

numero 26 | 2014



*informazione ludica
a scatola aperta*



Industria e Produzione

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.it

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: posta@ilsa-magazine.it

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: Faustoxx - Fausto Berutti; Remo Conzadori; Simone Fantoni; Talitrus - Francesco Frittelli; Randall - Marcello Maimone; Deiv - David Malagoni; Prometeo - Francesco Pessina.

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



La Marcia del Progresso

L'amore per la tecnologia!

Pistoni che vanno su e giù, ingranaggi che si azionano, vapore che sbuffa, cavi sotto tensione che sfrigolano: in questo numero parliamo di giochi ad ambientazione industriale. Probabilmente c'è chi trova questi scenari aridi e meno affascinanti di altre ambientazioni, ma è indubbio, al di là dei legittimi gusti personali, che il gioco da tavolo si presta benissimo a simulare un processo di produzione. Pertanto sono tanti gli autori che si sono cimentati nel genere: spesso si attinge alla storia, partendo dall'ottocento e la rivoluzione industriale, fino ad arrivare ai tempi moderni e ultramoderni, introducendo tematiche attuali come l'inquinamento e il riscaldamento del pianeta; altre volte si prediligono scenari fantastici, come lo steam punk vittoriano che tanto sta tornando di moda. In questo numero trattiamo dei principali giochi su questo argomento: alcuni stranamente mai trattati da ILSA, altri riproposti con prospettive differenti, speriamo che, come al solito, siano di gradimento per i lettori.

Completano il numero le ordinarie rubriche sulle prime impressioni e sui giochi da tavoletta, un'intervista a Lorenzo Silva in occasione della nascita di una nuova casa editrice, la Horrible Games, e un interessante print & play, a cura di Bruno Zanotti, squisitamente in tema con il resto del numero.

Per chiudere vi esorto a guardare con attenzione il nuovo sito www.ilsa-magazine.it. Qualcuno dei lettori lo avrà notato sbadatamente provando a scaricare l'ultimo numero, il sito è totalmente rinnovato, non solo nella veste grafica, ma anche nei contenuti; non più un semplice contenitore per i numeri della rivista, ma un vero e proprio portale, con un blog dove i redattori raccontano le loro esperienze di gioco e i lettori possono contribuire con i loro commenti. Vi aspettiamo numerosi!

SOMMARIO

Dialoghi di Gioco

Le Havre	4
Le Mappe di Power Grid	13

Giochi a confronto

Brass vs Age of Industry	25
--------------------------	----

Sotto la lente

Alta Tensione	8
Giganten / Black Gold	32
Glück Auf / Coal Baron	36
Crude / Mc Multi	38
Airships	42
Alta Tensione: Fabrik Manager	45
Spyrium	48
Industrial Waste	50
CO ₂	52
Industria / Industry	55

Momenti di gioco

Espansioni di Age of Industry	58
-------------------------------	----

Prime impressioni

Click Clack Lumberjack	64
Gli Allegri Pirati	65
Euphoria: Build a Better Dystopia	66

Oltre i confini

Intervista a Lorenzo Silva	68
----------------------------	----

Giochi da tavoletta

Empire: The deck building strategy game	70
---	----

Con colla e forbici

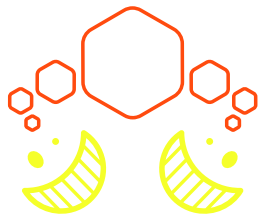
Industrius	71
------------	----

L'altro editoriale

Gioco Intelligente	74
--------------------	----

In fila per uno

I Giochi di Produzione Industriale	75
------------------------------------	----



dialoghi di gioco

di Fabrizio "Linx" Aspesi & Andrea "Nand" Nini
con l'invadente presenza di Alfio Deputato

Le Havre

L'apice della produzione di Uwe Rosenberg? Il miglior gioco di trasformazione risorse disponibile sul mercato? Venite a scoprirlo insieme a Nand, Linx e quell'inguaribile rompiscatole di Alfio...



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Z-Man Games,
Stratelibri, Uplay.it Edizioni, 2008
N. Giocatori: 1-5
Durata: 150 minuti

[Linx] Per descrivervi il gioco vorrei partire per una volta dalle considerazioni. Perché più volte nelle mie riflessioni mi è venuto da additare questo titolo come l'apice dell'evoluzione dei giochi di gestione risorse. Ciò non significa che sia perfetto e non migliorabile, ma semplicemente che il mercato permette raramente di rieditare lo stesso gioco con poche, anche se determinanti, variazioni. È in genere più economicamente appagante mettere in vendita qualcosa di almeno parzialmente nuovo. Motivo per il quale, credo, i giochi più famosi di Rosenberg (Agricola, Le Havre, Ora et Labora, Caverna) si assomigliano nelle meccaniche evolvendosi man mano ma cambiando l'ambientazione in modo abbastanza netto. I giochi successivi e precedenti a Le Havre possono anche mostrare soluzioni migliori in alcune parti, ma solo accoppiate a mancanze in altri.

I motivi per cui reputo Le Havre il punto più alto dell'evoluzione sono i seguenti: un'estrema varietà di risorse ben differenziate nell'utilità e ottimamente gestite nelle loro trasformazioni, un meccanismo di accumulo e raccolta delle stesse semplice e lineare, una gestione del turno spiegabile in "prendi tutte le risorse su un molo oppure metti il tuo unico pedone su un edificio libero e compi l'azione indicata", un'estrema varietà di azioni/trasformazioni permesse ma che vengono aggiunte progressivamente al gioco

durante la partita, permettendo un'assimilazione progressiva delle possibilità.

Dialogando ora con Nand vedrò di illustrarvi meglio il gioco e capire se la sua opinione sarà in grado di intaccare la sicurezza con cui indico Le Havre come il migliore del suo genere.

[Nand] Ah, prima di tutto devo premettere che dopo l'uscita di Agricola (nel 2007) non mi sarei mai aspettato un titolo corposo come Le Havre (nel 2008): e devo ammettere che mi ha veramente impressionato, anche per...

[Alfio] Ah, bene! Bel dibattito con posizioni veramente contrapposte: cos'è, la recensione delle larghe intese?

[Nand] ...ehm, mi ha impressionato anche per la quantità di risorse che metteva a disposizione dei giocatori, e tutte con la loro "personalità" (oltre che verosimiglianza), ovvero non c'erano duplicati o riempitivi: ben sedici tipi, suddivisi in quattro categorie e con i due lati del segnalino a rappresentare la risorsa base, trasformabile in quella avanzata, sull'altro lato.

[Alfio] Eh, Uwe pensa proprio a tutto, anche a sfruttare i due lati del segnalino...

[Nand] Umf. Abbiamo innanzitutto il cibo (con il relativo valore "nutrizionale"): pesce (1),

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





trasformabile in pesce affumicato (2), grano (0), trasformabile in pane (2), bestiame (0), trasformabile in carne (3).

Le fonti di energia (con il relativo valore "calorico"): legno (1), trasformabile in carbone di legna (3), carbone (3), trasformabile in carbon coke (10). Ma il legno è anche un materiale da costruzione, assieme a: argilla, trasformabile in mattoni, ferro, trasformabile in acciaio. Infine abbiamo un "sottoprodotto", ovvero le pelli, trasformabili in cuoio.

Quattro categorie (alle quali va aggiunto l'immane denaro, che oltre ad essere il metro con cui si misura la vittoria, è anche un sostituto del cibo), da utilizzare in tre campi:

- i materiali vanno usati nella costruzione degli edifici, e nella costruzione delle navi,
- l'energia va usata nella trasformazione delle risorse e nella costruzione delle navi,
- il cibo va usato nella fase di nutrizione di fine round.

In sintesi, un impianto a più livelli di produzione, trasformazione e consumo risorse, uno di quei meccanismi che apprezzo maggiormente, e neanche troppo "fiddly" (dispersivo). Il tutto mosso dalle scelte dei giocatori, che come hai anticipato, sono

"semplicemente" due: tra prendere una risorsa da un molo ed entrare in un edificio (uso le virgolette, perché in realtà tra tutti gli edifici a disposizione ci si può facilmente perdere tra analisi e controanalisi). Ma cosa ne pensi dei due elementi casuali del gioco: la distribuzione delle tessere che determinano la sequenza di approvvigionamenti sui moli e le pile di carte degli edifici da costruire?

mandrie, il crescere del proprio grano e il dover mantenere i propri uomini avviene dopo ogni 7 mosse, indipendentemente da che giocatore le abbia fatte e da quante volte ognuno abbia avuto la possibilità di muovere. Quindi avremo un primo giocatore che ruota in automatico senza che nessun segnalino debba passare di mano e un numero variabile di mosse prima di dover procedere al pagamento della "tassazione in cibo" periodica.

Le Havre ha un impianto a più livelli di produzione, trasformazione e consumo risorse mosso dalle scelte dei giocatori, che possono essere di due soli tipi

[Linx] La prima trovo faccia parte delle genialate del gioco. Non è facile spiegare in poche parole come le barchette che segnano i turni del giocatore si muovano sulle tessere e quindi lo evito. Dico solo che Uwe ha dilazionato su 7 turni il depositarsi delle risorse che aveva utilizzato in Agricola, rendendolo meno fastidioso e risolvendo il problema degli enormi vantaggi che in quel titolo erano del primo giocatore. Ora ognuno ha qualcosa che cresce proprio durante il proprio turno (anche se magari uno vede crescere il grano e preferirebbe avere una mucca in più). Inoltre stabilisce che il proliferare delle proprie

Le tre pile di edifici invece sono solo un blando tentativo di differenziazione delle partite mantenendo un concetto di miglioramento progressivo degli edifici col passaggio del tempo. È fastidiosissimo a livello di setup del gioco da preparare e le partite hanno più o meno comunque lo stesso ritmo. È però pregevole l'evolvere delle possibilità del gioco con la progressiva calata degli edifici. Come all'inizio si badi al sodo facendo un'economia spiccia basata su pesce, pane e grano per poi progressivamente spostarsi verso la creazione di flotte, mattoni e acciaio per potersi mantenere (le richieste di cibo

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



salgono continuamente, in modo anche dipendente dal numero di giocatori) e costruire gli edifici più avanzati che portano quasi solamente punti vittoria.

[Alfio] Già... proprio bello. Però fra preparare il setup delle pile di edifici e, nel caso delle carte che sanciscono quanto cibo bisogna pagare periodicamente, selezionare le carte adeguate al numero dei giocatori, al fatto di fare partite veloci o tradizionali e al metterle in fila va sempre a finire che fra quando si decide di giocare a Le Havre e quando iniziamo venti minuti ce li siamo persi in consultazioni del manuale e setup... Bello, però eh!

[Nand] No problem, basta aspettare dieci anni e con i componenti "smart" che ci ritroveremo nelle scatole, i giochi da tavolo si faranno il setup da soli. Nel frattempo, mi è molto piaciuto in questo gioco vedere i "trucchi"

che l'autore ha usato per semplificare i componenti, come le carte riassuntive del round che diventano, girate, le navi da costruire una volta finito il round stesso, o lo pseudo-segnalino di primo giocatore di cui hai parlato prima. Però ci sono alcuni elementi che mi hanno lasciato perplesso, ad esempio: nel primo round ad ogni turno vengono scoperte via via le tessere che indicano cosa viene rimpinguato, nei round successivi si mantiene la stessa sequenza; ma perché non si scoprono tutte subito? Non farebbe molta differenza e ci sarebbe una situazione chiara e nota a tutti (per cui nessuno sarebbe avvantaggiato), e non è che il gioco si regga sulla suspense di vedere cosa arriva in quel turno.

Sul discorso di avere tre pile di edifici ma sempre con un ordine forzato, non si poteva fare altrimenti, dato che c'era il rischio di introdurre situazioni di stallo introducendo edifici che necessitavano di materiali di costruzione avanzati prima che questi stessi materiali fossero stati disponibili; e quindi se su questo fronte non c'è un'eccessiva varietà di situazioni, queste possono arrivare dagli edifici speciali (ma se ne vedranno un numero limitato in ogni partita, ovvero cinque/sei).

Ma l'aspetto che mi è piaciuto di meno di Le Havre è tutta la gestione del cibo: in teoria bisogna dedicare un discreto numero di azioni all'approvvigionamento e/o alla costruzione di una "macchina per il cibo" che ci renda autosufficienti e ci eviti la penalità dei prestiti. Ma se si dedica queste azioni ad altro, ovvero la costruzione di navi (e quindi il reperimento di energia, legno, ferro e soprattutto acciaio) ed edifici (e quindi i relativi materiali di costruzione), il guadagno sarà molto superiore alla penalità per il cibo mancante, e quindi ci ripagherà (probabilmente con la vittoria); è vero che nelle partite con più giocatori molto dipende anche da come si comportano questi, e Le Havre è uno dei giochi più "bastardi" da questo punto di vista,

ma in una partita in solitario non c'è storia: se ci si dedica al cibo si faranno sempre meno punti rispetto ad una strategia "senza cibo", e non si tratta di pochi punti di differenza. Ora, questo può non essere un problema, Le Havre funziona bene anche in questo modo (non è un bug), ma se in un gioco è presente un aspetto, per il quale si è dedicato un buon numero di regole, che può essere tranquillamente ignorato, per me non stiamo parlando di un centro pieno (ovvero, abbiamo 2/3 di un capolavoro). Facendo un confronto con Agricola, in quest'ultimo titolo la penalità che si riceve non provvedendo abbastanza cibo è difficile che potrà essere controbilanciata dalle azioni risparmiate, per cui dedicarsi al cibo è imprescindibile.

Quindi via con le house rule? Uwe ne ha già proposta una, ovvero aumentare l'interesse sui prestiti da uno a due Franchi quando i prestiti che uno possiede sono maggiori del numero dei giocatori...

[Alfio] Eh? A parte il fatto che si nota che siamo in un gioco, dato che l'interesse è fisso, indipendentemente dalla somma prestata, ma quando io compro un gioco, pago anche il tempo che (si spera) abbia impiegato l'autore a ideare le regole e i playtester a provarle, quindi: Uwe, facci lo sconto!

[Nand] ...e l'ha chiamata "regola per esperti", ma avrei apprezzato una bastonatura maggiore (e per fortuna che i prestiti si possono ottenere soltanto quando non si ha denaro per pagare il cibo, altrimenti sai che quantità di carte prestito sarebbe stata necessaria?). D'altra parte, per un imprenditore è normale vivere sui prestiti per avere capitali per ampliare la propria azienda, ebbene, da questo punto di vista Le Havre è perfettamente plausibile.

Linx, che ne pensi? Ti è venuto appetito per il cibo o depressione per la faccenda dei debiti dell'imprenditore?





[Linx] Io sono allergico ai prestiti. Anche quando gioco ai titoli di Wallace dove chiedere soldi in prestito è l'unico modo di ottenere i soldi necessari a partire e svilupparsi ho sempre faticato a non chiederne il minimo indispensabile. In Le Havre devo dire che né io né nessuno dei miei amici ha mai provato ad ignorare il cibo e vivere di prestiti (con successo, perlomeno). Anche se perdere meno azioni possibili per ottenere cibo è ovviamente la chiave del successo. Io mi sono sempre basato su una mandria lasciata crescere turno dopo turno finché proprio non posso fare a meno di macellarla per arrivare a questo obiettivo mentre aspetto di costruire navi di ferro (quelle di legno mi son sempre sembrate uno spreco). Anche se così facendo mi espongono certo a quelle bastardate che tu citi, che immagino siano gli omini lasciati ad occupare edifici importanti in momenti critici. Al contempo il fatto di avere un unico pedone è un ostacolo all'occupazione prolungata: generalmente da un certo punto della partita la raccolta risorse dai moli è un'azione rara e quasi tutto viene gestito tramite gli edifici, perfino la raccolta delle risorse più utili.

Al contrario, quello che io rilevo come "difetto" all'interno della mia cerchia di amici è proprio la continua sensazione di arrancare dietro alle richieste di cibo del gioco. Coloro che infatti si industriano a sprecare azioni raccogliendo cibo si trovano spesso a venire travolti dalle richieste sempre maggiori e non riescono a godersi bene il loro gioco. Naturalmente ciò succede a giocatori con solo

poche partite alle spalle ma, parlando di un gioco dove la spiegazione è veloce e dove le icone e l'aderenza alla realtà dei processi produttivi (se ho bisticche e carbonella farò soldi aprendo un negozio di carne alla griglia) rendono tutto chiaro al primo impatto ciò è un peccato, perché ha allontanato dal gioco troppo presto molti miei compagni di gioco rendendomi più difficile sfoderarlo. Rosenberg ha risolto questo specifico problema in Ora et Labora dove col cibo raccolto cali ogni tot turni un paese scelto fra quelli che hai in mano, di costo diverso e conseguenti punti vittoria forniti diversi. Il punto del gioco rimane quello di accumulare cibo per calare la carta più potente ma, non riuscendoci, un giocatore poco esperto ne cala uno meno efficiente invece che sentirsi soffocato dai debiti come succede in Le Havre. È solo una questione psicologica, ma quando si parla di divertirsi il non sentirsi stressati dal gioco vuol dire molto. Troviamo quindi due difetti agli estremi della gestione del cibo. Poco o troppo asfissiante?

In ogni caso non vedo sul mercato giochi che gestiscano meglio il cibo. Neanche Ora et Labora dove si mangiano le pecore crude, con mio gran dispiacere. Il cibo e qualsiasi risorsa nelle sue trasformazioni. Per questo credo che sia l'apice dell'evoluzione dei giochi di gestione risorse. Fra l'altro l'autore non gli ha neanche fatto mancare la vendita delle stesse tramite nave, tramite un apposito edificio, un semplice valore in franchi su ogni merce e delle possibilità di carico merci dei vari tipi di navi costruibili! Inoltre trovo molto interessante il fatto che gli edifici (e le navi) possano essere sia costruiti che comprati e che si possano utilizzare (di solito tramite un pagamento di qualche tipo) gli edifici indipendentemente da chi li "possiede" al momento.

Ovviamente come qualsiasi gioco non è mai perfetto (cioè non lo è mai per tutti) ma in questo titolo decisamente non c'è niente di più e niente di meno di quello che vorrei. Tanto è vero che non c'è mai stato spazio per una

reale espansione (quella pubblicata era solo di carte edifici speciali: già non sono mai riuscito ad usare tutti quelli nella scatola, figuriamoci se ne servono degli altri, un po' come con le espansioni di carte di Agricola). Magari in un futuro ne farà una versione "aggiornata" con ambientazione fantascientifica come ha fatto per Caverna appiccicando ad Agricola un'ambientazione fantasy ma, vedendo la tendenza degli ultimi titoli di Rosenberg, credo che finirà per peggiorare il titolo invece che migliorarlo.

[Nand] Come ogni film ed ogni libro, anche i giochi, e quindi Le Havre nello specifico, danno un'esperienza differente ad ogni persona che ne usufruisce, anzi, in quanto gioco, ogni singola partita può essere un'esperienza differente (se il gioco è strutturato come si deve, e Le Havre lo è). Penso che sia possibile seguire o non seguire il percorso del cibo, e in ogni caso entrambi gli approcci possono portare alla vittoria (dipende sempre anche dalle azioni degli altri giocatori), però è un peccato che l'ansia abbia allontanato qualcuno da questo titolo, oltre che per il divertimento, il gioco dovrebbe essere anche un'attività rilassante...

[Alfio] ...certo, come il gioco del calcio!

[Nand] ...ma puoi sempre riproporre Le Havre consigliando loro la strategia senza cibo: l'ansia sparirà e magari potrai vedere un sorpasso sul filo di lana nel conteggio finale dei punti (anche se magari sarà a tuo danno). E sarà una partita degna di essere ricordata.

Peppe74

Il rammarico è quello di non averci giocato abbastanza per quanto merita. In ogni caso reputo Le Havre il punto di riferimento per i giochi di "trasformazione risorse". Complesso al punto giusto da non scadere nel "barocco", semplice nella sua dinamica base (fai un'azione a turno, prendi risorse o utilizzi un edificio), strategicamente molto vario.

NAND

LINX

PEPPE74

MDM





Alta Tensione

Gioco di gestione risorse, aste e connessione. Uno dei capisaldi del gioco gestionale a tema industriale. Scopriamo perché è da tempo nella Top 10 di BoardGameGeek.



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Rio Grande Games,
Giochi Uniti, Stratelibri, 2004
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120 minuti

Quello di cui andiamo a parlare è sicuramente il lavoro più famoso di uno degli autori più stravaganti (quanto meno per il look) e controversi (per gli alti e bassi delle sue produzioni e i pareri discordanti degli appassionati) del panorama ludico, parliamo di Friedemann Friese e del suo Funkenschlag (o Power Grid nella versione inglese, o Alta Tensione, nella versione italiana venuta un po' di anni dopo).

Un po' di storia

Tutto inizia nel 2001, Friedemann Friese è un autore semiconosciuto di giochi e pubblica con la sua casa editrice 2F la prima versione di "Funkenschlag". Praticamente un'autoproduzione, sconosciuta ai più, che ha quasi tutto di quello che sarà il gioco definitivo, a parte la grafica e un po' di modifiche (anche sostanziali) alla mappa e al regolamento. Il prodotto che conoscono la quasi totalità dei giocatori vede la luce tre anni dopo, con il titolo di Funkenschlag II edizione e la celebre copertina del tecnico che regola le manopole di un impianto (stranamente snobbata in quella che sarà l'edizione italiana).

Il gioco

Chiuso il racconto sulla storia e la genesi del gioco passiamo finalmente a parlarne! I giocatori sono produttori di energia elettrica, il



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





titolo originale tedesco significa “scintilla” (ed è ovviamente dovuto alla mania dell'autore di titolare tutto con la F, onnipresente, assieme al colore verde, nei suoi prodotti). Nella scatola rettangolare bassa e lunga si trovano materiali di discreta qualità e comunque funzionali: un tabellone a doppia faccia (con le mappe della Germania e degli Stati Uniti), un mazzo di carte per le centrali elettriche, carte quadrate, mai imbustate e intatte dopo innumerevoli partite fatte con la mia copia, componentistica in legno per le cabine elettriche e le materie prime, infine delle banconote in carta “alla Monopoli” per la valuta del gioco, gli “elektro”. La grafica è affidata a Kaluski, l'illustratore storico di Friese, e, sebbene da molti criticata, è in sintonia con il tema del gioco e, a mio parere, adeguata.

Producendo energia si alimentano le città e in base a quante se ne alimentano ogni turno si incassano soldi (elektro) da reinvestire per espandersi ulteriormente e comprare nuove centrali, alla fine della partita vince chi alimenta più città con le proprie centrali. Il gioco prevede di gestire tre differenti mercati tra loro collegati. Il primo è il mercato di fornitura dell'energia elettrica: scelta la mappa su cui giocare questa mostra delle città collegate tra loro da condutture elettriche. I collegamenti tra le città hanno un

costo, che può essere molto variabile, con regioni in cui è facile espandersi e altre più difficili da raggiungere per gli ostacoli naturali presenti.

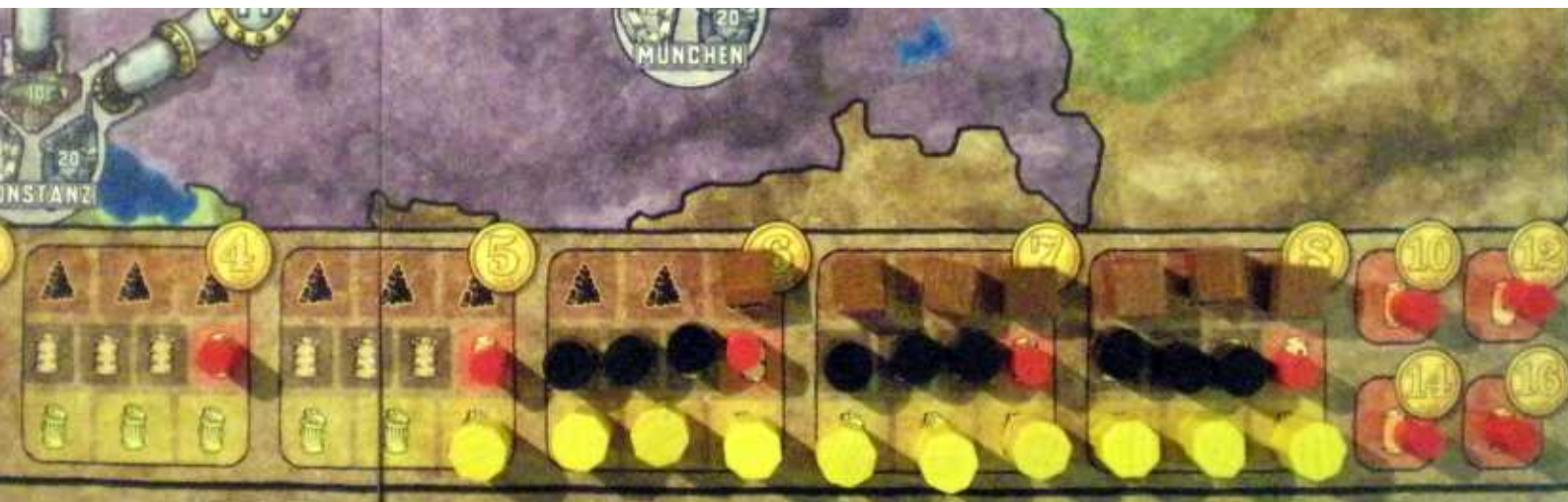
Ogni giocatore parte da una città e deve progressivamente espandere la propria rete; ogni città ha tre posti disponibili per installare le cabine elettriche dei giocatori. I tre posti non solo hanno un costo differente, ma sono anche attivabili in Periodi differenti. Ad inizio partita ogni città può essere rifornita da un unico giocatore, le altre postazioni si attivano nei Periodi due e tre in cui è suddivisa la partita.

Il secondo mercato con cui i giocatori devono confrontarsi è quello del combustibile per le centrali. Ce ne sono quattro differenti: carbone, petrolio, rifiuti e uranio. Ciascun materiale ha un prezzo variabile con una modalità che rispecchia la domanda e l'offerta. Praticamente ogni turno c'è un rifornimento fisso di materie, a seconda che queste vengano richieste o no dai giocatori il prezzo sale, scende o resta costante.

Infine c'è il mercato, probabilmente, più interessante da gestire: quello delle centrali elettriche. Ci sono sei differenti tipologie di

Ti sei mai preoccupato dell'esaurimento delle risorse energetiche?

Uno sguardo più dettagliato a come è organizzato il mercato dei combustibili può far capire come può essere feroce la lotta per le risorse energetiche. In fondo al tabellone sono disposte delle caselle per le risorse energetiche, divise in fasce di prezzo da 1 a 14 elektro. Le caselle da 1 a 8 elektro hanno 3 posti disponibili per carbone, petrolio e rifiuti, mentre c'è un solo spazio disponibile per l'uranio. Le caselle più costose hanno invece solo uranio, che è una risorsa che tende a entrare in gioco più tardi nella partita. Acquistando le risorse i giocatori prendono sempre quelle al prezzo più basso disponibile. È facile capire come ci possano essere variazioni di prezzo, anche consistenti, all'interno dello stesso turno di gioco. Anche perché i giocatori hanno facoltà di stoccare su ogni centrale il doppio delle risorse richieste per alimentarle; cosa che può indurre a una vera e propria speculazione, ovvero indurre a comprare solo per alzare il prezzo agli avversari. Peggio ancora: si possono comprare risorse per esaurirle, dato che i pezzi sono limitati, e lasciare al secco gli avversari, mossa che può valere la vittoria in taluni casi.



centrali: quattro corrispondono al tipo di combustibile (carbone, petrolio, centrale a rifiuti e nucleare) sono poi possibili centrali miste carbone/petrolio e centrali ecologiche, che ovviamente non bruciano niente. Ogni centrale è caratterizzata anche da quante città può alimentare e da un valore numerico che le ordina, grosso modo, in base alla loro efficienza e che rappresenta il costo base di ogni centrale. Costo base poiché le centrali sono assegnate ai giocatori in base ad un'asta, che è uno degli aspetti più avvincenti del gioco.

Alla gestione dei tre mercati che abbiamo descritto si sovrappone una gestione del turno di gioco, anche questa alquanto peculiare di Alta Tensione. Ogni turno inizia fissando un ordine dei giocatori che vede primi chi ha un numero maggiore di cabine elettriche (e a parità la centrale di valore superiore). Le successive fasi del turno prevedono di:

- a) acquisire nuove centrali elettriche;
- b) acquisire le risorse per le centrali;
- c) espandere la propria rete.

Le fasi (b) e (c) vengono eseguite in ordine di gioco inverso a quello stabilito ad inizio turno ed è facile vedere come ci sia un vantaggio per chi è indietro. Il costo del combustibile non solo varia di turno in turno, ma anche all'interno del turno, semplicemente chi prima arriva meglio alloggia. Lo stesso per l'espansione della rete elettrica, quando sorgono conflitti tra i giocatori (e bastano, di solito, pochi turni) chi gioca prima ha il vantaggio di poter scegliere i collegamenti più vantaggiosi e le postazioni a prezzo più basso nelle città.

Dal primo al terzo periodo

Il passaggio dal primo al terzo Periodo di gioco può riservare sorprese che il neofita fatica a cogliere alle prime partite e che merita qualche considerazione dettagliata. Possono esserci, infatti, partite che si chiudono in maniera lampo nel Periodo 2, senza mai attivare la fase finale della partita, di solito per merito di un giocatore che riesce a costruire in anticipo un surplus di cabine, sicuro di poterne alimentare di più rispetto agli avversari. Di contro ci possono essere partite in cui tutti temporeggiano a far attivare il Periodo 2 (che, come detto, prevede la costruzione della settima cabina). In questi casi si passa direttamente dal Periodo 1 al Periodo 3, con un concitato finale. È uno degli aspetti che contribuisce a rendere varie e imprevedibili le partite ad Alta Tensione.

Vincere per un elektro in più

Il regolamento di Alta Tensione specifica che le banconote sono tenute segrete dai partecipanti. Come in molti giochi economici questo serve a non appesantire troppo la partita e diminuire il rischio di paralisi da analisi; di fatto alcune fasi del gioco, per esempio le aste per le centrali, sarebbero ulteriormente rallentate se i giocatori conoscessero l'esatto ammontare dei soldi degli avversari. Nel fine partita questo aspetto diventa cruciale, il vincitore ad Alta Tensione è chi alimenta il maggior numero di città nell'ultimo turno di gioco, ma a parità di città, cosa tutt'altro che rara, si valutano i soldi. Spesso chi fa scattare le condizioni di fine partita deve ponderarne la convenienza in base alle valutazioni che riesce a fare delle risorse altrui. Può sembrare un dettaglio: quando vincerete una partita per un elektro in più dell'avversario, capirete che significa.

La fase di acquisizione delle nuove centrali è invece giocata in ordine di turno di gioco, nel senso che in ordine di turno i giocatori possono mettere all'asta una centrale. Anche questa fase, pur se in maniera meno intuitiva, tende a premiare chi sta dietro l'ordine di turno. Le centrali sono estratte da un mazzo e nel mercato ce ne sono sempre a disposizione 8, ordinate per valore crescente: 4 rappresentano il mercato "attuale", le centrali effettivamente attive, mentre 4 rappresentano il mercato "futuro". Il giocatore di turno può mettere all'asta una centrale attiva, inoltre è possibile acquisire solo una nuova centrale per turno. Questo mix di regole permette a chi è indietro nel turno di gioco di puntare sulle centrali future, di solito più vantaggiose, e magari di riuscire a soffiarle anche a prezzo base... ovviamente correndo qualche rischio.

Il turno si chiude una fase burocratica in cui i giocatori incassano elektro in base a quante città alimentano (bruciando le risorse, ovviamente) e da rituali passaggi che vedono



Nand

Ah, che dire su Funkenschlag? (Non mi ci ritrovo a chiamarlo Power Grid, figuriamoci Alta Tensione). Per fortuna che esiste, altrimenti per anni, nelle serate in sei, avremmo sempre avuto il dubbio tra l'affrontare gioconi che non saremmo mai riusciti a finire o lo stordirci di filler... (ora sentiamo meno il problema, da quando è uscito Keyflower). Per la quantità di roba che FF ci ha messo dentro (e per il fatto che incredibilmente è roba che funziona) ho il sospetto che da parte abbia uno zillione di aggiunte che hanno fallito miseramente al playtest; e che un giorno, esaurite le idee, ci propinerà in un'autolesionistica espansione globale finale (con dentro Godzilla che divora centrali nucleari, Stargate che collegano diversi pianeti e la Torre di Barad-Dur che alimenta tutta Mordor). Nel frattempo, possiamo continuare a godere di questo gioco (che per quanto possa sembrare una forzatura, ho apprezzato pure giocandolo in due).

Linx

È passato veramente tanto tempo dall'ultima partita a Power Grid. L'abbiamo sempre considerato un gran bel gioco per la quantità di valutazioni possibili e quindi la pesantezza delle scelte. L'unico difetto, per quanto mi riguarda, di Power Grid è l'insieme delle addizioni a 2 cifre che bisogna fare e rifare continuamente per valutare la fattibilità delle varie possibilità fra cui poi selezionare quella migliore. Sono conti, certo, alla portata di tutti, ma fastidiosi perché richiedono quel minimo di impegno mentale che spesso può far perdere il filo del ragionamento logico che si sta facendo o far dimenticare magari il risultato prima. Se il gioco fornisse una calcolatrice per giocatore sarebbe perfetto perché lascerebbe i giocatori liberi di impegnare il loro cervello in calcoli più divertenti.

il rimpiazzo delle centrali, delle risorse, infine la centrale più alta del mercato futuro viene messa da parte per l'ultimo Periodo della partita. Questa fase vede, solitamente, il riscatto di chi è primo dell'ordine di turno, perché costruire più centrali comporta, a patto di riuscire ad alimentarle, riscuotere più soldi. E in Alta Tensione non ci sono prestiti, per cui l'unico modo di andare avanti di turno in turno è alimentare città e aumentare i propri introiti. E poi il ciclo riprende, a ogni turno i giocatori espanderanno la loro rete e incrementeranno i loro incassi. Il passaggio ai Periodi 2 e 3 avviene con due modalità differenti: quando un giocatore costruisce la settima cabina si attiva il secondo Periodo, mentre quando dal mazzo pesca si estrae l'apposita carta s'innesca il Periodo 3. Nell'ultimo Periodo l'asta per le centrali subisce un importante cambiamento, dato che non esiste più il mercato futuro, tutte le centrali diventano disponibili e vengono messe all'asta quelle accantonate di turno in turno (insomma, si fa l'asta sui pezzi da 90).

