

numero 28 | 2014



*informazione ludica
a scatola aperta*



Fantascienza

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Faustoxx - Fausto Berutti; Simone Fantoni; Randall - Marcello Maimone; Mr. P - Luca Pancioni.

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



Una Saga Stellare

Verso l'infinito ed oltre!

A sei anni di distanza, la redazione di ILSA torna a parlare di giochi di ambientazione spaziale e fantascientifica: un'ambientazione che non si è diffusa rapidamente ma che, grazie al fascino che permea in molti altri media, ha trovato sempre più piede, probabilmente grazie all'uscita di titoli adatti ad ogni tipo di pubblico, e non indirizzati ai giocatori dedicati.

Se confrontate il numero che "avete tra le mani" col precedente numero 3, troverete una selezione di giochi dallo spettro molto ampio, che spazia dal classico gioco americano (*Dune*, *Conquest of Planet Earth*) a quello german (*Race for the Galaxy*), senza disdegnare giochi di miniature (*Space Hulk*) o fondamentalmente astratti e di scacchiera (*Neuroshima Hex!*), andando dal "4x", ovvero giochi di esplorazione, sfruttamento/gestione risorse, conflitto e conquista (*Twilight Imperium III*, *Eclipse*), al gioco di gestione (*Outpost*), dai titoli più recenti (*Theseus: the Dark Orbit*, *Galaxy Defenders*) ai classici *evergreen* che hanno guadagnato sul campo il riconoscimento di meritarsi una ristampa, a 20 e più anni di distanza dalla loro prima edizione (*Mercanti di Venere*, *Cosmic Encounter*). Un affresco di un tema che è riuscito a permeare interamente l'universo ludico.

Completano il numero l'intervista a Peter Olotka, autore della coppia di giochi che hanno introdotto i capisaldi del genere spaziale (*Dune* e *Cosmic Encounter*), un gioco *print & play* gentilmente offertovi da Bruno Zanotti, una breve carrellata di giochi che abbiamo provato di recente. Non mi resta che augurarvi come sempre una buona lettura e una buona pausa estiva!

SOMMARIO

Dialoghi di Gioco

Twilight Imperium III	4
Race for the Galaxy	9

Giochi a confronto

Duck Dealer vs Mercanti di Venere	16
-----------------------------------	----

Sotto la lente

Dune	20
Cosmic Encounter	25
Eclipse	28
Galaxy Defenders	31
Theseus: the Dark Orbit	33
Conquest of Planet Earth	36
Space Hulk	38
Space Hulk: Death Angel	42
Neuroshima Hex!	44
Outpost	47
Battleship Galaxy	50
Star Wars: X-Wing	52

Momenti di gioco

1969	54
------	----

Prime impressioni

Radio Londra	57
Il Piccolo Principe	58
Seasons: Path of Destiny	59
Legacy: Gears of Time	60
I Costruttori del Medioevo	62
Heroes of Normandie	63

Oltre i confini

Intervista a Peter Olotka	64
---------------------------	----

Con colla e forbici

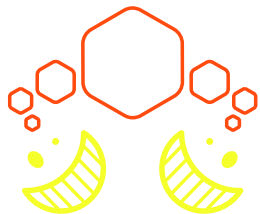
Clip Impact	67
-------------	----

L'altro editoriale

Il Buono, il Brutto e il Cattivo	70
----------------------------------	----

In fila per uno

I Giochi di Fantascienza	71
--------------------------	----



Twilight Imperium III

Alla scoperta della terza iterazione del gioco che è diventato sinonimo di "saga spaziale"...



di Christian T. Petersen
Fantasy Flight Games, 2005
N. Giocatori: 3-6
Durata: 360 minuti

[Linx] Non riesco ad immaginarmi come potesse essere il titolo originale, ma già Twilight Imperium 2 aveva tutto ciò che potevo chiedere ad un gioco di conquista fantascientifico:

- un sacco di miniature di plastica, rappresentanti una varietà di categorie di astronavi che spaziavano dalla corazzata in grado di bombardare le superfici planetarie ai caccia che dovevano essere trasportati per potersi muovere per lo spazio;
- un albero tecnologico ben strutturato e in grado di rendere ogni mia partita diversa dalle altre sfruttando diverse ramificazioni;
- diverse razze con i loro poteri speciali per essere sicuro di dover impostare tutte le partite in modo diverso e, per finire, non richiedo...
- un sistema che prevedesse anche una specie di concilio galattico con tanto di leggi da votare turno per turno per far pesare il potere politico dei pianeti da noi conquistati.

E tutte queste cose trasudavano ambientazione da ogni poro. Potevi quasi sentire come gli autori avessero ficcato in questo gioco tutto il loro amore per la fantascienza epica, attingendo qua e là dai loro romanzi, serie e film preferiti. Certo era tutt'altro che perfetto, come i titoli dell'epoca: esageratamente lungo come tutti i titoli importanti dell'epoca, dalle meccaniche

abbastanza tradizionali e dal bilanciamento lasciato alle capacità politiche dei giocatori, ma veramente non si poteva credere che esistesse un titolo del genere in un mercato, quello dei giochi da tavolo, dove la fantascienza era poco considerata. Poi, indubbiamente ed indiscutibilmente dopo Puerto Rico, è uscito Twilight Imperium III.

