

numero 27 | 2014



**informazione ludica
a scatola aperta**



speciale PLAY - Modena 2014

www.ilsa-magazine.it



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

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici: posta@ilsa-magazine.it

Capo redattore

MDM - Mauro Di Marco

Progetto creativo, grafica ed impaginazione

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Redattori

Alfio Deputato

Ciaci - Franco Sarcinelli

fablo - Fabio Cambiaghi

Iago - Lucio Pierobon

Liga - Andrea Ligabue

Linx - Fabrizio Aspesi

Nand - Andrea Nini

Paoletta - Paola Mogliotti

Peppe74 - Giuseppe Ammendola

Raistlin - Maurizio Favoni

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | kugio@tiscali.it

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.



Editoriale

Fabio fablo Cambiaghi

L'esperienza ottimale

Un gioco di sfide e capacità

Esperienza ottimale è un concetto concepito nel 1975 dallo psicologo ungherese Mihály Csikszentmihályi. Lo chiamò *flusso*. Uno stato di appagamento raggiunto quando siamo completamente immersi in un'attività complessa ma per la quale riusciamo a percepirci efficaci, quando un compito impegnativo non è più visto come un peso ma come una sfida gratificante.

Svolgere un'azione stimolante che richiede capacità, come giocare da tavolo, è uno degli elementi che concorre al raggiungimento di questo stato di benessere nel quale si perdono concezione del tempo e autoconsapevolezza, con un livello di concentrazione tale da rendere l'attività spontanea, quasi automatica.

Esercitare il controllo sul gioco è prologo al "perdersi" in modo armonico tra le sue dinamiche, stimolati dalla percezione delle finalità che ci prefiggiamo e per le quali cogliamo un riscontro immediato e sicuro, in un costante equilibrio di sfida e capacità che culmina in uno stato d'animo positivo, sospesi tra l'ansietà dell'inadeguatezza (nostra) e la noia della banalità (del gioco).

Quelle che troverete nelle prossime pagine sono prima di tutto sei occasioni per misurarvi. Sei giochi, in Italia grazie all'impegno di chi li ha editati o localizzati, scelti in modo arbitrario tra un'abbondante offerta di novità, tutte meritevoli e capaci, con differenti complessità, di offrire sfide gratificanti.

Serenamente ho detto novità riferendomi indistintamente a giochi inediti o vecchi di trent'anni perché la novità in un gioco non andrebbe misurata solo con le idee nuove ma con la capacità di offrire sempre nuovi stimoli alla nostra crescente abilità di giocatori.

Trovate la sfida adatta a voi, quindi, e godetevi il *flusso*! ■



Editoriale

L'esperienza ottimale 3



Sotto la lente

*Robinson Crusoe:
viaggio verso l'Isola
Maledetta* 5

*Sherlock Holmes
Consulente
investigativo* 9

Taluva 12

*Otto minuti per un
Impero* 15



Prime impressioni

Blue Max 18

Vudù 19



Sotto la lente

Paola "Paoletta" Mogliotti

Robinson Crusoe: viaggio verso l'Isola Maledetta

Affronta le pericolose avventure che l'isola in cui sei naufragato ha in serbo per te



*di Ignacy Trzewiczek,
Uplay.it edizioni, Portal Games, 2012
n° giocatori 1-4
durata 120 min.*

Robinson Crusoe: viaggio verso l'Isola Maledetta è uno dei giochi collaborativi che ha riscosso maggior successo negli ultimi 2 anni, conquistando in breve tempo non solo la 12ma posizione nella classifica di BGG ma imponendosi anche come migliore della sua categoria.

Il titolo, che richiama il celebre romanzo di Defoe, introduce da solo l'avventurosa ambientazione: malcapitati viaggiatori sono naufragati su un'isola deserta e devono affrontare insidie e pericoli per riuscire a sopravvivere.

L'aggettivo che meglio descrive questo titolo è "ricco". Notevole ed abbondante la componentistica; numerose



le possibili azioni da svolgere, che mettono a dura prova le scelte strategiche del gruppo; parecchi gli elementi da tenere sotto controllo per riuscire a conquistare la vittoria; molteplici le situazioni di gioco che si possono creare poiché ogni partita è legata ad un differente scenario.