Come si chiude la partita? Qui sta un'altra peculiarità del gioco dato che il regolamento prevede che la partita si concluda quando un giocatore costruisce un fissato numero di cabine elettriche, 17 giocando in 4, ma vince chi rifornisce, nell'ultimo turno di gioco, il maggior numero di città, a parità si valutano gli elektro.

Le opinioni

Alta Tensione è un gioco veramente particolare, penso che qualsiasi appassionato di giochi alla tedesca debba almeno una volta provarlo. Il gioco ha sotto un "ferroviario mascherato", gli esperti di giochi ferroviari non faticeranno a riconoscere gli elementi dei vecchi dei ferroviari di tipo "crayon", quelli in cui si tracciano i collegamenti con i pennarelli (e se avete modo di vedere la citata prima versione del gioco "Funkenschlag" l'evidenza è ancora più pregnante). Su questo gioco di collegamenti da ferroviario mascherato si innesta un



sistema di gestione risorse che prevede la gestione degli altri due mercati citati, le centrali e le risorse-carburante. Il risultato è un gioco originale e avvincente, che permette una diversificazione delle partite e delle strategie come non pochi, ed è caratterizzato da un ottimo livello di interazione e da un'aderenza delle meccaniche al tema comune a pochi eurogame.

Difficile vedere due partite ad Alta tensione uguali e non parlo della differenza nel gameplay dato dalle svariate mappe espansione pubblicate (per quello c'è un dettagliato articolo in questo stesso numero che, ovviamente, vi invito a leggere), ma anche sulla stessa mappa le partite possono incanalarsi in maniera totalmente differente, sia per le variazioni introdotte dagli elementi casuali, sia per le scelte strategiche dei giocatori.

Un aspetto che apprezzo molto del gioco è il fatto che il fine partita non è mai scontato e la tensione della partita non si allenta mai, anzi. Potreste aver condotto una partita "perfetta" fino all'ultimo turno e un calcolo sbagliato sulle risorse da conservare vi fa saltare la partita... cose che capitano.

È però inutile lasciarsi trasportare dall'entusiasmo negli elogi per Alta Tensione, i difetti, o presunti tali, non mancano, ed è uno di quei prodotti che spacca gli appassionati,

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



Iago

Un vecchio classico, in tutto e per tutto, uno di quei giochi che, una volta all'anno, non puoi non giocare, anche se, forse, non ne avresti poi tutta questa voglia; i continui tentativi di Friedemann Friese di rinfrescarlo con espansioni, robot, centrali nuove, promo cards, spesso lasciano il tempo che trovano; una certezza nel bene e nel male, lo giocherai, ti darà una certa soddisfazione, ma ti lascerà anche la sensazione di aver speso 2-3 ore della tua vita (perché quello è il tempo che ti porterà inevitabilmente via) in maniera non del tutto ottimale oltre a quel sottile senso di fastidio per aver vinto o perso una partita per 1-2 Elektro senza che né il vincitore né i perdenti si siano ben resi conto di quando ciò sia accaduto... resta però una pietra miliare del gioco moderno.

MDM

Indubbiamente ben strutturato, interessante e impegnativo. Tuttavia per il tempo che richiede, non pienamente soddisfacente. Il motivo è semplice: tutto perfettamente determinato, calcolabile (e da calcolare, con fatica) con l'unico elemento casuale dell'estrazione delle centrali, che diventa spesso elemento determinante per rovinare o far vincere una partita. Tanti conti per essere poi in balia di una buona centrale acquisita al prezzo minimo perché diventata acquistabile quando si è i soli rimasti a "competere" nell'asta. Considerando che spesso si vince per scarti minimi, questi tipi di vantaggi diventano determinanti, lasciando un po' di amaro in bocca a fine partita. Purtroppo la Cina non è una soluzione: l'approccio deterministico trasforma Alta Tensione in un problema di ottimizzazione risolvibile, e quindi meno interessante da giocare.

tra sostenitori e detrattori: sono sicuro che anche tra i redattori ci sarà chi darà le sue negative impressioni sul gioco.

Uno dei punti spesso criticato in Alta Tensione è l'eccessiva casualità della pesca delle centrali, soprattutto per il fatto che in particolari



circostanze qualcuno può avere "regalata" una centrale risoltrice. Partiamo col dire che, se proprio non riuscite a digerire questo aspetto, tra le svariate varianti del gioco c'è n'è una, mappa Cina, che di fatto azzerà le "sorprese" nella pesca delle centrali. A mio parere, per quanto appassionato di tanti giochi ad informazione completa, trovo la versione "Cina" una delle meno riuscite e che l'essenza di Alta Tensione si perda eliminando il "brivido" della pesca delle centrali e la gestione del rischio che ne consegue.

Altro presunto difetto è nel fatto che il gioco permetta troppo facilmente *killmaking* (i.e., la possibilità di danneggiare arbitrariamente un avversario), volendo anche ad inizio partita, dove con il piazzamento della prima cabina elettrica si può contrastare fortemente un giocatore. Tutto vero, o, più semplicemente, il gioco ha elementi di interazione superiori a molti eurogame, aspetto che può piacere o no. Aste, controllo della mappa, lotta per le risorse e per l'ordine di gioco; niente in Alta Tensione è demandato a una solitaria programmazione.

Infine il gioco viene visto da molti come "freddo e da calcolatori". Sul fatto che sia da calcolatori c'è poco da dire, il gioco obbliga a continue valutazioni e calcoli, spesso vi capiterà di vedere i giocatori conteggiare gli elektro (che vengono tenuti segreti) per stabilire se rilanciare o no l'asta per una centrale. Che questo risulti "freddo" è questione di gusti. Insomma, prendere o lasciare, questo è Alta Tensione, difficilmente penso che riuscirò a convincere chi non lo ama, ma penso di aver illustrato cosa lo rende non per tutti.

Resta sicuramente il lavoro di maggior successo di Friedemann Friese, autore che, volendo sintetizzare, nella sua carriera ha offerto Alta Tensione, una serie di prodotti di

altalenante qualità, e poi una corposa quantità di espansioni legati ad Alta Tensione. La miniera è stata sicuramente scavata in abbondanza, al momento di scrivere sono state pubblicate: otto espansioni di mappe, ciascuna comprendente un tabellone a doppia faccia con due mappe e cambiamenti, anche radicali, nel regolamento; un'edizione speciale commissionata dalla compagnia elettrica EnBW; un mazzo con centrali elettriche alternative; otto carte promozionali; un'espansione "robot" che permette di giocare con avversari virtuali (e rende il gioco godibile anche in due). In aggiunta non si possono dimenticare due prodotti indubbiamente legati ad Alta Tensione, diciamo dei spin-off: "The First Sparks" ovvero le prime scintille (manca un'edizione italiana) è una trasposizione nella preistoria di Alta Tensione, fatto in occasione del decennale del gioco, e "Fabrik Manager" che ha come il progenitore, un'ambientazione moderna e che è trattato in un altro articolo di questo numero. In arrivo, in occasione del decennale, un'edizione deluxe, con tabellone più grande, nuovi segnalini per le risorse e una nuova fonte energetica, il gas naturale!

Tutto, probabilmente, eccessivo e criticabile, ma per chi lo apprezza Alta Tensione vale l'intera carriera di un autore di boardgame, capolavoro che penso resterà sempre nella mia personale Top 10.

PEPPE74

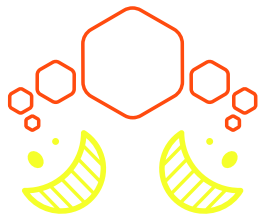
MDM

LINX

IAGO

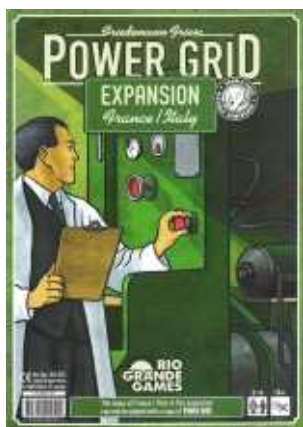
NAND





Le Mappe di Power Grid

Un viaggio intorno al mondo seguendo la guida turistico-energetica che il folletto verde ci propone con le innumerevoli espansioni per il suo grande successo.



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Rio Grande Games
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120 minuti

[Iago] Prima di esaminare le singole mappe e le regole aggiuntive/alternative che vengono introdotte, penso possa essere il caso di valutare brevemente quale sia una mappa "standard" di Power Grid, o se questa possa essere definita come una specifica mappa o piuttosto come una serie di caratteristiche presenti nella maggior parte delle mappe prodotte, e quali elementi del gioco possano essere modificati nelle espansioni per produrre esperienze differenti nello sviluppo della partita.

Personalmente trovo che la mappa "standard" di Power Grid sia più una serie di caratteristiche che una singola mappa, nello specifico 42 città, divise in 6 regioni, circa 4 connessioni medie per città attorno (quindi tra 80 e 90 connessioni totali) e un costo medio di connessione che oscilla tra un po' più di 10 e un po' meno di 11 Elektro. Questa descrizione rappresenta esattamente 5 delle mappe attualmente prodotte, con altre tre mappe che si differenziano per una sola delle caratteristiche e una sola (l'Australia) che non rientra nella descrizione nella maniera più totale.

[Nand] Devo premettere che non ce l'ho fatta a seguire tutta la storia evolutiva di questo gioco e mi sono fermato prima di arrivare ad estremi come l'Australia ("Come sarebbe a dire, l'uranio ora si vende?"); in generale siamo partiti dalle mappe (e dal regolamento standard) di Germania/USA, per poi muovere timidi passi

rimanendo nei canoni con Francia/Italia, e poi introdurre via via modifiche sempre più radicali nelle regole con le espansioni successive. La bontà del sistema sta anche in questa sua capacità di rimanere coerente e stimolare l'interesse anche se applicato a tante situazioni differenti; ma Power Grid sarebbe stato così popolare senza le sue mappe extra? Ovvero quale sarebbe stata la sua longevità giocandolo sempre con una mappa standard? In teoria anche con la mappa base c'è variabilità, dato che delle sei regioni se ne usano sempre al massimo cinque (quindi abbiamo sei più sei differenti mappe base), ma se si parte da regioni omogenee le mappe risultanti saranno più o meno equivalenti. Quindi ben vengano le espansioni quando, come in questo caso, danno varietà e quindi longevità ad un titolo, ma oltre un certo numero (e questo è il caso) potranno essere sfruttate solo da chi, per scelta o necessità, gioca continuamente e regolarmente a questo titolo.

[Iago] Un'altra domanda che trovo sia fondamentale prima di cominciare a parlare in dettaglio delle singole mappe è: "Qual è il numero di giocatori ideale per giocare a Power Grid?"

Se da un punto di vista delle aste vale il principio di "the more, the merrier" e da un punto di vista dell'affollamento più giocatori significano più "limiti" allo sviluppo della propria rete (tanto più che in 6 si gioca utilizzando solo 5 regioni), da un punto

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





di vista delle condizioni di fine partita trovo che il numero perfetto sia 3-4 perché le 17 città necessarie a chiudere la partita impongono l'acquisto di più centrali e la lotta per le centrali che alimentano 6 o 7 città che invece, con più giocatori può essere ignorata o può, addirittura, diventare deleteria.

Sommando le varie caratteristiche, la mia risposta alla domanda iniziale è: "4 giocatori con più propensione a giocare in 5 che in 3".

[Nand] Premesso che mi sono divertito anche giocandoci in due (con un effetto "pendolo" che mi ha mostrato come fosse potente la regola "acchiappa-leader"), anche per me vale il 4/5 come numero di giocatori, con la preferenza verso il 5, più che altro perché ci sono una miriade di

giochi per quattro persone (e molti proprio pensati per quattro, quindi se ci troviamo in questo numero scegliamo giochi appositamente realizzati allo scopo). Cinque giocatori penso che sia il numero "magico", dato che si usano tutte le centrali, mentre giocando in meno persone si è costretti a scartame a caso (coperte, hum); non è facile che accada, ma si rischia di scegliere una strategia che finisce in un vicolo cieco per la scarsità di centrali di un tipo particolare; ovvero, non dovrebbe essere un elemento penalizzante a priori (adattarsi all'andamento mercato è essenziale per vincere), ma otto centrali scartate (giocando in due o tre) sono tante e potrebbero creare dislivelli tra le soglie di difficoltà di ogni giocatore. Infine, avere la possibilità di giocare in sei è comunque un bonus notevole (data la scarsità di giochi per sei di durata media), che

secondo me ha permesso a Power Grid di "vedere il tavolo" molte più volte di altri titoli.

Germania

[Iago] E' sicuramente la mappa "base" del gioco, anche se non risponde in toto alla descrizione che ho dato all'inizio, avendo un costo di medio di connessione un po' troppo alto; è perfetta come mappa introduttiva perché non ha particolari trabocchetti o aree pericolose, e, rimuovendo l'area meridionale, torna ad avere un costo di connessione nella norma; la disponibilità di aree a basso costo di connessione è più che ampia e l'unico vero rischio (seppur molto remoto) è quello di rimanere incastrati nella zona settentrionale (verso la Danimarca), soprattutto se viene esclusa dal gioco la regione marrone a nord-est; dopo le prime partite diventa piuttosto "noiosa" esattamente per gli stessi motivi che la rendono ottima per i neofiti.

[Nand] In effetti, dopo le prime partite ora trovo questa mappa un po' noiosa, è molto omogenea per cui più o meno non ci si blocca mai, i costi sono medio-alti per cui si rimane sempre un po' "calmierati" e quindi la partita procede sempre con i giocatori più o meno allineati. Se dovessi organizzare un torneo sarebbe la prima opzione, ma non la sceglierei per movimentare una serata ludica.

USA

[Iago] Questa invece è la mappa "avanzata" del gioco e risponde alla perfezione alle caratteristiche "standard"; le regioni orientali sono (realisticamente) sovraffollate e molto appetibili ma ci si rende rapidamente conto che troppi galli nello stesso pollaio difficilmente si trovano bene, quando il quinto (o sesto) giocatore, piazzato lungo la dorsale appena a occidente del Mississippi (quella che da Houston arriva a Duluth e Fargo) soffocherà gli altri giocatori costringendoli a connessioni dal costo improponibile (pericolosamente vicini ai 30 Elektro) per potersi sviluppare nella fase 2 della partita; decisamente più interessante della mappa tedesca, con scenari profondamente differenti a seconda della regione rimossa dalla partita (rimuovendo il New England o il Sud Ovest si ottengono costi di connessione profondamente differenti tra





loro, rimuovendo l'area dei laghi si creano strozzature pericolose, etc).

[Nand] Sono d'accordo, e penso ai "poveri" giocatori americani che saranno sicuramente partiti da questa mappa per le prime partite (e parallelamente i giocatori tedeschi avranno scelto la Germania, trovandosi sicuramente meglio). Va da sé che se ci si trova con la sola scatola base, questa mappa è la mia scelta (quasi) obbligata.

Francia

[Nand] È dai tempi di Marie Curie che il nucleare qui è di casa: sei barili di uranio in più sul mercato iniziale, viene eliminata la centrale eolica che alimenta una città (13) e il suo posto nel mazzo viene preso dalla centrale nucleare che alimenta due città (11). Notare che rispetto al gioco base non sono stati modificati gli arrivi sul mercato. Nella mappa spicca Parigi, formata da tre città con costi di collegamento zero, in più le sei zone sono disposte in modo da averne una centrale (che contiene Parigi) e cinque ad anello tutte intorno. Nel regolamento si consiglia sempre di usare la zona centrale, in realtà la partita è interessante (per me anche più) se si esclude proprio la zona centrale e si usa la "ciambella". Numero di città standard (42), ma con molte connessioni (ben 94), e quindi un numero elevato di connessioni per città (il costo medio è più alto della mappa USA, ma più basso di quella della Germania), per cui si gioca senza

particolari patemi, anche perché l'abbondanza di uranio permette di scegliere questa opzione

fin da subito (senza dover aspettare che diventi economico).

[Lago] Concordo pienamente sul suggerimento di utilizzare la ciambella per rendere la partita più interessante, si aumenta il costo delle connessioni e se ne riduce il numero rendendo "complicata" una mappa che di base risulta abbastanza semplice e quasi "banale".

Italia

[Nand] Sei unità di carbone e tre di petrolio in meno nel mercato iniziale (benvenuti in Italia), e sei di spazzatura in più (magari fosse così semplice sfruttarla nella realtà come nelle partite a questo gioco). Queste sono le uniche modifiche, accoppiate però con una mappa con poche connessioni (solo 81) sul numero standard di città (e questo mantiene basso il costo medio), quindi abbiamo un numero molto basso di





connessioni medie per città; assieme a questo troviamo costi bassi di connessioni al nord e più elevati al centro-sud (niente Sardegna, dal blackout del 2003 abbiamo imparato che ha una rete elettrica separata dal resto d'Italia). Tutto questo rende questa mappa molto "affollata", quindi di difficile utilizzo con cinque/sei giocatori (specie se inesperti, si rischia di chiudersi), mentre con quattro o meno, per quanto rimanga competitiva, risulta più apprezzabile.

[Iago] Trovo che la mappa italiana risulti interessante solo con molti giocatori per l'evidente disparità tra le aree del nord e del sud della penisola; comprendo che ciò rappresenti la realtà ma trovo che un po' più di equilibrio, con connessioni costose un po' più distribuite avrebbe reso la mappa più apprezzabile; l'impressione che lascia è quella di essere stato un tentativo di variazione sul tema della mappa americana mal riuscito.

Benelux

[Iago] È la prima mappa veramente diversa ad essere introdotta;

sostanzialmente solo 5 regioni (il Lussemburgo è una regione a se stante con una sola città) con 7 città ciascuna, relativamente poche connessioni (meno di 4 per città in media) e costi di connessione molto bassi; aggiungendo a questo la velocità con cui si consumano le centrali (ad ogni turno la centrale di valore più basso presente nel mercato viene rimossa dal gioco, indipendentemente dal valore) la rendono quasi certamente la mappa più veloce da giocare, oltre che un'ottima ipotesi dovendo giocare in un numero ridotto di giocatori; personalmente non la prendo in considerazione per una partita a 6 giocatori nemmeno con una pistola puntata alla tempia, per lo stesso motivo per cui la trovo ottima per giocare in 2-3; ottima anche come mappa introduttiva per i costi bassi e la conseguente (relativa) facilità di gestione economica, vagamente noiosa per giocatori esperti anche se ha l'evidente pregio della brevità.

[Nand] Oltre alla velocità di avvicendamento delle centrali, quelle ecologiche passano

automaticamente da mercato futuro a quello attuale, quando vengono scoperte, per cui c'è anche abbondanza di scelta, e dato che di solito è una mappa giocata quando si è in pochi, questo secondo me può rendere le aste poco competitive. Ma è apprezzabile comunque la possibilità di avere una modalità di gioco così differente dal solito.

Europa centrale

[Iago] Questa è la prima mappa ad inserire regole aggiuntive sostanziali, e non limitate al numero di risorse disponibili ad ogni turno o al "minuto mantenimento" delle centrali; tre delle regioni di questa mappa (l'Austria e le due regioni della Polonia) hanno bandito l'energia nucleare e quindi l'acquisto di centrali di questo tipo è vietato a chiunque alimenti solo città appartenenti a queste tre regioni; trovo questa regola sostanzialmente insulsa e priva di qualunque interesse, principalmente per l'impossibilità (nonché l'insensatezza), anche volendo, di sviluppare la propria rete solo in questi territori, in cui le aree a basso costo sono confinanti con le altre regioni e quindi invitano immediatamente (posto che ce ne sia



una centrale a rifiuti), in realtà ho visto vittorie raggiunte sia con che senza Vienna, per cui se volete evitare che i giocatori ragionino con questi paletti, non usate l'Austria.

Cina

[Nand] Qui le regole si fanno un po' più arzigogolate: le centrali fino alla 30 escono in ordine progressivo, mentre quelle successive sono mischiate, ma in due mazzetti separati fra loro dalla carta di passaggio al Periodo 3 (e alcune centrali vengono eliminate dal gioco (sempre le stesse, anche in 5/6 giocatori). Non esiste il mercato futuro, nei Periodi 1 e 2 sul mercato c'è sempre un numero di centrali pari al numero dei giocatori meno uno (e le centrali non vengono rimpiazzate subito dopo essere state acquistate), mentre nel Periodo 3 ce ne sono sempre quattro (ma vengono rimpiazzate immediatamente). La mancanza di centrali per tutti i giocatori potrebbe sembrare una regola penalizzante, ma in realtà conoscere l'ordine di uscita rende solitamente le aste meno vivaci di quanto ci si possa attendere. Per quanto riguarda la mappa, non apprezzo particolarmente la regione a ovest (spezzata in due da due collegamenti molto cari), ma per il resto è interessante (non ai livelli della Corea, però); nota: l'esclusione del Tibet dalla Cina potrebbe aver fatto sollevare qualche sopracciglio nei giocatori di quella nazionalità.

bisogno, visto che la regola è solo un intralcio allo sviluppo) all'espansione in territori privi di detta limitazione; la configurazione più interessante è (a mio parere) quella che si ottiene con la rimozione di Repubblica Ceca o Slovacchia, che crea alcune zone anguste e a rischio di blocco oltre a rimuovere zone ad alta densità di connessioni.

[Nand] In effetti penso che regole di questo tipo sono un po' una forzatura, soprattutto perché le centrali non sono fisicamente sulla mappa, e quindi scollegate in realtà con la rete geografica (lo so, dovrei astrarre maggiormente, ma non è facile con una cartina geografica davanti). L'altra regola speciale è lo sconto di un Elektro sul costo dei rifiuti se il giocatore ha una connessione con Vienna, che trovo sia più uno specchietto per allodole (ho una centrale a rifiuti, quindi "devo"

costruire su Vienna, oppure, ho una connessione a Vienna, quindi "devo" comprare

[Iago] Io amo molto l'ordinamento obbligato delle centrali, perché, non amando



particolarmente (eufemismo) gli aspetti aleatori incontrollabili, soprattutto nei giochi corposi, ho sempre trovato l'uscita casuale delle centrali l'aspetto meno piacevole del gioco; ho il sospetto invece che i tibetani potrebbero aver apprezzato la scelta di non aver inserito il Tibet come regione della Cina (cosa che sostengono da decenni, tanto da darsi fuoco per protesta), temo invece che il governo cinese potrebbe vietarne l'importazione per il messaggio sovversivo ;-)

Corea

[Nand] Ora si ragiona sul serio: in questa mappa ci sono due mercati delle risorse (più povero e senza uranio quello della Corea del Nord, più ricco quello della Corea del Sud) ognuno con differenti strutture e tabelle di approvvigionamento, in un turno ogni giocatore può comprare risorse soltanto da uno dei due (indipendentemente da quali siano le città effettivamente collegate); questo comporta una scelta aggiuntiva che va fatta considerando anche le opzioni che si lasciano agli avversari (il mercato del Nord può contenere offerte interessanti, soprattutto per l'economicità del carbone). Se volete una partita combattuta, escludete la

regione di Seoul, mentre sconsiglio di giocare con quella di nord-ovest senza la nord-est, per il fatto che si avrebbe una strozzatura di due città che renderebbe difficile collegare il resto del nord con il sud. Tutto sommato una mappa divertente, che si gioca senza introdurre regole cervelotiche o casi particolari.

[Iago] Concordo sul fatto che questa sia forse la più interessante variazione di regolamento proposta nelle espansioni di Power Grid, perché modifica notevolmente il tipo di scelte da fare senza però rendere il gioco più farraginoso e complicato, se non per il (piccolo) fastidio di dover aggiornare due mercati dei combustibili alla fine di ogni turno.

Brasile

[Nand] A parte una scatola dove poter mettere tutte le mappe (forse), in Brasile abbiamo come unica eccezione che le centrali a biogas (ovvero a rifiuti) sono sempre in gioco (non possono essere rimosse all'inizio, se si gioca in meno di 5), e la 14 è sempre dopo la 13. La tabella degli approvvigionamenti è molto differente da quella base, con scarsità di

carbone e abbondanza di petrolio e biogas (e uranio standard): basta questo per creare dinamiche interessanti, anche se le centrali a biogas in quanto a appetibilità rimangono un po' indietro rispetto a quelle a petrolio (anche le miste hanno dei vantaggi, dato che possono sfruttare le estemporanee disponibilità di carbone). La mappa è facile da assimilare: le due zone a sud sono un buon punto di partenza, seguite dalle due zone a nordest: queste due sono meno facili da attraversare delle prime due, ma la costa all'estremo est è un vero paradiso, poi abbiamo la zona centrale (Brasilia) con costi di accesso mediamente alti (più verso il nord che verso il sud), mentre la zona a ovest è un vero inferno (Manaus), quindi avete la massima scelta del livello di difficoltà, a partire dal livello "spalmare l'olio solare" fino a quello "togliere le sanguisughe". Considero il Brasile un po' un ritorno alle "origini": nessuna eccezione in partita, quindi è alla portata anche di giocatori neofiti (che però abbiano studiato la tabella degli approvvigionamenti).

[Iago] Dopo aver sconvolto le strutture delle mappe e delle centrali viene fatto un tentativo di





influenzare l'andamento della partita attraverso l'approvvigionamento dei combustibili e questa è sicuramente una scelta positiva, visto che l'intervento sulla tabella di approvvigionamento è sicuramente la modifica meno invadente che si possa apportare al gioco; la mappa, come detto ha dei risvolti interessanti con la possibilità di modulare la partita in maniera profondamente differente a seconda delle regioni scelte e permette partite varie senza grandi sconvolgimenti.

Spagna e Portogallo

[Nand] Se in Brasile si puntava su petrolio e biogas, in Spagna abbiamo una tabella di approvvigionamento quasi standard, unica eccezione l'uranio, che è assente nel Periodo 1 (ma c'è una buona riserva iniziale), arriva a carrette nel Periodo 2, e scarseggia nel Periodo 3; le tre centrali ecologiche 18, 22 e 27 non sono mischiate ma vengono posizionate in cima al mazzo all'inizio del Periodo 2. In più c'è la limitazione che chi ha connessioni nel solo Portogallo non può acquistare uranio (è solo ambientazione, e di scarso impatto). In realtà non ho mai visto quella contrapposizione nucleare/ecologiche preannunciata dal regolamento, semplicemente le tre centrali ecologiche quando arrivano sono più un ostacolo nel mercato che un'opportunità; la mappa l'ho trovata abbastanza omogenea, ma con costi di connessione mediamente alti per cui non è stato agevole svilupparsi. Tutto sommato un tentativo meno riuscito del Brasile di dare al mercato (e quindi alla partita) un andamento non convenzionale.

[Iago] Concordo sulla "debolezza" di questa mappa, sia perché le regole sulle centrali sono piuttosto farraginose e complicate sia perché la mappa in sé ha pochissima varietà (tante connessioni, tutte un po' care, nessuna zona pericolosa) e le scelte iniziali sulle regioni da escludere cambiano veramente molto poco l'andamento della partita.

Russia

[Iago] La mappa è sostanzialmente standard, con un costo di connessione molto basso (il che prova, se ce n'era bisogno, che i costi di connessione sono valori che dipendono dal bilanciamento della mappa e non dal costo reale della connessione tra le varie località) e sarebbe ideale per l'introduzione del gioco se

non fosse per le regole inserite nell'espansione che rendono la vita molto più difficile ai giocatori; il problema principale è la carenza di centrali disponibili (solo 3+3 nelle prime due fasi e 4 nella terza) con conseguente maggiore difficoltà ad avere accesso alle centrali più efficienti accompagnata dal fatto che, l'evento che fa eliminare la centrale più economica non è più il passo di tutti i giocatori (o la presenza di centrali di valore inferiore al numero di città connesse) ma il primo "passo" di un giocatore quando deve mettere all'asta una centrale; l'altro elemento di disturbo è l'iniziale assenza di disponibilità dei rifiuti come carburante con conseguente inutilità delle centrali corrispondenti; il tutto rende la mappa molto complicata (il che è un bene) e adatta a giocatori esperti ma anche un po' troppo prona a subire gli effetti dell'alea nella fase di acquisto delle centrali (il che è molto meno positivo) la configurazione di mappa più interessante, visto che pone problemi logistici oltre che amministrativi, si ottiene rimuovendo la regione verde.

[Nand] Anch'io ho trovato la mappa ben progettata (i nomi in cirillico denotano l'estro di Fries), e ho sentito poco la mancanza delle centrali a rifiuti (che in realtà non ho mai apprezzato eccessivamente); ma il mercato così ristretto l'ho trovato un po' fastidioso, concordo sull'aumento dell'alea, meno centrali a disposizione significa un peso maggiore di come sono disposte. In effetti, potrebbe valer la pena provare con un mercato pianificato (come





quello cinese), del resto i piani quinquennali sono nati in URSS, no?

Giappone

[Iago] Contrariamente all'altra mappa di quest'espansione, il Giappone pone enormi problemi di connessione; le città sono poche e divise in sole 5 regioni, alcune hanno solo due slot disponibili per l'espansione (alcune in fase 1 e 2, altre in fase 2 e 3), altre (Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo and Yokohama) hanno due slot disponibili in fase 1 e uno disponibile in fase 3; queste ultime città hanno la particolarità essere le uniche utilizzabili come punto di partenza per la rete elettrica di ogni giocatore che però, a differenza di ogni altra mappa, può essere separata in due tronconi senza dover pagare i costi di connessione (o i 20 Elektro forfettari utilizzati nelle mappe con reti separate) a patto che entrambe partano da una delle città "iniziali"; nessun'altra regola cambia rispetto al gioco base e le forniture di combustibile a ogni turno sono ragionevoli e non modificano il gioco; personalmente trovo questa una delle mappe più interessanti in assoluto perché pone problemi di difficile soluzione a tutti i giocatori e mantenendo a livello accettabile il rischio di pesante influenza dell'alea sull'esito della partita; trovo poco saggio proporla per un gruppo di 6 giocatori, soprattutto in presenza di personaggi a rischio di AP.

[Nand] Questa è una delle mappe che mi sono piaciute di più (anche per gli ideogrammi), dato che rompe il "dogma" dei tre spazi per ogni città, ma con poche regole speciali (in pratica

tutte le opzioni sono sempre in vista, bisogna solo avere l'elasticità mentale di valutare ogni nodo in modo differente). Mi sarei aspettato uno sviluppo facilitato del nucleare, ma in realtà in più c'è solo un uranio iniziale nel mercato.

Québec

[Iago] Mappa originariamente nata per la versione francese del gioco (retro della mappa della Francia, per i nostri vicini vagamente nazionalisti); si tratta di una mappa caratterizzata da poche connessioni con forti sproporzioni di costo tra alcune aree molto economiche (ci sono nove connessioni a costo 0) e altre molto costose e disagiate (tre aree connesse con il resto della mappa da una sola connessione) e dalla permanenza in gioco delle centrali verdi (idroelettriche) che non vengono rimescolate nel mazzo quando sono le centrali più care in fase 1

e 2; le prime tre centrali verdi (13,18,22) vengono inoltre messe in cima al mazzo e saranno disponibili fin dal secondo turno di gioco; la trovo una mappa veramente mal fatta anche perché le uniche regioni che, se rimosse, renderebbero meno sbilanciata la distribuzione delle connessioni (quella gialla contenente metà Montreal e quella rosa contenente Quebec City) sono le uniche due regioni che non possono essere rimosse in partite a 5/6 giocatori perché escludono una o più altre regioni; l'unica soluzione alternativa, in questo caso è rimuovere la regione rossa (l'altra che contiene Montreal) ma al prezzo di elevare i costi di connessione e rendere ulteriormente fondamentale la partenza nelle due città più grandi.

[Nand] Posso condividere la scelta di Filosofia (l'editore francese) di mettere la Francia come prima mappa della loro versione (dal nome "Megawatt"), ma perché includere questo "obbrobrio" al posto dell'Italia? E posso immaginare che pochi tra i suoi possessori saranno invogliati ad acquistare l'espansione Francia/Italia. Personalmente non ho mai giocato su questa mappa, e non vedo nulla che mi invogli a farlo, anche perché le alternative valide ci sono (e se voglio una mappa competitiva, vado sull'Italia).

Baden-Württemberg

[Iago] Mappa originariamente nata per una versione del gioco prodotta dalla EnBW (compagnia elettrica del Baden-Württemberg) come materiale pubblicitario (ve la immaginate l'ENEL?); è costituita da 5 regioni con 6 città





ciascuna e una settima città (esterna alla regione) disponibile solo dalla fase due in poi; da un punto di vista di regolamento è caratterizzata dall'inversione dell'ordine reciproco tra l'acquisizione delle centrali e l'ordine di turno, il che tende a rendere ancora più importante la scelta delle centrali da acquistare visto che si tratta di una scelta che impatterà sicuramente il turno in corso (mentre nelle altre mappe, l'ordine di turno è più spesso legato al numero di città collegate), e dalla riduzione del numero di città necessarie all'avvio dell'epoca 2 resa necessaria per permettere di giocare in un numero di giocatori diverso da 5 (in tutti gli altri casi, con le regole abituali, ci sarebbe un serio rischio di non poter mai raggiungere l'epoca 2); si presta sicuramente ad una partita veloce ed è un valido sostituto della mappa del Benelux a questo scopo ma, come questa, presenta veramente pochissimi "tranelli" strategici.

[Nand] Come mappa "piccola" sembra interessante, con le città da due spazi (Periodi 2 e 3) sulla falsariga del Giappone, e l'inversione delle fasi è una variante che si può provare anche su altre mappe.