[Randall] Pensa che io all'epoca della sua uscita ero appena ritornato al mondo dei giochi da tavolo, e cominciavo ad affacciarmi verso una serie di titoli di cui non conoscevo nemmeno l'esistenza: non sapevo nulla della Fantasy Flight e men che meno delle precedenti edizioni di TI3. Da sempre però sono appassionato di fantascienza, e il caso volle che a metà 2005, appena iscritto alla Tana dei Goblin, finii in una discussione che parlava degli autori che hanno il coraggio di citare apertamente le proprie fonti.

Mi pare fosse "Liga" (il nostro ludologo) ad indicare proprio Christian Petersen come uno dei più corretti nel rendere merito ai predecessori, tanto che nello stesso regolamento del gioco aveva ringraziato Andreas Seyfarth per Puerto Rico, Bruno Faidutti per Citadels, e via discorrendo: questi ringraziamenti fungevano da spunto per

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





descrivere i cambiamenti che aveva voluto apportare al suo "cavallo di battaglia", in modo da renderlo più moderno ed appetibile. Un esercizio indubbiamente interessante ed elegante.

Io fui subito affascinato da tale spiegazione e, potendo anche leggere il regolamento, che in apertura riporta ulteriori ringraziamenti a famosi autori di fantascienza come Asimov (il mio preferito) e ad altre fonti di ispirazione come Tolkien e George Lucas, mi convinsi a cercare una copia da acquistare "al volo", sicuro che non sarei rimasto deluso da qualcuno che aveva creato un gioco partendo da quei presupposti, da me tanto amati. Per cui, tralasciando le dinamiche, le meccaniche e le componentistiche, per me che all'epoca ero

da poco ritornato a questo mondo, prima di tutto venne l'aspetto "emozionale".

Il big bang creativo

[Linx] Il primo approccio con TI3 è, in realtà come molti altri titoli Fantasy Flight prima e dopo di lui, creativo. Non esiste una mappa fissa: ad ogni partita l'universo viene creato esagono per esagono dai giocatori, ognuno attento a concedere gli spazi peggiori possibili ai propri avversari. Già riuscire ad avere vicino a sé una serie di pianeti interessanti può voler dire mettere un'ipoteca sulla vittoria. Anche se l'inserimento di buchi neri con passaggi in grado di collegare zone anche molto distanti della galassia tenta di rendere la situazione

più incerta. I pianeti sono ben differenziati fra loro attraverso 3 diversi fattori:

- le capacità produttive,
- la sua influenza politica,
- i bonus che può concedere allo sviluppo di tecnologie di un certo tipo.

Oltre ai pianeti sono presenti elementi come nebulose, spazi completamente privi di strutture e campi di asteroidi, per dare varietà e concedere ai giocatori elementi strategici su cui basare i propri posizionamenti.

Gli unici esagoni che saranno posizionati in punti prestabiliti saranno Mecatol Rex, il pianeta al centro del tabellone, e dell'impero galattico che, negli intenti degli autori, doveva

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

**mi AZZARDO
a dirlo**

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



essere il fulcro dello scontro, e i sistemi stellari di provenienza delle razze dei giocatori, equidistanti fra loro e dal centro della galassia. Uno degli elementi che al tempo della sua uscita costituiva (ancora, nonostante fosse la terza edizione del gioco) motivo di attrazione per gli estimatori era proprio la forte caratterizzazione delle razze di partenza, con tanto di lunghi capitoletti in corsivo (che non ho mai letto), abilità speciali adatte ad imporre una strategia differente dagli altri per poter acchiappare la vittoria, e una condizione di partenza, con diverse conoscenze tecnologiche e astronavi in gioco, che rispecchiassero questi teorici differenti approcci.

[Randall] Già... e tutto questo, unito agli innumerevoli poteri delle carte azione e di quelle politiche, già ad una prima lettura faceva capire come ogni partita di questo enorme gioco (anche nelle dimensioni della scatola, che inaugurò il filone di giochi Fantasy Flight denominati "big box", cioè proprio quelli contenuti in scatole enormi!) sarebbe stata estremamente diversa, anche con gli stessi giocatori.

Da non dimenticare nemmeno che alcune delle opzioni disponibili con le espansioni delle vecchie edizioni erano già presenti in questa "enciclopedica" nuova veste, e quindi ancor di più, scegliendo quella o questa aggiunta, si potevano creare ulteriori variabili e sviluppi della partita: obiettivi visibili per ottenere i punti vittoria, segnalini "distant sun" da mettere sui pianeti per rendere più "pepata" la fase di esplorazione, personaggi aggiuntivi per le fazioni da utilizzare in plancia... insomma c'era di che divertirsi.