Per contro, però, sono tante anche le regole da imparare per giocarlo bene e lo testimoniano sia lo spessore del manuale stesso che la ventina di pagine di FAQ pubblicate dall'autore per dirimere ogni sorta di dubbio o imprecisione.

La partita si svolge con una sequenza di turni, ognuno dei quali rappresenta il trascorrere di un giorno intero.

Uno degli obiettivi principali è fare in modo che tutti i componenti del gruppo restino in vita perché, in alternativa,

*Sfamarsi, dormire
all'aperto, ferirsi...
vita da naufraghi!*

la partita termina all'istante con una sconfitta. Questo obiettivo non è affatto semplice, soprattutto considerando che i punti vita (pv) di ogni personaggio sono solo 12 o 13. I fattori che causano danni sono diversi, come per esempio la fame (ogni naufrago deve sfamarsi ogni giorno, se non lo fa perde 2 pv), dormire all'aperto (se non si ha un rifugio per la notte ognuno perde 1 pv), ferirsi durante lo svolgimento di un'azione (sia per via di un tiro di dado sfortunato che per effetto di una carta), avere il morale a terra, rimediare agli eventi a cui non si riesce a far fronte con le risorse necessarie (le regole infatti, in alcuni casi, prevedono che per ogni risorsa non scartabile il giocatore perda 1 pv). Alcuni di questi elementi sono per di più anche collegati tra loro: perdere pv, infatti, abbassa anche il morale e questo



non può che creare conseguenze negative a catena.

L'altro scopo importante è raggiungere, entro un termine prestabilito di turni, le condizioni di vittoria indicate dallo scenario prescelto per la partita.

Questo secondo obiettivo varia di volta in volta e può richiedere, per esempio, di accendere un falò per farsi notare da possibili navi nei paraggi oppure di distruggere la pericolosa città di affamati Cannibali. Per far ciò entra in gioco l'importanza strategica delle azioni da svolgere durante il turno. Ogni personaggio dispone di 2 segnalini che può piazzare per svolgere differenti azioni considerando questa interessante dinamica: l'azione può essere svolta con certezza grazie al supporto di qualcuno (piazzando cioè sulla stessa azione 2 segnalini) oppure in solitario, in tal caso entra in gioco l'effetto fortuna e l'esito

è determinato dal lancio dei dadi. Con questa seconda opzione non solo l'azione potrebbe non essere compiuta con successo ma si rischia anche di perdere 1 pv e di girare una carta avventura che spesso non riserba piacevoli sorprese.

Le azioni possibili sono: andare a caccia di animali, per sfamarsi e recuperare pelli utili per costruire il riparo; esplorare l'isola, per scoprire nuove tessere sulla plancia; raccogliere risorse, per ottenere legno e cibo dalle zone esplorate dell'isola; costruire elementi utili come il rifugio, le armi o attrezzi vari; organizzare il campo, per migliorare la determinazione personale e/o il morale di tutto il gruppo; riposare per recuperare 1 pv; preoccuparsi della "minaccia" rivelata dalla carta evento del turno che arreca danni ma che, se risolta, regala bonus. La combinazione di tutte queste scelte, mista al fattore fortuna del lancio del dado (qualora si opti per cercare di



fare più azioni possibili), insieme alla giusta sequenza e all'opportuno tempismo con cui tali azioni vengono svolte, sono elementi fondamentali per portare a casa il successo.

Non è affatto facile spuntarla e non è raro che si debba tentare più volte prima di riuscire a realizzare positivamente uno scenario ma questo è uno dei pregi del gioco, perché spinge ad essere esplorato in tutte le sue potenzialità, cercando di individuare la strategia che meglio si adatta ad ogni evenienza.

Ambientazione intrigante davvero curata, coerente e ben integrata con le meccaniche, longevità grazie ai tanti scenari che si possono provare ed inventare, coinvolgimento e tensione durante ogni turno, ogni tiro di dado, ogni azione, vittorie risicate e sul filo del rasoio, senso di sfida, desiderio di

giocare una partita dopo l'altra: ecco gli elementi principali che ne giustificano il successo e che non deluderanno i giocatori, strizzando l'occhio anche a quelli che apprezzano meno il genere.