Europa settentrionale

[Iago] Diciamo che lo sforzo espansivo del nostro amico dai capelli verdi comincia a dare forti segni di squilibrio, con centrali aggiuntive da sostituire a quelle del set standard (o del set delle nuove centrali) che possono sbilanciare in maniera estrema la distribuzione delle centrali tra le varie forme di combustibile fino ad avere 11 centrali "verdi" e 8 nucleari disponibili su 42 in gioco nella partita; ancora una volta ci sono alcune regioni che vietano l'acquisto delle centrali nucleari (due regioni su 6) e questa sembra essere una linea guida delle ultime espansioni (vedi anche Gran Bretagna e Australia) che personalmente trovo assolutamente insensata soprattutto nella forma (potrebbe avere interesse se comportasse il divieto di costruire centrali nucleari avendo città in una specifica area, o viceversa di costruire in una specifica area avendo centrali nucleari) e nelle proporzioni correnti (potrebbe avere interesse se 4/5 aree di una mappa fossero colpite e solo una o due, magari con costi di connessione un po' più alti, non lo fossero); è un po' un peccato perché la struttura della mappa risulta piuttosto

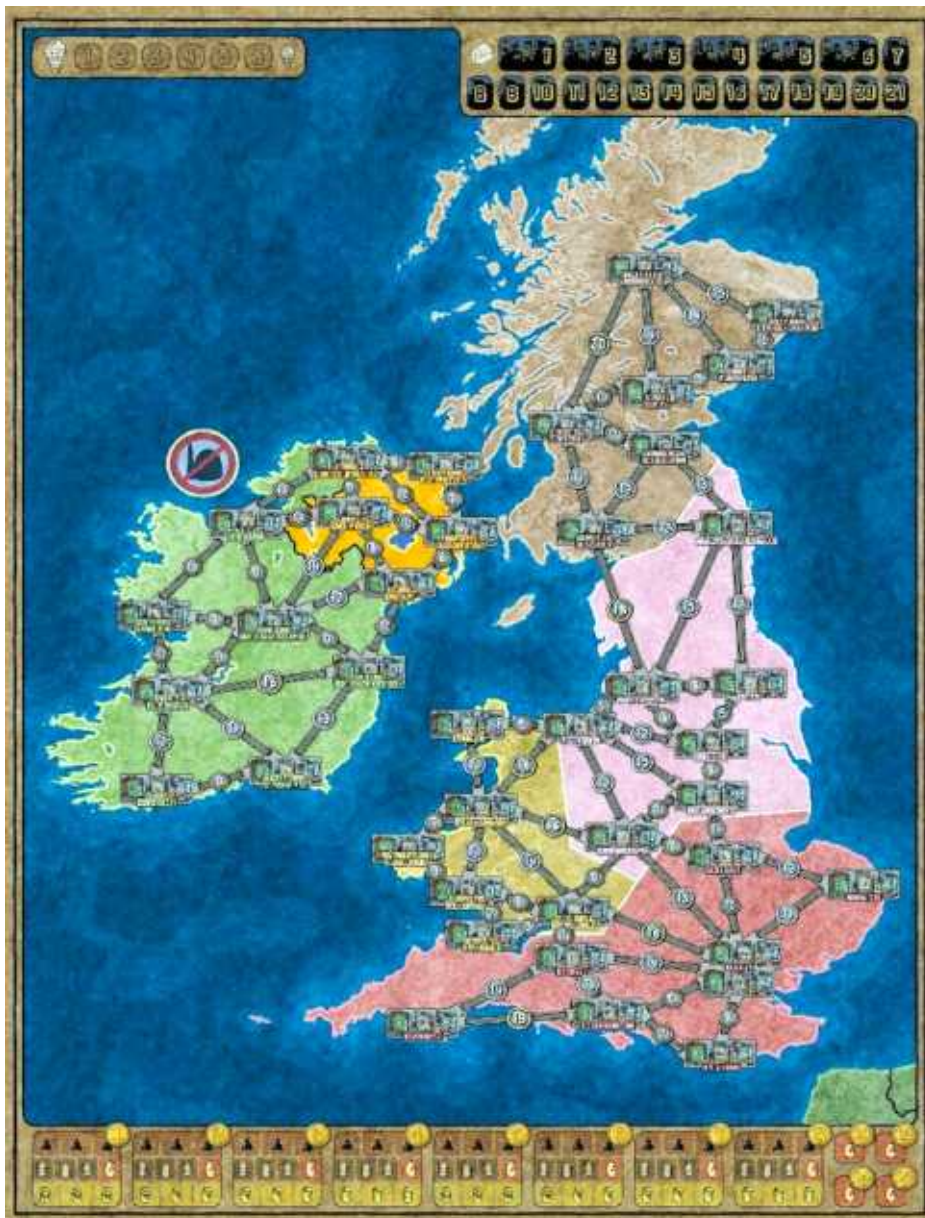


interessante con diversi nuclei a basso costo di connessione separati da collegamenti molto costosi; mappa sicuramente per esperti, con regole però poco sensate.

[Nand] Concordo sulla poca eleganza delle regole sul nucleare (ma ormai si è partiti così e quindi immagino che sia stato più semplice replicare piuttosto che inventarsi qualcosa di nuovo). Le centrali sostitutive le vedo più come un "mettiamoci qualcosa di nuovo che invogli i compratori" al posto di una necessità effettiva (e per fortuna che non ci hanno pensato prima, sarebbe stato un marasma di centrali alternative in ogni espansione).

Gran Bretagna e Irlanda

[Iago] Altre forme di squilibrio con regioni con più o meno città delle altre (da 5 a 8 per regione), reti elettriche separate (altro trend delle ultime mappe), divieto al nucleare in Irlanda (come già detto poco sensato e d scarso interesse); le due reti elettriche separate potrebbero dare qualche interessante spunto, soprattutto nel caso in cui un singolo giocatore si possa sviluppare pacificamente nella regione separata



(pagare 30 Elektro per una connessione risulta quasi improponibile prima della fase 3) ma il tutto pone dei problemi non indifferenti all'inizio del gioco che potrebbero costringere l'ultimo giocatore a piazzare ad essere costretto a competere con un altro in una regione molto ristretta (che potrebbe impedire ad entrambi di far scattare la fase 2 per non dargli via libera nella connessione indisturbata di 12 città; come detto, potrebbe essere molto interessante ma all'atto pratico tende ad essere molto pericolosa per lo sviluppo del gioco; a parte queste considerazioni anche questa mappa (piccola, come BW, Benelux e Giappone) offre spunti interessanti ed è più adatta a giocatori esperti che a neofiti.

[Nand] Questa mappa è effettivamente più interessante della controparte, ma non è stato

un elemento sufficiente ad invogliarmi all'acquisto di questa espansione.

Australia

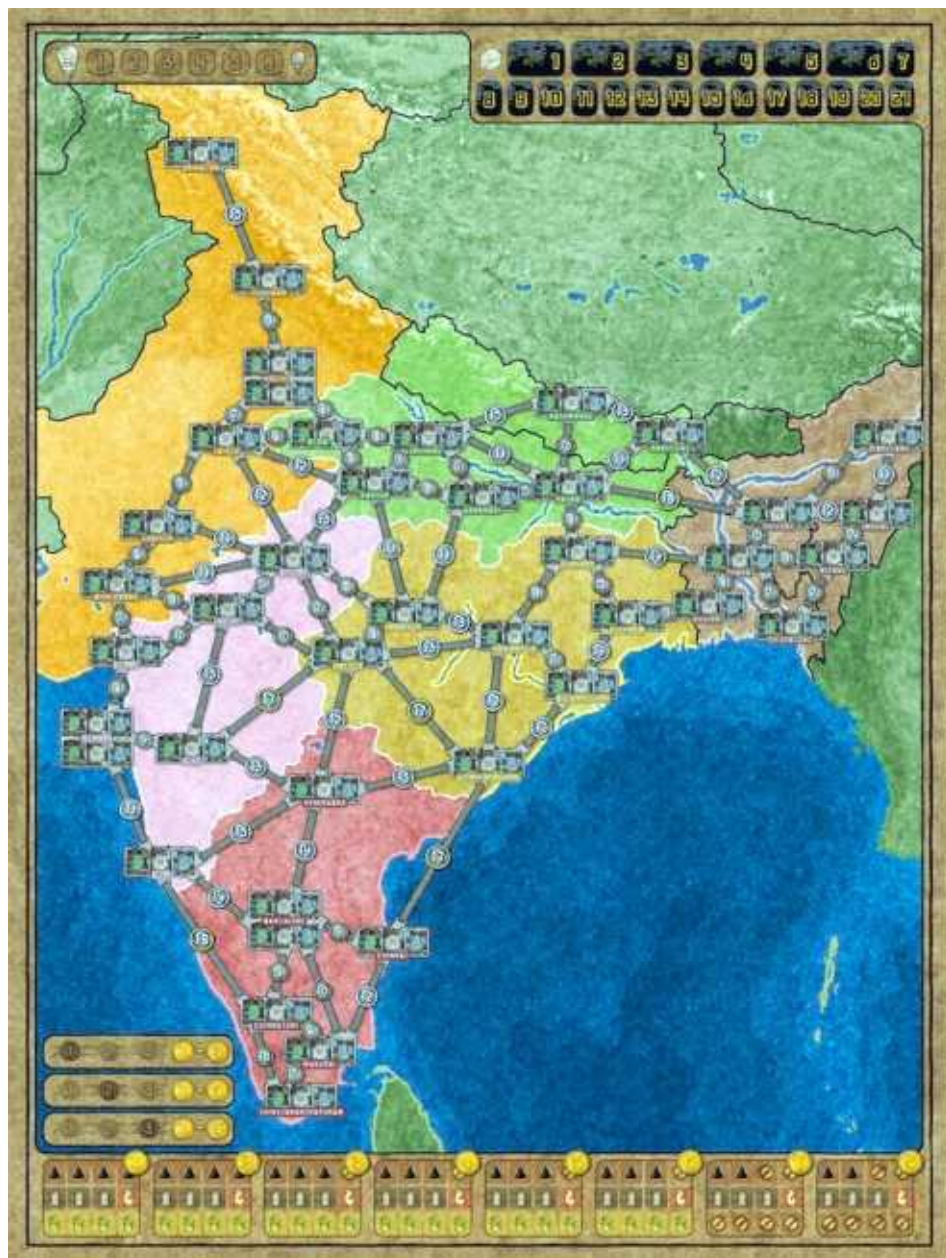
[Nand] Non ho ancora provato questa espansione, ma sembra il culmine dello stravolgimento del gioco base: qui il nucleare non viene utilizzato per produrre energia ma le centrali sono considerate in realtà delle miniere di uranio, che viene venduto su un mercato a parte (la tabella di approvvigionamento ha numeri negativi, che rimuovono l'uranio dal mercato); oltre a questo, il mercato standard arriva fino alla casella 8 e dal Periodo 3 tutti i prezzi aumentano di 2 Elektro. Per quanto riguarda la mappa, ha delle sezioni separate (l'Australia è tutt'altro che sovrappopolata) ma questo non è un ostacolo dato che è possibile connettere due città qualsiasi al costo di 20 Elektro.

[Iago] Pur non avendola provata la sensazione è quella di aver raggiunto l'ammazzacaffè (nel senso di essere andati ben oltre alla frutta); trovo che l'uranio come fonte di guadagni invece che causa di spesa faccia crollare buona parte del palinsesto di gioco e che le reti separate utilizzate in questa mappa, per non essere pericolose per lo sviluppo del gioco siano state ridotte ad un vezzo buono solo per la fine della partita, quando, sicuramente, l'affollamento nell'area principale costringerà qualcuno a migrare verso l'occidente del continente; preferisco stendere un velo di silenzio sulle scritte "down under" con i nomi delle città..

India

[Nand] Il mercato indiano è radicalmente differente: nel Periodo 1 ci sono solo gli spazi da 1 a 3 (anche se c'è una risorsa in più per ogni tipo in ogni spazio), nel Periodo 2 si aggiungono gli spazi





4 e 5 mentre nel Periodo 3 si aggiungono i tre rimanenti; nella fase di acquisto risorse, a turno ogni giocatore può acquistare solo una risorsa (se non fosse così, i primi giocatori potrebbe svuotare facilmente il mercato). Inoltre se in un turno vengono costruite troppe centrali (più del doppio del numero dei giocatori) c'è un blackout che causa la perdita (sostanziale) di guadagni. L'ultima differenza è che i giocatori non possono più decidere di alimentare parzialmente la propria rete, ma se hanno le risorse non possono lasciare città al buio (non possono quindi conservare risorse). Tutti elementi interessanti che, abbinati con una mappa dai costi di collegamento medio bassi, rendono tutta questa espansione decisamente interessante.

[Iago] Concordo con te sul potenziale interesse dato da questa mappa che è leggera sia per costi

che per numero di connessioni ma non priva di punti "pericolosi" o che richiedano una certa attenzione; trovo però che le regole studiate siano un po' troppo arzigogolate e macchinose per poter rendere "divertente" il gioco (posto che si possa così definire una qualunque partita a Power Grid); la gestione delle risorse richiede che a ogni turno si debba stare attenti a quali risorse sono acquistate e l'acquisto di una risorsa alla volta rende lento il fluire del gioco; analogamente il controllo delle nuove città costruite richiede attenzione, perdite di tempo, e ulteriori motivi di AP.

The Robots

[Nand] Questa è un'espansione un po' atipica, in effetti non ci sono tanti giochi che propongono regole automatiche per gestire giocatori virtuali: in pratica si usavano solo per risolvere situazioni

particolari, come il gioco in solitario (Race for the Galaxy) o le partite a due giocatori (7 Wonders). In Power Grid possono essere utilizzati come giocatore extra in qualunque situazione, oppure per vivacizzare le partite a due (con un robot a testa); e parlo di robot, dato che proporre una pletora di tabelle era parso un po' brutto, Friese si è inventato delle tessere che compongono un robot (vecchio stampo, dai film di fantascienza degli anni '50), da costruire pescando a caso le varie parti (ognuna più o meno corrispondente ad una fase del round, oltre ad un'abilità speciale). Il risultato sarebbe apprezzabile, se non ci fossero così tanti calcoli e valutazioni da fare per farli funzionare (che all'atto pratico fanno perdere tempo e concentrazione a chi deve gestirli), in sintesi le condizioni con le quali agiscono sono di tre tipi, in base a un elemento (più o meno evidente e derivato da calcoli), scelto da un giocatore (e qui bisogna valutare le scelte in base a chi ne trae il massimo vantaggio) o casuale (usate un dado al posto di estrarre cassette, è più rapido). In pratica, è un'aggiunta che può risultare simpatica (un po' meno quando i robot si "rivoltano" contro di voi) ma personalmente non ho trovato una particolare soddisfazione nell'utilizzarla (ha come pregio il fatto che non costa molto, e se vi adattate potete giocarla con il solo regolamento in formato PDF).

[Iago] Da bravo Ossessivo Compulsivo l'ho comprata ma non ho mai avuto né l'occasione né la voglia di provarla, per cui non sono in grado di esprimere un giudizio; le tue considerazioni però non mi invogliano particolarmente, anche perché trovo genericamente poco interessante, e spesso fastidioso l'utilizzo di giocatori fantoccio (se preferisci Dummy Player) applicata ai giochi da tavolo spesso come escamotage per nascondere l'impossibilità di giocare in due giocatori un gioco pubblicizzato come giocabile (vedi Alhambra).

Le Nuove Centrali

[Nand] La serie originale delle centrali è tutto sommato abbastanza lineare, carbone, petrolio, rifiuti e ibride procedono quasi di pari passo, con poche eccezioni, come la 35, un petrolio per cinque città, non ha equivalente nel carbone, dall'altra parte c'è la 36, tre carbone per sette città, quest'ultima però è simile alla 38, sempre sette città con tre rifiuti o nella 46, più cara ma alimentabile con tre carbone/petrolio. E anche le nucleari (sempre un solo uranio) e le ecologiche



	Germania	USA	Italia	Francia	Benelux	Europa Centrale	Cina	Corea	Brasile	Spagna e Portogallo	Russia	Giappone	Québec	Baden Württemberg	Europa Settentrionale	Regno Unito e Irlanda	India	Australia
Città	42	42	42	42	36	42	42	42	42	42	42	35	42	35	42	40	42	35
Connessioni	83	88	81	94	71	94	82	81	89	94	90	53	65	69	89	81	88	47
Costo minimo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	2	0	0	0
Connessioni gratuite	3	3	3	4	1	2	2	5	3	0	2	3	9	1	0	1	3	2
Costo massimo	21	28	22	24	20	22	25	25	31	24	29	21	28	30	25	20	18	19
Costo medio	11.95	10.33	8.38	10.87	6.27	10.64	10.02	10.37	10.85	11.28	8.73	10.89	10.14	9.97	10.04	10.33	9.53	9.18
Connessioni per città	3.95	4.19	3.86	4.48	3.94	4.48	3.90	3.86	4.24	4.48	4.29	3.03	3.10	3.94	4.24	4.05	4.19	3.14
Costo medio per città	11.35	9.37	8.16	10.46	6.48	10.56	9.45	9.92	10.00	10.60	8.91	10.46	9.83	9.37	9.70	10.18	9.39	9.40

seguono una progressione lineare. Le centrali sono un elemento la cui conoscenza dà un vantaggio innegabile in ogni partita (e in ogni espansione, a parte il Nord Europa, mannaggia), e quindi costituisce uno dei punti di forza del gioco, come tutti gli elementi che vengono esaltati dall'esperienza (e per me una debolezza il doverle scartare nascoste quando si gioca in meno di cinque). Quindi, cosa troviamo nella nuova serie? Il feeling complessivo è più o meno analogo (come volevasi dimostrare, ora la 35 è una centrale a carbone, sempre per cinque città), anche se propenderei verso un leggero potenziamento delle loro capacità, ad esempio, nel base la 12 è una ibrida due carbone/petrolio per due città, qui abbiamo la 13 che è un solo carbone/petrolio sempre per due città; altro esempio è quella a fusione, che nel base è la 50 mentre qui è la 44 (ed entrambe alimentano sei città); e tutto questo senza considerare le super-centrali (quelle superiori a 50). Tutto sommato è un plus che ha i suoi pregi (aumenta la varietà e costringe a rivalutare le strategie), anche se non lo utilizzerei nella modalità mista (per evitare che casualmente si creino situazioni sbilanciate); e non avrei disprezzato neanche una linea di centrali leggermente depotenziate, anche se immagino che in realtà avrebbe rallentato il ritmo della partita.

[Iago] Ho apprezzato molto, a suo tempo, la scelta di creare un mazzo alternativo di centrali da utilizzare come ulteriore elemento di variabilità nel gioco, soprattutto perché, come ripetuto alla nausea nelle considerazioni sulle mappe alternative, trovo che la migliore soluzione a questo scopo sia quella che introduce il minor numero possibile di modifiche regolamentari, e il set alternativo di centrali non tocca minimamente il regolamento; in realtà le ho utilizzate molto poco, più per pigrizia che per altro, anche perché,

trovandosi spesso a giocare con persone con un numero limitato di partite alle spalle, risulta sempre piuttosto complicato riuscire a ottenere di inserire modifiche al setup originario, tanto più che questo è un gioco in cui l'esperienza ha un peso piuttosto notevole; come detto a proposito della mappa nord-europea (con le centrali alternative) trovo piuttosto pericoloso il cambiare l'equilibrio della distribuzione delle centrali (per quanto riguarda il numero di centrali per tipologia), a maggior ragione se questo cambiamento viene fatto in maniera aleatoria e incontrollabile, per cui concordo pienamente sulla bocciatura della modalità mista, come concordo con il potenziale interesse maggiore legato a un set di centrali un po' meno efficienti; potrebbe essere anche interessante prendere in considerazione quali sono le centrali "fondamentali" da ottenere, ovvero quelle che permettono più possibilità di scelta nella fase finale della partita (a mio parere, indiscutibilmente le prime centrali da che alimentano 5 città) e cercare di modulare un set che ponga qualche problema o qualche dubbio strategico a tal proposito.

Finale

[Iago] Dopo aver provato, valutato e studiato tutte queste mappe (per attenerci alle sole espansioni ufficiali) mi pare che più ci si addentri nelle espansioni e più ci si ritrovi a macinare numeri e ad azzeccare garbugli; forse sarebbe il caso di ritornare un po' al passato, prestando più attenzione alla costruzione delle mappe e meno alla modifica delle regole ma la sensazione, anche visto il recente annuncio della versione per il decimo anniversario del gioco, è che il buon Friese sia orientato diversamente; è un po' un peccato ma anche, vista la qualità non eccelsa degli altri giochi sviluppati dall'autore, un percorso inevitabile verso determinate

esagerazioni, già viste altrove, che tendono troppo spesso a sacrificare la qualità del gioco all'altare del motto di spirito o del "trastullo" autoreferenziale.

[Nand] Spero che l'annuncio della versione Deluxe coincida con la conclusione della serie, anche se viene il sospetto che Friese abbia cercato il modo per prolungarla ulteriormente: ormai tutte le mappe più "commerciabili" erano state pubblicate (non me ne vogliano gli amici cileni, sudafricani, malesi o dell'Isola di Pasqua) ma dato che la nuova release conterrà le mappe Europa/Nord America mi immagino già pronta la prima espansione: Africa/Sud America. Scherzi a parte, Power Grid rimane un buon gioco, con i suoi pregi e i suoi difetti, e fortunatamente nessuna espansione è necessaria per godersi ogni tanto una buona partita; poi, se uno soffre di "espansivite", provate a seguire questa "cura", magari guarite prima di arrivare ad avere la serie completa.

Espansione migliore

IAGO Cina/Corea

NAND Cina/Corea

Mappa migliore

IAGO forse il Giappone

NAND Brasile tra le standard, Giappone tra le non-standard

Espansione peggiore

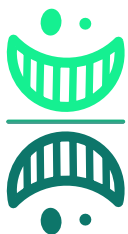
IAGO la prossima (ne senso che la sensazione è che stiano peggiorando in continuazione da un po' di tempo...)

NAND Québec/Baden-Württemberg (ma anche la scelta delle mappe per la versione base francese è discutibile)

Mappa peggiore

IAGO Québec (a mani basse)

NAND Québec



Brass

Age of Industry

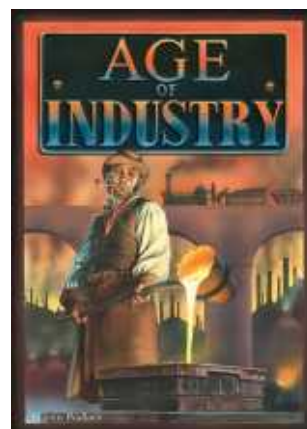
Scambio di opinioni sui due titoli a tema economico/industriale che hanno reso celebre il genio creativo di Martin Wallace!



di Martin Wallace
Warfrog Games, Eagle Games,
Pegasus Spiele, White Goblin
Games, 2007
N. Giocatori: 3-4
Durata: 120 minuti
gioco online:
<http://brass.orderofthehammer.com>

[Peppe74] In un numero che parla di "scenari industriali" è quasi impossibile tralasciare Martin Wallace, dato però che ILSA ha già trattato quasi tutto riguardo al designer inglese abbiamo pensato di prendere i due titoli più rappresentativi sull'argomento e farne un confronto. Brass - edito dalla Warfrog (2007) e presentato con un dialogo in ILSA #05- ed Age of Industry (AoI) - edito da Treefrog (2010) e presentato, anche se solo come prime impressioni, in ILSA #10-trattano della rivoluzione industriale e sono indubbiamente legati tra di loro. Lo stesso Wallace dichiara nel regolamento di AoI che "non aveva previsto il successo di Brass" e voleva creare un gioco basato sul precedente ma che permettesse di essere giocato su mappe variabili. Aggiungo io: anche di pubblicare mappe espansione, sagace il nostro autore, non pensi?

[Iago] Posso comprendere il malignare sulle intenzioni poco "nobili" dell'autore ma, se andiamo a vedere i numeri reali non mi pare che si possa dire che "abbia fatto i soldi" da quest' operazione, come non lo si può dire per la stessa operazione fatta tempo fa con Age of Steam (e discendenti); forse ha ottenuto qualche guadagno dai diritti ma hanno sicuramente prodotto molte più mappe di espansione autori terzi (Alspach, Dontainville e Bohrer per AoS, Sirois per AoI), e comunque si parla di numeri ben differenti da quelli di Dominion o simili, in quanto a dati di vendita; per quanto Wallace stia diventando il nuovo Knizia, penso che la spiegazione



di Martin Wallace
Treefrog Games, 2010
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





data sulla ragione per mettere mano a Brass e renderlo “personalizzabile” sia abbastanza genuina.

[Peppe74] Se le analogie tra i due giochi non sono poche, non lo sono neanche le differenze, iniziamo ad esaminarle. Una la abbiamo, in sostanza, già citata: Brass si gioca su una mappa fissa, quella del Lancashire, culla della prima, storica, rivoluzione industriale, Aol permette scenari diversi e già il gioco base offre un tabellone a doppia faccia con due mappe. L'escamotage è molto semplice: il mazzo di carte di Brass è costituito da carte industria e carte città, in Aol le carte città sono sostituite da carte colorate. Ciascun colore rappresenta un'area della mappa, l'espedito consente anche di limare uno dei difetti che alcuni giocatori vedono in Brass, ovvero una dipendenza eccessiva dalla pesca delle carte; indubbiamente le carte colorate consentono molta più libertà di azione permettendo di costruire in qualsiasi città della regione corrispondente.

[Iago] Posto che trovo l'assunto “si usano le carte per agire, ergo, si tratta di un gioco altamente aleatorio” spesso usato a sproposito nella descrizione dei giochi, non si può negare che la restrizione dell'uso delle carte città rispetto alle carte area di Aol renda

Brass più dipendente dalle carte pescate; c'è, però, da dire che la tanto bistrattata Azione Combinata (sacrificio entrambe le azioni del turno per poter costruire dove voglio) è sicuramente un'ottima soluzione al problema, tanto che è uno degli elementi che non sono stati minimamente modificati nell'evoluzione pur essendo stato ridotto il peso delle carte pescate; il fastidio legato al dover perdere due azioni si riduce notevolmente se questo sacrificio permette di aprire nuovi orizzonti di sviluppo alla propria rete di industrie, in Brass, come in Aol, ma molti non riescono a vedere questo aspetto.

[Peppe74] Concorro in pieno con l'analisi: in Brass la gestione dalla mano delle carte è, probabilmente, uno degli aspetti più difficili da apprendere, ma questo non vuol dire che sia governato dalla fortuna; la doppia azione combinata spaventa perché “si perde un'azione”, ma quando si inizia a capire che in Brass poche azioni efficaci sono meglio di molte approssimate le cose cambiano.

Passiamo ad un altro punto di estrema importanza: Brass si sviluppa su due periodi, differenziati per i tipi di collegamento che si possono realizzare tra le città, prima canali e poi ferrovie. Aol semplifica il sistema di gioco riducendolo ad un unico periodo e ad un unico tipo di collegamenti possibili, le ferrovie. C'è un fondo di attinenza storico, dato che la rivoluzione industriale del Lancashire si sviluppò prima della ferrovia sfruttando la rete di canali fluviali che collegava le città della regione. Al di là di questo io ho sempre trovato interessante la “doppia era” di Brass: un diversivo che, senza troppi fronzoli, offre sia profondità strategica che varietà al gioco.

[Iago] L'eliminazione delle due epoche, oltre ad avere una motivazione storica (come detto), ha il pregio di rendere più snello e meno macchinoso il gioco, rimuovendo l'intermezzo di metà partita con conseguente conteggio dei punti e rimozione degli edifici obsoleti; è vero che in qualche modo ne riduce le opzioni strategiche ma è anche vero che l'esperienza insegna come sia pressoché impossibile ottenere un vantaggio tale nell'epoca dei canali da essere irraggiungibili





nell'epoca delle ferrovie, e questo rende in qualche modo "superflua" la separazione in due epoche; il vantaggio che si ottiene in termini di velocità e fluidità di gioco è notevole e giustifica ampiamente questa scelta tanto più che non esclude la possibilità di "riesumarla" in futuro per una qualche espansione; un altro effetto di questo cambiamento è una maggiore enfasi sullo sviluppo lineare della tecnologia contrapposto ad una specie di "corsa frenetica allo sviluppo" per poter produrre sin dall'epoca dei canali industrie in grado di rendere doppiamente in termini di punti vittoria.

[Peppe74] In questo dissenso, perché trovo che in Brass l'epoca dei canali possa essere determinate, non al punto di decretare già un vincitore, questo è ovvio, ma a stabilire chi è tagliato fuori. La valutazione non va fatta sui punti, ma da come la fase dei canali può essere giocata in funzione di quella delle ferrovie. Guadagnare un vantaggio di posizione sulla mappa o sullo sviluppo delle industrie può essere determinante e, spesso, i giocatori inesperti hanno difficoltà a capire come la mappa si trasforma di colpo al passaggio delle ere.

[Iago] Non metto in dubbio che possa essere un elemento d'interesse del gioco ma la mia sensazione resta quella di aver rimosso un elemento macchinoso sacrificando un certo livello di profondità per ottenere un maggior livello di giocabilità; non sempre questa operazione ha successo ma la trovo coerente con le scelte fatte in altri casi nell'evoluzione dei propri giochi da parte dello stesso Wallace (vedi l'evoluzione Age of Steam => Steam); considerando che spesso l'eccesso di macchinosità è indicazione di un autore poco esperto, trovo che questa disponibilità al sacrificio di una parte strategica, interessante ma non fondamentale, per una migliore giocabilità sia una nuova prova di maturità.

Trovo invece interessante come tu non abbia nemmeno preso in considerazione, finora, quella che invece per me è la più grande e profonda differenza tra i due giochi, ovvero il completo ribaltamento di prospettiva rispetto alle carte; in Brass le carte arrivano automaticamente "per grazia divina" ad ogni turno mentre in Aol si acquisiscono solo per mezzo di un'azione che deve essere appositamente utilizzata; il primo risultato di questo cambiamento è che il primo è un gioco che dura un numero ben preciso (e noto) di turni, mentre la durata del secondo è ignota a inizio partita e può arrivare anche improvvisamente visto che le condizioni di fine partita richiedono la fine del mazzo delle carte (ma non delle carte visibili) e un giocatore

senza carte in mano; il secondo risultato è che nella pianificazione della propria rete industriale si debba tenere anche conto dei "tempi morti" legati alla necessità di pescare carte; il terzo, direttamente legato al secondo, è che l'azione combinata (di cui sopra) diventa una mossa più forte di pescare carte perché, a parità di azioni spese garantisce la certezza di costruire mentre la combinazione pesca + costruisco, a meno di carte utili visibili, rimane dipendente dall'aleatorietà delle carte ottenute.

[Peppe74] Una differenza importante anche questa, a tuo parere la più significativa?

Sicuramente in Aol si introduce un livello strategico aggiuntivo per dover gestire quando pescare e quando giocare carte; alla tua analisi aggiungo anche che ci sono azioni in Aol che non richiedono di consumare carte. In Brass è tutto più lineare: ogni turno peschi due carte e giochi due carte. Forse è l'unico punto in cui trovo che Aol guadagni qualcosa rispetto a Brass dal punto di vista strategico, anche la possibilità di variare, con le proprie scelte, la durata della partita non è da trascurare per questo aspetto.

[Iago] Per riprendere l'osservazione precedentemente fatta sulla rimozione della doppia epoca, qui mi pare che siamo concordi nel trovare un'aggiunta di profondità data dalla rimozione di una meccanica vagamente





macchinosa (la distribuzione delle carte a fine turno) e dall'introduzione di una scelta aggiuntiva che non complica lo sviluppo del gioco ma lo rende più interessante; altra prova di maturità dell'autore, in passato, non certo noto per queste trovate.

Il processo inverso si verifica invece nella gestione dei prestiti che, da azione (in Brass) diventano "intercalare" nel normale sviluppo del gioco, grazie alla possibilità di prendere e restituire prestiti in qualunque momento del proprio turno; il risultato è la semplificazione della gestione economica con conseguente allargamento del pubblico potenziale anche a quella fascia di giocatori che non sempre hanno voglia di scervellarsi con i numeri, senza però rinunciare alla profondità di gioco, vista la possibilità di sfruttare prestiti "lampo" per effettuare investimenti remunerativi sul brevissimo periodo; l'intera gestione economica del gioco poi cambia completamente prospettiva passando dal "lungo termine" di Brass, enfatizzato dalla rendita ad ogni turno delle industrie utilizzate, al "breve termine" di Aol per cui le industrie rendono in termini economici, solo nel momento in cui vengono sfruttate.

[Peppe74] L'argomento va affrontato, come chiarisci tu, guardando a come nel complesso la gestione economica dei due giochi sia

differente. Brass ha introdotto la doppia scala rendite/punti (che Wallace ha ripreso in Steam) e che è, a mio parere uno degli aspetti più riusciti del gioco; i prestiti fanno abbassare la rendita, facendo pagare progressivamente interessi. Molti giocatori alle prime partite si spaventano a prendere prestiti, proprio perché "costano un'azione", come già detto in precedenza si apprende con l'esperienza che in Brass è meglio capitalizzare poche azioni fruttuose, per cui se ne può anche bruciare qualcuna per i prestiti.

Aol utilizza un sistema di gestione dei prestiti semplificato, che l'autore ha utilizzato in forme più o meno simili in altri suoi prodotti (Railroad Tycoon, Automobile, London): un prestito ti offre una somma fissa di denaro e un interesse fisso da pagare fin quando non decidi di estinguerlo. Questo ti permette di fare cose estreme, e che mi fanno un po' storcere il naso, come anche prendere un prestito ed estinguerlo nello stesso turno (in pratica avere soldi regalati). E' comunque un modo, come te stesso chiarisci, di semplificare la gestione dei prestiti e renderla digeribile anche a chi non ha grossa dimestichezza con questa tipologia di giochi economici.

[Iago] Non ci sono dubbi che estrema semplificazione della gestione dei prestiti porti a risultati non propriamente eleganti

come l'acquisizione ed estinzione del prestito nello stesso turno ma, ad essere sinceri, trovo che l'eventuale soluzione di questo problema (prima di rendere i soldi pago gli interessi) sarebbe ancora una volta un'inutile complicazione delle regole fatta solamente per rendere il gioco più verosimile, il che potrebbe andare bene per una simulazione economica ma non ha nessun senso di essere in un gioco puro e semplice com'è Aol; saper riconoscere che un gioco non deve necessariamente essere una simulazione è ancora una volta, non mi stancherò mai di dirlo, una prova di maturità.

[Peppe74] Vuoi sapere invece qual è, secondo me la cosa che differenzia di più i due giochi?

Bisogna andare un po' più in dettaglio sul gameplay, dando per scontato che i lettori ne conoscano almeno i principi: la citata doppia scala (rendita/punti vittoria) di Brass comporta che ogni edificio attivato fornisce un incremento di rendita e dei punti vittoria. Ebbene le industrie in Brass sono profondamente differenziate: ci sono quelle che forniscono quasi esclusivamente rendita (come le miniere di carbone), altre che danno esclusivamente punti, come i cantieri navali e altri che danno un mix assortito dei due benefit (come i porti). Questo aspetto offre





una stimolante varietà e abbinato agli altri aspetti che abbiamo citato (doppio periodo, prestiti) fanno il bello di Brass, un gioco principalmente strategico.

