che sta diventando, magari per motivi diversi, fin troppo diffusa: quella di dare il materiale, e poi di fare scegliere ai giocatori come utilizzarlo. Si corrono meno rischi, ma io credo ancora fermamente che il gioco da tavola sia un prodotto dell'ingegno prima di essere una raccolta di materiali, magari anche belli, ma senz'anima (pur essendo uno di quelli che "amano giocare a Trajan").

Tash-Kalar

Liga - Per chi conosce e apprezza Chvátal per il forte legame tra tema e meccanica presente nei suoi giochi questo titolo può destare preoccupazioni. E' un gioco che alle prime partite appare freddo, astratto e privo di una sua reale fisionomia. In realtà il gioco acquista spessore partita dopo partita e offre il meglio di sé quando i giocatori imparano a conoscere i personaggi. A quel punto emerge anche il tema.

Prodotto molto interessante e senz'altro da provare: sicuramente spaccherà in due il mondo dei fan di Vlaada.

Vikings

Liga - Gioco sorprendentemente banale e privo di spessore. Mi stupisce che un editore comunque ormai noto come Rebel possa decidere di pubblicare un titolo del genere. Se si toglie il tema, comunque accattivante, non resta nulla: meccaniche scontate, grafica e materiali mediocri e nessuna idea originale. Assolutamente da evitare

Wildcatters

Liga - Commento basato solo su una mezza partita, dategli quindi il valore che merita. Il gioco mi sembra molto interessante, vario e complesso con una serie di meccaniche ben studiate. Mi è rimasta la voglia di giocarlo ancora.

Peppe74 - Gioco originale e con una feroce interazione di tipo indiretto: tutte cose che mi piacciono. Peccato che alcune cose non convincono, come il problema che evidenzia Deiv nell'anteprima legato alla pesca delle carte-regioni (per inciso è quello che mi ha mandato in aria la prima, e per ora unica, partita fatta). Comunque ho voglia di riprovarlo.

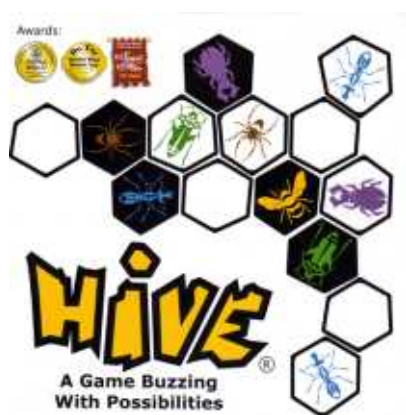
Se ti piace ILSA e vuoi sostenerla anche economicamente, sul sito internet troverai un link per effettuare una donazione tramite PayPal



di Fabio "fablo" Cambiaghi

Hive

Semplici consigli per iniziare a giocare ad Hive, gioco astratto in continua espansione, da poco disponibile anche in localizzazione italiana.



di John Yianni
Asmodee, G3, Gigamic, HUCH! & friends, Uplay.it edizioni, Vendetta, 2001

N. Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

gioco online:

<http://www.boardspace.net/>,

<http://www.boardgamearena.com/>

Hive è un gioco astratto inventato da John Yianni e pubblicato per la prima volta nel 2001. Pezzi, bianchi e neri, di forma esagonale vengono messi in gioco e spostati secondo precise regole con lo scopo di circondare completamente un preciso pezzo avversario. Hive non si gioca su un tavoliere ma su uno spazio libero nel quale i pezzi entrano in gioco in modo progressivo formando un gruppo compatto che non può mai essere separato, nemmeno temporaneamente, durante la partita. L'aspetto che assumono i pezzi durante la partita è simile a quello di un alveare, da qui anche la scelta di non utilizzare nomi della tradizione come pezzi, bensì insetti, ciascuno con precise regole per il movimento.

Hive è un gioco astratto davvero piacevole ed intrigante, certamente tra i migliori in circolazione tra quelli non canonici, tanto da reggere il confronto con alcuni capolavori del progetto GIPF. Il regolamento è semplice, addirittura elementare, ma il gioco è di una notevole profondità. Questa caratteristica lo rende adatto a qualche riflessione strategica della quale avrete un piccolo assaggio nelle prossime righe per fare bella figura già fin dalle prime partite. Purtroppo conoscere già il regolamento di Hive è un requisito per comprendere quello che scriverò da questo punto in poi quindi se non ci avete mai giocato è il momento di farlo, così il resto dell'articolo avrà un senso anche per voi. Sia chiaro, sono solo pochi e facili consigli da seguire, nessuna scorciatoia verso vittorie

FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





certe per le quali avrete bisogno soprattutto di tanto esercizio.

Tre punti cruciali

Concentrarsi sulla vittoria in Hive significa concentrarsi su tre precisi aspetti del gioco: mobilità, tempismo, forza. Mobilità significa mantenere i propri insetti liberi di muoversi. A differenza degli scacchi, in Hive la conquista del centro non è mai una buona soluzione, molto meglio controllare l'esterno dell'alveare e chiudere l'avversario verso l'interno, bloccando così il movimento dei suoi pezzi rendendoli inutilizzabili. Il tempismo è fondamentale. Considerando che i pezzi possono essere giocati solo adiacenti a pezzi propri, ogni insetto ha bisogno di almeno due mosse per essere piazzato nella posizione più adatta. Il tempo perso per spostare in una posizione migliore un pezzo mal posizionato può tramutare una vittoria certa in una clamorosa sconfitta. Infine la forza, ovvero la quantità di insetti disponibili e quindi liberi di muoversi. Se questo numero è inferiore agli spazi ancora liberi intorno alla regina avversaria allora siete in seria difficoltà, meglio giocare per far sì che in questa situazione si trovi l'avversario contando la quantità di pezzi liberi avversari e reagendo di conseguenza.

Troppo generico? Ecco quattro facili consigli da sperimentare subito. Buon divertimento.