Localizzato in lingua italiana da *uplay.it*, sarà presentato in anteprima a *Play 2014* e venduto da aprile/maggio. ■

PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



Paoletta





Sotto la lente

Andrea "Nand" Nini

Sherlock Holmes Consulente investigativo



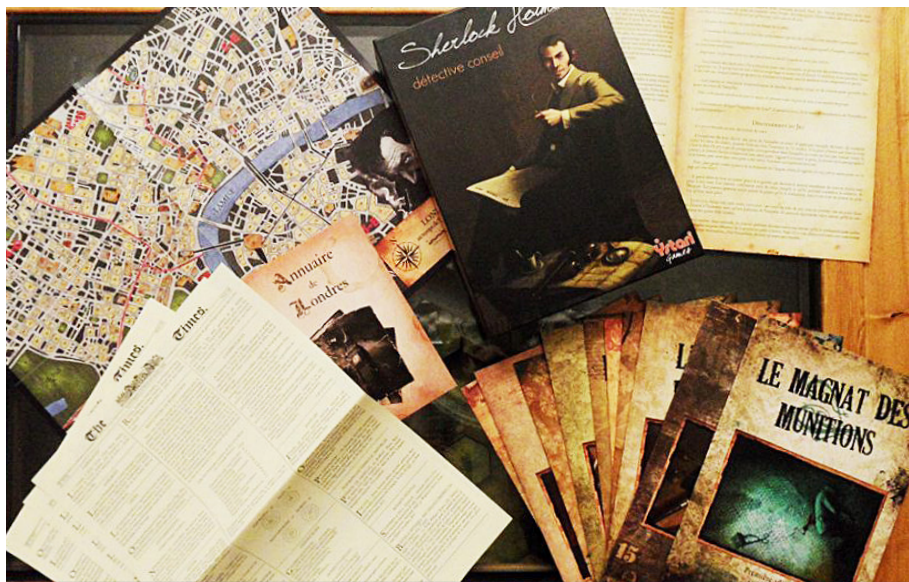
di R. Edwards,
S. Goldberg, G. Grady,
Asterion Press,
Ystari Games, 2011
(edizione originale Sleuth
Publications 1981)
n° giocatori 1-6
durata 60 min.

"Holmes, ho avuto una grande idea!"

Dato che avevo sentito i passi affrettati del mio coinquilino arrivare nell'atrio e salire precipitosamente le scale, avevo già alzato lo sguardo dal libro che stavo leggendo e ora che avevo udito questa sua esclamazione stavo per dirgli che sarebbe stato un evento notevole, tale da riuscire a risollevare il mio animo che, da giorni, stava riflettendo sul fatto che il mondo aveva perduto la capacità di stupirmi, ma vedendo il suo entusiasmo capii che sarebbe stato una scortesia e quindi replicai con interesse (non del tutto fittizio, devo ammettere):

"Lei ha la mia completa attenzione, del resto sono stanco di rilevare inesattezze in questo cosiddetto trattato sul confronto tra le abitudini alimentari dei volatili stanziali rispetto a quelli migratori, in rapporto alla loro frequentazione di centri urbani o zone industriali".

"Cosa? Che volatili? Holmes, lei talvolta mi..." disse Watson mentre si stava togliendo il soprabito, levando dalla tasca una cartina topografica della città, evidentemente appena acquistata, ma cambiò argomento,



forse temendo una mia dissertazione sull'argomento.

“...questa mattina al circolo, mentre stavo rivedendo i miei appunti sull'ultimo caso che lei ha così brillantemente risolto due giorni fa, mi è caduto l'occhio sulla cartina di Londra appesa al muro, fra le due librerie della sala verde.”, e accompagnò queste parole dispiegando la cartina sul tavolino che si trovava tra le nostre poltrone. “E ho pensato: invece che dare ai nostri... ai suoi lettori un semplice libro, perché non far provare loro a seguire i processi logici che lei ha utilizzato per risolvere i casi che le erano stati sottoposti?”.

Non attendendo l'ovvia risposta, ribattei: “Non vedo come potrebbero, dato che non hanno la possibilità di interrogare i testimoni, visitare i luoghi interessati, o, soprattutto, non hanno le mie capacità logiche, di osservazione e di deduzione”.