Cosa è avvenuto in Aol? Le differenti industrie dal punto di vista punti vittoria e gestione economica funzionano, più o meno, alla stessa maniera. Tutti gli edifici forniscono un quantitativo di punti pari al livello tecnologico, indipendentemente dalla tipologia. Inoltre, come detto, non ce' in Aol una rendita, ma tutti gli edifici attivati danno un quantitativo cash di denaro, in questo caso ci sono delle differenziazioni, ma nulla di paragonabile a Brass. Insomma, capisco l'intento di semplificare, capisco l'intento di voler creare un gioco più tattico che strategico, ma non si poteva mantenere qualcosa di Brass su quest'aspetto? Trovo che le soluzioni adottate appiattiscano troppo il gioco.

[Iago] Vero ma non del tutto, è indubbio che la disparità di remunerazione in termini punti vittoria in Brass tra edifici diversi sia molto maggiore rispetto a Aol, ma se consideri che l'aumento di incassi avviene, nella maggior parte dei casi, con un rapporto di un £ (pound) per ogni 3 indicati negli incassi dell'edificio, non vedo un'analoga differenza in termini economici, il che fa sì che il ragionamento si riduca alla risposta alla domanda "voglio un po' più soldi e meno punti vittoria o un po' meno soldi e più punti vittoria?"; ora, trattandosi di un gioco che si basa sulla costruzione di un motore economico che generi punti vittoria, la risposta è sostanzialmente ovvia, e, altrettanto ovviamente, dipende dal punto temporale del gioco in cui ti trovi.

E qui, ancora una volta, risulta evidente come si sia di fronte a due giochi profondamente differenti, nati dalla stessa idea e dall'applicazione di meccaniche molto simili tra loro ma che, per scelte differenti fatte in momenti differenti della propria esperienza dall'autore, hanno preso direzioni quasi diametralmente opposte, il che rende pressoché impossibile (oltre che privo di senso) ostinarsi a cercare di paragonarli tra loro.



Il risultato più macroscopico, poi, della generalizzazione delle regole, nonché la ragione prima per questa operazione, è la possibilità di utilizzare mappe profondamente differenti, con nuove regole aggiunte o tolte di volta in volta, che permette di modificare non poco l'esperienza di gioco e di mantenerlo interessante e non banale indipendentemente dal numero di giocatori, ovviando così ad una delle principali critiche sollevate a Brass, ovvero l'essere legato pesantemente al numero di giocatori, comunque di base limitato a 3 o 4.

[Peppe74] Mi limito ad un veloce commento sulla scalabilità: io Brass l'ho sempre trovato un gioco per 4 giocatori, in 3 trovo perda qualcosa per l'aumentare dei turni di gioco e ho provato anche la variante, non ufficiale, per due giocatori, che non mi ha convinto appieno.

In Aol ho trovato invece migliore la scalabilità, non l'ho mai provato in 2, ma in 3-5 giocatori ho trovato una buona giocabilità.

Lascio a te, invece, i commenti sugli scenari di Aol, dato che io ho provato il solo gioco base. Li hai trovati interessanti nel riuscire al variare il gioco e ce ne sono anche di ottimizzati per un fissato numero di giocatori?

[Iago] Concordo pienamente con te sul fatto che Brass sia un gioco per 4 giocatori, la mia considerazione precedente si riferiva solo a quanto ufficialmente scritto dall'editore sulla scatola; indubbiamente Aol è molto più scalabile, in particolare per il fatto di essere stato pensato esplicitamente a questo scopo, ma sicuramente le sensazioni che si provano in 5 su una mappa

sono differenti da quelle che, sulla stessa mappa, si provano in 3 e, ancora, differenti da quelle che si possono provare in una mappa esplicitamente fatta per 2 giocatori; dopo tutto, come detto all'inizio, questo era uno degli scopi dell'operazione.

[Peppe74] Molti conosceranno il sito online <http://brass.orderofthehammer.com/>, che permette di giocare a Brass in modalità a turni. Per chi non lo conosce consiglio di darci uno sguardo, dato che permette di gestire le partite molto bene, pur se con una grafica non eccezionale. Lo cito qui proprio per l'argomento che stiamo affrontando "scenari differenti". Ebbene i gestori del sito, appassionati giocatori di Brass, hanno realizzato una variante non ufficiale del gioco, ovviamente con il consenso dell'autore. Hanno sviluppato una mappa sulla Francia del Nord, ovviamente il mazzo di carte (virtuali) è diverso, dato che contiene le città francesi. Il gioco è abbastanza diverso data la diversa distribuzione delle differenti industrie (che, come detto, fanno tanto in Brass).

Ritengo questa espansione amatoriale ben realizzata e ritengo anche che sia una strada verso cui poteva evolvere Brass (intendo il gioco ufficiale) per offrire scenari diversi, senza andarsi ad inventare un gioco nuovo come Aol. In fin dei conti fornire nelle espansioni oltre ad una mappa anche un mazzo dedicato non sarebbe stato improponibile. Cosa ne pensi Iago? Hai mai giocato alla mappa francese di Brass?

[Iago] Non ho mai provato la mappa francese né quella catalana che ho trovato su BGG <http://boardgamegeek.com/boardgameexpansion/138329/catalonia-fan-expansion-for-brass>, potrebbero essere entrambe un'interessante

variante sul tema, e forse un'immagine di quella che sarebbe potuta essere l'evoluzione di Brass se Wallace non avesse deciso di muoversi in un'altra direzione; in compenso sarei curioso di provare la mappa originale di Brass con le regole di Aol; non dovrebbe essere molto complicato trovare una distribuzione di città che sia sufficientemente equilibrata in modo da poter sostituire le carte nominali con quelle codificate con i colori mentre la sostituzione dei cantieri navali con le navi mi sembra quasi banale soprattutto visto il loro posizionamento originale di per se poco accessibile.

[Peppe74] Ok, proviamo a tirare le somme? Le differenze tra i due giochi le abbiamo analizzate, non possiamo esimerci da una personale valutazione.

Penso di aver ampiamente anticipato qual è la mia posizione: Brass mi ha letteralmente folgorato, è vero, ci sono volute un po' di partite per "assorbire" i dettagli arzigogolati del regolamento (che è quello che spaventa di più il lettore medio quando si avvicina a Brass), ma superato l'ostacolo ci si trova di fronte a un gioco veramente avvincente e stimolante.

Di contro non ho apprezzato il tentativo di semplificazione attuato in Aol, un po' perché prediligo i giochi strategici a quelli tattici (e Aol sposta l'asse verso un gioco maggiormente tattico), un po' perché di solito non apprezzo i remake, e in generale perché non trovo un valore aggiunto al tentativo di snellire il gioco, insomma quello che toglie non lo guadagna, mio parere ovviamente.

Per correttezza specifico che la mia conoscenza dei due giochi è fortemente sbilanciata, dato che a Brass avrò superato le 100 partite, mentre sono meno di cinque quelle fatte ad Aol, e tutte limitate alle mappe del gioco base. Altro aspetto che mi piace sottolineare è che per quanto il gioco sia stato semplificato e per quanto il regolamento di Aol sia stato indubbiamente ripulito da inutili dettagli (qualcuno ha parlato del canale Liverpool-Birkenhead?) trovo che per giocare a Aol si debba "disimparare" Brass, dato che devo ricordarmi che i porti richiedono il carbone in Aol e non lo richiedono in Brass, mentre le ferrovie richiedono carbone in Brass e anche ferro in Aol...

Insomma, sono uno di quei giocatori che pensa che conosciuti i due giochi è meglio optare per una scelta, e la mia è stata una scelta netta. Ammetto anche che le cose potevano, forse, cambiare, se avessi conosciuto prima Aol e poi Brass.

Immagino che le tue conclusioni siano un po' differenti lago: a tirare le somme quale è il tuo giudizio complessivo sui due giochi e sul confronto?

[lago] Anch'io, a suo tempo, fui folgorato da Brass ma dopo un certo numero di partite (un ordine di grandezza in meno rispetto da quelle giocate da te) cominciai a provare una vaga sensazione di noia e di inutile complicazione che mi fece ridurre notevolmente la frequenza delle partite attorno ad una all'anno; l'uscita di Aol mi ha

MDM

Trovo sia Brass che Age of Industry ottimi giochi, impegnativi, stimolanti, ma anche profondamente diversi. Purtroppo il secondo è stato penalizzato dalla fama del primo, e dall'amore forsennato che molti giocatori assidui hanno per i set di regole complicate invece di apprezzare i giochi complessi.

Linx

Io sono uno di quelli che si sono fatti influenzare dalla similitudine di Brass nell'acquisto di Age of Industry. Non ci sembrava il caso avendo il primo di acquistare anche il secondo, visto che dalle regole sembrava praticamente lo stesso prodotto. Brass è un gioco che "mi piacque" molto (notare bene il passato). Fu bello esaminare le possibilità e le meccaniche per scoprirne le strategie migliori. Una volta messo da parte per un po' non è più stato ripreso perché è così particolare da dover essere re-imparato: parte dell'esperienza si perde per strada per colpa della nostra fallace memoria e, rigiocato occasionalmente, mi rende quindi insoddisfatto dei nuovi risultati perseguiti, sicuramente inferiori di quelli ottenuti "quando ero esperto E abituato a giocarlo".

invece fatto apprezzare nuovamente quegli elementi che più apprezzavo in Brass ma senza provare quella sensazione che mi era rimasta allora di "cose che potevano essere evitate o fatte meglio". Trovo entrambi i giochi avvincenti e stimolanti per cui i

the game Theory

IN ONDA
Ogni 3° mercoledì
del mese
alle 21 su

RADIO RV1

www.rvuno.it

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



dettagli arzigogolati del regolamento, che tu consideri come ostacoli all'apprezzamento dell'originale, per me sono esattamente la discriminante che fa pendere la preferenza verso il secondo che riesce, pur avendoli (almeno parzialmente) rimossi, a mantenere una profondità e una varietà di scelte altrettanto notevole. Non trovo poi Aol così tendente al tattico, il differente approccio alla gestione economica e al guadagno immediato piuttosto che alla rendita a lungo termine non elimina la necessità di pianificazione strategica che, anzi, è aumentata dal dover scegliere quando e come ampliare le proprie possibilità di azione attraverso la pesca delle carte.

Io mi rifiuto di fare una scelta netta, anche perché trovo che le differenze apportate dall'operazione di snellimento siano sufficienti a non rendere Aol una vera e propria alternativa a Brass ma piuttosto un gioco differente, anche grazie alla possibilità di adattarlo, attraverso le mappe e le regole alternative a un pubblico di differente esperienza, a un numero diverso di giocatori e a una diversa disponibilità di tempo; come poi queste possibilità siano state (o saranno) sviluppate è tutto un altro discorso.

[Peppe74] Infine una curiosità: se facciamo riferimento alla valutazione degli utenti di BGG vediamo che Brass è attualmente al #11 del ranking con 7445 voti e una media di 8.04 (è stato a lungo nella top 10). Aoi è indietro, posizione #199, paga un numero più basso di votanti, 2031, e anche una media inferiore, 7.52. Ho provato ad estrarre i voti di chi ha votato sia Brass che Aoi, ci sono 1413 utenti che hanno votato entrambi i giochi, è facile dedurre che chi ha votato per Aoi ha, con buona probabilità, giocato anche Brass; inoltre se restringiamo il campo a questi votanti la media voto per Brass è 8.24 e per Aoi 7.51. Insomma, per chi ha provato e votato entrambi Brass guadagna ancora qualcosa nella valutazione... ovviamente sono elucubrazioni che lasciano il tempo che trovano.

Per chiudere la valutazione uno sguardo al palmarès: Brass, per quanto apprezzato dagli utenti di BGG, ha raccolto solo premi secondari (...era l'anno di Agricola), mentre Aoi vanta una prestigiosa affermazione all'IGA. La critica (anche qui sono considerazioni assai relative) sembra aver apprezzato di più Aoi.

[Iago] Mentre non trovo particolarmente indicativo il fatto che Aoi sia stato premiato più di Brass, tanto più che quest'ultimo è uscito in contemporanea ad Agricola e ha quindi dovuto subire la concorrenza per tutta la sua vita, anzi sono propenso a pensare che l'IGA vinto da Aoi sia in buona parte "figlio" anche di Brass, trovo che i numeri che citi possano dare un'interessante spiegazione di come sia stato percepito Aoi e di quale sia stata la reazione dei giocatori; i voti elevati ricevuti da Brass tra i votanti di entrambi i giochi suggeriscono che la maggior parte di

questi (e molto probabilmente anche i primi votanti) siano stati per la maggior parte appassionati di Brass che speravano di trovare in Aoi una semplice variante del loro prediletto e ne sono rimasti delusi (da questo derivano i 3/4 di voto di differenza); allo stesso modo, il basso numero di votanti esclusivi di Aoi (meno della metà dei votanti di entrambi) dà l'impressione che il consenso generale "a priori" fosse più o meno lo stesso, ovvero che Aoi non fosse altro che una scusa per vendere Brass anche con altre ambientazioni e questo non ha sicuramente aiutato la sua diffusione.

È interessante come proprio la necessità di "disimparare" Brass, non solo per poter giocare, ma anche per poter vincere ad Aoi sembri essere il peggior difetto attribuito a questo gioco, sia da parte degli appassionati di Brass sia, incoscientemente e sotto forma di pregiudizio, da parte di chi non ha mai giocato al suo illustre antenato.

[Peppe74] Beh, non lo volevo dire, ma lo hai detto tu: anche io penso che i premi ad Aoi, specie per l'IGA, siano un po' un risarcimento di quanto non concesso con Brass. Sono contento di aver ben esaminato le nostre posizioni, in parte differenti, a questo punto la scelta ai lettori, in ogni caso buona Rivoluzione Industriale!

BRASS

PEPPE74



IAGO



MDM



LINX



NAND



AGE OF INDUSTRY

PEPPE74



IAGO



MDM





Giganten / Black Gold

Corsa all'oro nero: con il treno e usando un fuoristrada, per essere i primi a scavare, estrarre, trasportare e vendere, massimizzando i profitti!



di Wilko Manz
KOSMOS/Fantasy Flight Game,
1999/2011
N. Giocatori: 3-4/2-5
Durata: 90/120 minuti

In Giganten i giocatori sono coinvolti in prima persona nella ricerca dell'oro nero nei campi petroliferi del Texas. Presto scopriranno che per avere una compagnia florida non è sufficiente esplorare il territorio alla ricerca del giacimento più ricco e trivellarlo, ma che anche il trasporto, lo stoccaggio e la vendita alle compagnie di lavorazione ricoprono un ruolo fondamentale.

Esplorazione, aste, speculazione

La scatola è quella classica, quadrata, della Kosmos. Al suo interno un grosso tabellone, prevalentemente occupato dal campo petrolifero (al cui fianco scorrono le ferrovie private dei giocatori e quella "controllata" dal gioco) e dai magazzini delle tre compagnie di lavorazione del greggio. Altri elementi degni di nota all'interno della scatola sono i componenti di plastica, appositamente creati per il gioco (locomotive, veicoli fuoristrada, pozzi di trivellazione e segnalini petrolio, impilabili). Completano la dotazione le tessere giacimento, tre mazzi di carte (due mazzi azione -uno col dorso rosso, che regola anche la durata del gioco, l'altro col dorso beige- e un mazzo licenze di vendita), un dado speciale (con distribuzione 2,2,3,3,4,4 e due colori) e le immancabili, mediocri, banconote di carta.

La preparazione è piuttosto veloce, e prevede l'assegnazione di un capitale iniziale,



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





la sistemazione delle tessere giacimento sul tabellone, dei treni (colorati quelli dei giocatori e nero quello del gioco) sulle rispettive ferrovie, oltre alla determinazione di un giocatore iniziale.

Il gioco dura un numero imprecisato di turni (comunque compresi fra 7 e 9), strutturati nel modo seguente:

- Cambio dei prezzi: utilizzando il dado speciale, il primo giocatore modifica il prezzo di acquisto del greggio per ogni compagnia di lavorazione.
- Carte azione: viene rivelata una carta azione col dorso rosso, che fa avanzare il treno nero di un determinato numero di passi. Il gioco si conclude immediatamente se tale treno raggiunge l'ultima casella del suo tracciato; altrimenti, vengono rivelate tante carte azione a dorso beige quanti sono i giocatori, che vengono affiancate alla carta appena utilizzata. A partire dal primo giocatore, ciascuno sceglie una delle carte presenti sul tavolo; quella rimanente viene scartata. Le carte contengono le abilità utilizzabili dai giocatori durante il loro turno: il numero di licenze di vendita acquisibili, il numero di punti movimento a propria disposizione, più altre eventuali abilità (ottenere un'unità di greggio aggiuntivo, poter alterare il prezzo di acquisto di una compagnia, far arretrare tutti i treni degli avversari).

- Acquisizione licenze: ogni giocatore riceve dal mazzo delle licenze tante carte quante ne sono indicate dalla propria carta azione; ogni carta vale 1 o 2 licenze.

- Movimento e azioni speciali: sempre in ordine di turno, ogni giocatore spende i propri punti azioni per muovere sui campi petroliferi

il proprio fuoristrada e/o per far avanzare il proprio treno. Se un fuoristrada passa vicino a una tessera giacimento, il giocatore può sbirciarla per sapere l'entità dello stesso (alcune tessere, caratterizzate per altro da un'elevata deviazione standard, non possono essere guardate). Dopo aver speso i propri punti movimento, il giocatore utilizza in questa fase anche tutte le abilità speciali presenti sulla carta azione che ha scelto.

- Trivellazione: in ordine di turno, ogni giocatore può costruire un pozzo di trivellazione se ha il suo fuoristrada vicino ad una tessera giacimento. Paga il costo, dipendente dal tipo di tessera, prende tanti segnalini greggio quanti ne sono indicati sul dorso della stesa e li impila sotto una delle sue trivelle.

- Estrazione e trasporto: in questa fase, in ordine di turno, ogni trivella che abbia ancora almeno un segnalino greggio ne produce uno (le trivelle a cui viene rimosso l'ultimo indicatore tornano nella riserva del giocatore). Tale segnalino può essere trasportato gratuitamente al serbatoio personale di una qualsiasi delle 3 compagnie di lavorazione se il proprio treno è allineato o in posizione avanzata rispetto alla posizione

Un po' di conti "inutili"

I tipi di giacimenti sono 3: piccoli (i cui valori, uniformemente distribuiti, sono 2, 3 o 4 unità di greggio e il cui costo di allestimento è 4000 dollari), grandi (con valori 4, 5 o 6 e costo di apertura pari a 8000 dollari) e intermedi (non "sbirciabili", con valori 2 oppure 5 e costo 6000 dollari). Possiamo verificare facilmente che il costo per unità di greggio è più basso in media per i giacimenti piccoli (esso risulta, a seconda della quantità di greggio, 2000, 1333 e 1000 dollari per unità), e più alto per quelli grandi (2000, 1600 e 1333 dollari, rispettivamente). Tra i due risulta quindi preferibile investire nei giacimenti piccoli, che però forniscono petrolio per un numero minore di turni, e quindi richiedono maggior movimentazione dei propri mezzi. I giacimenti intermedi, sono invece un vero e proprio azzardo, destinati agli amanti del rischio: nel 50% dei casi il costo per unità di greggio prodotto è proibitivo (3000 dollari per unità), nel restante 50% è piuttosto basso (1200 dollari, ovvero migliore di ogni giacimento grande, e del 66% dei giacimenti piccoli): si tratta comunque di un vero e proprio azzardo, ma non di una fonte utilizzabile con continuità. Infatti, se andiamo a considerare i prezzi medi invece delle singole realizzazioni, scopriamo che i giacimenti piccoli hanno un costo medio di 1333 dollari per unità di greggio estraibile, i giacimenti grandi 1600 dollari per unità estraibile, mentre quelli intermedi arrivano addirittura a 1714 dollari.

Tutta quest'analisi avrebbe un senso se tutti i tipi di giacimento fossero uniformemente distribuiti sulla plancia, in modo da poter perseguire in egual modo una strategia di acquisto. Purtroppo, questo non succede in Giganten.



della trivella. In caso contrario è possibile utilizzare il treno nero, oppure uno degli altri giocatori (pagando in entrambi i casi una somma fissa, alla banca oppure al giocatore), purché il rispettivo treno sia allineato o più avanzato rispetto alla trivella. Altrimenti (nessun treno, oppure il giocatore non vuole pagare) il segnalino viene scartato.

greggio desiderati al valore corrente pagato dalla compagnia. Il gioco permette di rilanciare più di quanto non si abbia a disposizione, ma punisce (imponendo lo scarto di metà delle carte licenza) se il vincitore dell'asta non è in grado di pagare. Si ripete questo procedimento in ordine per le tre compagnie di lavorazione.

giocatori ricevono soldi per le unità di greggio che hanno ancora sul tabellone. Inoltre ogni trivella sul tabellone ha un certo valore, che decresce in base alla posizione relativa dei treni dei giocatori. Il giocatore con più denaro è il vincitore.

Di tutto un po'

Primo gioco pubblicato di Wilko Manz (il secondo e, attualmente, ultimo è Fifth Avenue - numero 9 della linea Big Box dell'Alea), Giganten è stato uno giochi che ha concorso alla fase finale dello Spiel des Jahres del 1999.

Si tratta di uno di quei giochi che prova a fare di tutto, mescolando meccaniche e approcci diversi: è presente una componente di esplorazione non trascurabile (con la sua buona dose di fortuna e casualità), una intensa fase di asta per non dover sprecare il greggio estratto, un piccolo aspetto di logistica (nell'avanzamento del proprio treno), e anche un po' di speculazione,

Giganten è uno di quei giochi che prova a fare di tutto, mescolando meccaniche e approcci diversi

- Vendita: in ogni turno, per ciascuna compagnia, solo un giocatore può vendere il proprio greggio. Per ottenere i diritti di vendita del greggio stoccato nei depositi i giocatori partecipano a un'asta a giri multipli la cui valuta sono le licenze di vendita (solo i giocatori che hanno greggio nei depositi possono partecipare all'asta per la vendita). Quando tutti i giocatori tranne uno passano, il giocatore paga la sua offerta e vende il numero di segnalini

- Limite stoccaggio: nei depositi delle compagnie si possono conservare al più due unità di greggio fra un turno e il successivo: ogni unità aggiuntiva viene scartata, e il giocatore riceve un simbolico rimborso unitario.

- Fine turno: il dado, che funge da segnalino primo giocatore, passa in senso orario.

Il gioco finisce immediatamente appena il treno nero raggiunge l'ultima casella: i





realizzabile anche attraverso la scelta delle opportune azioni speciali.

I due elementi caratterizzanti attorno a cui ruota la parte centrale del gioco sono il movimento dei propri mezzi di trasporto (fuoristrada e treno), necessario per l'approvvigionamento e il trasporto del greggio, e l'accumulo delle licenze di vendita, con cui garantirsi la possibilità di recuperare denaro dalla vendita dell'oro nero. Guardando le carte azione, è facile verificare che l'autore attribuisce a ciascuna carta "licenze" il valore di due punti movimento.

Supponendo di far avanzare il treno lo stretto necessario per trasportare il proprio petrolio, i punti movimento avranno lo scopo principale di permettere al proprio fuoristrada di esplorare i giacimenti, iniziando nuove trivellazioni. Teoricamente si aprono due scenari: la possibilità di prediligere il movimento (alla ricerca dei giacimenti migliori) concentrando dove possibile le vendite in poche occorrenze a quotazioni medio alte, oppure fare incetta di licenze, investire in campi non particolarmente ricchi,

La nuova vita dei materiali
A volte i materiali sopravvivono ai titoli per cui sono stati progettati. Il caso di *Giganten* è a dir poco eclatante (probabilmente la candidatura allo *Spiel des Jahres* 1999 aveva indotto la Kosmos a produrne in abbondanza). Apparentemente *Spielmaterial.de* ha fatto incetta dei pezzi di materiale plastico del gioco originale, organizzando poi un concorso per sviluppare giochi che utilizzassero tali materiali. I vincitori (e i piazzati) hanno dato vita ad altrettanti giochi presentati dalla *Mucke Spiele* durante le ultime edizioni dello *Spiel di Essen*. Ecco una lista dei giochi frutto della cannibalizzazione dei materiali di *Giganten*:

- *Schwarzes Gold* 2009
- *Ghawar* 2010
- *Namibia* 2010
- *Global Warming* 2011
- *Atacama* 2013

garantendosi però il dominio sulla vendita (magari impedendo agli avversari di vendere grandi quantità a buoni prezzi).

Prevale la tattica

Purtroppo alla teoria non corrisponde la pratica: la distribuzione non uniforme dei giacimenti (quelli piccoli sono concentrati nel primo terzo di tabellone) unita all'effetto "ritardo" garantito dal limite di stoccaggio, fanno sì che nei primi turni sia più appetibile

procurarsi molti punti movimento (per ispezionare due o tre giacimenti piccoli alla ricerca del migliore) e poi invece fare incetta di licenze di vendita, muovendosi quel tanto che basta per aprire nuovi pozzi (idealmente uno a turno), senza curarsi molto della loro ricchezza in termini di segnalino greggio. In questo modo la partita rischia di appiattirsi su un'unica condotta (fra l'altro molto simile da partita in partita, nonostante il setup parzialmente casuale) caratterizzata da una rincorsa iniziale all'esplorazione per i pozzi piccoli e poi un successivo accaparramento delle licenze. La vittoria si decide quindi su alcune scelte tattiche, e su qualche piccola manipolazione della posizione dei treni o della rendita di qualche vendita. Un po' poco per un gioco da due ore.

Dalla sua il gioco ha una buona ambientazione, una ragionevole aderenza fra tema e meccaniche e una globale "pulizia" della struttura del turno: tutti aspetti che rendono scorrevole il gioco e fanno trascorrere piacevolmente il tempo necessario a giocarlo. I materiali, come osservato, sono molto buoni, il che non guasta. In conclusione *Giganten* è sicuramente un gioco per giocatori occasionali (su cui farà sicuramente colpo), da giocare occasionalmente. Interessante confrontarlo con *Crude/Mc Multi*, anch'esso recensito in questo numero.

Black Gold

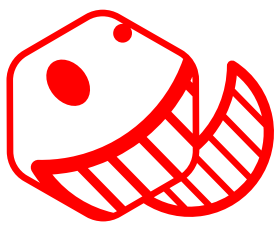
La ristampa del 2011, ad opera della Fantasy Flight Games, ripropone l'essenza del gioco, con qualche modifica funzionale, estetica e di materiali.

Restano sostanzialmente invariati i materiali plastici, con l'unica differenza dei segnalini greggio, che adesso sono "getti" di petrolio da impilare sopra la trivella invece che riquadri da impilare sotto di essa.

La plancia diviene modulare, il che permette di estendere il numero di giocatori, sia verso il basso che verso l'alto (portandola dagli originali 3-4 agli attuali 2-5). Le monete di carta sono state sostituite da provvidenziali tesserine di cartone. Nell'ottica di rendere il gioco più variato (e sfuggire dalla stereotipale "rincorsa iniziale nei primi turni e successivo accaparramento delle licenze") sono state introdotte due azioni aggiuntive che permettono rispettivamente di aggiungere (al costo di 2000 dollari ciascuno) un segnalino greggio su ogni propria trivella già presente sul tabellone), o di aprire un pozzo aggiuntivo (al costo di 5000 dollari) in uno spazio di pianura adiacente al proprio fuoristrada (con un numero di segnalini determinato casualmente dal dado, quindi da 2 a 4). Entrambe le azioni tendono a dare spazio di manovra per uscire dalla linea di condotta un po' forzosa (devo scavare un nuovo pozzo tutti i turni) che rende il gioco originale un po' stereotipato.

Infine, nella partita a 5 giocatori, viene aggiunta una ulteriore fase di vendita, sempre aggiudicata all'asta, che interesserà la compagnia scelta a posteriori dal vincitore; prima di vendere, viene effettuato un lancio di dado col relativo aggiustamento dei valori di vendita della compagnia interessata.





Glück Auf / Coal Baron

Estrazione del carbone nel bacino della Ruhr (sì, proprio lì ad Essen!). Riuscirete a soddisfare le richieste di carbone, lucrando sui contratti e gestendo oculatamente i vostri fondi?



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Eggertspiele, Pegasus Spiele, R&R Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Coal Baron (Glück Auf il titolo originale) è la proposta per Essen 2013 di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling (celeberrimo duo di game designer tedeschi) pubblicata dalla Pegasus Spiele.

In Coal Baron i giocatori dovranno gestire miniere di carbone nella regione della Ruhr cercando di accaparrarsi e soddisfare i lucrativi ordini nello spazio di tre turni di gioco. Per fare questo devono estrarre il corretto tipo di carbone e procurarsi il mezzo di trasporto adatto a soddisfare l'ordine.

All'interno del gioco sono racchiuse le principali meccaniche del classico eurogame: piazzamento lavoratori, una fase di maggioranze e, durante la fase di estrazione del carbone, l'utilizzo dei punti azione. La particolarità del gioco sta nel fatto che gli spazi

per il piazzamento lavoratori non sono esclusivi, ma possono essere utilizzati più volte, anche da altri giocatori, giocando un numero di lavoratori maggiorato di uno rispetto a quello utilizzato in precedenza nello stesso spazio.

Il gioco

Ad inizio partita i giocatori ricevono la propria miniera composta dall'ascensore che conduce ai quattro livelli, da cui è possibile estrarre i quattro tipi di carbone presenti nel gioco. Ricevono inoltre un certo numero di lavoratori ed un esiguo quantitativo di denaro. Il denaro è senz'altro la risorsa che scarseggia maggiormente in Coal Baron (come nella realtà peraltro) e l'unico sistema per ottenerne altro è quello di utilizzare gli appositi spazi sulla plancia di gioco, visto che il completamento degli ordinativi fa conseguire solamente punti vittoria.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





giocatore avrà alcuni punti azione per far salire o scendere il proprio ascensore all'interno della miniera, caricare fino a 5 cubi carbone sull'ascensore e/o scaricare i suddetti cubi (sugli ordini in attesa oppure nel proprio magazzino). Ovviamente, per soddisfare alcuni tipi di ordine sarà necessario far funzionare la propria miniera più di una volta prima di poter consegnare il carbone estratto.

Prima di iniziare un nuovo turno vengono calcolate le maggioranze nei campi previsti dal gioco (4 nel primo turno, 8 nel secondo e 12 nel terzo ed ultimo turno) ed assegnati i relativi punti vittoria. Alla fine dell'ultimo turno il giocatore con più punti vittoria viene proclamato vincitore. In questo calcolo delle maggioranze vengono presi in considerazione i tipi di carbone consegnati, i mezzi di trasporto utilizzati e i vagoncini (vuoti) all'interno delle miniere.

Ci sono svariati spazi dove piazzare i propri lavoratori e a turno i giocatori piazzano uno più lavoratori in uno spazio, eseguendo l'azione corrispondente. Il gioco passa al giocatore successivo, fino a quando tutti i giocatori esauriscono i propri lavoratori. All'interno della plancia di gioco ci sono spazi per acquistare le tessere miniera (che contengono 1 o più carrellini) ciascuno con i relativi tipi di carbone. Una volta acquistata, la tessera viene messa al livello corrispondente, a destra oppure a sinistra della colonna dell'ascensore a seconda se la sezione acquistata sia illuminata o meno. A fine partita per ogni tessera in eccesso nella sezione illuminata rispetto a quella senza lampadine (o viceversa) il giocatore perderà 2 punti vittoria.

Ci sono gli spazi per acquisire nuovi ordini, che verranno posizionati all'uscita della miniera, pronti per essere soddisfatti. Ogni carta ordine indica quali e quanti cubetti di carbone dovranno essere consegnati e quale dei quattro mezzi di locomozione presenti nel gioco dovrà essere utilizzato per la consegna. Ci sono i 4 spazi trasporto da utilizzare per consegnare i propri ordini. Quando si utilizza uno di questi spazi vengono consegnati tutti gli ordini completati che richiedono il mezzo di trasporto identificato dallo spazio. Ci sono spazi per reperire denaro che è scarso e necessario per tutto o quasi.

Infine ci sono gli spazi per la gestione della propria miniera. A seconda dello spazio scelto il

Il gioco procede in maniera fluida, senza sbavature o forzature; il tutto ha coerenza ed eleganza

Alla fine del terzo turno, dopo aver controllato il "bilanciamento" della miniera e aver convertito il denaro e cubetti inutilizzati in punti vittoria, verrà proclamato il vincitore.

Impressioni

Come già detto in precedenza ci troviamo davanti ad un classico eurogame con meccaniche consolidate, perfettamente oliate e bilanciate per avere un gioco di media difficoltà e fruibile in un tempo di 90 minuti (e forse anche qualcosa in meno) per una partita a 4 giocatori. I materiali di gioco sono pratici, funzionali e ben illustrati da Dennis Lohausen e personalmente apprezzo il doppio manuale anche in lingua inglese già presente all'interno della confezione. Il gioco è indipendente dalla lingua ad eccezione del manuale.

Per quanto riguarda l'interazione presente nel gioco questa è di tipo indiretto, ma dopo le

prime partite di apprendimento e nell'ottica del controllo sia delle maggioranze che delle mosse degli avversari, occupare un certo spazio per far pagare un lavoratore in più agli avversari mostra, una volta di più, quanto il confine tra interazione diretta ed indiretta sia spesso sfumato. L'impressione di base è piacevole, e volendo descrivere il gioco in una parola, "elegante" è la prima che mi viene in mente (e non è la prima volta che questa parola viene usata per un gioco di Kramer e Kiesling). Il gioco procede in maniera fluida, senza sbavature e forzature e il tutto ha una coerenza ed un'eleganza che ne fanno il punto forte del gioco.

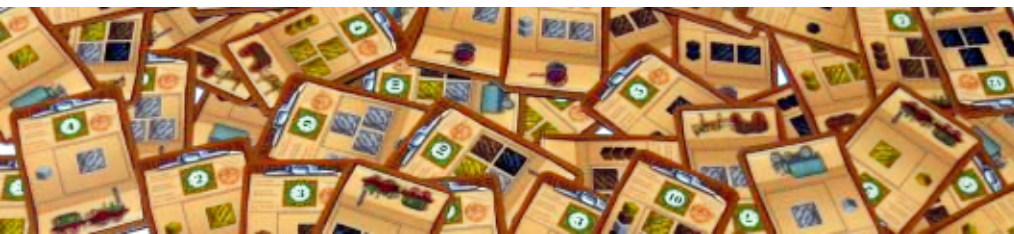
Tutto questo a scapito della novità: è difficile non pensare a giochi già visti e già giocati (magari degli stessi autori). I punti azione della miniera non sono forse simili ai punti azione in Tikal? Ma questo non è un problema che appartiene solo a Coal Baron: purtroppo con la

produzione in massa di nuovi titoli è sempre più difficile trovare qualcosa di innovativo nel panorama ludico odierno.