Agganciare (Fig.1)

Bastano poche, pochissime partite ad Hive per comprendere l'importanza di immobilizzare i pezzi avversari per renderli inoffensivi e quanto questo obiettivo sia facile da ottenere spostando un proprio pezzo adiacente ad un pezzo avversario. Il pezzo migliore per un aggancio è la formica, grazie alla sua velocità. L'altra faccia della medaglia è che una formica usata per agganciare è anch'essa impossibilitata a muovere e non potrà essere usata altrove. Rimpiazzare un aggancio realizzato con una formica è una delle prime cose da imparare. Basterà giocare in adiacenza una cavalletta o un ragno in modo da poter raddoppiare

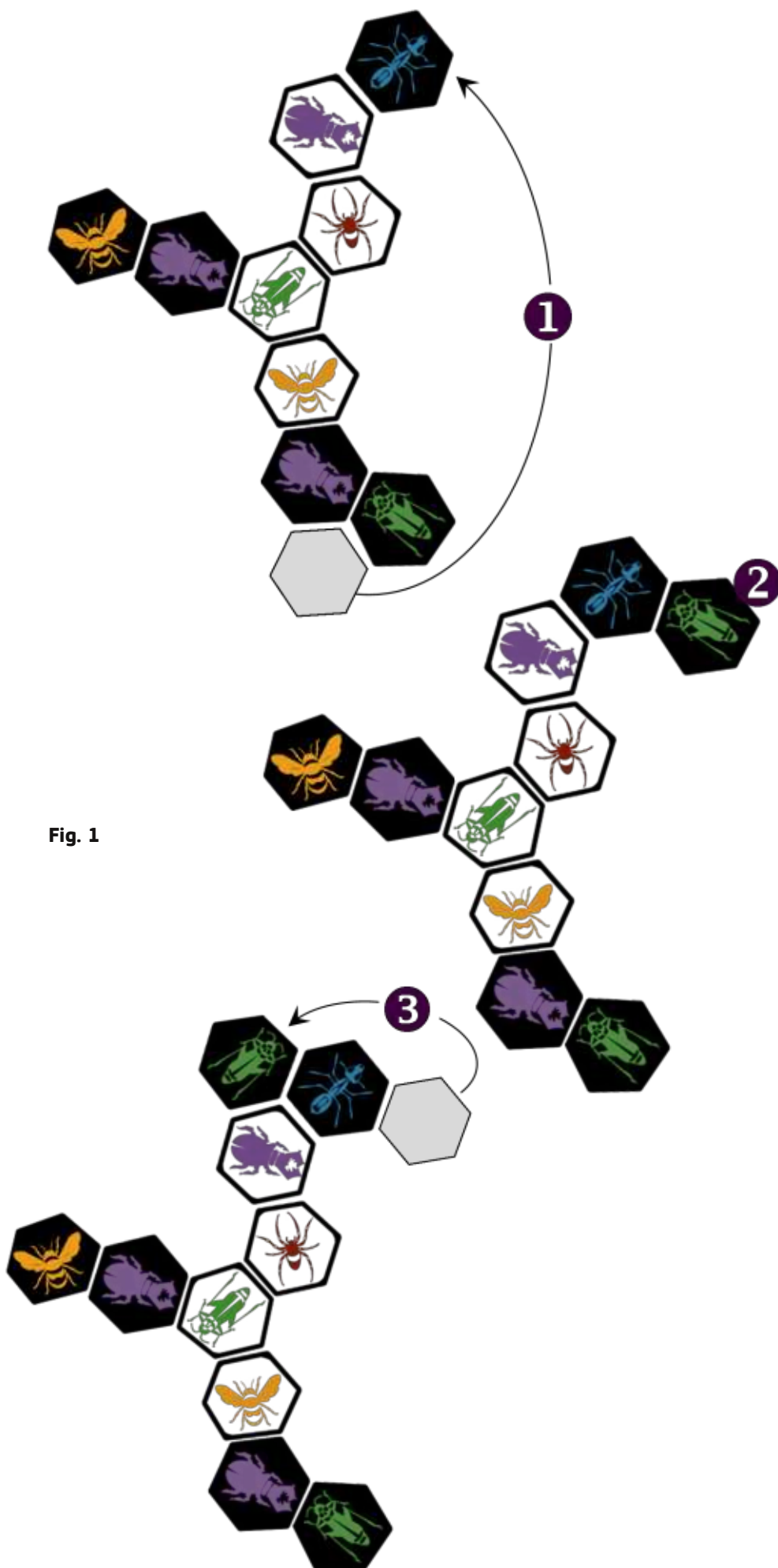


Fig. 1



L'onisco

Una delle più incredibili caratteristiche di Hive è la sua potenziale espandibilità. Basta un pizzico di fantasia per inventare nuovi insetti con particolari capacità da sperimentare all'interno dell'alveare un po' come succede con gli scacchi eterodossi. Alcuni di questi pezzi non sono mai stati pubblicati ufficialmente, sono solo frutto delle sperimentazioni dei giocatori di Hive di tutto il mondo. Libellula, Scorpione, Mantide, sono solo alcuni esempi dei pezzi che dovrete costruire artigianalmente per poterli provare. Roba da veri impallinati di Hive. Altri pezzi però sono stati rilasciati negli anni come espansioni per tenere alto l'interesse verso il gioco; è il caso della tenace e pericolosa coccinella, della fastidiosa e problematica zanzara e dell'ultima novità di quest'anno, l'onisco. Il suo movimento è piuttosto ordinario, del tutto equivalente a quello dell'ape regina, ma la sua abilità speciale lo rende singolare. L'onisco è infatti l'unico insetto dell'alveare (almeno fino ad oggi) a poter muovere pezzi avversari. Invece di spostarsi l'onisco può spostare un qualsiasi pezzo adiacente, compagno o avversario, di due spazi, il primo sopra di sé ed il secondo in uno spazio adiacente. Idea davvero originale per un pezzo che offre buone opportunità strategiche sia in attacco che in difesa. Il pezzo introduce alcune regole a corredo: impossibilità di spostare con l'onisco un pezzo appena mosso dall'avversario, divieto di spostare un pezzo appena mosso dall'onisco. Proprio queste regole aggiuntive rompono un po' l'armonia dei movimenti in Hive, rendendo l'onisco il pezzo meno elegante dell'alveare.