Il mio amico replicò: “Tutto previsto: un libro con i dieci casi, per cominciare, una cartina di Londra con i luoghi interessanti identificati con un codice, un elenco di indirizzi, anche questi codificati e infine un libro nel quale, per ogni caso, sono riportati i codici che corrispondono a testimoni o luoghi che hanno a che vedere con il caso stesso. Facciamo un esempio, se in un caso i nostri 'lettori/investigatori' vogliono andare all'Ambasciata Francese, ricercheranno il codice corrispondente nell'elenco degli indirizzi e guarderanno nel libro se c'è quel codice, in caso positivo significa che la visita è pertinente alla soluzione del caso e ci saranno le informazioni relative, con i dialoghi con un funzionario, altrimenti non troveranno nulla o una frase come <il funzionario non ritiene di dovervi ricevere>, che ne pensa?”.

Obbiettai: “Ma così una lettura lineare e magari piacevole viene trasformata in un



*Possibile
risolvere un caso
in meno tempo
di Sherlock
Holmes?!?*

informe e non sequenziale conglomerato di paragrafi, come potrà mai essere interessante?”

Il buon dottore aveva la risposta pronta: “E qui viene il bello: ogni paragrafo letto corrisponderà ad un turno, e lo scopo potrà essere quello di risolvere il caso impiegando meno tempo di quanto avete impiegato voi, confrontando la soluzione dei lettori con quella presente alla fine del caso”.

“È un’idea interessante, qualcosa di radicalmente differente dai passatempi che si possono provare attualmente...”, concordai, “...anche se temo che i lettori si potrebbero trovare divisi tra due obbiettivi inconciliabili, come la soddisfazione di risolvere il caso il prima possibile, e il piacere di investigare seguendo tutte le tracce che si sono presentate, naturalmente sarà impossibile risolverlo più rapidamente

di quanto possa fare io; ma penso che si possa rimediare mettendo i lettori in concorrenza tra loro, in alternativa alla collaborazione, e si potrebbe rappresentarli nella narrazione nei panni degli ‘irregolari di Baker Street’. Bene, sono disposto ad aiutarla nella realizzazione di questo suo progetto, almeno per qualche giorno mi risparmierà dalla noia... e mentre definiamo i dettagli, che ne dice di una tazza di tè?”. ■

PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



Nand



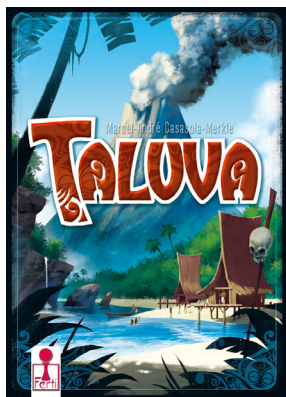


Sotto la lente

Lucio "Iago" Pierobon

Taluva

Espandi l'isola, costruisci templi e torri sfruttando a tuo favore le regole di piazzamento



Marcel-André Casasola-Merkle

*Cranio Creations, Ferti,
2013 (edizione originale
Hans im Glück, 2006)
n° giocatori 2-4
durata 45 min.*

Pur avendo una sorta di allergia nei confronti della localizzazione di giochi pubblicati nel passato, magari lontano, trovo che alcune eccezioni possano essere fatte e questa mi pare possa essere una; sarà per il fatto di essere uno dei pochi giochi astratti che io abbia giocato volentieri durante l'infanzia del mio interesse per i giochi "tedeschi" o per la semplicità delle regole (letteralmente *4 in croce*) ma ho sempre avuto una certa simpatia per questo gioco che rappresenta un punto di vista diverso rispetto al piazzamento tessere.

Il gioco è composto da 48 tessere formate ciascuna da tre territori esagonali contigui tra loro, uno dei quali contiene un vulcano mentre gli altri due contengono differenti combinazioni di 5 possibili terreni (Giungla, Radura, Roccia, Lago e Sabbia) e da 4 identici set di edifici (un set per giocatore in quattro colori diversi) comprendenti 20 capanne, 3 templi e 2 torri. Lo scopo del gioco è riuscire a piazzare tutti i propri edifici di due tipi in gioco facendo però attenzione che



l'impossibilità di compiere un'azione durante la partita (perché non si hanno sufficienti edifici di un certo tipo) comporta l'immediata eliminazione dal gioco. Nel caso nessuno riuscisse a raggiungere le condizioni di vittoria prima della fine delle tessere, il vincitore sarebbe chi ha costruito più torri, con il numero di templi e capanne, nell'ordine a fare da tie-breaker.