Un altro aspetto critico del gioco, secondo me, sta nel livello di difficoltà del gioco, il quale è forse un po' troppo complesso per essere considerato un gateway e allo stesso tempo troppo facile per appassionare un pubblico più esigente, abituato a sfide impegnative. Il regolamento è ben scritto con molti esempi ed è solo di 8 pagine, inoltre il flusso del gioco è molto lineare per cui si potrebbe (e si può) pensare di proporlo a qualche giocatore non abituale. Tuttavia la parte del gioco legata alle maggioranze (ben 12) impone un minimo di pianificazione e di controllo sulle mosse degli avversari e rende il gioco sconsigliabile a chi non abbia già un minimo di dimestichezza con i giochi da tavolo.

FAUSTOXX

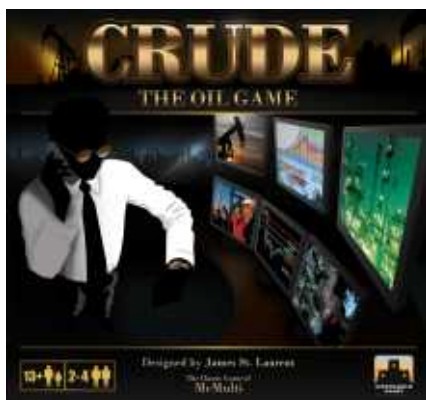
MDM





Crude / Mc Multi

Il più sfarzoso gioco di estrazione petrolifera, diventato Graal per ricchi collezionisti ritorna, riveduto e corretto, sui vostri tavoli. Siete pronti a cimentarvi nell'estrazione, lavorazione e vendita di prodotti petroliferi?



di James J. St. Laurent
Hexagames (I), Pegasus Spiele, St.
Laurent Games, Stronghold
Games, 1974
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

La Stronghold Games ultimamente ha riportato alla luce alcuni giochi fuori produzione da tempo, come Survive o Outpost, e dopo aver provato inutilmente con Merchants of Venus, carpitole dalla FFG, ci è riuscita con "Crude", altro titolo che negli anni aveva assunto quasi lo status di "reliquia ludica", tale la difficoltà di reperimento.

La riuscita dell'operazione è avvenuta anche grazie al contatto con l'autore della prima edizione del 1974, James J. St. Laurent, che ha collaborato per rendere questa versione fedele all'originale, ma con qualche piccolo tocco in più. Purtroppo St. Laurent è passato a miglior vita qualche tempo prima della pubblicazione di questa nuova edizione, ma grazie a questo ritrovato interesse per il suo prodotto, ci restano oggi alcune sue considerazioni rilasciate in merito al progetto.

La storia

Lo spunto di partenza per il curioso e studioso St. Laurent, era quello di creare un meccanismo di gioco che richiamasse la teoria dell'interdipendenza settoriale formulata dall'economista russo Wassily Leontief, e quindi che potesse rappresentare le dinamiche di interconnessione fra vari settori di un sistema economico. Dopo varie opzioni, trovò l'illuminazione pensando alla catena petrolifera, e a come certi suoi passaggi, in piccolo, potessero rappresentare quelli che generalmente avvengono in un sistema macro economico.

Ai fini del gioco quindi, ogni contendente sarà una sorta di investitore a tutto tondo, che dovrà generare profitto intervenendo in tutti i passaggi del sistema: ricerca ed estrazione del petrolio, commercio e raffinazione dello stesso, importazione ed esportazione, ed infine la

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





vendita diretta del prodotto finito, la tanto indispensabile quanto maledetta benzina!

Magari la nostra speranza è che tale idrocarburo possa costare e contare sempre meno nella nostra economia attuale, ma nel 1974, e quindi nel gioco, la sua importanza è preminente, e la vostra gioia sarà venderla al prezzo più alto possibile. Non credo che questo vi solleva al vostro prossimo pieno al distributore, ma forse vi farà vincere qualche partita!

È interessante comunque notare come già da allora nel panorama dei giochi da tavolo ci fossero dei prodotti che si discostavano dai soliti canoni e dalle solite meccaniche, e per noi italiani abituati a Monopoli, un titolo del genere nel 1974 (ideato esattamente Venerdì 7 Febbraio 1974, a detta dell'autore, e abbiamo quindi appena passato il quarantennale) sarebbe stato come la manna dal cielo. Alcuni hanno addirittura azzardato che questo titolo potrebbe essere considerato come una primordiale edizione di un "gioco tedesco", prima ancora che lo stesso termine venisse coniato.

Quel "rinascimento ludico" che stiamo attraversando adesso, con moltissimi titoli e nuove meccaniche, guidato proprio dai giochi

tedeschi, si deve anche a chi, partendo da Acquire, o Crude, e fino ad arrivare a Minos o Die Macher, o ancora a Coloni di Catan, ha cercato strade nuove per il divertimento. Questi pionieri, gettando il seme della novità, sbocciata poi in tutto e per tutto quando le condivisioni e i contatti sono diventati più semplici, e gli orizzonti più ampi, hanno fatto sì che nella grande "serra del gioco", raccolto dopo raccolto, si sia giunti a ciò che abbiamo oggi.

Un altro aspetto di sicuro interesse, e che ha contribuito a consegnarci questa edizione di Crude, sta nelle sue disavventure produttive. La prima tiratura, limitata nei numeri e con materiali di bassa qualità, difficilmente avrebbe potuto generare un interesse duraturo nel tempo tale da giustificare una ristampa, e lo stesso autore dopo le difficoltà iniziali aveva abbandonato l'idea di nuove edizioni, nonché il mondo del gioco da tavolo in generale. Il caso volle però che in Germania, tanto per cambiare, la Hexagames, avesse l'idea di ripubblicare il gioco con un nuovo nome "McMulti", dando pieno credito all'autore originale, ma senza

sì che nella memoria di tanti giocatori rimanesse questo prodotto atipico, antico, interessante e maledettamente accattivante. Grazie a questo ipotetico abuso il gioco ebbe più successo, e senza di esso, oggi forse non avremmo nemmeno in mano la nuova scatola.

Il gioco

Il sistema economico petrolifero viene rappresentato con un tabellone di produzione e alcune tabelle accessorie. Il tabellone è diviso in quattro aree, ognuna di competenza di uno dei giocatori, fornite di una griglia di 36 caselle, identificate da una coordinata numerica. Nelle tabelle accessorie invece troviamo il mercato nazionale ed internazionale di petrolio greggio e di benzina, il prezzo di quest'ultima nel mercato di consumo, nonché una sezione che riguarda i cambi di situazione economica.

I pezzi dei giocatori sono segnalini tridimensionali che identificano le strutture, cioè torri di perforazione, pozzi, raffinerie e pompe di benzina; e da cilindri in plastica che

Nonostante alcuni cambiamenti che rendono il gioco più controllabile e strategico gli anni si sentono tutti in questo titolo, i cui aspetti caratteristici restano la lunghezza, e una certa dose di ripetitività e casualità

contattarlo! Si disse addirittura che i tedeschi avessero messo da parte del denaro da consegnare a St.Laurent se fossero riusciti a trovarlo. Lo stesso St.Laurent però non credette a questa versione e men che meno agli sforzi investigativi, in quanto sarebbe stato estremamente facile mettersi in contatto con lui, visto che nel regolamento originale, da loro copiato parola per parola, era presente persino il suo indirizzo!

Comunque, quando seppe di questa edizione, tentò di comunicare con i nuovi produttori, ma senza risultato, visto che nel frattempo avevano cessato l'attività. Tale esperienza però diede nuovo lustro al gioco, con una edizione fantastica per materiali, tridimensionali ed in plastica colorata, e fece

sono barili di petrolio e di benzina. Completano la dotazione vari tasselli denaro, 3 dadi (rosso, nero e verde) 8 carte evento e 7 carte di situazione economica. Le carte di situazione economica modificano i prezzi di acquisto e vendita delle strutture, e, inoltre, indicano le variazioni del prezzo di vendita della benzina sul mercato di consumo. Inoltre danno un suggerimento ai giocatori su come potrebbe variare la situazione economica in futuro. Ogni carta infatti presenta una tabella riferita al dado verde, che può generare effetti diversi. Ad esempio da una condizione di "recupero", che è la carta iniziale del gioco, 5 possibilità su 6 faranno migliorare l'economia, mentre l'altra la farà peggiorare.



Gli eventi invece obbligano i giocatori a far fronte alle varie vicissitudini sempre dietro l'angolo per i poveri magnati del petrolio, e cioè tasse, balzelli, controlli di sicurezza, mercati stagnanti, protocolli ecologici e in un caso (sì solo in uno) sovvenzioni statali. In pratica sono quasi tutti eventi negativi.

La preparazione è molto semplice. Dopo aver impostato i prezzi iniziali nei mercati nazionali ed esteri (basta riempire tutti gli spazi con un barile del colore giusto, nero per il petrolio, rosso per la benzina, lasciando vuoti quelli indicati), il dado verde viene posto sulla traccia di cambiamento economico, ogni giocatore riceve 200 milioni di capitale iniziale, e vengono girati due eventi, disposti in fila accanto al mazzo. Prima del primo turno però i giocatori effettueranno una fase di acquisto iniziale, che darà le posizioni di partenza ai contendenti.

In questa fase, riferendosi ai prezzi di acquisto della carta di situazione economica corrente, ogni giocatore potrà comprare le strutture che desidera (tranne i pozzi, che si "creano" in altro modo) per poi piazzarle sulla griglia della sua area di competenza. La carta iniziale presenta dei prezzi piuttosto bassi e quindi conviene investire quanto più denaro possibile, lasciandosi un fondo per affrontare eventuali eventi negativi o acquisti vantaggiosi se si finisce in depressione economica. Tutti i pezzi saranno piazzati nelle caselle della griglia, ognuno di essi occupa una sola casella, tranne le raffinerie, che ne occupano 4. A questo punto inizia il primo turno, che come tutti i successivi si compone di 5 fasi. Ogni contendente esegue tutte le fasi e poi la mano passa al giocatore seguente.

Nella prima fase si possono comprare e/o vendere barili di petrolio e benzina in uno dei mercati, estero o nazionale. Semplicemente si

paga o si incassa a seconda delle operazioni effettuate e si posizionano i barili acquistati nella propria area del tabellone, che presenta due spazi per lo stoccaggio.

La seconda fase è il fulcro del gioco, ed è gestita dal tiro dei dadi. Il giocatore di turno li tira e determina così una coordinata. I dadi sono di diverso colore, il rosso identifica una linea, mentre il nero un'altra. Tutte le strutture del giocatore di turno che si trovino in corrispondenza di queste linee "attivate" dal tiro di dado, hanno la possibilità di essere utilizzate nei seguenti modi:

- La pompa di benzina fa vendere 1 barile di benzina nel mercato di consumo.
- La raffineria permette di convertire 1 barile di petrolio in 1 di benzina.
- Il pozzo di petrolio conferisce due barili di petrolio.

Queste tre strutture vengono attivate due volte, raddoppiando quindi le opzioni, se il tiro di dadi determina la coordinata esatta della loro posizione.

- La torre di perforazione invece viene attivata solo se il tiro di dadi determina la sua coordinata esatta, e in questo caso, consente di piazzare al suo posto, un nuovo pozzo di petrolio, pagando 5 milioni, più 5 milioni per ogni altro pozzo costruito precedentemente. Chi trova il petrolio prima quindi è avvantaggiato.

Tutte queste operazioni vanno eseguite in questo ordine, per cui non si potrà vendere benzina appena raffinata o raffinare del petrolio appena raccolto.

Oltre alla produzione, il tiro del dado determina anche l'eventuale entrata in gioco degli eventi, così come i cambi di situazione economica. Nella sezione del tabellone centrale c'è, infatti, una traccia numerata da 0 a 8, sulla quale all'inizio del gioco è stato

posto il dado verde. Ogni volta che vengono tirati i dadi, su questa traccia si somma la loro differenza. Quando questa somma raggiunge 8, il dado verde viene tirato, e confrontando il risultato con la carta situazione economica, si determina quale nuova carta vada posta in gioco. Il dado poi viene rimesso sullo 0.

Se invece viene tirato un "doppio", in questo caso il dado verde rimane fermo, ma si controllano gli eventi. Con doppio 1 o doppio 3 si attiva quello più probabile (il più vicino al mazzo). Con doppio 6 si attiva l'altro. Con gli altri doppi, si verifica se uno degli eventi viene disattivato (alcuni di essi rimangono in vigore proprio fino a che non si effettui uno specifico tiro di dadi doppi). Visto che gli eventi generalmente sono negativi, e implicano dei pagamenti, in caso i giocatori non avessero i fondi sufficienti, dovranno vendere alcune delle proprie strutture per far fronte al debito.

La fase 3 riguarda i vicini del giocatore di turno. Le griglie sono infatti poste a contatto, per cui quando si determinano le linee attivate, esse andranno confrontate anche con i vicini. Il giocatore di sinistra attiverà tutte le strutture nella linea attivata condivisa con la sua area, mentre quello di destra farà lo stesso con l'altra linea. Ovviamente in questo caso è impossibile avere attivazioni doppie o la conversione della torre di perforazione.

La fase 4 è riservata ad acquisti e vendite. Semplicemente il giocatore di turno può comprare tutte le strutture che desidera, piazzandole sulla sua area, oppure può vendere le strutture che si trovano in corrispondenza di riga e colonna attivate in questo turno.

L'ultima fase serve solo alla dichiarazione di fine gioco. Se il giocatore di turno supera i 750 milioni di denaro contante, può dichiarare





la fine del gioco, che arriverà dopo che gli altri avranno eseguito un ultimo turno. Dopo questo ultimo turno tutte le strutture ancora in piedi di ogni giocatore saranno vendute al prezzo di liquidazione, cioè il più basso presente nelle carte di situazione economica.

Le impressioni

Ovviamente analizzando il gioco con obiettività, e con le conoscenze che abbiamo adesso, non possiamo non notare una certa differenza con le soluzioni adottate oggi nei giochi economici. La meccanica del piazzamento dei pezzi e la produzione con il tiro del dado magari all'epoca erano innovative, ma adesso qualunque giocatore di medio livello probabilmente le avrà già viste, e forse anche meglio sfruttate. Inoltre tematicamente parlando, sebbene la casualità del tiro del dado si sposi bene con la ricerca del petrolio, tutte le altre situazioni, cioè la produzione, la conversione e la vendita, non trovano riscontro in una simulazione che casualmente genera le attivazioni delle nostre strutture.

La strategia dei giocatori comunque incide sull'esito della partita, in quanto è fondamentale scegliere il momento giusto per vendere i propri possedimenti, perché una raffineria comprata a 50 e rivenduta a 120, fa di sicuro il suo effetto. Quindi sfruttare i momenti in cui avviene il cambio di situazione economica può farvi guadagnare sia con la

vendita della benzina che con le strutture, ma sappiate che pur avendo una indicazione su ciò che potrebbe avvenire, c'è sempre la possibilità che i vostri piani vengano scombinati dal dado verde, che invece di una economia in crescita vi riporta in depressione!

In merito al posizionamento, all'inizio si possono avere solo poche strutture, eccezion fatta per le torri di perforazione, e quindi per iniziare a produrre molto petrolio sarebbe bene comprarne un gran numero, in modo da coprire al meglio tutta la griglia. Ricordando però che ogni casella ha le stesse probabilità di uscita delle altre, i pochi pezzi che posizioneremo all'inizio verranno attivati casualmente, e per i giocatori è fondamentale riuscire a giungere ad una situazione nella quale in ogni turno si possa attivare una delle strutture.

Ovviamente bisogna tener presente che i nostri vicini influenzeranno anche noi, e quindi potremmo decidere di posizionare in relazione ai pezzi altrui, così da beneficiare dei loro "buoni tiri". Questo magari non è un metodo scientifico di piazzamento, ma vi assicuro che non immaginereste mai cosa possono farvi due dadi tirati da un altro... provate a lasciare vuota una linea dove lui ha qualcosa, beh... verrà SEMPRE fuori quella!

Le carte evento, quasi tutte negative, possono inoltre generare partite molto più lunghe. Se la frequenza dei tiri "doppi" è molto

alta, la rotazione di tale mazzo sarà veloce, e tutte queste situazioni negative, si ripresenteranno nuovamente, rallentando l'ascesa verso la vittoria. Certe situazioni sfortunate, come eventi e lunghi periodi di recessione possono di sicuro allungare una partita ben oltre le due ore.

Il numero di giocatori ottimale è 4, ma si può giocare anche in 3, con "il morto" (in pratica la sezione del tabellone senza proprietario verrà comunque attivata da un tiro di dado) o in 2 con ogni giocatore che prende possesso di metà del tabellone.

Nonostante alcuni cambiamenti rispetto al 1974 che rendono il gioco di sicuro un po' più controllabile e strategico, e probabilmente strizzano l'occhio ai giocatori più moderni, che, forse, difficilmente digerirebbero eventi nascosti, economie volatili e durate epocali (i cambiamenti riguardano la traccia della situazione economica, la cui variazione prima era lasciata al solo tiro dei doppi, l'abbassamento della soglia di vittoria e del prezzo dei pozzi di petrolio, la vendita finale di liquidazione, l'ultimo turno modificato e qualche modifica economica) gli anni si sentono tutti in questo titolo, e sebbene sia interessante poter notare quelle situazioni di interconnessione cui accennavo prima, con diverse oscillazioni e opportunità speculative, rimangono comunque aspetti caratteristici la lunghezza, e una certa dose di ripetitività e casualità, che difficilmente potranno far innamorare i "discepoli di Puerto Rico".

Detto questo però Crude ha sicuramente il suo fascino... vuoi per quella dotazione così ricca, per il retaggio storico che permea ogni suo turno, e per l'emozione di trovare il petrolio, potendo per una volta guadagnare con la benzina; una partita a questo gigante dei tempi andati, nel quale dovrete essere spietati e attenti a ogni evenienza, pronti ad approfittare del mercato, e oculati nel non imbattervi in disastri, non sarà certo una passeggiata!

RANDALL

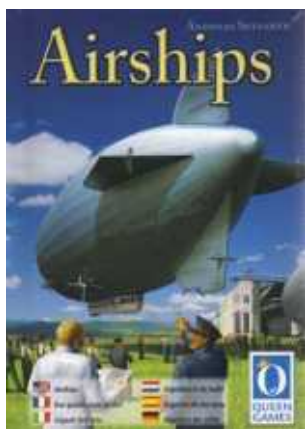
MDM





Airships

In competizione con gli altri giocatori, per raggiungere il massimo prestigio, costruendo i giganti dei cieli!



di Andreas Seyfarth
Queen Games, 2007
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-50 minuti

La produzione di Andreas Seyfarth è molto limitata e sorprendentemente costellata di riconoscimenti ufficiali ed ufficiosi: i suoi giochi che hanno un numero sufficiente di voti per entrare nella classifica di BoardGameGeek sono Waldmeister (1994), Manhattan (1994, vincitore dello Spiel des Jahres 1994), Puerto Rico (2002, attualmente in posizione 4 del BGG rank, ma ha detenuto lo scettro per un periodo non trascurabile di tempo), San Juan (2004), Thurn & Taxis (2006, vincitore dello Spiel des Jahres 2006) e Airships (2007).

Scegli e lancia

Airships è un veloce gioco di dadi, che vede i giocatori, nel ruolo di "imprenditori di stato", competere per la fama di miglior costruttori di dirigibili: per fare questo devono innanzitutto acquisire svariati potenziamenti in 6 classi (finanziatori, comandanti, ingegneri, materiali, motori e capannoni). I materiali del gioco sono in linea con la qualità media della Queen Games: una scatola troppo grande per il suo contenuto, un tabellone, 4 plance personali, 4 cartoncini impresa, 66 carte (18 dirigibili e 48 carte potenziamento, in 6 diversi colori),



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





tessere bonus/costruzione, 9 dadi speciali (3 gruppi di 3 colori, con differenti distribuzioni di valori sulle facce), un segnalino dirigibile di legno.

Il setup è rapido: ogni giocatore riceve una plancia personale, un cartoncino impresa, 3 (se è il primo giocatore) o 4 tessere bonus, una carta "primo potenziamento" (che rende le condizioni iniziali dei giocatori leggermente asimmetriche); viene preparato il mazzo delle carte potenziamento da usare durante il gioco, e la plancia centrale, che ospita 4 pile di dirigibili da costruire (ciascuna composta da 3 carte), lo spazio di costruzione del mastodontico Hindenburg (diviso in 4 sezioni) e infine sei file di tre spazi ciascuna, che ospiteranno le carte potenziamento acquisibili dai giocatori; sei carte sono posizionate inizialmente su tali righe.

Airships si distingue perché abbandona il sistema mutuato dallo Yahtzee, introducendo una componente di gestione del rischio, dato che l'obiettivo da raggiungere viene scelto prima del lancio dei dadi

Il gioco si sviluppa in turni in cui il giocatore rivela una nuova carta potenziamento, la aggiunge alla plancia principale, sceglie quale carta vuole acquisire (uno dei potenziamenti, uno dei dirigibili visibili, una porzione dell'Hindenburg - opzione disponibile solo se almeno una pila di carte dirigibile è stata svuotata): ciascuno dei suddetti oggetti indica sia il risultato totale che deve essere raggiunto con il lancio di dadi che anche il (massimo) numero di dadi utilizzabili in ciascuno dei 3 colori. Il giocatore lancia tutti i dadi a sua disposizione, seleziona i migliori per colore e controlla se, con tutti i modificatori in suo possesso, eguaglia o supera il valore indicato sulla carta. In tal caso, prende la carta e la colloca sulla plancia personale: se si tratta di una carta potenziamento, essa rimpiazza la carta dello stesso tipo eventualmente acquisita precedentemente; se si tratta di un dirigibile, viene messa nella pila dei dirigibili acquisiti, e il giocatore riceve il segnalino dirigibile che fornisce un bonus di un punto su ogni lancio. Se si tratta di una sezione

dell'Hindenburg, mette una propria tessera costruzione sulla sezione realizzata, riceve il segnalino dirigibile, e questo potrà essergli sottratto solo da una successiva costruzione di un altro segmento dell'Hindenburg.

Se la somma ottenuta è inferiore di un solo punto al valore richiesto, il giocatore può giocare una tessera bonus (se ne ha a disposizione) per aggiungere un punto al suo risultato, ottenendo ciò che si era prefissato. Infine, nel caso in cui il totale sia inferiore di due o più punti, il giocatore non acquisisce carte, ma ottiene una tessera bonus. A conclusione del turno il giocatore deve decidere se passare la mano, oppure scartare 3 tessere bonus per giocare un altro turno (scoprire un potenziamento e tentare di prendere una carta).

La partita finisce quando, alla fine del turno di un giocatore, tutto l'Hindenburg è stato costruito oppure (più probabilmente), in tutte e 4 le pile dei dirigibili è rimasta al più una carta. Il punteggio di ciascun giocatore si ottiene sommando i PV delle carte presenti sulla plancia personale, più quelli forniti dalle sezioni di Hindenburg che ha costruito. In caso di parità vince chi ha costruito il maggior numero di dirigibili (ed ogni sezione dell'Hindenburg vale come un dirigibile).

Gestione del rischio

Fra i molteplici giochi di dadi, Airships si distingue perché abbandona il modello "ritira fino a tre volte i dadi", sistema mutuato dallo Yahtzee e utilizzato in tantissimi dei giochi moderni di dadi ("Roll Through the Ages", "Saint Malo"). Anzi, va ancora oltre, introducendo una componente di gestione del rischio dovuta al fatto che l'obiettivo da raggiungere viene scelto prima del lancio dei dadi (quindi non è assolutamente un gioco di "gestione dadi"). Lo scopo di questa scelta coraggiosa è chiaro: ridurre al minimo i tempi

**Iago**

Completamente fuori dalle mie corde e troppo vicino cronologicamente a To Court the King per poter evitare un confronto (tanto sbagliato quanto inevitabile) che è stato perso senza possibilità di appello; non ci giocherei nemmeno con una pistola puntata alla tempia, ma non è del tutto colpa dell'autore o del gioco.

Peppe74

A me il gioco non ha convinto. Ammetto di averlo conosciuto in una circostanza probabilmente non favorevole, partecipavo al torneo dell'Italian Masters, un contesto troppo «competitivo» per prendere Airship per il gioco che vuole essere. Trovo comunque che ci siano giochi di dadi più allettanti, in Airship ci si trova spesso impantanati in situazioni di stallo e in quel caso non è facile accettare un paio di tiri andati male. Insomma, penso che Airship non sia adatto ai giocatori esperti, di solito naturalmente più competitivi, e non lo trovo neanche adatto ai giocatori più casual, che sopporteranno forse peggio le situazioni di stallo. A questo si aggiungono i problemi di interpretazione del regolamento evidenziati nella recensione.

familiare o occasionale. Opzione sicuramente poco gradita se al tavolo siedono giocatori assidui, appassionati del controllo e dell'ottimizzazione deterministica delle scelte: sono sicuro che più di un membro della redazione (e non solo Alfio), vi parlerà malissimo di questo gioco, confrontandolo ad esempio con "To Court the King", che ha un impianto di funzionamento analogo, ma permette più lanci nel proprio turno, l'applicazione dei bonus a posteriori, e la scelta del potenziamento da acquisire alla fine del turno: maggiore controllo sul proprio destino, ma anche rischio di dilatazione dei tempi di attesa, caratteristica assai sgradita in un gioco che per natura deve essere rapido e brillante. Il target di Airships risulta quindi quello dei giocatori non assidui, e la meccanica di base si adatta perfettamente. Ma il resto? Purtroppo il manuale non è particolarmente chiaro: la mia esperienza personale evidenzia il fatto che è piuttosto facile far giocare Airships al giocatore occasionale, purché ci sia qualcuno a spiegarne il funzionamento. Il manuale non è particolarmente chiaro o conciso e riesce a far apparire il gioco più complesso di quanto non lo sia realmente. L'altro dubbio sulla reale aderenza al target è l'abilità richiesta per giocare al meglio il gioco, che consiste nel calcolo delle probabilità dei risultati dei lanci: non esattamente una materia accessibile nei primi anni di scolarizzazione.

al gioco (scomodare la parola "strategia" mi pare quantomeno avventato), mi lasciano un po' perplesso. Andiamo a considerare i tre tipi di dadi: quelli bianchi hanno una distribuzione 1,1,2,2,3,3, ovvero media 2 e scarto quadratico medio 0,82; quelli rossi hanno una distribuzione 2,3,3,4,4,5, ovvero media 3,5 e scarto quadratico medio 0,96; quelli neri infine valgono 4,4,6,6,8,8, ovvero hanno media 6 e scarto quadratico medio 1,63. I dadi neri sono quindi quelli di gran lunga più "inaffidabili" e "imprevedibili"; purtroppo, per l'ampiezza relativa delle rispettive medie, è altamente improbabile riuscire a recuperare l'esito del lancio con buoni risultati sui dadi rossi o bianchi. Ecco che allora le carte/dirigibili/sezioni dell'Hindenburg che richiedono il lancio di dadi neri diventano (statisticamente) meno appetibili perché i lanci sono in media meno "affidabili". E questo introduce direttamente la seconda perplessità: la condizione di fine gioco. Per come è formulata, una partita si concluderà quasi sempre per la condizione sulle carte rimaste nelle pile "dirigibile": tutti i dirigibili dell'ultimo gruppo richiedono dadi neri per essere acquisiti, e quindi non sono appetibili, se non per chi ha almeno 2 dadi neri per ogni lancio. Conseguentemente è assai probabile che tutte le pile restino con l'ultimo dirigibile sulla plancia, portando alla conclusione del gioco senza che l'Hindenburg possa essere iniziato. Un vero peccato.

di attesa fra un proprio turno e il successivo. Ottima scelta per un gioco disimpegnato di dadi, specialmente se dedicato ad un pubblico

Dal punto di vista del "giocatore", alcune scelte, che finiscono poi per dettare l'approccio

Insomma, Airships è un simpatico giochino, che ha dalla sua una durata contenuta e una struttura del turno rapida, che sfrutta le capacità di calcolo delle probabilità, richiedendo quindi una valutazione del rapporto rischi/risultati: nella categoria in cui si pone è sicuramente originale e strutturato argutamente. Tuttavia non piacerà ai "gamer", che si lamenteranno della sua (strutturale) ingovernabilità. Provatelo almeno una volta, perché non troverete cose simili altrove.

**MDM****PEPPE74****IAGO**



Alta Tensione: Fabrik Manager

Da gestori della rete elettrica a manager di una rampante piccola industria. Friesse mette alla prova ancora una volta le vostre capacità economico-organizzative!



di Friedemann Friesse
2F-Spiele, Rio Grande Games,
Giochi Uniti, Stratelibri, 2009
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-50 minuti

Sfruttando il nome di uno dei giochi in assoluto di maggior successo, "Alta tensione: Fabrik Manager" cerca di racchiudere in un'ora l'essenza di un gioco complesso, cercando di porre continuamente i giocatori davanti a scelte importanti: il tentativo è sicuramente apprezzabile, ma il risultato non riesce sempre ad essere all'altezza delle aspettative. Le similitudini con il suo progenitore sono veramente poche e perlopiù estetiche: le banconote, lo stile della grafica, una certa similitudine nelle fasi e una limitata visione del mercato futuro.

Ogni turno è diviso in 5 fasi: asta per l'ordine di turno, mercato, acquisti e piazzamento, burocrazia e infine incassi.

Durante l'asta i giocatori si disputano le tessere che stabiliscono l'ordine di turno che, come nel capostipite, sarà applicato in senso diretto o inverso nelle varie fasi. La vera

particolarità di quest'asta è che si svolge con i lavoratori: avendone solo 7, senza considerare eventuali lavoratori stagionali, sono aste brevi che difficilmente subiscono molti rilanci. Le tessere che danno una bassa priorità nell'ordine di turno forniscono però uno sconto crescente sull'acquisto dei miglioramenti della propria azienda e questo, nel caso di acquisti multipli, può essere particolarmente significativo.

In base all'ordine di turno creato nella prima fase, ogni giocatore è chiamato nella seconda a costituire il mercato del turno corrente, scegliendo un numero di tessere dalla riserva. Esistono 6 tipologie di tessere: macchinari, robot di produzione, robot da manodopera, magazzini, moduli di controllo e moduli di ottimizzazione. Queste tessere sono organizzate in colonne, e quelle migliori, le più costose, sono ovviamente posizionate in cima. I giocatori scelgono da queste colonne le tessere che desiderano, partendo dal basso, e



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





ne selezionano una per ogni lavoratore libero a propria disposizione. L'ultimo giocatore, oltre al normale numero spettante per i lavoratori, può discrezionalmente aggiungere un certo numero di tessere extra, per compensare l'evidente svantaggio di essere l'ultimo a poterle acquistare. Questa scelta nelle mani dell'ultimo

giocatore deve confidare negli altri per avere buone tessere nel mercato, visto che quelle scelte da lui saranno di basso valore, ma comunque, almeno nei primi turni dove la strategia e le esigenze dei singoli non sono ancora ben delineate, tutte le tipologie possono essere utili, e sicuramente gli altri

propria fabbrica, sempre al costo di un lavoratore: di fatto quest'azione è necessaria per recuperare spazio, ma se è stata effettuata una buona pianificazione dovrebbe essere necessario solo per le tessere iniziali.

Fabrik Manager è sostanzialmente un gioco di ottimizzazione con poche scelte (ma molto rilevanti) che richiedono un'accurata pianificazione e una buona dose di calcoli

giocatore è, però, un'arma a doppio taglio, anzi, la tentazione di immettere nel mercato un gran numero di tessere via via più potenti, in generale non fa altro che aumentare la scelta a disposizione di chi viene prima e far fare acquisti qualitativamente superiori agli altri, lasciando spesso le briciole all'incauto ultimo.

Nella terza fase i giocatori acquistano le tessere: come già detto in questa fase è evidente l'importanza dell'ordine di gioco, principalmente nei primi turni dove per motivi economici si riescono a comprare poche tessere, spesso una sola. Chiaramente il primo

giocatori saranno obbligati a fornire una buona scelta. Essere tra gli ultimi nell'ordine di turno conviene unicamente se si vogliono acquistare più tessere o assumere i lavoratori stagionali così da sfruttare ripetutamente lo sconto relativo alla propria posizione. La strategia cambia molto in funzione del numero di giocatori, e il gioco diventa estremamente punitivo nelle partite in 4 o in 5, dove la concorrenza per il mercato si ha in genere su tutte le tipologie di tessera e difficilmente ci si riesce a procurare tessere utili da ultimi di turno. In questa fase inoltre i giocatori possono smantellare pezzi della

La pianificazione dello spazio della propria fabbrica è quindi una caratteristica fondamentale di questo gioco: non sempre si deve comprare tutto il possibile, anzi bisognerebbe limitare gli acquisti ai soli pezzi che si ritiene possano essere utilizzati per tutta la partita, un po' come nel padre putativo, Power Grid, dove dopo pochi turni comprare fabbriche che non abbiano un valore di produzione di almeno 5 e che quindi possano fare parte del necessario set finale da 17-18 è decisamente poco conveniente. Questo è particolarmente vero per i magazzini, ad esempio quelli di valore 1 o 2 sono spesso un cattivo investimento, perché, di fatto, dovranno essere smantellati in futuro. Il gioco offre la possibilità anche di comprare degli spazi aggiuntivi al costo di 10 electron, ma generalmente non sono un buon investimento visto l'elevato costo, e andrebbero più considerati come piano alternativo se qualcosa è andato storto. I moduli di ottimizzazione sono molto utili e





Peppe74

Il marpione di Friedemann Friese le prova proprio tutte per spolare il suo capolavoro. Qualche buona idea c'è, ma il gioco non merita più di qualche partita di prova e, alla fine, resta nel dimenticatoio.