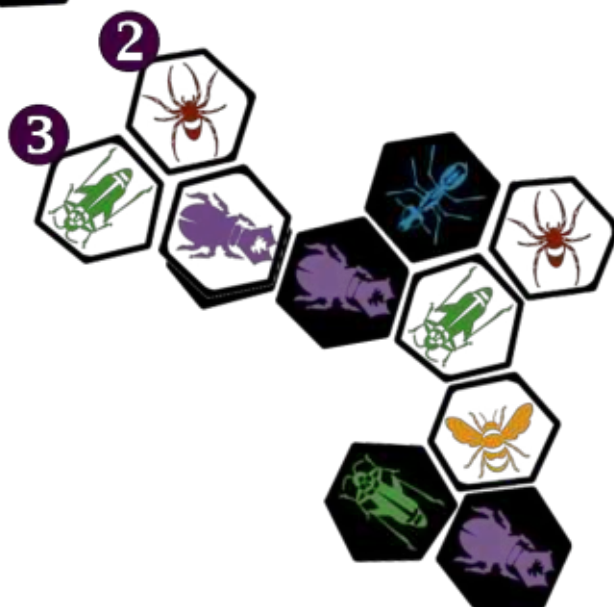
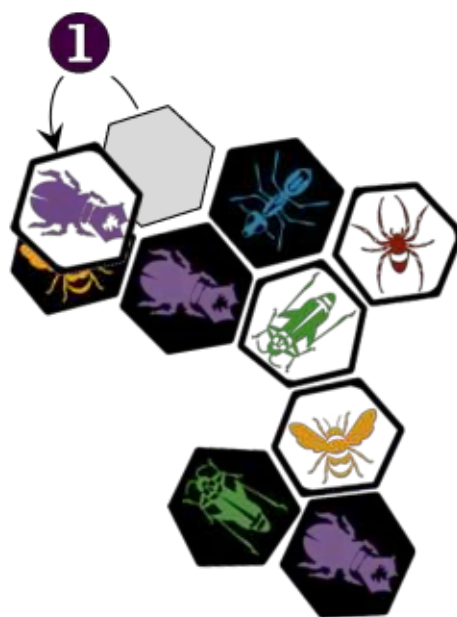


Fig.2

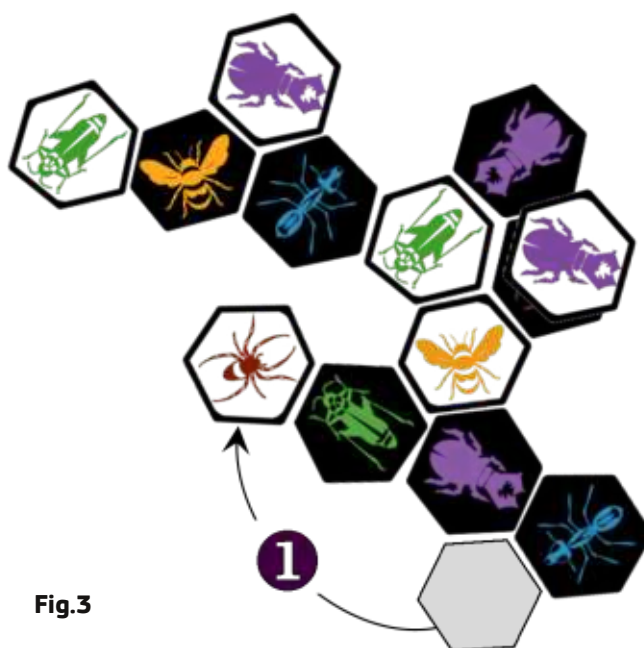


Fig.3



l'aggancio nella mossa successiva e liberare la formica dal suo vincolo.

Coprire (Fig.2)

Nonostante la sua lentezza lo scarafaggio è uno dei pezzi più potenti grazie alla sua abilità di salire sopra all'alveare. Passeggiare al centro dell'alveare dove tutto è pressoché immobile non è però l'uso migliore che si può fare dello scarafaggio, il suo impiego più strategico è utilizzarlo per coprire pezzi avversari. Coprire ha due funzioni, una è equivalente a quella del blocco, ovvero limitare la libertà di movimento di pezzi avversari, la seconda, più importante riguarda il colore. Ai fini dell'inserimento di nuovi pezzi infatti, il colore dello spazio occupato da un insetto coperto è quello dello pezzo piazzato più in alto. Uno scarafaggio ben giocato consente l'inserimento di pezzi molto più vicini al luogo in cui si sferza un attacco, vantaggio decisivo soprattutto quando si inseriscono in gioco pezzi lenti. Quando ad essere coperta è la regina, per l'avversario si mette davvero male perché i vostri pezzi potranno essere direttamente paracadutati adiacenti alla regina stessa dimezzando così il tempo per realizzare la stessa mossa nel modo canonico ovvero impiegando due turni, uno per mettere in gioco il pezzo ed uno per attaccare la regina. State attenti quando uno scarafaggio minaccia la vostra regina.

Bloccare (Fig. 3)

Un movimento che vi garantirà buone chance anche in difesa è il blocco. Bloccare significa piazzare i propri pezzi formando un cancello che impedirà l'accesso a formiche, ragni e alla regina avversaria che, muovendosi, devono rispettare la regola della libertà di movimento, ovvero la possibilità di scivolare nello spazio voluto senza spostare altri pezzi. Bloccare uno spazio adiacente alla propria regina rende immune da una buona quantità di attacchi, costringendo l'avversario ad adottare nuove strategie offrendo il tempo necessario per contrattaccare.

Riempire (Fig. 4)

Sul finale di partita, con la quasi totalità dei pezzi in gioco, una solida difesa della regina avversaria protetta da un cancello e cavallette e scarafaggi tutti agganciati