Ogni turno consiste di due fasi che ogni giocatore deve svolgere in ordine stretto: piazzare una tessera terreno e costruire uno o più edifici; dopo aver fatto ciò il turno passa ad uno degli avversari ed il gioco continua fino al raggiungimento delle condizioni di vittoria o alla fine delle tessere terreno.

Piazzare una tessera terreno.

Le tessere possono essere piazzate per estendere il territorio esistente, con al-

meno uno dei lati adiacenti ad un lato delle tessere già in gioco (anche lasciando aree inutilizzabili tra le tessere), oppure, a seguito di un'eruzione vulcanica, posizionando l'area con il vulcano esattamente sopra un'area di vulcano già in gioco e ruotando la tessera in maniera tale che si appoggi completamente sulle tessere sottostanti ma che non copra completamente una singola tessera; a questo vincolo vanno poi aggiunti i vincoli legati agli edifici già presenti in mappa, visto che, mentre le capanne vengono spazzate via dalle eruzioni (e rimosse dal gioco), torri e templi non possono essere coperte dalle nuove tessere, così come non è possibile eliminare un intero insediamento (gruppo di capanne isolato).

Costruire edifici.

Questa azione ha quattro possibili forme:



- costruire una capanna non adiacente ad un proprio insediamento;
- costruire una torre su un territorio al terzo livello (cioè che abbia già subito due eruzioni) adiacente ad un proprio insediamento che non contenga già una torre;
- costruire un tempio adiacente ad un insediamento già composto da almeno tre esagoni di terreno occupati da altri edifici e che non contenga già un tempio;
- espandere un insediamento occupando tutti i terreni di un singolo tipo adiacenti all'insediamento con un numero di capanne pari al livello di altitudine a cui si trova ogni terreno.

Come è evidente si tratta di un gioco prettamente astratto a cui è stato applicato un tema posticcio riguardante lo sviluppo di una civiltà polinesiana in un territorio in continua evoluzione,

ma, contrariamente al più delle volte, questa forzatura non risulta fastidiosa principalmente perché il regolamento non pretende di voler essere “tematico”.

I materiali sono di ottima qualità (cartone molto spesso per le tessere, legno ben sagomato e verniciato per gli edifici) e il regolamento è stringatissimo e di facile comprensione (4 pagine di numero). La nuova edizione non cambia sostanzialmente nulla rispetto alla vecchia (nemmeno la struttura grafica del regolamento) se non l'illustrazione di copertina e inserisce un setup iniziale che permette anche alla partita in 2 giocatori di poter finire per mancanza di tessere.

Il gioco, come anticipato, è veloce e semplice ma per nulla banale, con un'influenza solo marginale dell'alea data dalla pesca dei terreni, sicuramente un ottimo gioco per giocatori occasionali e per assidui che non vogliano, per una volta, passare ore al tavolo, forse un po' meno adatto ai neofiti per la sua profonda astrattezza. ■

PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



Iago





Sotto la lente

Fabio fab!o Cambiaghi

Otto minuti per un Impero

Mai nessuno ha conquistato il mondo così in fretta!



*di Ryan Laukat,
dV Giochi,
Red Raven Games, 2013
n° giocatori 2-5
durata 8 (15) min.*

Ryan Laukat è trombettista nello Utah. Fin da ragazzo coltiva la passione di illustratore di giochi e raggiunge un brillante traguardo nel 2008 realizzando, da freelance autodidatta, molte delle carte di *Dominion*. Fonda la Red Raven Games per cimentarsi nella duplice veste di autore e illustratore, pubblicando due titoli piuttosto interessanti: *Empire of the Void* e *City of Iron*. Nel 2012 raccoglie una sfida che ogni giocatore considererebbe ai limiti del possibile, coniugare in un solo gioco due stili di norma contrapposti: giochi di civilizzazione, per definizione profondi, complessi, lunghi, e giochi filler, ovvero facili riempitivi di breve durata. Ci riesce, a suo dire, in meno di venti minuti, quelli necessari per passare dall'intuizione al primo prototipo. Messa a punto la grafica, il gioco è lanciato su una famosa piattaforma di finanziamento dal basso ed il progetto va in porto raccogliendo fondi per quasi il 500% dell'obiettivo iniziale.