MDM

Fra tutti gli spin-off di Alta Tensione, Fabrik Manager è sicuramente quello meglio riuscito. Sufficientemente innovativo, blandamente collegato al predecessore, rispetto al quale rinuncia alla componente topologica, sostituita dal mercato delle tessere. Il risultato è un gioco onesto, ma incredibilmente pronò alla paralisi da analisi: completare una partita nei tempi indicati sulla scatola è pura utopia.

non vanno sottovalutati, neanche quelli di basso valore, infatti potendoli utilizzare per diversi turni, danno probabilmente risultati migliori dei moduli finali che possono essere usati solo una o due volte. I moduli di controllo invece sono delle tessere da acquistare nel finale di partita, probabilmente dal terzo turno in poi: i benefici nei primi turni con i prezzi dell'energia bassi sono minimi, mentre nel finale possono essere veramente incisivi.

Particolare attenzione andrebbe posta negli acquisti dell'ultimo turno: spesso nella foga di aumentare i propri incassi si spende più di quanto il doppio incasso finale renda, quindi può anche capitare, generalmente quando ci si ritrova alla fine del quarto turno con produzione ed immagazzinamento già allineati, che a volte la migliore azione sia passare e non acquistare nulla nel turno, in quanto un doppio acquisto macchinario/stoccaggio diventa più oneroso di quello che può effettivamente rendere. Tenzialmente quindi una linea guida abbastanza usata è comprare sempre le tessere migliori possibili, anche se questo crea uno sbilanciamento tra immagazzinamento e produzione; l'obiettivo di parificarli dovrebbe essere perseguito unicamente nell'ultimo turno, in questo modo si tende ad evitare sprechi minimizzando la possibilità che tessere acquistate diventino inutili, risparmiando quindi i lavoratori per lo smantellamento, che potranno essere utilizzati in modo migliore per



assicurarsi successivamente una buona posizione nell'ordine di turno.

Nonostante gli elementi di piazzamento lavoratori e di gioco economico, Fabrik Manager è sostanzialmente un gioco di ottimizzazione, in 5 turni ci sono in realtà poche scelte ma molto rilevanti: richiedono un'accurata pianificazione e una buona dose di calcoli, ma comunque non riescono a dare quella profondità dei giochi maggiormente strutturati. Da queste caratteristiche inoltre si possono evincere i principali difetti: forte predisposizione del gioco alla paralisi da analisi, specialmente negli ultimi turni, e difficoltà a recuperare errori o semplicemente

posizioni di svantaggio. La rigiocabilità inoltre non è particolarmente elevata, non essendoci molte strategie possibili se non perseguire l'ottimizzazione turno per turno della propria fabbrica e, se giocato con le stesse persone, il gioco tende spesso a ripetersi.

PROMETEO

PEPPE74

MDM

NAND





Spyrium

Il ritorno di William Attia al gioco impegnativo, nove anni dopo la pubblicazione di Caylus. Difficile non fare paragoni...



di William Attia
Asmodee, Ystari Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti
gioco online:
www.boardgamearena.com

È innegabile che William Attia il suo posto nella storia dei boardgame moderni l'ha già assicurato da tempo con quello che è ritenuto da moltissimi una pietra miliare dei worker placement, ovvero Caylus, per lo meno da tutti i giocatori che amano i german game di spessore. Questa schiera, della quale anche io mi sento parte, auspicava da tempo qualche altro lavoro dello stesso autore, contando sul fatto che avrebbe partorito certamente altri capolavori. Personalmente, quando ho messo le mani su Spyrium, le mie aspettative non erano troppo elevate: lo presi sulla fiducia sapendo che, se non altro, sarebbe stato almeno un buon gioco e poi, dopo tutte le partite fatte a Caylus, qualcosa gli dovevo. Certo avevo in mente anche che non tutti gli autori sono così dotati, anche Seyfarth, per citare un altro esempio, dopo Puerto Rico non aveva avuto lo stesso spunto geniale in altri titoli...

Il gioco

Vediamo un po' cos'è Spyrium: la piccola scatola della Ystari contiene un mazzo di carte, alcuni segnalini di cartone, delle gemmine verdi e qualche meeple in 5 colori, pari al massimo dei

giocatori ammesso dalle regole. Leggo la dicitura sul fianco del coperchio: "2-5 giocatori, 30-90 minuti, età 13+". Quando vedo 2-5 giocatori mi viene spontaneo domandarmi come scalerà il gioco, mentre sui 30-90 minuti sono già rassegnato: ai miei abituali giocatori servirà almeno il doppio per concludere una partita!

Con mia sorpresa scopro che non è previsto alcun meccanismo di scala, il gioco inizia dando ad ogni giocatore 8 sterline (sì, l'ambientazione sarebbe una Londra di un futuro steam-punk alternativo pervaso dal cristallo spyrium), 3 lavoratori e un paio di cristalli. Il gioco si svolge in 6 turni, in ogni turno vengono date le rendite in sterline, girato un nuovo evento, scoperte 9 carte per comporre il mercato e svolte a turno dal primo giocatore una serie di azioni. Le azioni sono divise in due fasi: ogni giocatore inizia in fase uno e ha la possibilità al suo turno di piazzare un lavoratore al mercato tra due carte, utilizzare l'evento, oppure passare in fase due e realizzare immediatamente una delle azioni di questa fase.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Le azioni possibili sono: levare un proprio lavoratore dal mercato, utilizzare l'evento (azione che può essere fatta una sola volta in fase uno oppure in questa seconda fase) oppure utilizzare una costruzione – un tipo di carta tra quelle presenti nel mercato. A questo punto mi sembra il caso di parlare delle carte del mercato che sono divise in 3 periodi: A – che copre i primi 3 turni di gioco, B – che copre i successivi due ed infine C che contiene esattamente le carte dell'ultimo turno; nelle altre due fasi avanzeranno alcune carte invece, 3 A e 2 B: questo aggiunge una blanda casualità, che insieme alla disposizione che avranno al mercato e all'ordine degli eventi – che usciranno tutti tranne uno e che comunque sono visibili con un turno di anticipo – e alla pesca, calmierata, di alcuni segnalini rappresentano quanto c'è di non strettamente deterministico in questo gioco.



I personaggi non vengono levati dal mercato quando attivati, molti di loro richiedono al momento di essere messi nel mercato che si peschi un numero di segnalini numerati da 1 a 3 pari al numero di giocatori meno uno. Ogni volta che uno di questi personaggi viene attivato, il giocatore utilizza uno dei segnalini a sua scelta

l'interazione è di certo ridotta ma il gioco rimane valido: ad esempio in pochi giocatori sarà molto difficile fare soldi, mentre in 4 o 5 giocatori sarà difficile accaparrarsi le carte migliori e probabilmente, pur acquisendo più pecunia, ne spenderemo anche di più. Qualche perplessità di più la si può avere sulle Tecniche. È innegabile che abbiano un po' il fascino degli edifici di Puerto Rico, tuttavia i punti a fine gioco non sono tantissimi e la loro utilità probabilmente si rivela più strategica per l'abilità che conferiscono. Di certo, come prevedibile, il gioco risulta essere più godibile con un alto numero di partecipanti.

Dalle partite che ho fatto posso dire che non mi sembra esista la "killer combo" e che comunque la maniera di creare attrito aumentando il costo delle carte piazzando i lavoratori è abbastanza efficace; la verità è che spesso il gioco, nonostante i nostri buoni propositi, si rivela essere più tattico che strategico. Sicché cosa manca a Spyrium? È il gioco perfetto? Beh, a mio parere no. E non è perché il gioco "è freddo con un'ambientazione appiccicata", come alcuni dicono: in un gioco del genere è del tutto ininfluenza, ma perché non ha il "carisma" o la profondità di un "giocone". È vero che le meccaniche del gioco sono ben amalgamate e tutto "funziona" molto bene, si spiega in 10 minuti e si gioca pressappoco in 20 minuti a giocatore, ma di questi tempi, dove di giochi "discreti" ne escono a decine ogni anno, probabilmente non basta.

Il gioco è piacevole, ben fatto e scala piuttosto bene, nonostante le apparenze

Le carte sono di tre tipi: Personaggi, Costruzioni e Tecniche. Quando scelgo con la mia azione di levare un lavoratore precedentemente piazzato dal mercato, posso scegliere se ricevere soldi, pari al numero di lavoratori di tutti i giocatori attorno ad una delle carte tra cui era posto, oppure posso attivare una di queste carte pagando un soldo per ogni lavoratore attorno ad essa oltre ad un costo relativo al tipo di carta.

Se la carta è una costruzione, la acquisisco pagando un costo aggiuntivo pari al numero di costruzioni che già possiedo, a meno che non scelga di sbarazzarmi di una delle costruzioni (ottenendo eventualmente uno sconto per tipi equivalenti), oltre naturalmente al costo scritto sulla carta. Le costruzioni sono essenzialmente di 3 tipi: miniere di Spyrium (producono gemme), raffinerie di spyrium (usano gemme per fare punti vittoria) e un terzo tipo che dà bonus una tantum (nuovi lavoratori, un incremento di rendita o semplicemente un valore finale in punti vittoria).

Le Tecniche vengono acquisite come le costruzioni, ma non hanno costi aggiuntivi a seconda delle altre possedute e danno un'abilità permanente durante il gioco e un obiettivo che verrà valutato a fine gioco che potrà valere fino a 7 punti vittoria.

per l'azione: il numero sul segnalino può rappresentare un costo da pagare o una quantità di spyrium o punti vittoria da ottenere dall'attivazione. Altri personaggi possono essere attivati da un qualunque numero di giocatori. Le carte in realtà non sono moltissime: i personaggi sono in tutto 9, le costruzioni di 8 tipi e le tecniche sono 7.

Le impressioni

Il flusso di gioco è quello dei worker placement: qui devo scegliere come organizzare al meglio il mio turno e se utilizzare i miei lavoratori per creare un attrito, ovvero aumentando il costo delle carte adiacenti al mercato oppure per farli lavorare nelle mie costruzioni per chiudere il ciclo produzione di spyrium e consumo in punti vittoria; oltre a questo posso decidere di sfruttare l'evento per perdere un tempo oppure passare avanti ad altri che puntano alle stesse carte vicine ai miei meeple. Il gioco è piacevole, ben fatto e con mia sorpresa, scala piuttosto bene.

La sensazione alle prime partite è che giocando con 9 carte al mercato sia in due che in cinque giocatori, il gioco scali piuttosto male. In realtà

DEIV

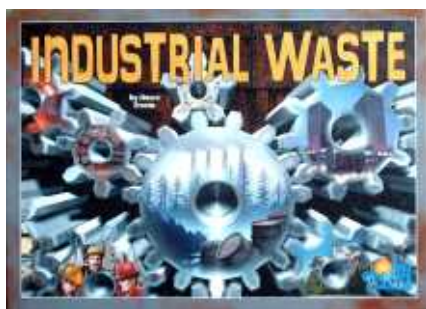
PEPPE74





Industrial Waste

Come massimizzare i profitti delle proprie industrie senza annegare nelle scorie e nell'inquinamento che esse producono?



di Jürgen Strohm
Rio Grande Games, Hans im Glück,
2001
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti
gioco online: www.yucata.de

L'unica creazione ludica di Jürgen Strohm è un gioco sulla produzione industriale (qui strettamente legata all'inquinamento), dalle meccaniche estremamente lineari (la spiegazione dura dieci minuti ed è impossibile travisare una regola) e piacevolmente realistiche.

La plancia condivisa è una semplice griglia nella quale ogni giocatore ha un segnalino, la sua posizione indica quanto guadagna da ogni ordine (sinistra = poco, destra = tanto) e quanti dipendenti possiede (alto = tanti, basso = pochi). La plancia personale ha quattro scale (e altrettanti segnalini): razionalizzazione (quanti dipendenti servono per un ordine), materiali (quante materie prime servono per un ordine), produzione inquinamento (quanto si inquina per un ordine) e stoccaggio rifiuti (tre zone, verde, gialla e rossa). Le prime tre

scale hanno anche un valore di punteggio. Si parte con un po' di materie prime e denaro (nota: non potevano mancare i prestiti, che i giocatori possono chiedere in qualunque momento, ma che non possono essere restituiti altrettanto facilmente).

Per giocare un round, si pesca dal mazzo per formare tanti gruppi di tre carte quanti sono i giocatori (più uno), poi in ordine di turno ognuno ne sceglie uno; successivamente ogni giocatore sceglierà una carta e la eseguirà, e l'ultima potrà essere conservata per il round successivo. Ogni carta ha un effetto immediato (ma a parte le materie prime, si può decidere di scartarla senza eseguirla); ovvero, abbiamo:

- Materie prime: il giocatore mette all'asta un certo numero di materie prime prendendole dalla scorta comune. Chi offre di più gliele



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





paga e le prende (se è sua l'offerta più alta, paga alla banca).

- Produzione: se il giocatore ha abbastanza lavoratori e materie prime, scarta le materie, guadagna denaro dalla banca, e produce inquinamento.

- Crescita: il giocatore sposta l'indicatore della plancia centrale di uno spazio verso destra.

- Assunzione/Licenziamento: il giocatore può spostare l'indicatore della plancia centrale di uno spazio in su o in giù. Licenziando si risparmierà denaro a fine round, ma bisogna essere riusciti a razionalizzare, altrimenti non si potrà più produrre.

- Innovazione: il giocatore può migliorare uno dei tre indicatori della propria plancia.

- Trattamento dei rifiuti: il giocatore riduce di tre il proprio inquinamento.

- Rimozione dei rifiuti: il giocatore riduce di uno il proprio inquinamento e tutti gli altri lo aumentano di uno (si può capire dove vanno a finire i rifiuti "rimossi").

- Incidente: questa carta non viene giocata, quando viene pescata tutti i giocatori controllano il proprio inquinamento e chi è nella zona gialla pagherà 5 milioni e ridurrà la propria azienda (a sinistra di uno spazio sulla plancia centrale), 10 milioni e due spazi per chi è invece nella zona rossa.

- Bustarella: questa carta va giocata durante un incidente, il giocatore non avrà effetti negativi sull'azienda ma dovrà pagare un milione in più sulla multa standard.

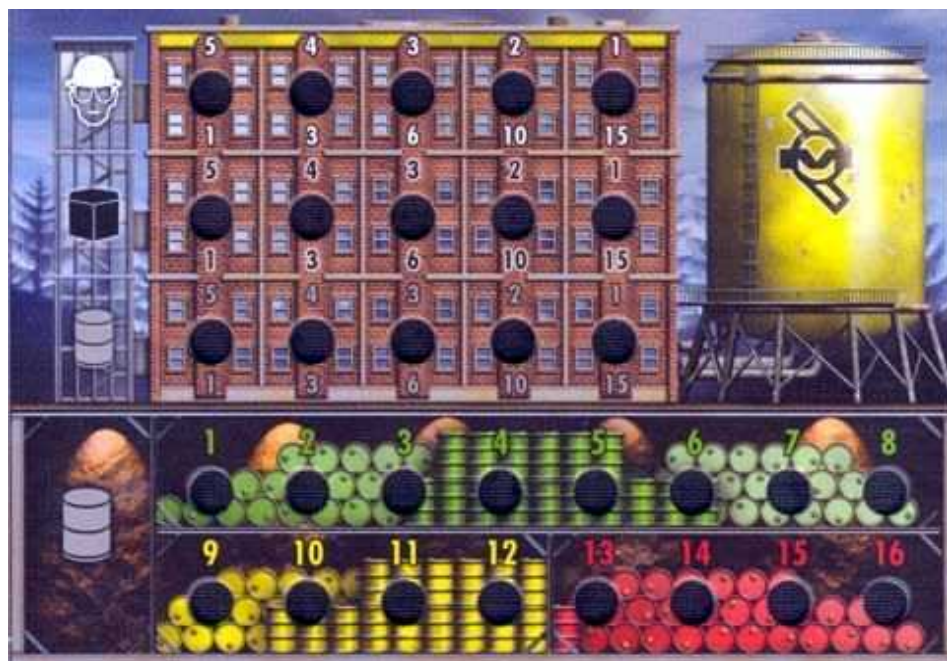
Il round si conclude con il pagamento degli stipendi (in base ai dipendenti) e il passaggio del segnalino del primo giocatore. La partita termina quando un giocatore arriva (con il segnalino sulla plancia principale) al massimo livello aziendale. Prima di contare i punti c'è un incidente automatico (per chiudere in bellezza) con le normali conseguenze. Ogni giocatore fa punti in base alle dimensioni dell'azienda, le tre scale personali, il denaro (dimezzato) e i

Il gioco ha una durata contenuta ed è divertente, se riuscite a sopportare l'aleatorietà degli incidenti e delle mosse degli avversari

- Consigliere: questa carta può essere giocata per restituire un prestito (pagandone il valore) oppure migliorare l'effetto di un'altra carta (solitamente raddoppiandone l'efficacia).

prestiti ancora posseduti (questi negativi, naturalmente). In caso di pareggio vince chi ha più denaro (come al solito).

Il gioco ha una durata contenuta (se contenete i pensatori) e come ho anticipato è tutto sommato divertente, se riuscite a sopportare l'aleatorietà sia degli incidenti (o meglio, saperne accettare i rischi) sia delle mosse degli avversari ("Ti decidi a vendere le materie?", "Sei pazzo ad offrirgli così tanto!", "Non penserai mica di raddoppiare quello!"). A prima vista sembra un gioco banale ma in realtà ogni partita si può evolvere in modo molto differente, in base alla sequenza di uscita delle carte (e da come e quando i giocatori decidono di usarle). Il buon Jürgen ha dimostrato di riuscire a distillare (e quindi ha compreso) gli elementi essenziali di un argomento complesso, peccato che non si sia mai ripetuto.



NAND





CO₂

L'utilizzo spregiudicato di combustibili fossili ha portato il pianeta sull'orlo del collasso, con alterazioni climatiche pressoché irreversibili... Riusciremo a produrre sufficiente energia pulita prima della catastrofe?



di Vital Lacerda
Giochix.it, Stronghold Games,
2012

N. Giocatori: 1-5

Durata: 120-150 minuti

Pubblicato nel 2012, CO₂ è il secondo gioco pubblicato dal game designer portoghese Vital Lacerda, pubblicato dalla italianissima Giochix, dopo l'esordio con Vinhos, interessante gioco ambientato tra i vigneti del Portogallo.

Il gioco è ambientato nel periodo contemporaneo nell'arco di 5 decadi (turni) dal 1970 al 2020 e lo scopo è di contrastare le emissioni di anidride carbonica (CO₂) a fronte di una continua richiesta globale di energia costruendo centrali ecologiche che soddisfino il crescente bisogno di energia.

I giocatori ricoprono i panni di produttori di energia che dovranno promuovere e costruire centrali ecologiche nei 6 continenti rappresentati sulla plancia per ottenere punti vittoria. I giocatori sono in competizione tra di loro, ma in qualche modo dovranno collaborare durante il gioco, poiché se il livello delle emissioni salirà oltre i 350 punti una calamità colpirà un continente e potremmo essere chiamati a versare dei cubi risorsa per la ricostruzione. Se il livello supererà i 500 punti, la Terra diventerà invivibile e tutti i giocatori saranno sconfitti.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





I materiali

Il gioco è composto da una bella plancia di gioco rappresentante il mondo suddiviso in 6 continenti. Per ciascuno di esso vi è lo spazio per la costruzione delle centrali, variabile in funzione del continente, dove Asia e Nord America fanno la parte del leone in quanto ad appetito energetico. Completano la plancia di gioco una serie di tracce per tenere conto dei punti, del livello di emissioni di CO₂ e del livello di esperienza raggiunto dai giocatori nei vari tipi di tecnologia "ecologica".

Sono in dotazione Tessere progetto e Tessere centrale nei 5 tipi di energia verde (riforestazione, biomassa, solare, riciclaggio e fusione a freddo). Nel gioco ci sono altre tessere e sono quelle dei summit, dove i nostri scienziati andranno per accrescere la conoscenza nelle tecnologie ecologiche. Naturalmente ci sono anche le tessere delle centrali convenzionali ed inquinanti a gas, a carbone, a petrolio che saranno costruite dopo ogni turno, se non verranno costruite centrali ecologiche.

Una vagonata di segnalini in legno accompagna il gioco, monete in cartone ed infine un mazzo di carte a loro volta suddivise in carte obiettivo, carte ONU, carte eventi e carte Lobby.

Il gioco in breve

Lascio ai lettori interessati ad approfondire l'argomento la lettura del regolamento italiano, fornito dalla casa editrice Giochix, tuttavia vorrei descrivere brevemente l'andamento di un turno che si suddivide in 2-5 round per decennio a seconda del numero dei giocatori (5-2).

Durante un round un giocatore deve obbligatoriamente eseguire un'azione a scelta fra:

- proporre una centrale;
- compiere i lavori preliminari alla costruzione;
- costruire una centrale.

La prima azione, oltre a mettere in gioco un nuovo progetto, fornisce a chi la compie, senza costo, alcune risorse (denaro, tecnologia o scienziati); la seconda, oltre a attivare un progetto, e quindi rendere costruibile una centrale, fornisce ulteriori risorse (denaro, tecnologia, permessi di

tecnologia. Un'altra azione gratuita disponibile è quella di accedere al mercato dei CEP (permessi di emissione di CO₂) per acquistare o vendere un CEP al prezzo di mercato. Infine è possibile giocare una delle proprie carte Lobby oppure reclamare il bonus di una carta ONU.

All'inizio di ogni decennio, in ogni continente che non sia supportato da un numero sufficiente di centrali viene costruita una nuova centrale inquinante che innalza il livello di CO₂ e avvicina il gioco ad una fine prematura ed infausta.

Il flusso di gioco è piuttosto lineare con qualche punto che forse poteva essere reso più fluido

sfruttamento o una combinazione di questi in funzione della centrale) al costo di un permesso di sfruttamento; la terza, al costo di denaro e tecnologia fornisce punti vittoria e la possibilità di avere accesso immediato ai permessi di sfruttamento della regione in cui viene costruita.

Oltre all'azione obbligatoria il giocatore potrà svolgere azioni gratuite tra quelle di spostare un proprio scienziato dalla propria riserva ad un progetto o ad un summit o da un progetto ad un altro o da un progetto ad un summit. L'attività degli scienziati permette di accrescere la competenza del giocatore in una tecnologia ecologica cosa che permetterà di avere la conoscenza necessaria per costruire una centrale e guadagnare dei denari all'inizio di un turno se si è leader (o secondi) in quella

Se ciò non accade alla fine dell'ultimo decennio si trasformano CEP e denaro rimasto in punti vittoria ed aggiunti ai punti generati dalle centrali costruite e dalle carte ONU acquisite e dal raggiungimento o meno dell'obiettivo contenuto nella propria carta obiettivo. Il giocatore con più punti sarà il vincitore.

Impressioni di gioco

Il gioco è estremamente interessante perché occorre massimizzare la propria mossa in funzione delle azioni gratuite (cioè giocare l'azione obbligatoria in funzione della carta obiettivo / carte Lobby / carte ONU che abbiamo in mano / sul tavolo) e al tempo stesso collaborare in qualche modo con gli avversari per non fare salire troppo il livello delle emissioni di CO₂.





Inoltre, sotto la traccia delle azioni principali, si nasconde il vero cuore di CO₂ cioè il gioco di maggioranze per il controllo dei continenti. La cooperazione forzata tra i giocatori porta alla proposta e alla costruzione di centrali nei vari continenti è la parte più sottile e intrigante del gioco.

Proporre un progetto di centrale permette di dettare il tipo ed il continente dove costruire una centrale. Usata in chiave tattica



può fare in modo di attrarre l'attenzione dei vostri avversari in un continente diverso da quello dove mirate di prendere il controllo. E in ultima analisi la mancanza di altre opzioni di gioco da parte dei vostri avversari è il processo che porta al controllo dei continenti e alla vittoria finale.

Essere i leader di conoscenza nelle varie tecnologie conferisce dei bonus in denaro all'inizio di ogni turno e, probabilmente, in funzione della carta obiettivo, punti vittoria alla fine del gioco. Inoltre in funzione del livello di CO₂ bisogna prestare attenzione al continente potenzialmente interessato ad una calamità naturale.

La necessità di tenere sotto controllo tutti questi aspetti fanno sì che CO₂ sia destinato esclusivamente ad una platea di gamer e anche la durata è per giocatori motivati, essa si attesta sui 30 minuti/giocatore.

Un ulteriore plus a questo gioco sta nell'originalità e nel valore educativo dell'ambientazione. Quante volte abbiamo giochi (belli/molto belli) dove dobbiamo far progredire la nostra bella cittadina medioevale/rinascimentale oppure il nostro bell'atollo sperduto nell'Oceano Pacifico? (Hawaii, Vanuatu, Bora Bora...). In CO₂ proviamo a salvare la Terra da noi stessi promuovendo l'utilizzo di centrali ecologiche e questo per me è un valore aggiunto al gioco! In più ambientazione e regolamento si fondono bene insieme, per cui non ho avvertito l'effetto "astratto" tipico dei german game.

Il flusso di gioco è piuttosto lineare con qualche punto che forse poteva essere reso più fluido (e.g., la determinazione del controllo di una regione). I materiali sono di buona qualità con un appunto per le carte poco riconoscibili vuoi per i simboli utilizzati, vuoi per il dorso uguale a tutte le carte quando invece abbiamo 4 tipologie di carte diverse (evento / Lobby / ONU / Obiettivo personale). L'alea è, praticamente, limitata alla dotazione di carte Lobby iniziali e per quanto riguarda la dipendenza dalla lingua non vi sono parti in lingua, escluso il regolamento ovviamente.

MDM

CO₂ si è rivelata una piacevole sorpresa: Vital Lacerda continua a intrecciare un numero non indifferente di sottogiochi, ma lo fa in maniera più pulita e coerente di quanto non avesse fatto in Vinhos. Il gioco non è facilmente accessibile (la curva di apprendimento è ripidissima!) ci sono ancora troppi ingranaggi, ma le scelte che il gioco richiede sono sicuramente molto interessanti: l'assenza di "possesso esclusivo" delle risorse necessarie a costruire le centrali obbliga i giocatori a sviluppare schemi tattici diversi da quelli impiegati in altri giochi gestionali. Il meccanismo di "cooperazione con vincitore" (introdotto in contemporanea anche da Archipelago e Naufragos) qui viene utilizzato prevalentemente come meccanismo di recupero nei confronti del primo giocatore, costringendolo a scelte sub-ottimali in termini di accumulo di punti vittoria per non rischiare la "sconfitta collettiva". Il meccanismo ricorda un po' le "sudden death" di alcuni brillanti giochi di Martin Wallace (e.g., Liberté). Adatto anche agli appassionati del "controllo totale", specie se giocato con il draft iniziale sulla mano iniziale di carte Lobby.

In conclusione

Se anche voi siete state traumatizzati da Vinhos, se siete gamers appassionati, se cercate una ambientazione diversa dal solito, vi consiglio caldamente di provare CO₂.

Come dicevo in precedenza i vari livelli danno una buona profondità al gioco senza renderlo un "brucia cervelli", il tutto unito ad un tema originale e ad un regolamento aderente, fanno entrare CO₂ tra i miei giochi preferiti.

Il mio rammarico personale è di averlo scoperto in ritardo e sono qui apposta per non farvi cadere nel mio stesso errore.

FAUSTOXX

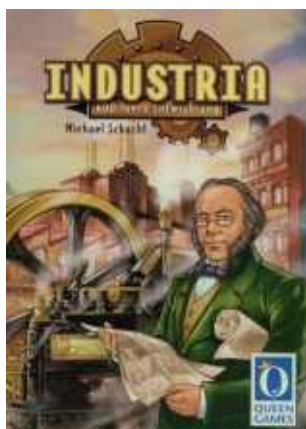
MDM





Industria / Industry

Una corsa nello sviluppo tecnologico, dalle cave di argilla e le miniere di ferro alle fabbriche di semiconduttori e i laboratori di genetica. Sarete in grado di gestire questo frenetico sviluppo?



di Michael Schacht
Queen Games/Rio Grande Games,
Ystari Games, 2003/2010
N. Giocatori: 3-4
Durata: 60/75 minuti

Una delle caratteristiche che rendono attraenti i giochi di Michael Schacht è la sintesi e la semplicità delle regole: i suoi titoli si basano spesso su una sola meccanica, stringata e ben roduta, che permette di focalizzarsi sulle implicazioni tattiche e strategiche della partita senza dover ricordare molteplici regole, cavilli e relative eccezioni. Web of Power/China, Hansa e la famiglia "Coloretto" sono ottime concretizzazioni di questa sua capacità.

Industria si propone un obiettivo impegnativo: ripercorrere (in 5 "ere") i 600 anni di storia dello sviluppo delle tecnologie moderne e la relativa industrializzazione, dalle strutture estrattive di materie prime fino alla costruzione di fabbriche altamente specializzate.

In realtà si tratta sostanzialmente di un gioco di aste e collezione di set, conditi con un

minimo di acquisizione e gestione risorse. Esistono due versioni del gioco, una del 2003, edita dalla Queen Games, reperibile facilmente in lingua tedesca (che presenta una piccola, ma non trascurabile, dipendenza dalla lingua) e una versione del 2010, edita da Rio Grande Games e Ystari Games e il cui nome è Industry, che aggiorna il regolamento, propone materiali completamente indipendenti dalla lingua, ma ha qualche problema di ergonomia e usabilità (senza considerarne il costo, piuttosto elevato).

Il gioco

Nella versione originale, Industria arriva nella classica scatola "media" della Queen, la stessa di Alhambra, Atlantic Star e Airships. Al suo interno, oltre al solito abbondante quantitativo di aria, si trova un tabellone, delle tessere, dei segnalini possesso nei colori dei giocatori e dei dischi di legno (le monete del gioco).

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Il tabellone è diviso in due parti: sulla sinistra sono rappresentate le industrie che possono essere costruite durante il gioco, sulla destra le tecnologie da sviluppare. Industrie e tecnologie sono distribuite su cinque righe (tante quante sono le "ere" del gioco), 6 industrie e 2 tecnologie per riga (ad eccezione dell'era 5, che ha 4 industrie e 4 tecnologie). Alcune delle industrie (e tutte le tecnologie) sono collegate fra loro a creare gruppi "coerenti": questi collegamenti hanno rilevanza solo in fase di valutazione finale. Per ogni tecnologia sono riportate una serie di informazioni utili al gioco: molte sono in forma iconica, tranne il nome, gli eventuali materiali necessari a costruirla/svilupparla, nonché gli eventuali materiali che esse forniscono al costruttore/possessore. Un vero peccato che non sia stata scelta una rappresentazione grafica anche per queste ultime caratteristiche.

Il setup è rapido: si mescolano separatamente le 12 tessere di ciascuna era, ogni giocatore riceve 4 monete e i segnalini proprietà del proprio colore; viene selezionato un primo giocatore. La partita si sviluppa

lungo 5 ere (nella partita a 4 giocatori), oppure in 4 nella partita a 3. Ogni era è divisa in 3 o 4 turni (a seconda del numero dei giocatori). Ogni turno è così strutturato:

- i giocatori ricevono una moneta;
- il primo giocatore rivela a caso tante tessere dell'era corrente quanti sono i giocatori. Ogni era contiene le 8 tessere delle industrie e tecnologie che la caratterizzano, più altre 4, che sono tessere bonus (utilizzate a fine gioco) o materiali utilizzabili per la costruzione/sviluppo;
- il primo giocatore ricopre il ruolo di banditore: sceglie una delle tessere rivelate e la mette all'asta. In senso orario, gli avversari hanno una sola possibilità di fare un'offerta per aggiudicarsi la tessera. Se nessuno ha fatto un'offerta, il banditore è obbligato a prendere (gratuitamente) la tessera e a passare il ruolo di banditore (non il segnalino primo giocatore!) alla sua sinistra. Se almeno un avversario ha fatto un'offerta, il banditore deve scegliere se vendere la tessera al migliore offerente (prendendo i soldi e mantenendo il ruolo del banditore) o se prendere gratuitamente la tessera, rinunciando alle offerte e perdendo il ruolo di

banditore. Il procedimento continua (con eventuali altri passaggi del ruolo del banditore) finché tutte le tessere sono state vendute;

- a partire dal primo giocatore ognuno può costruire al più 3 tessere (una per tipo: industria, tecnologia, bonus) pagandone il costo, in denaro e materiali. I materiali possono provenire da: una delle tessere materiale acquistate, una propria fabbrica che li produce, una fabbrica di un avversario (al quale ogni unità di materiale utilizzato viene pagata 1 denaro) oppure, se nessun giocatore produce quel bene, è possibile comprarlo (allo stesso prezzo) dalla banca, purché venga prodotto da industrie di ere precedenti. Un ulteriore vincolo riguarda l'era di appartenenza delle tessere costruite: è possibile sviluppare solo tecnologie dell'era corrente (alla fine dell'era quelle rimaste in mano vengono scartate), mentre per le industrie è possibile costruire anche quelle delle ere precedenti, che però non forniranno i punti vittoria (PV) che danno se costruite nel periodo corrente;
- il segnalino primo giocatore passa a sinistra. Se ci sono ancora tessere dell'era



corrente si inizia un nuovo round di vendite e costruzioni; altrimenti si passa alla nuova era, scartando le tecnologie non sviluppate, incassando un denaro addizionale e iniziando un nuovo turno con le 12 tessere dell'era successiva.

Il gioco finisce alla fine della quinta era (quarta nella partita a 3 giocatori), Oltre ai punti accumulati per la costruzione di industrie e tecnologie nelle ere "corrette", i

degli "oggetti" il cui valore varia in funzione di vari criteri di raggruppamento. Questo fa sì che lo stesso oggetto finisca per avere un valore diverso per i vari giocatori, il che rende interessante lo sviluppo del gioco. Niente di nuovo da questo punto di vista, anzi un approccio già variamente declinato da Reiner Knizia in alcuni dei suoi giochi di asta: Medici (1995), Ra (1999), Traumfabrik/Dream Factory (2000).

era è molto limitato, e diventa estremamente importante raggranellare qualche soldo ulteriore attraverso la vendita di tessere che possono interessare agli avversari e che non intralcino il nostro piano di sviluppo industriale. Questo dipende chiaramente da quali tessere verranno estratte nel momento il cui è il vostro turno di essere il banditore: se le tessere non servono agli avversari, oppure servono più a voi che agli avversari, non potrete avvantaggiarvi della vendita. Altro aspetto da considerare è il fatto che il giocatore che si trova alla destra di chi è stato selezionato come primo giocatore difficilmente sarà battitore d'asta durante la prima era (o al più lo diventerà verso la fine dell'ultimo turno), restando quindi di fatto tagliato fuori dal finanziamento aggiuntivo.