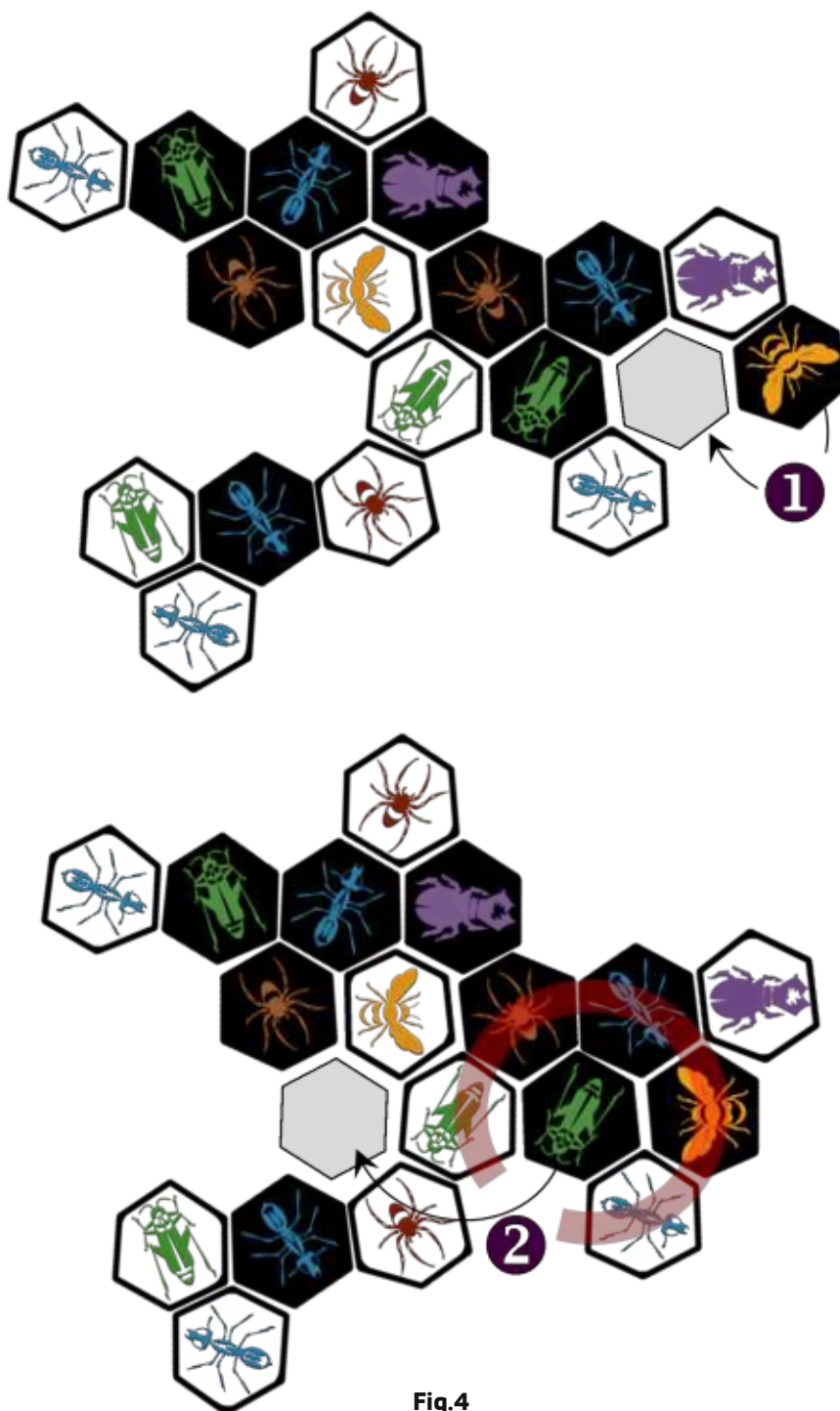


Fig.4

dall'avversario e quindi inutilizzabili, l'unica soluzione è colmare spazi che permettano di realizzare una tasca intorno ad un proprio pezzo che si vuole liberare. Realizzando la tasca si creano nuove connessioni verso l'alveare per i pezzi agganciati. Riempire, ovvero incastrare un proprio pezzo per realizzare una tasca è un'azione che generalmente è contraria alla filosofia della conquista dell'esterno dell'alveare, grazie al

giusto tempismo però può essere un contrattacco davvero efficace.

FAB!O

MDM

NAND





Intervista a Rustan Håkansson

[Nand] Hi Rustan, welcome to ILSA! First, some words about you, and you as a gamer.

[Rustan] Hi Nand, thanks! I've been a gamer since early childhood, playing games with my brothers and parents. My father made many roll-and-move games with fun effects when you landed on certain spaces. Together with my brothers we created Risk variants and played lots and lots of games available back then (in the eighties), like Hotels and Escape from Atlantis. We played a lot of chess, and I still participate occasionally in the Swedish chess series. In the nineties I tried a bit of Magic (only together with my brothers, they were the ones playing it), then in 1999 I discovered eurogames and was hooked. After that I've played all sorts of boardgames, miniatures games and role playing games, worked with gaming clubs and conventions while at university and worked in the gaming industry in various roles. Nowadays I mainly play lighter eurogames.

[Nand] Indeed light eurogames seems to be the mainstream in these days. Which titles do you like to play now?

[Rustan] Galaxy Trucker, Dominion, Zooloretto, Mondo.

[Nand] Before start talking about the "main dish", on BGG you are credited for two other games, one about Drupal (indeed a strange theme) and "The Dancer", an army for "Neuroshima Hex!". What can you say about these two games?

[Rustan] The Drupal card game was created as a promo for the company I worked at. It is about working together in the open source

[Nand] Ciao Rustan, benvenuto su ILSA! Prima di tutto, dicci qualcosa su di te, che giocatore sei?

[Rustan] Ciao Nand, grazie! Sono stato un giocatore fin da bambino, giocando con i miei fratelli e i miei genitori. Mio padre creava tanti giochi "lancia il dado e muovi" con effetti buffi quando arrivavi su certi spazi. Assieme ai miei fratelli abbiamo inventato varianti di Risk e giocato a tantissimi giochi disponibili a quei tempi (negli anni ottanta), come Hotels e Escape from Atlantis (Si salvi chi può!). Abbiamo giocato molto a scacchi, e ho anche partecipato occasionalmente ai campionati nazionali svedesi. Negli anni novanta ho provato un po' di Magic (solo assieme ai miei fratelli, loro erano quelli che lo giocavano), quindi nel 1999 ho scoperto gli eurogame e ne sono rimasto affascinato. Dopodiché ho giocato un po' a tutti i tipi di giochi da tavolo, giochi di miniature e giochi di ruolo, ho lavorato con associazioni ludiche e convention durante l'università e lavorato successivamente nell'industria ludica con varie mansioni. Oggigiorno gioco principalmente con eurogame "leggeri".

[Nand] Effettivamente gli "euro leggeri" sembrano andare per la maggiore in questo momento. A quali titoli ti piace giocare ora?

[Rustan] Galaxy Trucker, Dominion, Zooloretto, Mondo.

[Nand] Prima di parlare della tua creazione, su BGG sei accreditato di altri due giochi, uno su Drupal (un tema un po' strano, a dir la verità) e "The Dancer", un esercito per "Neuroshima Hex!". Che cosa ci puoi dire di questi due giochi?

[Rustan] Il gioco di carte di Drupal fu creato come oggetto promozionale per la società per cui lavoravo. Si basava sul lavorare assieme nella comunità open source che supportava Drupal, un



community around Drupal, a web publishing system. It was distributed all over the world to conferences and was very successful for the company. Neuroshima Hex is one of my long-time favourite games and I have created a lot of fan expansions for it. I'm very happy to see one of them published for real and being so popular. The rest are available on BGG.

[Nand] Nations: when have you started thinking about a civ game (by the way, do you agree about the category?), what gave you the inspiration?

[Rustan] It is definitely a civ game! It is a category of games I've always been very interested in. The project started around 2007, with inspiration coming from many sources. The general idea of a civilization-building game without a map for combat was due to our many many plays of Through the Ages. The design direction was throughout the process to come as close as we could to the feeling of Civilization 4 (the computer game), with limitations given by several basic design decisions. Inspiration for many important design elements that might no longer be recognizable at all due to the many revisions came from many of our favourite games, like Agricola and Power Grid.

[Nand] Nations is an "eight-hands" work: how was working in a team of four person? Do you have splitted the tasks between you, or worked together? Or in another, different, way?