Il titolo è una promessa irriverente ma dannatamente mantenuta, il gioco è breve. Per giocare in otto minuti



è necessaria una domestichezza fuori dal comune, è vero, ma raramente una partita si protrae oltre il quarto d'ora, nel quale i giocatori, a comando di un'armata di cubetti collocati e spostati su una mappa organizzata in regioni e continenti, si contendono punti con un semplice meccanismo di maggioranze per il controllo sulle aree del piano di gioco.

Niente progressi scientifici, nessun albero di tecnologie, praticamente nullo il risvolto bellico, nessuna evoluzione delle civiltà o esplorazione. In *Otto minuti per un Impero* il meccanismo di controllo delle regioni per maggioranza relativa è l'unico che Laukat salva per assicurare un minimo sapore di civilizzazione insieme ad un iper-semplificato meccanismo di raccolta e collezione di risorse.

Il motore del gioco è un mazzo di carte, ciascuna con duplice funzione di azione e risorsa; l'acquisto di una carta, effettuato a ogni turno, garantisce a ciascuno la prima e ricompensa con la seconda. Sei carte sono sempre disponibili e l'ultima pescata è sempre collocata in fondo ad una fila il cui ordine ne determina il costo da un minimo di una ad un massimo di tre monete, fatta eccezione per la prima carta che è sempre gratuita. Le monete non si guadagnano, la dotazione iniziale deve essere amministrata con criterio per consentire l'acquisto di quanto necessario ai fini della vittoria.

Il dilemma proposto dal gioco si concentra su due aspetti: la scelta della carta da acquistare, identificando l'abbinamento ottimale tra azione desiderata e risorsa offerta, e il prezzo che si è disposti a pagare per avere una determinata carta o per sottrarla prima possibile agli al-



tri giocatori sostenendo un maggiore esborso. L'analisi spaziale riferita al dislocamento delle armate assume un ruolo secondario

e la maggior parte dell'interazione tra i giocatori è dovuta alle conseguenze indirette della politica di acquisto delle carte da parte degli avversari.

La frequenza delle risorse nel mazzo è inversamente proporzionale al valore della risorsa ed il punteggio realizzato alla fine della partita proporzionale alla quantità di carte di ciascun tipo raccolte. Il giocatore che vuole fare più punti grazie alle carte deve quindi concentrarsi su poche risorse da raccogliere in quantità, è penalizzata invece la diversificazione che di contro offre più flessibilità nella scelta delle azioni e quindi maggiore incisività sul tabellone, la seconda fonte di punteggio grazie al controllo delle regioni.

Il gioco è semplice e piacevole, offre decisioni interessanti nonostante l'essenzialità delle regole in un tempo di gioco

Il motore del gioco è un mazzo di carte, ciascuna con duplice funzione di azione e risorsa

sconcertante se paragonato all'intensità della partita.

Grafica e materiali sobri ma impeccabili e apprezzabile,

in termini di varietà delle partite, la possibilità di giocare su due differenti mappe, il tutto in una scatola delle giuste dimensioni.

Sia chiaro, resta un gioco filler, ma delizioso e sorprendente. ■

PAGELLA FINALE

Famiglie



Occasionali



Assidui



fablo





Prime impressioni

Fabrizio "Linx" Aspesi

Blue Max



di Phil Hall
Giochi Uniti, Stratelibri,
2013 (edizione originale
GDW Games, 1983)
n° giocatori 2-6
durata 60 min.

In *Blue Max* ogni giocatore schiera il proprio biplano, che trasuda realismo da tutti i dati forniti e sfida i giocatori appartenenti allo schieramento avversario a chi terrà in volo più a lungo il proprio aereo su una plancia esagonata, aiutandosi il più possibile con le proprie armi allo scopo di rendere breve l'altrui volo.