La struttura generale di Industria è tutt'altro che originale o innovativa: si tratta di un gioco in cui vengono messi all'asta degli "oggetti" il cui valore varia in funzione di vari criteri di raggruppamento

giocatori ottengono ulteriori punti vittoria per le tessere bonus (attivate dalle proprie industrie che le supportano), dalle connessioni indicate sul tabellone (3 punti per ogni coppia di tessere costruite che sono collegate) e un punto ogni 3 monete risparmiate. Il denaro accumulato ha anche funzioni di spargio.

Aste, collezione, risorse scarse

La struttura generale di Industria è tutt'altro che originale o innovativa: si tratta di un gioco in cui vengono messi all'asta

Le particolarità del gioco stanno altrove: facendo due rapidi conti è facile capire che Industria è un gioco di poche risorse. Ad ogni giocatore (nella partita a 4 giocatori) vengono fornite dal gioco 22 monete, una media di 4.5 per era, con cui egli dovrebbe comprare le tessere (a meno di non accaparrarsela gratis come banditore), pagare i costi di costruzione (per gli edifici sono 1 o 2 denari, per le tessere bonus 1 denaro) ed eventualmente quelli dei materiali mancanti (nessuno o 1 nella prima era, 1 o due nelle successive). Risulta subito chiaro che il numero di tessere costruibili per

L'altra particolarità sta nel meccanismo di asta, che consente al banditore di appropriarsi della tessera che ha bandito gratuitamente, e soprattutto indipendentemente dalle azioni degli avversari: non è possibile in nessun modo impedire al banditore di appropriarsi di una tessera che sta nel gruppo che gli è stato assegnato. Si ha quindi ancora una volta una esaltazione della situazione di "pesca" fortunata. Comunque, restano nelle mani dei giocatori le non banali scelte dell'ordine in cui mettere all'asta gli oggetti.

Se accettate eventuali scherzi della dea bendata, Industria risulta un gioco piacevole (forse un poco ripetitivo e non capace di trasmettere una sensazione di evoluzione che l'argomento sembrerebbe dover conferire - per esempio gli incassi, i costi e i proventi sono sostanzialmente immutati da era in era), di durata e complessità intermedi, sicuramente adatti a gruppi di giocatori occasionali.

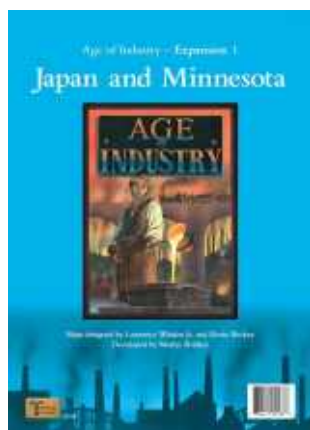




di Lucio "Iago" Pierobon

Espansioni di Age of Industry

Una carrellata delle mappe disponibili per il gioco!



di Martin Wallace
Treefrog Games, 2011
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti



di Claude Sirois
BoardGameGeek Store, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti

GIOCO BASE (Martin Wallace)

Germany

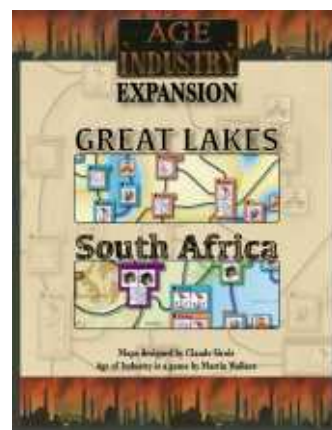
Per 3-5 Giocatori

Si tratta della mappa introduttiva del gioco base, in quanto tale utilizza solo le regole originali del gioco e, per poter essere più semplice e di più facile fruizione anche per i giocatori con pochissima esperienza rimuove uno degli aspetti più interessanti del nuovo gioco, ovvero la gestione delle navi e delle merci importate con le notevoli possibilità di guadagno che queste forniscono; per il resto si tratta di una mappa assolutamente lineare (come giusto che sia, essendo dedicata al gioco introduttivo) con una limitata disparità nell'utilità dei differenti colori e senza eccessive costrizioni (9 porti e 8 miniere di carbone sono sufficienti a permettere anche al più disattento dei neofiti di accorgersi che costruirne un paio non è una brutta idea); ottima se al tavolo ci sono neofiti totali (che non abbiano nemmeno mai visto Brass), noiosa e di scarso interesse per i giocatori esperti.

New England

Per 3-5 giocatori

Questa è la "vera" mappa base di Age of Industry, e utilizza tutte le regole del gioco, comprendendo anche l'utilizzo delle navi e la presenza dei villaggi che rendono meno redditizie e più lunghe da sviluppare le tratte ferroviarie; la principale caratteristica è la scarsità di carbone in mappa (solo due siti utilizzabili, oltre tutto decisamente scomodi) che rende obbligatorio lo sviluppo delle navi fin dall'inizio della



di Claude Sirois
BoardGameGeek Store, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti



partita per poter avere accesso a questa risorsa che, tra l'altro, è l'unica fornita dalle navi stesse; un'infinità di porti disponibili permettono di sfruttare abbondantemente le industrie per la vendita e la mancanza di importazione di ferro (se non dall'Iron Demand) lo rende fondamentale per il successo; la distribuzione dei diversi colori è meno equilibrata rendendo alcune carte quasi certamente inutili verso la fine della partita; ottima mappa base con un buon numero di scelte e di interessanti sviluppi.

AOI EXPANSION # 1: Japan e Minnesota (Martin Wallace)

Japan

Per 3-5 giocatori

La mappa è sostanzialmente una variante del New England con maggiore ristrettezza di spazi costruibili ma con il ferro disponibile attraverso le navi assieme al carbone; due soli siti per la produzione interna di carbone molto scomodi rispetto al resto della mappa (estremità nord); la conformazione geografica del territorio rende complicato lo sviluppo delle ferrovie ma la presenza di tratte navali tra i vari porti, attraverso le navi evita il rischio di incastrarsi per mancanza di connessioni; anche in questo caso i porti sono in quantità industriale e permettono un abbondante utilizzo

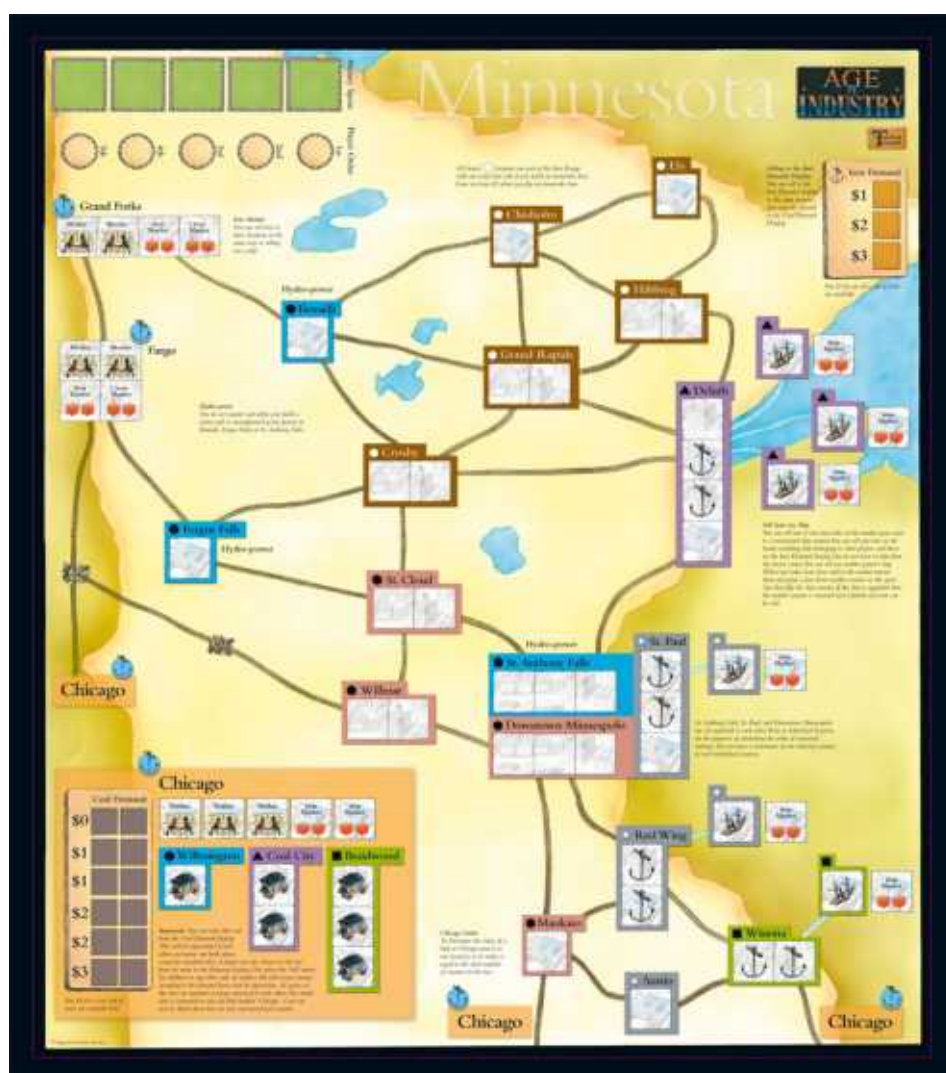
delle industrie; la distribuzione dei colori è piuttosto equilibrata e non suscita particolare

interesse; la caratteristica principale dello scenario è il display di carte esteso a 6 con la duplice possibilità di pescare le carte gratuitamente o pagare (1,2,3 Yen a seconda della posizione della carta) per poter acquisire la carta e utilizzarla con la stessa azione; le connessioni ferroviarie, a fine partita, valgono 3 yen di base rispetto ai normali 2 pound; di base si tratta di una interessante variante della mappa originale che richiede una particolare attenzione allo sviluppo delle ferrovie o, in alternativa al piazzamento strategico dei porti per assicurarsi le tratte navali, il display di 6 carte fornisce interessanti alternative sia vista la possibilità di accoppiare la pesca della carta con l'utilizzo sia per la possibilità di "leggere" le scelte future degli avversari.

Minnesota

Per 3-5 giocatori

Questa è la prima vera mappa di espansione del gioco visto che introduce una nutrita schiera di regole aggiuntive che modificano non poco





lo sviluppo della partita e rendono più complicato il gioco; le caratteristiche principali della mappa sono Chicago, un blocco di 11 siti limitati però alla sola produzione di carbone (tutte le miniere sono costruibili) e al commercio (mercati esterni e ferro), e la presenza di tre colori quasi sprovvisti di siti costruttivi liberi (in totale 23 siti di cui solo 4 non riservati a porti, navi o miniere di carbone); gli altri tre colori invece sono quasi totalmente liberi (una sola miniera di carbone su 22 siti); uno dei colori garantisce una rendita maggiore delle ferriere mentre tutti i siti fuori Chicago di un altro colore sfruttano l'energia idroelettrica e quindi non richiedono l'uso del carbone per la costruzione di industrie avanzate; le regole aggiuntive poi introducono la possibilità di vendere ferro e carbone ai mercati esterni assieme alla vendita delle merci prodotte nelle industrie e le navi vengono attivate quando la domanda di ferro che generano viene soddisfatta dalle vendite (rovesciando il normale sviluppo del gioco da questo punto di vista); come prevedibile per effetto delle regole aggiuntive, la pesca delle carte risulta profondamente impattante nelle possibili strategie per i giocatori perché il non avere a disposizione determinati colori durante la partita impedisce di fatto lo sviluppo di alcune strategie e perché alcuni colori

diventano pressoché inutili verso la fine della partita; si tratta del perfetto esempio di come non sviluppare un'espansione del gioco, visto che rende tutto il lavoro fatto per rendere Brass più lineare pressoché inutile aggiungendo regole e cavilli complicati e poco funzionali e reintroduce una maggiore aleatorietà nella pesca delle carte.

AOI EXPANSION: Belgium & USSR (Claude Sirois)

Belgium

Per 2 giocatori

Essendo fatta appositamente per il gioco in due gli spazi sono molto ridotti rispetto alle altre mappe pubblicate, in proporzione non sembra essere particolarmente angusta o particolarmente ampia ma verso la fine della partita tende invitare parecchio alla ricostruzione, soprattutto in funzione del ridotto numero di spazi per colore e della carenza di porti e navi.

Il regolamento inserisce lo sciopero, un evento casuale ma prevedibile (nel tempo e nell'effetto); ogni volta che viene usato del carbone per costruire il carbone usato viene messo in un'area del gioco che contiene 8 spazi, quando viene occupato il quarto viene

rivelata una carta il cui colore indica in che regione si verificherà lo sciopero che diventerà attivo alla fine del turno in cui l'ottavo spazio verrà occupato; lo sciopero impedisce di costruire o ricostruire fabbriche nella regione, utilizzarne i porti o le fabbriche per la vendita e le risorse disponibili per le costruzioni per un turno intero; alla fine del turno ogni giocatore dovrà pagare un numero crescente di Franchi (1 BEF per il primo sciopero, 2 BEF per il secondo e così via) per ogni propria industria nella regione; una volta per partita ogni giocatore può spendere un'azione e una carta per far colpire una regione differente; inserisce modifiche nei prezzi delle ferrovie (su parte della rete) e delle fabbriche (tessili in un'area e manifatturiere in un'altra); l'ordine di turno è fisso (non dipendente dalle spese) e si inverte dopo ogni sciopero.

Le regole aggiuntive sembrano veramente poco interessanti, se non per dare un po' di tema all'espansione; in due il turno "fisso" non ha praticamente alcun impatto, anche se i turni di sciopero, con lo scambio di ordine di gioco, possono essere molto importanti visto che permettono 4 azioni consecutive a un giocatore; l'impatto economico degli scioperi, che nell'arco di una partita tende ad essere piuttosto equilibrato tra i giocatori, può diventare micidiale sul breve periodo essendo in grado di sconvolgere completamente i piani di un solo giocatore se dovesse colpire un'area di massima espansione; il risultato secondo me tende a snaturare il gioco più del dovuto trasformandolo in una lotta/scommessa su dove e quando colpiranno gli scioperi.

USSR

Per 3-5 giocatori

Con la scusa di simulare l'economia pianificata dell'Unione Sovietica vengono introdotte una serie di varianti alle meccaniche e ai costi delle costruzioni che cambiano il volto del gioco senza però snaturarne la struttura; le risorse disponibili sul mercato hanno un prezzo indipendente dall'offerta e che può variare, in ogni turno tra 1 e 2 Rubli (questo vale sia per l'acquisto che per la vendita delle risorse); la





costruzione e sfruttamento di almeno una fabbrica di prodotti in una specifica zona della mappa offre uno sconto di 1 Rublo su tutte le costruzioni successive e un bonus in denaro a fine partita; il mazzo di carte è affiancato da un display di 6 carte visibili che rappresentano le richieste del partito per lo sviluppo della patria e possono essere acquisite e costruite con la stessa azione e con un bonus di 1 PV a fine partita e un possibile sconto immediato fino a 2 Rubli sul costo di costruzione.

Il premio per l'adeguamento all'economia pianificata, assieme allo sconto (che dipende da quanto a lungo una carta resta nel display), rendono pressoché obbligatorio utilizzare le carte nel display riducendo notevolmente la quantità di carte pescate dal mazzo (utilizzate quasi solo per sviluppo e ricostruzione) e quindi prolungando la partita; il risultato primario è la necessità di valutare continuamente l'utilità delle carte disponibili (che vengono aggiornate solo alla fine del turno) e di leggere e prevenire i piani degli avversari (sostanzialmente palesi), sia nell'immediato, scegliendo le carte, che nel futuro, posizionandosi adeguatamente per il turno successivo.

Lo sconto per la produzione di acciaio ha senso se perseguito come prima attività di sviluppo della partita (perché il premio immediato, se ottenuto molto presto diventa veramente interessante), altrimenti vale la pena ritardarlo al massimo in modo da poter ottenere il maggiore premio economico a fine partita (visto che questo premia maggiormente chi l'ha ottenuto più tardi),

stando però attenti a non farsi cogliere impreparati dalla fine del gioco, che, nella maggior parte dei casi, avviene con la ricarica del display, ovvero tra un turno e l'altro.

Come già evidenziato per le altre mappe, questa risponde al meglio alle mie esigenze, inserendo delle modifiche non troppo complicate da gestire e che non snaturano completamente il gioco ma pongono problemi sufficientemente differenti, rispetto al gioco base, da risultare interessanti; rende la partita un po' più lenta e lunga ma non tanto da renderla di difficile svolgimento.

AOI EXPANSION: Great Lakes & South Africa (Claude Sirois)

Great Lakes

Per 2 Giocatori

Anche questa mappa per due giocatori dà le stesse sensazioni della precedente da un punto di vista geografico, poche locazioni che però fanno sentire il loro peso solo verso la fine della partita quando subentra la necessità di ricostruire e non sempre è possibile farlo per mancanza di carte e/o di edifici disponibili; particolarmente critiche le navi che sono solo 4 e che potrebbero non essere ricostruibili a fine partita (impattando anche la disponibilità di risorse).





Le regole modificano marginalmente quelle originali (e questo, ormai dovete averlo capito, è apprezzabile), ancora una volta rendendo indipendente dalle spese l'ordine di gioco, scelta perfettamente ragionevole vista la possibilità, per il secondo giocatore, di adeguarsi alle scelte del primo per prenderne il posto, inserendo due aree (colorate) con maggiore rendimento economico (3\$ in più per ogni industria sfruttata) e un sito con uno sconto sulla costruzione delle ferriere, oltre ad avere un costo del carbone più elevato; la modifica principale consiste però nella suddivisione della partita in stagioni (ogni turno è una stagione) e nell'introduzione di regole particolari per l'inverno che, oltre ad essere ragionevoli da un punto di vista della simulazione (le vie fluviali congelate pongono seri problemi logistici) danno al flusso del gioco un ritmo vagamente

sincopato, impedendo la costruzione di navi e ogni forma di commercio (acquisizione delle risorse e vendita delle merci) per via fluviale; la necessità di avere collegamenti ferroviari verso i mercati esterni per poter acquisire materie prime spesso intralciano lo sviluppo delle industrie, soprattutto nei primi turni; a fine partita, oltre ad un valore superiore delle connessioni ferroviarie (3\$ invece di 2\$) vengono attribuiti a chi ha costruito più edifici/navi 2 PV per ogni edificio/nave in più dell'avversario.

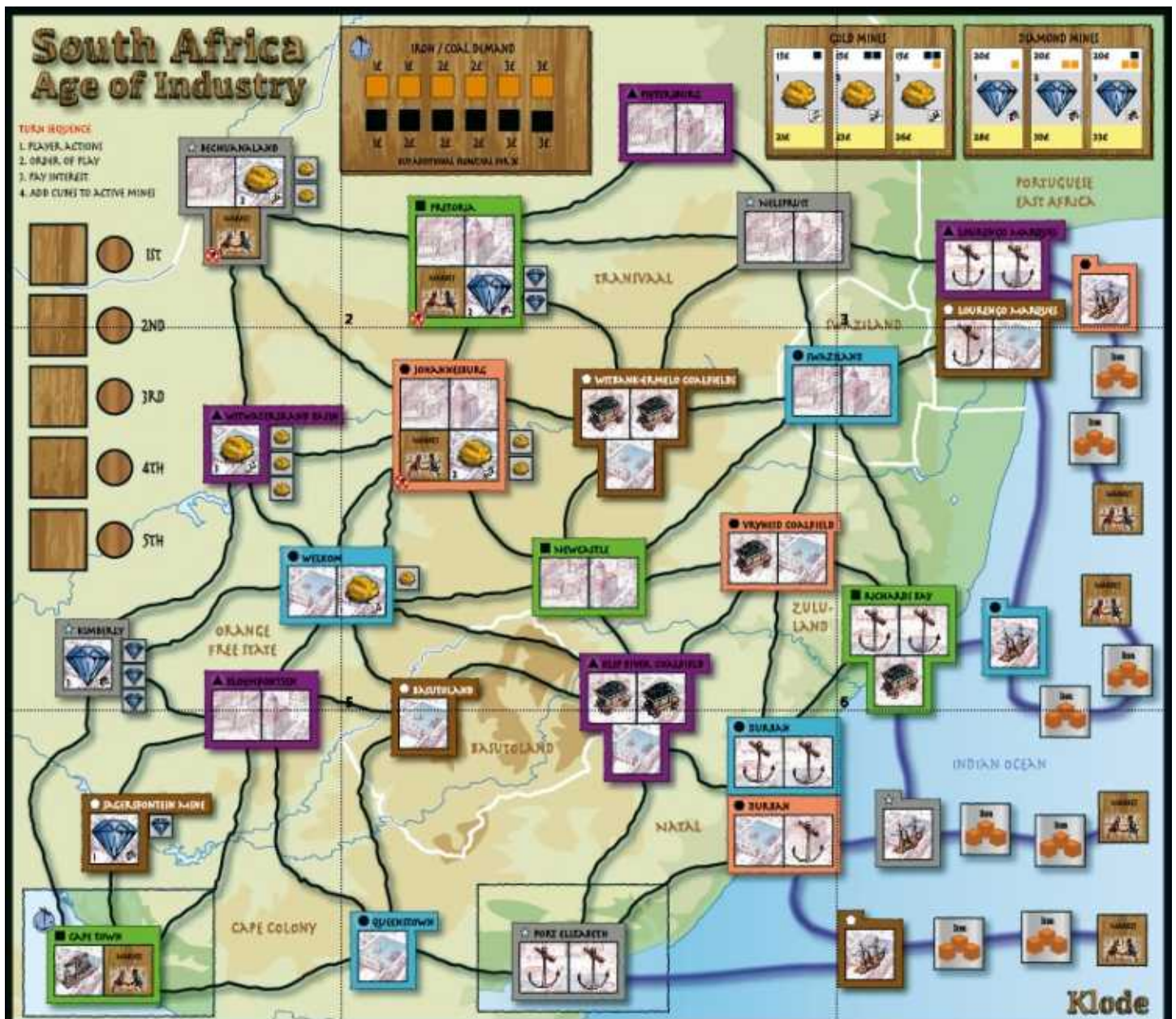
La riduzione delle carte (2 in meno per colore e tutte le marroni rimosse) e degli edifici costruibili (una miniera di carbone e una ferriera in meno per livello) rende necessario limitare al minimo lo sviluppo per non sprecare carte o edifici che potranno risultare

fondamentali a fine partita e il bonus per le costruzioni invita ed evitare strategie molto aggressive a favore di edifici di tecnologia più avanzata, mentre il bonus al valore delle ferrovie risulta pressoché ininfluente visto che, a fine partita, entrambi i giocatori avranno costruito tutte le ferrovie disponibili; ancora una volta è evidente che, non sconvolgere le regole del gioco ma applicare poche, limitate e mirate variazioni premia con un risultato decisamente più gradevole e apprezzabile rispetto a sconvolgimenti maggiori.

South Africa

Per 3-5 giocatori

Altra espansione con pesanti variazioni rispetto al regolamento originale che hanno un notevole impatto sullo sviluppo della





partita e sulle scelte dei giocatori; la mappa non è particolarmente ostica se non per la scarsità di navi (solo 4) e per l'obbligo, da regolamento, di cominciare a sviluppare le industrie dalla costa orientale verso l'interno; le modifiche più evidenti rispetto al regolamento base sono l'introduzione delle miniere d'oro e diamanti (un differente e alternativo utilizzo delle ferriere e delle miniere di carbone, rispettivamente) che danno rendimenti maggiori ma un po' ritardati e la possibilità di ottenere più punti vittoria dalle industrie utilizzate (il loro livello è prestabilito e non dipende dall'industria che le rappresenta) oltre che da un bonus a fine turno per la specializzazione in uno dei due settori; le regole poi riducono il numero di ferrovie disponibili ma rendono possibile la costruzione con le carte industria anche in assenza della connessione pagando 2 Rand per ogni tratto di connessione mancante fino alla propria tratta ferroviaria più vicina; infine il mazzo di gioco viene suddiviso in due tra carte industria e carte locazione, ciascuno con una carta visibile, ed è obbligatorio pescare una carta da ciascun mazzo (finché possibile); mi ha lasciato un po' perplesso per l'introduzione di nuove costruzioni e di nuove limitazioni ma, pur non essendo sicuramente un capolavoro, ha dimostrato alla prova dei fatti di essere sicuramente più interessante della mappa del Minnesota.

BRASS (AOI 0.1)

Lancashire

Per 3-4 giocatori

Questa è più che altro una provocazione o un curiosità che mi vorrei togliere, cosa succederebbe se la mappa originale di Brass venisse trasformata in una mappa di Age of Industry? Come si potrebbe fare, come andrebbero suddivise le città per rendere equilibrato l'utilizzo della carte colorate? Ero pressoché certo che qualcuno ci avesse già provato e invece non sono riuscito a trovarne traccia né nei forum di Brass né in quelli di AoI e quindi mi sono messo a pensare e a fare alcune valutazioni.

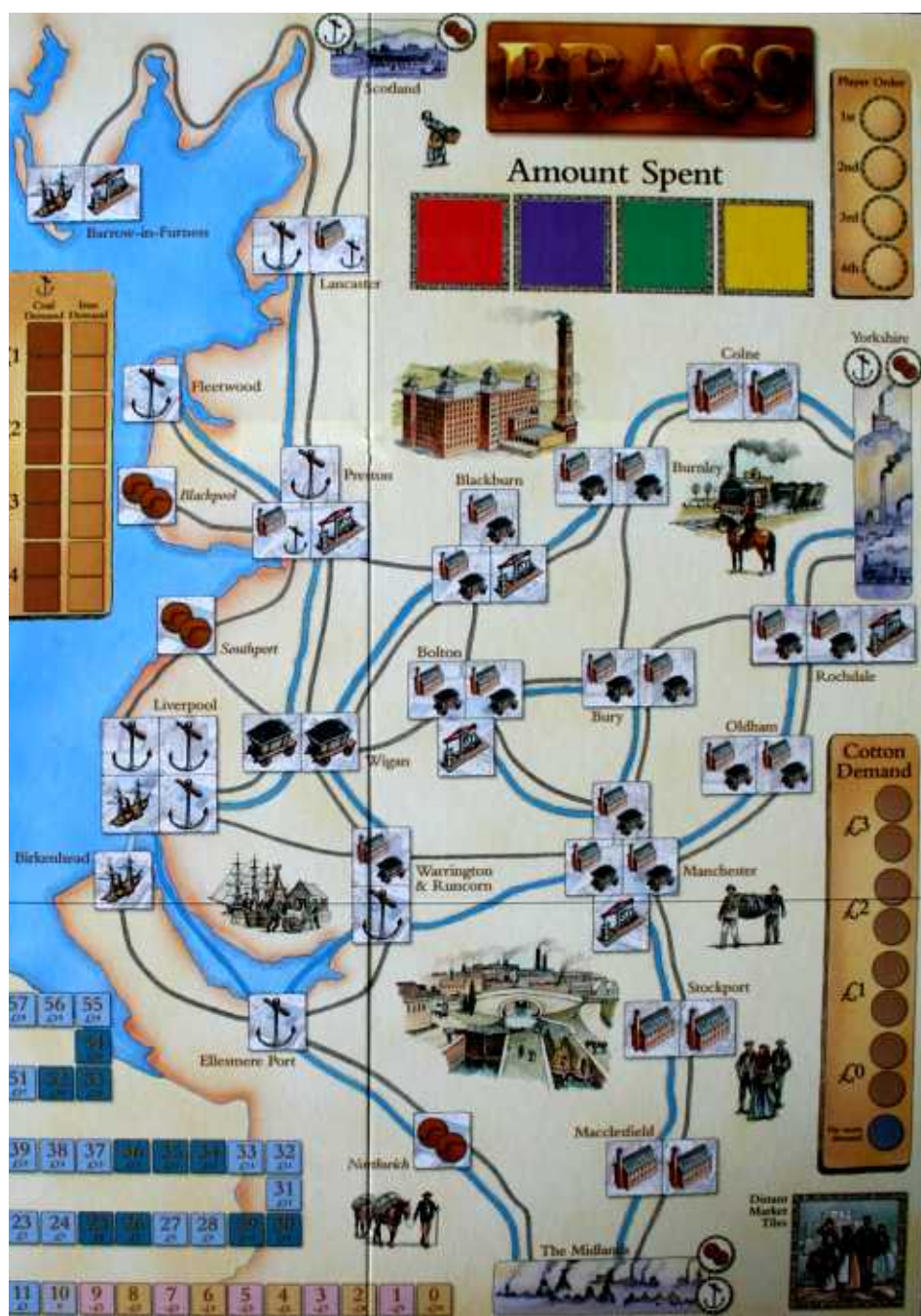
Le cose più semplici da modificare sono il mercato esterno (ogni locazione esterna

viene sostituita da due Market Tokens e la tabella originale viene eliminata) l'ordine di turno a 5 giocatori invece che a 4 e le reti di canali che vengono eliminate sulla terra e trasformate in linee marittime sull'acqua; più complessa la conversione dei cantieri navali in navi, ma mi limiterei a staccarli dalle loro attuali locazioni, con Birkenhead collegato a Ellesmere Port, Liverpool (nave) a Liverpool (città) e Burrow-in-Furness a Lancaster con la Ferriera che accompagnava il cantiere aggiunta a Lancaster stessa.

La parte più complessa della conversione consiste nel bilanciamento delle città e degli spazi riservati, visto che in Brass ogni spazio ha dei limiti che sono più rigidi di quelli

presenti in AoI; per ciascuno spazio con la possibilità di scelta tra fabbrica e miniera di carbone si deve scegliere se mantenere l'una, l'altra o la possibilità di scelta; stessa cosa deve essere fatta per gli spazi con la possibilità di scegliere tra fabbrica e porto; deve essere mantenuto l'equilibrio tra spazi "liberi" (fabbriche e ferriere) e spazi "forzati" (porti, miniere e navi) e, soprattutto, deve essere mantenuto l'equilibrio tra le aree colorate per non rendere un gruppo di carte più importante degli altri.

Personalmente ho delle idee, ma non ancora un piano completo e concreto, come ho detto, questa è una via di mezzo tra uno scherzo e una sfida...





Click Clack Lumberjack



di Justin Oh
DG Games, Gemblo, Inc., Mayday
Games, 2008
N. Giocatori: 2-7
Durata: 10 minuti

Edito nel 2008 col nome di Toc Toc Woodman e riproposto nel 2013 come Click Clack Lumberjack (in una scatola più piccola e a un prezzo decisamente abbordabile), si tratta di un gioco di destrezza. Al suo interno solo componenti di plastica: una base a forma di tronco d'albero con radici, 9 dischi con 4 scanalature, 36 pezzi di corteccia (ciascuno dei quali ha un dente che si incastra nella scanalatura dei dischi, in modo che si può staccare dal disco solo per movimento verticale), una piccola ascia.

La preparazione è semplice: si assemblano i nove piani incastrando 4 cortecce su ogni disco, si impilano i dischi a formare il tronco, e si è pronti a giocare. Nel proprio turno il giocatore deve colpire due volte con l'ascia il tronco, con lo scopo di far cadere i pezzi di corteccia ma non i dischi a cui questi sono incastrati ("basta" che le singole sezioni di tronco siano sufficientemente disallineate da far scorrere

i pezzi di corteccia per effetto della gravità). Il giocatore raccoglie tutto quello che cade durante il suo turno: se uno o più pezzi di corteccia contengono una larva (4 pezzi di corteccia ne hanno una) esegue subito un turno aggiuntivo. Il gioco termina istantaneamente quando non ci sono più pezzi di corteccia sull'albero. Il conteggio dei punti è molto semplice: ogni pezzo di corteccia vale un punto (tranne quelli con le larve, che valgono 2) e ogni disco di tronco

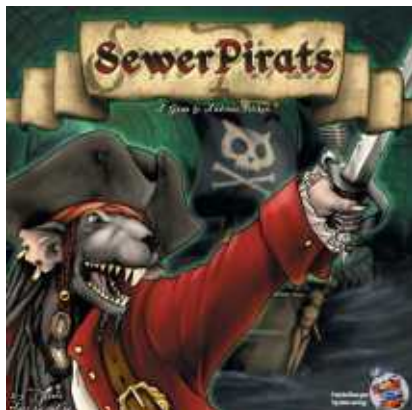
ne vale -5. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. Nel regolamento sono suggerite anche due varianti: una che prevede un sistema di handicap per i giocatori che hanno vinto la partita precedente, e una versione che prevede la fine della partita e la vittoria per raggiungimento di un punteggio prefissato al posto della conclusione per assenza di pezzi di corteccia su ciò che rimane dell'albero.

Click Clack Lumberjack si posiziona fra il partygame e il gioco di "attività": poco importa l'esito della partita, in quanto il divertimento scaturisce dal partecipare al gioco e non dall'esito che può avere. Sempliciotto, eppure incredibilmente attraente: mette d'accordo partecipanti di tutte le età, avvicinando anche tre diverse generazioni allo stesso tavolo. Un successo assicurato con bambini e giocatori occasionali, un simpatico diversivo per distrarsi e distendersi ogni tanto.





Gli Allegri Pirati



di Andreas Pelikan
Heidelberger Spieleverlag, IELLO,
2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Avanti brutti topi di fogna, maledetti scarafaggi, non siete altro che delle luride lumache. E' arrivata l'ora di guadagnarvi il bottino. Portatemi quella montagna di rifiuti. Forza, all'arrembaggio! Non illudetevi, niente termini tecnici o gergo marinaresco. Perché questo non è il solito gioco di pirati. Dovrete mettervi a capo di una stravagante (e lurida) ciurma, composta da ratti, scarafaggi, lumache, rospi, donnole e procioni e battere le fogne in cerca di nuovi tesori (spazzatura).