[Rustan] The reason we started on the project at all was two-fold; to have a project together to make sure we kept in touch as we lived in different cities, and to create a game that was perfect just for us. Over the years the involvement of all of us has varied a lot, as well as what we have focused on. The clearest distinction is probably that my brothers have worked a lot more on making sure the historical aspects of the games are correct, interesting and varied.

sistema di pubblicazione di contenuti sul web. Fu distribuito in tutto il mondo nelle conferenze e fu un grosso successo per la società. Neuroshima Hex è uno dei miei giochi preferiti e come appassionato ho creato molte espansioni. Sono molto felice di vederne una pubblicata su carta, e che diventi popolare. Tutte le altre sono disponibili su BGG.

[Nand] Nations: quando hai iniziato a pensare ad un gioco di civilizzazione (fra parentesi, sei d'accordo sulla categoria?), che cosa ti ha dato l'ispirazione?

[Rustan] Sì, è certamente un gioco di civilizzazione! Sono sempre stato molto interessato da questa tipologia di giochi. Il progetto è iniziato circa nel 2007, con l'ispirazione arrivata da più parti. L'idea generale di un gioco di creazione di civiltà senza una plancia per il combattimento è arrivata dalle tante partite a Through the Ages. Il processo di creazione ha puntato ad arrivare il più vicino possibile vicino alle sensazioni date da Civilization 4 (il gioco per computer), con le limitazioni date dalle molte scelte di mantenere semplice il sistema. L'ispirazione per molti elementi del gioco, che ormai non si possono più distinguere a causa delle numerose modifiche, arrivano da due dei nostri giochi preferiti: Agricola e Alta Tensione.

[Nand] Nations è un lavoro "a otto mani": come è stato lavorare in un gruppo di quattro persone? Vi siete divisi i compiti o avete lavorato assieme? O con un'altra, differente, metodologia?

[Rustan] Sono due le ragioni per cui abbiamo iniziato questo progetto; per avere un motivo per rimanere in contatto dato che vivevamo in città differenti, e per creare un gioco perfetto per i nostri gusti. Durante questi anni l'impegno di ognuno di noi è cambiato molto, come ciò su cui ci siamo focalizzati. La differenza principale (fra i nostri compiti) è probabilmente il fatto che i miei fratelli hanno lavorato soprattutto sugli aspetti storici del gioco, per essere sicuri che fossero corretti, interessanti, e diversificati.

www.miazzardoadirlo.it



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

PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE





[Nand] With Nations, there was an aspect in the design process that took you by surprise? That is, that you had not expected, and that occupied you for a long time? And, on the other side, there was something that you have overestimated and that you have solved in a short time?

[Rustan] The solo game took a long time and it was mostly only I who cared about it. I felt there was a great solo game hidden somewhere inside the systems, and kept pushing to find it. The current solo design, major version 4 or so, I am finally really happy with it and I feel I found what I was looking for.

The development has gone in roughly yearly cycles, with major changes followed by tuning and tweaking. Some of the big sweeping changes where we introduced radically new systems, cut away previously central elements are reworked the core scaling effects went a lot smoother than expected. Many new things that we tried we just rejected immediately when testing, but many of the ones we kept just immediately clicked into place and there was no arguing about cutting it (but of course tons of testing and tweaking). There has been a lot of arguing about everything in the games, at times very long arguments. The final decider on everything has been to playtest all variants that were argued for, with responsibility for prototyping and testing a variant falling on the main proponent for that variant.

[Nand] Essen 2013: is it the first time you attended the fair from “the other side”? There was the time for you for a visit to the other stands or are you been “locked” with the demos of Nations?

[Rustan] I have been to Essen for many years now, but never really as a normal visitor. This year I was busy but it was very different from the hectic rush when I worked in distribution. I could technically have taken breaks but it was hard when so many enjoyed the demos so much. I took one hour on Sunday before lunch to walk around on my own.

[Nand] Are you pleased with the reception that was give to Nations by the Essen attendees?

[Rustan] I'm very very happy with the reception it has received, both at Essen and after!

[Nand] Which suggestions can you give to new game inventors?

[Rustan] Make sure the game you work on is fun to play and think about. If it feels like work early on you will not finish it. It will take a LOT of time to get it done.

[Nand] Parlando di Nations, c'è stato un aspetto nel suo sviluppo che ti ha colto di sorpresa? Ovvero, qualcosa che non avevi previsto e che ti ha tenuto occupato per molto tempo? E, al contrario, c'è stato qualcosa che avevi sovrastimato, e che hai risolto in poco tempo?

[Rustan] La partita in solitario mi ha impegnato per molto tempo, ed ero l'unico che se ne preoccupava. Sentivo che c'era un gran gioco in solitario nascosto da qualche parte nel sistema, e spingevo per riuscire a trovarlo. Alla fine sono veramente contento della versione attuale delle regole in solitario (la quarta versione o giù di lì) e penso che sia quello che stavo cercando. Lo sviluppo è stato fatto in cicli più o meno annuali, con cambiamenti importanti seguiti da rifiniture e aggiustamenti. Alcune delle modifiche più importanti, nelle quali abbiamo introdotto sistemi completamente nuovi, eliminato elementi che prima erano centrali e riscritto l'entità degli effetti, hanno funzionato meglio di quanto ci fossimo aspettato. Molti degli elementi che abbiamo provato sono stati eliminati immediatamente durante il test, ma molti di quelli che abbiamo conservato sono andati al loro posto subito e non ci sono state discussioni sul conservarli o meno (ma naturalmente hanno avuto bisogno di molti test e miglioramenti). Ci sono state molte discussioni su tutti gli elementi del gioco, a volte discussioni molto lunghe. La decisione su ogni aspetto è stata quella di testare tutte le varianti in discussione, con la responsabilità per il prototipo e il test di una variante che ricadeva su chi aveva proposto quella variante.

[Nand] Essen 2013: era la prima volta che partecipavi alla fiera dall'altra parte della “barricata”? Hai avuto il tempo per una visita agli altri stand o sei stato impegnato per tutto il tempo con le demo di Nations?

[Rustan] Sono molti anni che partecipo a Essen, ma in realtà non l'ho mai fatto nei panni del normale visitatore. Quest'anno sono stato occupato, ma in modo molto differente dalla corsa frenetica di quando lavoravo nella distribuzione. Tecnicamente potevo prendermi delle pause, ma era difficile quando tutti si divertivano così tanto durante le dimostrazioni. Mi sono ritagliato un'ora alla domenica prima di pranzo per fare un giro per mio conto.

[Nand] Sei stato contento dell'accoglienza che ad Essen è stata data a Nations?