Come nella versione originale degli anni '80, per muovere il biplano ci sarà richiesto di scrivere su una scheda il codice della manovra che il nostro aereo dovrà eseguire nel turno che ci si appresta ad eseguire copiandolo da una apposita scheda di riferimento che mostra fondamentalmente dove arriverà il vostro aereo sulla plancia a fine turno e quale direzione avrà. Scoprirete così, una volta che tutti avranno applicato in contemporanea la propria scelta, chi potrà sfioracchiare la carlinga di chi.

Anche se il sistema pare macchinoso vi accorgerete presto che intuitivamente saprete che manovre gli aerei possono arrivare a fare e potrete giocare d'istinto.

Le meccaniche simulano bene e semplicemente i limiti di stallo e le possibili manovre acrobatiche e descrive in modo appagante gli effetti dei vostri colpi, allocandoli su varie parti dell'aereo e prevedendo fuoco, fumo, inceppamenti delle armi, scarsità di carburante, rottura del motore, del timone e... morte del pilota.

Dadi speciali e buon utilizzo delle carte rendono questa nuova versione appagante anche per chi è ben abituato dai giochi moderni. ■



Prime impressioni

Mauro MDM Di Marco

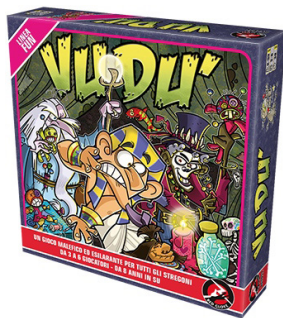
Vudù

Preparatevi a impersonare il ruolo di malefici stregoni e tormentare gli avversari con maledizioni che sconvolgeranno la loro esistenza!

Nel loro turno i giocatori lanciano i 5 dadi speciali, spendendo il risultato per pescare carte maledizione o artefatto (al costo di 2 dadi), ritirare i dadi (scartandone 1) o lanciare una maledizione (se gli ingredienti sui dadi inutilizzati lo permettono): scandendo a voce alta la formula obbligheranno la/le vittime ad obbedire ad una “regola” aggiuntiva. Qualche esempio? “Parlare in falsetto” oppure “Giocare con indici e medi incrociati”. Si guadagnano punti vittoria sia lanciando le maledizioni, sia quando la vittima le “rompe”, dimenticando di obbedire ai loro comandi. Il primo mago che arriva a 11 punti vince, ma il percorso è pieno di ostacoli! Partygame con una buona dose di fisicità, richiede attenzione e un pizzico di memoria, e riesce a divertire senza pretese un gruppo di persone disposto a non prendersi sul serio per una ilare trentina di minuti (complice le ottime e autoironiche illustrazioni di Guido Favaro).

Non particolarmente brillante il sistema di gestione del dado. Buona invece l’idea della “rottura” delle maledizioni, che ha “liberato” la creatività degli autori, rendendo ammissibili combinazioni assurde come “tenere una mano su un occhio” e “mantenere i gomiti distesi”.

I seriosi giocatori “german” possono guardare altrove. ■



*di Francesco Giovo,
Marco Valtriani
Red Glove, 2014
n° giocatori 3-6
durata 30 min.*



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero:

*Robison Crusoe
Sherlock Holmes
Taluva
Otto minuti per un impero
Blue Max
Vudù*

La realizzazione di questo numero speciale è stata possibile grazie al supporto di:

Andrea "Kurta" Curtatone, Andrea Ferrari, Andrea Garino, Damiano Ferraro, Daniele "fosforo" Cerboneschi, Diego Mecca, Duccio Torzuoli, Fabrizio Paoli, Fortunato Cappelleri, Gabriele Radaelli, Giacomo Fantozzi, Giammario Giannotti, Gianluca Miglietti, Ivan Daniele Casaril, Luca Borsa, Luca Pancioni, Marco "NotQuietDead" Tamarri, Marco Bonetti, Marco Costantini, Marco Fibbi, Marco Garlaschini, Massimiliano Calimera, Massimo Ghelfi, Matteo Ferrari, Mirco Veschi, Oliver "Holly" Statua, Paolo Mori, Pierluigi Pellizzer, Remo "Khoril" Conzadori, Stefano Zorzi, Walter Obert, quanti hanno preferito restare nell'anonimato.

Sentitamente li ringraziamo.

www.ilsa-magazine.it