Fogne, spazzature e puzzolenti creature forniscono l'ambientazione per questo gioco di piazzamento da 2 a 5 giocatori. Ogni giocatore dovrà gestire una ciurma di quattro elementi, generata casualmente tra le sei razze disponibili, ognuno con diverse abilità. Vi sono tre navi in partenza e ad ognuna di esse vengono assegnate tre tessere bottino (quadrate) e una bonus (tonde). Su ogni nave ci sono tre spazi disponibili, più il posto del capitano, su cui poter schierare i membri del



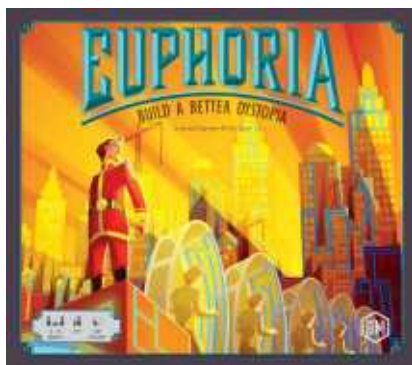
proprio equipaggio e poter poi partecipare alla spartizione del bottino. Obiettivo del gioco, raccogliere la miglior combinazione possibile di tessere punteggio. A turno i giocatori eseguono un'azione a scelta tra le quattro a disposizione: pescare due carte, muovere una miniatura su uno spazio ciurma, diventare capitano, salpare. L'azione pescare carte permette di prendere due carte, scegliendo tra quattro scoperte o il mazzo coperto. Ogni carta è contraddistinta da un simbolo che rappresenta una delle tre navi e non si può avere più di sei carte in mano. Muovere una miniatura permette o di schierare un membro del proprio equipaggio su una nave con posti ancora disponibili, o di avanzarlo se già posizionato. Per fare questo è necessario pagare una carta col simbolo della nave in questione, per ogni spazio vuoto che si vuole sopravanzare. In alternativa, con l'azione capitano, è possibile promuovere una miniatura già schierata, che non abbia posti vuoti di fronte a sé, a capitano della nave, al prezzo di una carta. Infine, l'azione salpare è obbligatoria qualora all'inizio del proprio turno si abbia una miniatura nella postazione del capitano di una delle tre navi. Quando una nave salpa si prosegue alla spartizione del tesoro. Il capitano prende la tessera bonus e una tessera bottino a

scelta. Poi gli altri membri della ciurma, seguendo l'ordine in cui sono posizionati, scelgono una delle tessere bottino rimaste. Dopo la spartizione tutte le miniature tornano a disposizione dei rispettivi proprietari e vengono estratte nuove tessere punteggio da assegnare alla nave. Se non ci sono più tessere punteggio il gioco termina e si prosegue al conteggio finale.

Non lasciatevi trarre in inganno dalla grafica un po' fanciullesca e dall'ambientazione spiritosa (e un po' disgustosa). "Gli allegri pirati" è in realtà un gioco poliedrico, assolutamente non banale e capace di soddisfare diverse esigenze. Da una parte, la durata contenuta e un sistema di gioco piuttosto semplice e lineare ne fanno un ottimo prodotto per giocatori occasionali o famiglie. Dall'altra, le abilità delle varie razze e il sistema di calcolo del punteggio, che deriva dalla combinazione delle tessere bonus con quelle bottino, lo rende un gioco capace di soddisfare anche palati più esigenti, grazie anche alla variante che prevede un'asta iniziale per determinare la ciurma di partenza. Si aggiunge l'ottima qualità dei materiali, con ben 30 miniature in plastica di buona fattura. Buona giocabilità anche per due giocatori.



Euphoria: Build a Better Dystopia



di Jamey Stegmaier, Alan Stone
Stonemaier Games, 2013

N. Giocatori: 2-6
Durata: 60 minuti

Quello che di Euphoria affascina è senza dubbio l'ambientazione. Siamo in un possibile prossimo futuro post-apocalittico che si basa

sull'esistenza di un gas euforizzante che contribuisce a tenere la popolazione tranquilla e sottomessa alla classe dominante. Una parte della popolazione si è rifugiata dietro le alte mura della città di Euphoria che promuove un'assoluta uguaglianza intellettuale, eliminando le libertà personali e la conoscenza del passato: l'unica cosa che conta è il futuro.

Attorno a Euphoria si sono organizzate tre altre società, fuori dalle mura vi sono le Wastelands, dove vivono quelli che hanno vissuto l'apocalisse in prima persona con i ricordi e le paure a dimostrarlo, questa società è composta da storici e agricoltori. Sotto la città, nelle profondità si è formata Subterra, dove vivono minatori, meccanici e rivoluzionari, questa società vive nel buio dei cunicoli e delle tubazioni. In bilico sopra Euphoria vivono gli Icarites, nei loro zeppelin, che attirano i cittadini verso le nuvole con la promessa di beatitudine eterna.

Questo mondo viene rappresentato in un gioco di piazzamento lavoratori visivamente poco allettante dove la teorica atmosfera del tabellone viene affogata in un discreto numero di tabelle, tracciati e locazioni dove posizionare i propri lavoratori che stordisce a primo impatto il giocatore, anche se si rivela tutto sommato non troppo complicato, nella sua ripetitività, poco dopo l'inizio della partita.

Fondamentalmente il tabellone viene diviso in 4 zone concettualmente abbastanza simili:

- la città stessa che dà il nome al gioco, dove si concentra la produzione di energia e l'estrazione dell'oro;
- i territori scarsamente civilizzati dove si coltivano i generi alimentari e si "estraggono" i mattoni - le Wastelands;
- i sotterranei da cui si ottiene l'acqua e si estrae la pietra - Subterra;





- le città volanti specializzate negli scambi da cui si estrae il gas euforizzante.

Ad ogni zona del tabellone corrisponde una fazione, di cui ogni giocatore potrebbe possedere uno o più agenti affiliati che possono agevolare i lavoratori del giocatore che li possiede. I vantaggi migliorano con l'aumentare della potenza della fazione, ottenibile in diversi modi durante il gioco. Gli agenti, scelti in segreto dai giocatori a inizio gioco, forniscono anche poteri particolari da cercare di massimizzare nell'impostare la propria partita, rendendo probabilmente le partite ben differenti una dall'altra.

Una particolarità del gioco sono i nostri lavoratori, rappresentati da dadi a sei facce che vanno lanciati ogni volta che si svincolano da una locazione, creando nuovi valori da gestire. Il punteggio di questi dadi non crea eccessivi vantaggi o svantaggi nell'utilizzo sulle varie locazioni ma è da tenere sempre sott'occhio perché se il valore totale dei propri dadi, addizionato del nostro punteggio di conoscenza supererà il valore di 16 perderemo uno dei nostri lavoratori perché, venuto a conoscenza della propria condizione di sfruttato, ci abbandonerà.

Molto carine, a livello di ambientazione, le possibilità per ottenere un nuovo lavoratore. Ne avremo infatti due distinte e diametralmente opposte:

- spendere 3 segnalini acqua ottenendo un dado-lavoratore e aumentare di 2 punti la felicità dei nostri dipendenti oppure
- spendere 3 segnalini energia (elettroshock?) ottenendo lo stesso dado-lavoratore ma diminuendo di 2 punti la conoscenza dei nostri dipendenti.

Quello che invece farà la differenza fra la vittoria e la sconfitta sono le volte in cui due dei vostri dadi mostreranno la stessa faccia, visto che potrete piazzarli entrambi con un'unica mossa, facendovi guadagnare una mossa sui vostri compagni di gioco.

L'ultima particolarità per cui il gioco si fa notare, a mio parere, è il modo di gestire gli edifici. Nel gioco se ne possono costruire solo sei, scelti casualmente (o tramite un sistema di draft per i più esperti) e posizionati in modo che il loro



effetto sarà palese solo quando costruiti. Cioè quando un certo numero di lavoratori vi saranno piazzati sopra tramite il pagamento di una delle risorse richieste. Gli edifici, una volta costruiti, non danno il tipico vantaggio a chi l'ha fatto quanto piuttosto uno svantaggio a tutti gli altri! Svantaggio, a volte trascurabile, altre volte fastidiosissimo, recuperabile tramite appositi posizionamenti con conseguente spesa di risorse.

Lo scopo del gioco è posizionare i propri 10 simboli autorità da qualche parte. Cioè su quartieri (posti utili solo a piazzare i suddetti tramite edifici nella stessa zona) o edifici, oltre che su una carta speciale utilizzabile proprio per piazzarci un simbolo oppure ottenere un agente aggiuntivo.

Al di là delle particolarità descritte il resto è un gioco di gestione risorse abbastanza tradizionale che si gioca in modo abbastanza freddo, con un'interazione molto blanda (che aumenta però col crescere dei giocatori al tavolo, dove per costruire gli edifici velocemente è necessario ricorrere ad alleanze con altri giocatori) e parzialmente in balia dei lanci di dado (troppo alti o poco uguali). Troppe possibili scelte, spesso non limitate dal posizionamento altrui, portano i giocatori a fare ognuno la propria partita disinteressandosi di quella altrui se non quando ti accorgi che uno dei tuoi avversari sta finendo i simboli autorità. E anche in quel momento non puoi far altro che osservarlo vincere.



Intervista a Lorenzo Silva

[Remo] Ciao Lorenzo, abbiamo appena saputo della nuova avventura in cui ti sei lanciato. Ti va di cominciare con un bilancio della tua esperienza con Cranio Creations?

[Lorenzo] Cranio Creations è stata grandi gioie e qualche dolore! :-)
Diciamo che per quanto mi riguarda è stata una palestra spietata, ho dovuto imparare un mestiere facendolo e senza quasi nessuno che me lo insegnasse. Come qualcuno saprà siamo partiti con un sacco di passione e ben poche idee su come funzionasse realmente, se penso a quando siamo andati a Essen convinti di vendere 1500 Horse Fever mi viene ancora da ridere! Chiaramente siamo tornati indietro con tipo 1400 scatole :-D

Quando da "hobby impegnativo tra amici" si è trasformato in un vero e proprio lavoro da 12 ore al giorno chiaramente sono cambiate un po' di cose e le esigenze personali sono cambiate e sono cambiate anche le idee imprenditoriali. Io sono sempre stato più concentrato sulla parte creativa, sia grafico/estetica che di sviluppo e game design e sul concentrarsi a sviluppare un gioco da mille mila copie, da qualche anno volevo poter dedicare tutte le mie energie solo a questo. Lorenzo Tucci ora può seguire la sua linea e la Cranio può prendere una direzione più precisa. Tirando le somme aver lavorato con Lorenzo e Aureliano e tutte le esperienze che abbiamo fatto mi hanno insegnato molto, anche prendendomi mazzate in faccia... anzi ho imparato soprattutto dalle mazzate che mi sono preso! :-)



[Remo] Dopo la bellissima esperienza di Cranio Creations con che animo inizi questa nuova avventura?

[Lorenzo] Sono carico al 200%! Era da un po' di tempo che questa divisione ci balenava per la testa e ora che la cosa si è concretizzata non vedo l'ora di partire a raffica e spaccare. Ho un sacco di progetti molto interessanti per le mani, un sacco di collaborazioni e con l'esperienza acquisita con la Cranio ho un piano molto preciso in testa... diciamo che sto ripartendo quasi da zero, ma ora so a cosa sto andando in contro.

[Remo] Che rapporti ci sono/saranno tra Horrible Games e Cranio Creations? (in base alla risposta: Horrible Games sarà una vera e propria casa editrice o più un'etichetta creativa?)

[Lorenzo] Tra Cranio Creations e Horrible Games rimangono dei buoni rapporti, Horrible Games sarà comunque una vera e propria casa editrice, semplicemente non seguirà l'importazione di titoli in Italia e neanche la distribuzione sul territorio italiano, che verrà affidata a distributori esclusivi. Il punto è che con la Cranio, essendo una società più complessa e con molte sfaccettature, era difficile trovare il tempo per dedicarmi al 100% allo sviluppo, al game design e a tutti gli aspetti di questo lavoro che mi interessano.



[Remo] Sei solo in questa avventura o hai dei compagni di viaggio ?

[Lorenzo] Al momento sono solo, ci sono sempre un paio di collaboratori che mi aiutano occasionalmente, ma al momento grava tutto sulle mie povere spalle... probabilmente mi vedrete invecchiato di 10 anni al nostro prossimo incontro! :-)

[Remo] I giochi Cranio Creations sono sempre nati come somma di un team di creativi: sarà così anche per i giochi Horrible Games?

[Lorenzo] No, beh erano una somma di un team creativo perché condividevamo un ufficio tutto il giorno e perciò lavoravamo sempre insieme, ora sono da solo e i miei giochi saranno miei, già la prossima espansione di Dungeon Fighter sarà firmata solo da me, e sicuramente farò anche giochi di altri autori a breve, datemi giusto il tempo di ingranare.

[Remo] Quale è il primo progetto Horrible Games che vedrà la luce?

[Lorenzo] Sta per arrivare Dungeon Fighter: La Grande Onda, che ha subito un sacco di ritardo purtroppo, proprio a causa della divisione da Cranio. Sto ristampando Steam Park e sto lavorando su un nuovo gioco che uscirà per Essen, al momento si chiama Co-Mix ed è un narrativo incentrato sulla creazione dei fumetti, dove i giocatori devono cercare di creare una tavola di un fumetto utilizzando delle carte Vignetta, ci saranno circa 400 illustrazioni diverse, tutte fatte da Matteo Cremona, un bravissimo fumettista Bonelli (sta facendo gli Orfani).

[Remo] I titoli pubblicati da Cranio Creations e le novità già annunciate (quali le espansioni di Dungeon Fighter), usciranno come Cranio Creations o Horrible Games?

[Lorenzo] Usciranno come Horrible Games, ma ovviamente la distribuzione italiana sarà affidata a Cranio Creations, e comunque su questi titoli ci sarà sempre il teschietto affiancato dal tentacolino!

[Remo] Horrible Games produrrà titoli anche per il mercato estero o ci sono già in atto partnership con altri editori per la pubblicazione all'estero dei nuovi titoli?

[Lorenzo] Produrrò anche per il mercato estero, anzi... principalmente! Ma anche per l'estero, come per l'Italia, affiderò la distribuzione esclusiva a partner vari. Sostanzialmente Horrible Games se ne rimarrà dietro le quinte a progettare, sviluppare giochi, a produrli e a venderli ai partner in tutto il mondo, ma poi la diffusione sui mercati nazionali non sarà più mia competenza. Diciamo che vorrei seguire il modello di Days of Wonder o Repos Production... punto in basso vero? :-)

[Remo] Un possibile difetto che alcuni giocatori hanno mosso ad alcuni titoli Cranio Creations era il non ottimale processo di rifinitura-playtest. Horrible Games avrà un approccio diverso? A chi sarà affidato il playtest dei giochi Horrible Games?

[Lorenzo] Sì, il processo di playtesting sarà sicuramente diverso, dato che sono principalmente da solo... e playtestare un gioco da solo non è consigliabile! :-) Mi affiderò alle associazioni della mia zona, come la TdG di Milano e di Lodi, affiderò i prototipi ai partner esteri e ai loro gruppi di playtest e raccoglierò report con schede anonime, andrò alle fiere principalmente per playtestare con gente varia, romperò le balle a qualsiasi amico per organizzare serate di gioco etc etc...

[Remo] Quale sarà lo stilema di Horrible Games?

[Lorenzo] La *figosità* prima di tutto! Illustrazioni stilose, e un pizzico di originalità e follia da qualche parte, che può essere nel gameplay (come Dungeon Fighter) o nella componentistica (come Steam Park).

[Remo] Bene, ti ringrazio per il tempo che hai dedicato a ILSA e mentre aspetto di vedere sugli scaffali un nuovo gioco "figoso" targato Horrible Games, ti faccio un in bocca al lupo.





Empire:

The deck building strategy game



iPad - iPhone - Android

Sviluppatore: Crazy Monkey Studios

Versione: 1.2.2 iOS;

Dimensioni: 96.5 MB

Tipo di gioco: in solitario

lingue supportate: inglese

Un continente agonizzante in preda ad un inarrestabile declino ci vede combattere contro l'unico epilogo possibile: un'epica disfatta. Empire è un gioco con due anime, la prima è il classico gestionale (risorse, città upgrade), la seconda, più tattica, è il combattimento, una specie di partita a scacchi semplificata in cui è possibile giocare carte per ottenere vantaggi.

Ma andiamo per ordine, lo scopo del gioco è accumulare punti vittoria combattendo contro la manifestazione fisica del declino, i Mostri. Si vince ottenendo almeno 100 punti ma il gioco può continuare fino all'inesorabile sconfitta rendendo il vero scopo del gioco il superare sé stessi, raggiungendo il massimo punteggio possibile.

Iniziando una partita verrà chiesto di scegliere un imperatore fra tre possibili, ognuno con caratteristiche uniche da sfruttare. Fatto questo si è proiettati nell'area di gioco dove sviluppare il vostro impero. È suddivisa in territori quadrati, reticolo 30x30; i territori possono essere di vari tipi, alcuni generano risorse (pianure, foreste,

montagne) altri no: acqua e terreno "consumato" (drained). Il tutto immerso in una pesante nebbia (fog of war) da diradare a caro prezzo. L'azione si svolge in turni durante i quali è possibile fare varie azioni come fondare una città, assoldare truppe, esplorare e infine a chiusura del turno c'è la raccolta di risorse. Nulla di nuovo, tuttavia con un particolare importante: l'impero è molto, molto limitato. Il numero massimo di città costruibili è solo 3, il numero massimo di truppe assoldabili è 6 e di queste ce ne sono solo tre tipi: guerrieri, cavalieri e arcieri, e anche le risorse sono 3 (cibo, pietre, gemme). Infine le città possono essere potenziate ma solo di 3 livelli per una scelta possibile totale di 6 tipi di upgrade. Tanta essenzialità rende vani sia i tentativi di creare motori per generare risorse sia la ricerca di combo efficaci: se vi piace costruire grande imperi pianificando a lungo termini, lasciate perdere. In Empire la gestione è volta a bilanciare il potenziamento con l'esplorazione; è fondamentale saper scegliere bene quando è il momento di abbandonare una zona per colonizzarne un'altra, quante risorse destinare alle truppe o all'esplorazione.

Veniamo al combattimento, l'altra anima del gioco, certamente più originale. Con il passare dei turni compariranno sul terreno dei nidi dei Mostri da cui partiranno eserciti per attaccare le vostre città dando inizio ad un combattimento; in caso di sconfitta la città viene distrutta. Se è il giocatore ad attaccare il nido e sconfiggere i mostri, verrà distrutto il nido. Quando i mostri distruggeranno l'ultima città rimasta il gioco terminerà. Il combattimento è essenziale; su una scacchiera vengono disposte in modo casuale le truppe, ad ogni mossa tutte le truppe avanzano di una casella verso la direzione opposta. I mostri contano sul numero, quasi sempre superiore a quello del giocatore, il giocatore sulle carte a disposizione. Le truppe dei due schieramenti sono

simili, differiscono solo per il numero di punti ferita a disposizione. Dato che ad ogni mossa tutte le truppe avanzano da sole, il combattimento avrebbe una risoluzione automatica in funzione della disposizione iniziale, ciò non è in quanto il giocatore può utilizzare dei vantaggi tattici forniti dalle carte: combattere significa giocare bene le proprie carte. All'inizio del gioco si parte con un mazzo base. Le carte sono di vari tipi, ma possiamo suddividerle in due tipi, quelle che danno vantaggi, per esempio spostamento aggiuntivo, bonus in attacco/difesa ecc e le carte "spazzatura" (strife) il cui unico scopo è rendere meno efficiente il mazzo. Ad ogni mossa il giocatore pesca 4 carte che potrà giocare in funzione dei punti azione che avrà a disposizione, cumulabili durante il combattimento. Più carte strife avrete nel mazzo, più alta sarà la probabilità di avere una brutta mano. Vincere permette di acquisire punti vittoria e nuove carte per il mazzo. Per ogni truppa persa in battaglia, anche in caso di vittoria, si è costretti ad aggiungere una carta strife al mazzo. Questo meccanismo rende importante ogni singola mossa, in quanto anche in combattimenti facili è fondamentale non perdere la concentrazione e cercare di far sopravvivere le truppe proprio per non acquisire carte strife che ingolfano il mazzo.

Empire è uno strategico comparso in punta di piedi, che si è fatto notare subito per l'originalità nel miscelare elementi ben distinti dello strategico a turni e il deck building. Il risultato secondo me non è così esplosivo, non c'è niente che faccia gridare al capolavoro; è un diamante grezzo, s'intravede qualcosa di molto interessante ma c'è del lavoro da fare. Prova ne è il fatto che in questi mesi sono già state rilasciate due release con modifiche veramente importanti che hanno arricchito il gioco migliorandolo sensibilmente, come se fosse appunto un non finito in continua, a volte sorprendente, evoluzione. Da avere.



con colla e forbici

Industrius

di **BRUNO ZANOTTI** (b.zanotti83@gmail.com)

[2 giocatori, 30 minuti]

INTRODUZIONE

Il gioco si svolge durante la rivoluzione industriale, periodo storico durante il quale l'innovazione tecnologica portò all'uso generalizzato di macchine azionate da energia meccanica, all'utilizzo di nuove fonti energetiche in sostituzione e per il potenziamento della forza lavoro operaia e dalla diffusione della fabbrica come principale luogo di produzione nel quale si concentrarono i mezzi di produzione (forza lavoro e capitale).

MATERIALI

- Una scheda "Industrius - Sviluppo Tecnologico"
- Una scheda "Industrius - Potere"
- 3 Dadi "manodopera" standard a 6 facce dello stesso colore
- 3 Dadi "manodopera" standard a 6 facce di colore diverso dal precedente
- 42 monete
- regole del gioco

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un ricco imprenditore dell'epoca, il cui obiettivo è quello di ottenere maggior profitto possibile dai suoi investimenti, sfruttando a pieno l'innovazione e lo sviluppo tecnologico tipico del periodo storico. Tali profitti vengono calcolati a fine partita in base ai moltiplicatori per i dadi "manodopera" e le monete investite presenti sulle schede.

PREPARAZIONE

Posizionate sul tavolo le due schede "Sviluppo Tecnologico" e "Azioni Speciali". Ogni giocatore posiziona sulla scheda "Sviluppo Tecnologico" i propri tre dadi con la faccia del 6 rivolta verso l'alto, uno per ognuno dei riquadri delle tre caselle iniziali poste alla base della scheda (Agricoltura, Meccanica, Tessile). Ogni giocatore riceve 20 monete. Posizionare una moneta sulla casella n°1 del contaturni presente sulla scheda "Sviluppo Tecnologico" e una moneta sulla casella n°0 del contatore "Disoccupati" presente sulla scheda "Potere". Si seleziona il primo giocatore tramite il lancio di un dado, chi ottiene il valore più alto inizia il gioco.

SVOLGIMENTO

Il gioco è suddiviso in dieci turni, ogni turno è suddiviso in due azioni. Il primo giocatore esegue il proprio turno eseguendo nell'ordine

che vuole le due azioni, poi segue il secondo giocatore, quando entrambi hanno eseguito il proprio turno, il contatore avanza di uno spazio sulla scheda "Sviluppo Tecnologico".

Azione Standard - Sviluppo: I dadi "manodopera" in dotazione ai giocatori rappresentano la forza lavoro a disposizione del giocatore, con questa azione ogni giocatore può scegliere uno dei suoi tre dadi e decidere di spostarlo verso l'alto di una casella sviluppo collegata a quella di partenza dalle frecce.

Se decide di compiere questa azione, il giocatore deve diminuire di 1 il valore del dado "manodopera" che sta spostando (per esempio, se il dado era sulla casella Meccanica con valore 6, se viene messo sulla casella Spoletta Volante, il nuovo valore sarà pari a 5).

Il licenziamento della forza lavoro comporta un aumento della disoccupazione, pertanto il giocatore che compie questa azione deve anche aumentare di uno il numero dei "Disoccupati" sul relativo contatore presente sulla scheda "Azioni Speciali".

Se la casella di destinazione scelta è una casella vuota (cioè non contiene dadi manodopera) il giocatore deve inoltre pagare il costo di investimento per la nuova tecnologia indicato in alto a destra e posizionare le monete sulla stessa.

Azione Speciale - Potere: Durante questa fase un giocatore può selezionare una delle azioni disponibili presenti sulla scheda "Potere", pagare il suo costo posizionando le monete sulla casella scelta ed eseguire l'azione descritta. Le azioni disponibili variano a seconda del livello di disoccupazione attuale, divisa in quattro step: Calma, Tensione, Crisi, Rivolta.

È possibile utilizzare tutte le caselle azione facenti parte dello stato attuale della disoccupazione, e dello step subito precedente. (Per esempio, se il valore di disoccupazione attuale è pari a 7, lo stato è di Crisi e possono essere usate solo le caselle azione associate allo stato di Crisi e del precedente, Tensione).

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultimo dei dieci turni di gioco viene completato, oppure, quando il livello di disoccupazione totale raggiunge l'ultima casella (in quest'ultimo caso perde il giocatore che ha causato tale azione). Ogni giocatore riceve punti pari al valore di ognuno dei suoi dadi, moltiplicati per il moltiplicatore ad esso assegnato dalla casella nel quale è posizionato. Inoltre ogni giocatore riceve tanti punti quante sono le monete posizionate sulle caselle sulle quali ha almeno un dado, moltiplicate per il relativo moltiplicatore speciale posto a lato della casella stessa.

Ogni moneta ancora in possesso del giocatore conta un punto. In caso di parità vince il giocatore con più monete.



INDUSTRIUS



2

Nuove Assunzioni

Abbassa di uno il livello di disoccupazione e alza di uno un dado manodopera



1

Riconversione

Sposta un dado manodopera su una casella collegata orizzontalmente



3

Nuova Fabbrica

Abbassa di due il livello di disoccupazione e alza di uno due dadi manodopera



1

Studio Legale

Prendi tutte le monete di una casella a tua scelta tranne una



1

Tangenti

Esegui una nuova azione standard



1

Nuove Leggi

Ridividi equamente le monete dei giocatori



1

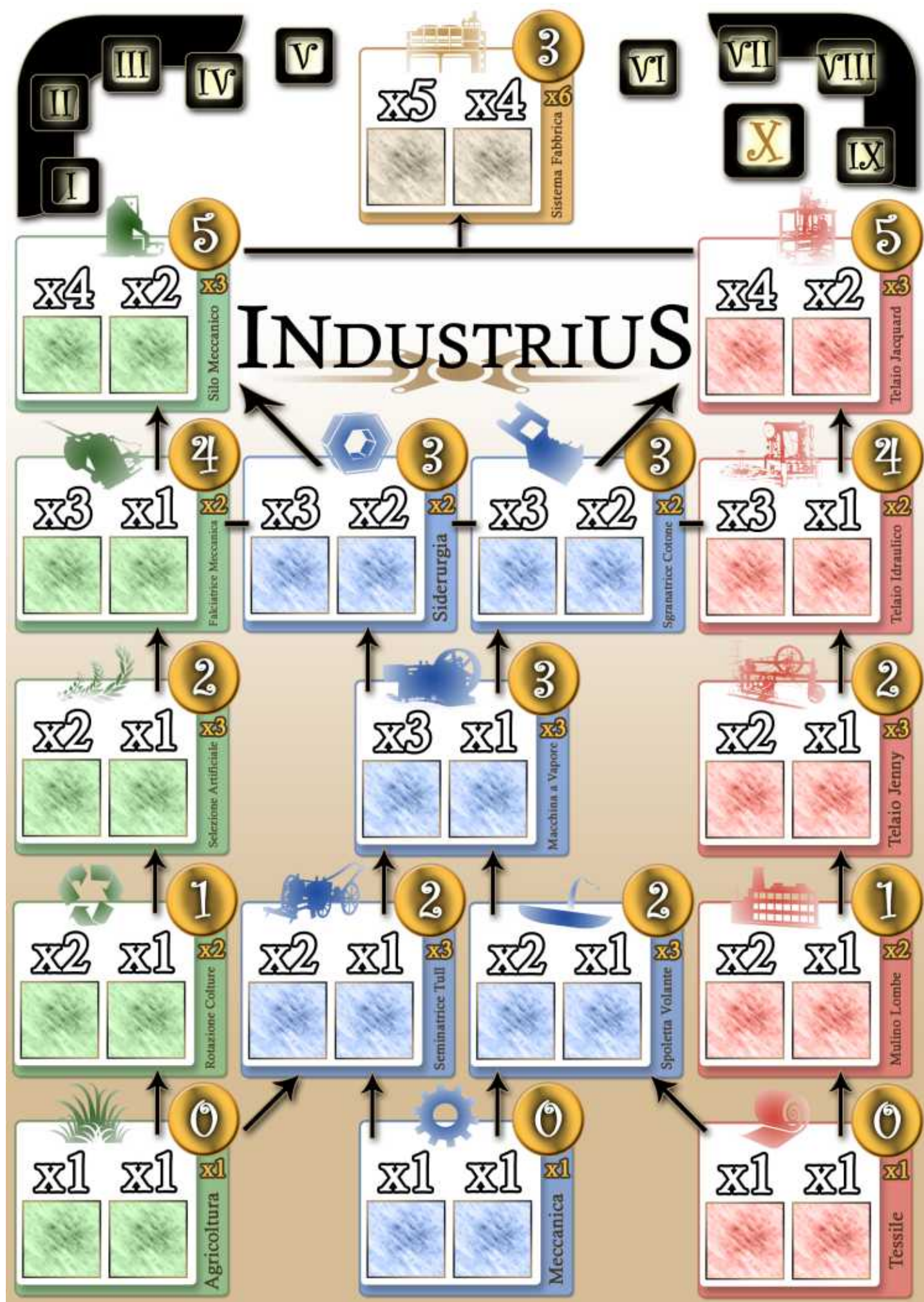
Manovra di Governo

Esegui due nuove azioni speciali tranne questa

Disoccupati

Calma	Tensione	Crisi	Rivolta
0	1	2	3
1	3	4	5
2	4	5	6
3	5	6	7
4	6	7	8
5	7	8	9
6	8	9	10
7	9	10	
8	10		
9			
10			







Gioco Intelligente

"Non c'è gusto in Italia ad essere intelligenti"

Roberto Freak Antoni

Se state leggendo questa rivista, siete avidi navigatori della rete, e quindi l'accostamento delle due parole che compaiono nel titolo non vi sorprenderà affatto, anzi, vi sembrerà naturale. Internet pullula di gruppi/associazioni/blog/videorecensori che si adoperano per la diffusione dell'informazione sul gioco (da tavolo) intelligente.

Ma da dove viene la necessità (sarei tentato di dire ossessione, per altro prevalentemente italiana) di utilizzare quell'aggettivo qualificativo? Forse i giocatori hanno paura di essere giudicati poco intelligenti, e allora mettono le mani avanti?

Oppure quella qualificazione serve in qualche modo a distinguere i giochi in due categorie? E allora quali sarebbero i giochi non intelligenti? Ok, ci sono alcuni giochi "passivi" dove i "giocatori" assumono il ruolo di spettatori e attendono l'esito del gioco: sono quasi tutti giochi d'azzardo, e sono sostanzialmente assimilabili al lotto. Attenzione però ad assimilarli ai giochi d'azzardo: non serve intelligenza per giocare e vincere al Poker?

E se non sono le lotterie l'oggetto delle distinzioni, quali sarebbero i giochi non (o soltanto poco) intelligenti? Quelli che troviamo nella grande distribuzione? Davvero Monopoli, Cluedo, Risiko non richiedono intelligenza per essere giocati e vinti?

Il gioco da tavolo è uno strumento di socializzazione e aggregazione, che ha la capacità di annullare differenze di età, sesso, religione, idee politiche. L'ultima cosa di cui ha bisogno è l'introduzione di suddivisioni o caste, la separazione fra noi (che giochiamo ai giochi intelligenti) e voi (che se venite con noi e ci provate, magari poi ci riuscite), fra bravi e meno bravi, fra quelli che giocano bene e quelli che giocano male (oh mamma, mi sembra di essere in un forum di giochi di ruolo).

Auguriamoci che non sia questo il motivo che induce al sovrautilizzo di quell'aggettivo. Altrimenti gli unici intelligenti al tavolo saranno proprio i giochi a cui giochiamo.



in fila per uno

I Giochi di Produzione Industriale

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 18/03/2014)

1	Power Grid di Friedemann Friese 2F-Spiele, Rio Grande Games, Stratelibri, 2004 Giocatori: 2-6 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing	BGG rank: 8° (media 8,03 - 28577 voti)
2	Le Havre di Uwe Rosenberg Lookout Games, Stratelibri, Uplay.it edizioni, Ystari Games, Z-Man Games, 2008 Giocatori: 1-5 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Nautical	BGG rank: 10° (media 8,03 - 12998 voti)
3	Brass di Martin Wallace Warfrog Games, Eagle Games, Pegasus Spiele, White Goblin Games, 2007 Giocatori: 3-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Transportation	BGG rank: 12° (media 8,04 - 7497 voti)
4	Russian Railroads di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler 999 Games, Filosofia Édition, Hans im Glück Verlags-GmbH, Z-Man Games, 2013 Giocatori: 2-4 Categorie: Industry / Manufacturing, Trains	BGG rank: 64° (media 8,07 - 1852 voti)
5	Indonesia di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga Splotter Spellen, 2005 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Transportation	BGG rank: 126° (media 7,72 - 2044 voti)
6	Automobile di Martin Wallace Lookout Games, Mayfair Games, PHALANX, Treefrog Games, Warfrog Games, 2009 Giocatori: 3-5 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing	BGG rank: 158° (media 7,44 - 3833 voti)
7	The Manhattan Project di Brandon Tibbetts Magellan, Marabunta, Minion Games, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Aviation / Flight, Economic, Fighting, Industry / Manufacturing, Negotiation, World War II	BGG rank: 161° (media 7,58 - 2579 voti)
8	Vinhos di Vital Lacerda HUCH! & friends, Hutter Trade, IELLO, Red Glove, What's Your Game?, Z-Man Games, 2010 Giocatori: 2-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing	BGG rank: 168° (media 7,58 - 2331 voti)
9	Age of Industry di Martin Wallace Hobby Japan, Treefrog Games, Wargames Club Publishing, 2010 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Transportation	BGG rank: 200° (media 7,52 - 2039 voti)
10	Tinners' Trail di Martin Wallace IELLO, JKLM Games, Quined White Goblin Games, Treefrog Games, Warfrog Games, 2008 Giocatori: 3-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing	BGG rank: 208° (media 7,40 - 2828 voti)



numero 26 | 2014



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Le Havre
Alta Tensione
Espansioni di Alta Tensione
Brass
Age of Industry
Giganten / Black Gold
Glück Auf / Coal Baron
Crude / Mc Multi
Airships
Alta Tensione: Fabrik Manager
Spyrium
Industrial Waste
CO₂
Industria / Industry
Espansioni di Age of Industry
Click Clack Lumberjack
Gli Allegri Pirati
Euphoria: Build a Better Dystopia

Industria e Produzione

www.ilsa-magazine.net