[Rustan] Sono molto molto contento dell'accoglienza che ha ricevuto, sia a Essen che dopo!

[Nand] Quali consigli puoi dare agli inventori di giochi in erba?

[Rustan] Siate sicuri che il gioco che state realizzando sia divertente da giocare e da ragionarci su. Se vi sentite come se steste lavorando, allora non lo completerete mai. E ci vorrà molto tempo per completarlo.



[Nand] What do you think about Kickstarter and other sites for crowdfunding?

[Rustan] They are very interesting, I've been thinking about these concepts a lot. I started a project (Cloudberry Games) that overlapped in some parts with what Kickstarter and others are doing now, but did not focus on it enough and shut it down when Kickstarter gained traction. I think they can fill a gap in the market but there are many projects they are not especially well suited for. I think they will grow some more then stabilize in a couple of years, and business models for how to do projects with them will start to stabilize as well.

[Nand] About digital devices, what do you think about porting boardgames to PC or smartphones/tablets? And about the future, do you see "smart components" integrated into standard boardgames?

[Rustan] I am not a fan of brain-burning heavy euros where you have to do a lot of thinking every turn, but that is the type of game I think is most suitable as a digital version. This allows you to sit and ponder, test out how a round would work out with the computer to do all the fiddly bits, without annoying your opponents. A digital version that I like is Neuroshima Hex.

I think mainstream smart components are still 10 years away or more (this includes commercial success with such). They are still too expensive and of limited use beyond as a gimmick. A set of smart connected exchangeable electronic bits combined with a 3D printer to create unique components could change manufacturing and distribution drastically. Combining games with tablets/game tables/VR helmets is also a long way off, but could prove interesting when the technology improves and is commonplace. There are some interesting concepts being developed right now that give me the feeling of late eighties computer games, that have now evolved to be impressively immersive. The pace of evolution is faster now and the digital development tools are better now, so I expect the hybrid computer/physical systems to mature in 10-15 years instead of 20-25 years.

[Nand] About the future, you are working on something now?

[Rustan] Yes, I have one game scheduled for publication next year.

[Nand] Thanks for your time, take a look on ILSA (it's written in Italian, I hope that the Google translator doesn't make a mess...), and "Good game"!

[Rustan] Thank you!

[Nand] Cosa ne pensi di Kickstarter e degli altri siti per la raccolta fondi?

[Rustan] Sono molto interessanti, ho pensato molto a questo concetto. Avevo iniziato un progetto (Cloudberry Games) che si sovrapponeva in alcune parti con quello che Kickstarter e gli altri stanno facendo ora, ma non mi ci sono applicato abbastanza e l'ho chiuso quando Kickstarter ha guadagnato consenso. Penso che possano riempire un vuoto nel mercato ma ci sono molti progetti che non sono molto adatti a queste piattaforme. Penso che cresceranno ancora di più e poi si stabilizzeranno in un paio d'anni, e anche i modelli di business su come fare progetti con essi inizieranno a stabilizzarsi.

[Nand] Per quanto riguarda gli strumenti digitali, cosa ne pensi dell'implementazione di giochi da tavolo su PC o su smartphone/tablet? E per il futuro, vedi componenti digitali integrati nei normali giochi da tavolo?

[Rustan] Non sono un appassionato di eurogame molto complessi dove devi pensare molto ogni turno, ma è il tipo di gioco che penso sia adatto ad una implementazione digitale. Questo ti permetterebbe di fermarti a pensare, provare il risultato delle tue azioni, con il computer che fa tutti i calcoli, senza infastidire i tuoi avversari. Una versione digitale che mi piace è quella realizzata per Neuroshima Hex.

Penso che per i componenti digitali nei giochi da tavolo ci vogliano ancora dieci anni o più (incluso il successo commerciale). Ora sono ancora troppo costosi e di uso limitato, poco più di gadget. Un insieme di parti elettroniche connesse ed intercambiabili, abbinate ad una stampante 3D per creare componenti uniche potrebbe cambiare la creazione e la distribuzione (di giochi) in modo drastico. Utilizzare i giochi con tablet/tavoli elettronici/caschi per la realtà virtuale è qualcosa di ancora molto distante, ma può diventare interessante quando la tecnologia migliorerà e diventerà di uso comune. Ci sono alcuni concetti interessanti che vengono sviluppati in questo momento che mi danno le sensazioni che avevo guardando i giochi per computer della fine degli anni 80, che ora si sono evoluti e sono diventati incredibilmente coinvolgenti. Il passo dell'evoluzione è più rapido ora, e quindi mi aspetto che sistemi ibridi computer/elementi fisici saranno pronti in 10-15 anni invece che in 20-25.

[Nand] Per quanto riguarda il futuro, stai lavorando su qualcosa?

[Rustan] Sì, ho un gioco che verrà pubblicato l'anno prossimo.

[Nand] Grazie per il tuo tempo, dai un'occhiata a ILSA (è scritta in italiano, spero che il traduttore di Google non faccia confusione...), e "Buon gioco"!

[Rustan] Grazie a te!



Kingdom Builder



Android (Samsung Galaxy Tab 10.2, Google Nexus)

Editore: Queen Digital

Versione 1.0.1 del 22.10.2013

Dimensioni: 39 MB

lingue supportate: inglese, tedesco

Da utente Android mi sono abituato a dover attendere mesi prima di veder trasposti i titoli che escono per iOS, per cui la sorpresa di veder apparire nel Play Store questo titolo in contemporanea alla sua uscita in iTunes è stata grande, tanto più che si tratta di uno dei giochi che più spesso vedono il mio tavolo negli ultimi mesi (da quando mia moglie ha scoperto di adorarlo).

La versione digitale è identica al gioco da tavolo per grafica e iconografia e permette il gioco in tempo reale sia online (attraverso BrettSpielWelt) che sul dispositivo, implementando sia il multigiocatore in tempo reale che il solitario contro fino a tre intelligenze artificiali; la versione multigiocatore è tranquillamente utilizzabile considerando il limitato numero di informazioni nascoste (il terreno successivo resta celato a tutti fino al proprio turno); non è prevista una modalità asincrona.

In modalità solitaria il gioco è rapido e senza grossi intoppi, permettendo di completare una

partita in 2-3 minuti; le IA hanno tre livelli di difficoltà e anche il più basso risulta essere competitivo, soprattutto se si gioca senza pensare troppo a quello che si sta facendo; una volta superato l'impasse del dover affrontare un avversario molto veloce, e preso un proprio ritmo che permetta di pensare alle mosse da fare, il livello "easy" perde interesse ma i due livelli successivi garantiscono molte partite prima di aver "risolto" il gioco.

Il gioco funziona alla perfezione anche sullo schermo da 4.6" del Nexus in parte grazie alla schematicità del gioco originale e in parte grazie ad un ottimo effetto di zoom che permette di ingrandire la mappa anche solo toccandola al di fuori delle aree in cui sarebbe possibile piazzare i propri edifici (che sono evidenziate durante il gioco); l'aiuto contestuale mostra le carte e i bonus a tutto schermo con il testo originale del gioco (che quindi non è strettamente indipendente dalla lingua) quando vengono selezionate e il tutorial è molto chiaro, almeno per chi conosce già il gioco.

La cosa più interessante dell'implementazione è lo schermo finale di calcolo dei punteggi che permette di ritornare al tabellone e vedere evidenziate le fonti di punti per ciascuna categoria; si

tratta di un accorgimento molto utile soprattutto da un punto di vista didattico perché permette di valutare a fine partita gli errori commessi.

L'unico serio difetto che ho potuto riscontrare è l'impossibilità di annullare la mossa principale una volta cominciata il che porta alla possibilità di errori irreparabili durante la partita, soprattutto in considerazione del fatto che, trattandosi di schermi "touch" non è raro toccare inavvertitamente la superficie di gioco; analogamente è impossibile tornare sui propri passi una volta completate le mosse (ma questo, a meno della considerazione fatta in precedenza, non è necessariamente un difetto); su dispositivi piccoli può risultare arduo passare il turno senza aver completato tutte le azioni bonus (l'area sensibile è vicina al bordo dello schermo) e uscire dal gioco a fine partita perché l'area del pulsante è molto vicina all'area che permette di rivedere il tabellone con le posizioni finali di gioco.

Un'ottima trasposizione digitale di un ottimo gioco adatto a (quasi) qualunque tipo di giocatore, cosa per altro prevedibile vista la professionalità dello sviluppatore e il fatto che questo coincide con l'editore della versione da tavolo.





Alhambra



Android (Samsung Galaxy Tab 10.2, Google Nexus)

Editore: Queen Digitals

Versione 1.0.1 del 22.10.2013

Dimensioni: 48 MB

lingue supportate: inglese, tedesco

Vigilia di Essen piena di sorprese per gli utenti di Android che, assieme a Kingdom Builder, ricevono in dono da Queen Digitals (alla "modica" cifra di € 4.49) questa trasposizione del classico di Dirk Henn, già vincitore dello Spiel des Jahres 2003.

La trasposizione è estremamente fedele, e offre la possibilità di giocare sia on-line

(utilizzando l'account di BrettSpielWelt), sia in locale contro altri giocatori in tempo reale, sia contro quattro livelli differenti di intelligenza artificiale; non è supportata una modalità asincrona; permette il gioco da 2 fino a 6 giocatori contemporaneamente (qualunque mix di umani e IA è possibile) anche se, come il gioco originale, la versione a due giocatori utilizza un terzo avversario "fantoccio" controllato alternativamente da uno o dall'altro giocatore reale (o IA); l'implementazione in modalità multi giocatore richiede una certa dose di discrezione da parte dei giocatori visto che alcune informazioni di gioco (come la disponibilità e varietà delle monete in mano ai giocatori) devono rimanere segrete e il gioco supporta questa necessità lasciando una schermata neutra di pausa tra un turno e l'altro; è infine prevista una modalità tutorial che spiega sia il gioco che l'utilizzo dell'interfaccia grafica che, pur conoscendo il gioco, non mi ha lasciato pienamente soddisfatto per chiarezza e completezza (non c'è nulla di eclatante, solo una sensazione generale di qualcosa che sarebbe potuto essere migliore).

Graficamente sono implementate due modalità, una bidimensionale molto simile al gioco

cartaceo, l'altra tridimensionale che riporta la grafica delle tessere del gioco in maniera più dettagliata e scenica; il risultato è di ottima qualità per il 2D, che non è altro che una fedele copia del gioco originale, molto meno per la versione 3D che, oltre a non offrire nessun vantaggio di giocabilità, rende il gioco estremamente lento (su entrambi i dispositivi) e soggetto a periodici crash che lo rendono sostanzialmente ingiocabile; una volta accettato di utilizzare solo la modalità bidimensionale (cosa che a me è risultata addirittura gradita) la frequenza degli errori del programma si è drasticamente ridotta tanto da essere quasi non percepibile.

Non sono un appassionato del gioco (né del genere piazzamento tessere, né del gioco nello specifico) per cui, pur avendo una decina di partite dal vivo alle spalle, non ne ho mai approfondito la strategia e quindi non sono la persona più adatta a valutare la qualità delle IA ma devo dire che anche la più debole mi è parsa sufficientemente competitiva per un giocatore inesperto, fornendo comunque una sfida interessante per un po' di partite.

Si tratta di una buona trasposizione, anche se, al contrario di Kingdom Builder, ho trovato alcune scelte fatte poco interessanti e forse dannose, e una sensazione generale di incompletezza, di qualcosa di un po' raffazzonato, come se si fosse voluto correre per riuscire a completarlo entro un termine troppo stretto; so per certo che invece alcuni hanno trovato questa trasposizione migliore di quella di KB per la presenza di più gadget (visuale 3D, sistema di "achievement" per stimolare il miglioramento del gioco etc.) ma personalmente avrei apprezzato molto di più l'implementazione di alcune delle (svariate) espansioni uscite per il gioco e non avrei per nulla sentito la mancanza della visuale tridimensionale (e questo indipendentemente dagli errori che provoca).





A chi giova questa frenesia?

La prima cosa che si nota leggendo questo numero e guardando alle fiere appena passate è l'enorme produzione ludica: una cosa su cui ci siamo già soffermati a riflettere e scrivere in passato. Essere presenti ad ogni edizione di Essen/Lucca con qualche novità è ormai una necessità per ogni autore affermato e/o casa editrice che si rispetti: ma chi trae realmente vantaggio da questa macchina di produzione ludica con ritmo annuale? Di seguito le mie considerazioni: a voi valutare se e quanto puntuali e/o attinenti alle realtà.

Senz'altro non giova questa cosa all'autore affermato che si trova a dover sfornare ogni anno un titolo all'altezza delle aspettative del suo pubblico e/o degli editori che lo hanno ingaggiato. Terminata la lista delle "idee nel cassetto", si troverà inevitabilmente a reinventare, con maggiore o minore maestria, meccaniche sempre meno interessanti ed innovative. Se penso alle produzioni di Wallace, Knizia, Rosenberg, Friesse ed, in parte, dello stesso Feld non posso che trovare conferma di quello che dico.

Non credo sia un caso che sfogliando la top20 di BGG (se escludiamo le espansioni) troviamo titoli di ben 18 autori diversi: fanno eccezione Agricola e Le Havre di Rosenberg e Throught the Ages e Mage Knight di Chvátíl. Molti di questi titoli sono poi opere prime degli autori o, di fatto, il primo titolo che spicca su una produzione precedente di medio-basso livello: probabilmente quindi progetti su cui l'autore ha avuto modo di lavorare con tempi ben più dilatati rispetto ai 12 mesi che intercorrono tra una fiera e la successiva. Danneggiati anche i piccoli editori, che faticano a seguire più di un gioco alla volta e che quindi, a tutti gli effetti, lavorano realmente sul gioco successivo solo a fiera conclusa.

Ma c'è chi trae vantaggio da questa situazione? Da questa macchina produttiva che, a tutti gli effetti, schiaccia nella sua morsa autori affermati e case editrici? Le case editrici emergenti si trovano a tutti gli effetti ad avere le carte in regola per poter concorrere, con le loro opere prime (o quasi prime), a posizioni di alto profilo nel mercato degli appassionati: penso a fenomeni degli ultimi anni come Agricola (Lookout Games), 7 Wonders (Repos), Eclipse (Lautapelit) o Terra Mystica (Feuerland). Gli autori emergenti possono proporsi alle case editrici, medie o grandi, con in mano prodotti su cui hanno magari lavorato per anni, dotati di quello spessore, e quella solidità che giochi fatti in 12 mesi non possono avere.

In teoria anche le grandi case editrici, o quelle medio grandi, dovrebbero poter beneficiare di questa situazione potendosi permettere una programmazione pluriennale delle uscite, dando ad ogni autore/gioco il tempo per arrivare sul mercato al momento opportuno, con la giusta maturità.

All'opposto di questo fenomeno si assiste poi ad un'incredibile allungarsi del tempo di produzione/pubblicazione di alcuni titoli che per motivi vari hanno raccolto un forte interesse sia da parte degli editori che del pubblico e che si trovano quindi invischiati nella colossale macchina produttiva di una coproduzione ed arrivano a volte sul mercato già "vecchi" o col fiato corto. Che riflesso ha tutto questo sul mondo dei giocatori? Chissà... penso che titoli di qualità ne continuino ad uscire... diventa però sempre più difficile poter puntare, a scatola chiusa, su autore o editore. Assumono grande valore le preview, i commenti dei play-tester, il mormorio della rete, le convention... cose però che, non di rado, spingono anche a colossali cantonate!



in fila per uno

I Giochi di Essen 2013

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 13/12/2013)

1	Caverna: The Cave Farmers di Uwe Rosenberg Filosofia Édition, HomoLudicus, Lookout Games, Uplay.it edizioni, 2013 Giocatori: 1-7 Categorie: Economic, Farming BGG rank: 291° (media 8,42 - 551 voti)
2	Russian RailRoads di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler 999 Games, Filosofia Édition, Hans im Glück, Z-Man Games, 2013 Giocatori: 2-4 Categorie: Trains BGG rank: 306° (media 8,13 - 601 voti)
3	Spyrium di William Attia Asmodee, Ystari Games, 2013 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Industry / Manufacturing BGG rank: 338° (media 7,49 - 1074 voti)
4	Nations di Rustan Håkansson, Nina Håkansson, Einar Rosén, Robert Rosén Asmodee, Asterion Press, Lautapelit.fi, REBEL.pl, Ystari Games, 2013 Giocatori: 1-5 Categorie: Card Game, Civilization, Economic BGG rank: 350° (media 7,99 - 633 voti)
5	Amerigo di Stefan Feld Queen Games, 2013 Giocatori: 2-4 Categorie: Nautical, Renaissance BGG rank: 499° (media 7,57 - 652 voti)
6	Lewis & Clark di Cédric Chaboussit Ludonaute, 2013 Giocatori: 1-5 Categorie: American West, Racing BGG rank: 552° (media 7,94 - 432 voti)
7	Concordia di Mac Gerdts PD-Verlag, Rio Grande Games, 2013 Giocatori: 2-5 Categorie: Ancient, Exploration BGG rank: 614° (media 7,79 - 439 voti)
8	Francis Drake di Peter Hawes Eagle Games, Kayal Games, 2013 Giocatori: 3-5 Categorie: Bluffing, Exploration, Nautical BGG rank: 647° (media 7,70 - 461 voti)
9	Glass Road di Uwe Rosenberg Feuerland Spiele, Filosofia Édition, White Goblin Games, Z-Man Games, 2013 Giocatori: 1-4 Categorie: Card Game, City Building, Economic, Medieval BGG rank: 655° (media 7,48 - 527 voti)
10	Legacy: The Testament of Duke de Crecy di Michiel Justin Elliott Hendriks IELLO, Portal Games, 2013 giocatori: 1-4 Categorie: Age of Reason, Card Game, Economic BGG rank: 706° (media 7,61 - 463 voti)



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

1911 Amundsen vs Scott
L'Aéropostale
American Rails
Amerigo
Bremerhaven
Bruxelles 1839
Canterbury
The Capitals
Caverna
Citrus
Coal Baron
Compact Curling
Concordia
Cornish Smuggler
Craftsmen
CV
Dice Run
Dig Mars
Dungeon Raiders
Dungeon Roll
Enclave
Firefly: The Game
Flash 10
Firenze: The Card Game
Founders of the Empire
Francis Drake
Fun Farm
Futterneid

Garden Dice
Geistes blitz 5 von 12
Glass Road
Händler der Karibik
Hegemonic
High Frontier Colonization
Hollywood
Kohle & Kolonie
Koryo
Legacy
Letnisko
Lewis & Clark
Madeira
Mars Needs Mechanics
Mauna Kea
Mini Crokinole
Mount Everest
Nations
Nauticus
New Haven
The New Science
Om Nom Nom
Packet Row
Palmyra
Patchistory
Pick-a-Polar Bear
Prosperity
Race! Formula 90

Rampage
Relic Runners
Renaissance Man
Rockwell
Rokoko
Russian Railroads
S-Evolution
Shadows Over The Empire
Social Network
SOS Titanic
Space Cadets: Dice Duel
Spyrium
Steam Park
A Study in Emerald
Super Fantasy
Tash-Kalar
Twin Tin Bots
Vikings
Wildcatters
Yunnan
1, 2, 3! Now You See Me...
Pentos
Keyflower: the Farmers
Oss
The Rats in the Walls
Suburbia Inc.
Hive

Spiel e LC&G 2013

www.ilsa-magazine.net