Ma per una nuova edizione c'era bisogno di qualcosa di più, e l'intento dell'autore, manifestato nei suoi ringraziamenti, era quello di inserire, in un gioco tipicamente "americano", e quindi condito dalle classiche asimmetrie, componenti aleatorie, e forti ambientazioni, una serie di accorgimenti, ispirati dai moderni prodotti del filone "tedesco", capaci di rendere più fluido e interessante il sistema di gioco. Ecco quindi che invece di un ordine di turno fisso, troviamo le carte "strategia", numerate e condite di abilità differenti, che i giocatori scelgono di volta in volta, per poter sfruttare questo o quel potere, e per determinare la sequenza di gioco. Tale modifica, apparentemente semplice e, con lo sguardo di oggi magari anche banale, aveva innegabilmente consentito di portare quella freschezza tipica dei nuovi prodotti, anche in un campo completamente diverso.

Grazie a questi inserimenti, Petersen era riuscito a dare il giusto ritmo alla sua nuova creatura, pensata per uno sviluppo più fluido, con meno tempi morti e tatticamente più dinamica e varia; grazie alla selezione strategica e al turno variabile aveva reso possibile il sistema di gestione delle flotte e di attivazione dei sistemi tramite i segnalini

"comando", vera novità da lui pensata per dare nuova vita a Twilight Imperium, e che altrimenti sarebbe stato probabilmente statico e prevedibile.

[Linx] In realtà TI2 era tutt'altro che statico e prevedibile, io me lo ricordo anche più movimentato di TI3, dove l'inserimento dei punti vittoria non spinge necessariamente all'espansione e allo scontro, ma sicuramente era più banale: come tutti i giochi di conquista dell'epoca potevi muovere tutti i pezzi ogni volta, cosa che portava spesso a finali a sorpresa dove ti giocavi il tutto per tutto in un turno piuttosto che barricarti in modo sicuro e raccogliere punticini. Ha sicuramente dato più controllo, però, e molte scelte strategiche in più fra cui divicolarsi, limitando le libertà per poi poterle ri-estendere tramite i bonus concessi dalle carte strategia: scegli in che campo vuoi più potere e prenditi la carta che te lo concede... per questo turno. Ammetto comunque che quando uscì fu una scelta epocale: da quel momento (in realtà forse già prima col Trono di Spade) lo stile di gioco europeo cominciò ad influenzare quello americano e cominciarono ad apparire sempre più elementi di originalità nelle meccaniche dei giochi concepiti al di là dell'Atlantico invece che simulare solo qualcosa nel modo più lineare possibile. Ma sei veramente convinto che il gioco abbia venduto tanto per queste novità? Non era forse merito delle miniature di astronavi più grandi e allettanti?

Il materiale bellico

Quello che infatti tutti vogliono approcciandosi ad un gioco di fantascienza è poter manovrare e far scontrare grandi flotte. E qui TI (in qualsiasi versione) dà il meglio, mettendo in campo:

- corazzate resistenti e in grado di bombardare anche le superfici planetarie;
- incrociatori che hanno il loro maggior pregio nella rapidità, in grado, posti in posizioni strategiche, di minacciare di un attacco un maggior numero di mondi in quanto non possano fare le altre lente navi;
- caccia poco costosi e quindi ottimi da utilizzare come perdite ma incapaci di propulsione stellare;
- trasporti, che rivestono il ruolo di portaerei cosmiche per i suddetti caccia o per le truppe



di terra, le uniche in grado di conquistare veramente un pianeta.

Il bello di Twilight Imperium infatti è il doppio livello di scontro: per quanto la flotta possa farti sembrare forte non combinerai nulla senza truppe da calare. Puoi anche abbandonare a se stesso un pianeta se a terra è ben difeso. È infatti molto più difficile creare e trasportare un esercito in grado di sopraffare con sicurezza le difese di un pianeta che una flotta in grado di liberare lo spazio "aereo" circostante. Per chi vuole sentirsi sicuro esiste infatti la possibilità di creare e installare i Sistemi di Difesa Planetari in grado di riparare dai bombardamenti dallo spazio e di creare un primo sbarramento di fuoco verso le truppe che sbarcano dai loro trasporti.

Con questo doppio sistema di controllo del territorio si elude almeno in parte il classico approccio al gioco di conquista dove è necessario un accumulo di armate anche solo per difendersi dalle invasioni altrui: essendo le truppe di terra difficili da trasportare in numero decente basta spesso presidiare i pianeti con un paio di truppe per evitare invasioni a sorpresa. La contropartita è che serve spesso uno sforzo organizzativo notevole per conquistare qualcosa. Tutto poi in realtà dipende dal carattere dei giocatori, visto che le tecnologie possono sovvertire ogni ordine naturale del gioco, cambiando le carte in tavola e permettendo, ad esempio:

- di far trasportare truppe anche ai veloci incrociatori;
- di bombardare i pianeti anche attraverso lo scudo difensivo;
- di aumentare la velocità di certe navi (è un incremento rilevante, visto quanto sono lente a muoversi);
- di resuscitare truppe;
- di combattere coi caccia anche nelle superfici planetarie;

- di sparare alle navi coi sistemi di difesa planetaria, addirittura ad un esagono di distanza!

Un approccio offensivo al gioco piuttosto che di sviluppo tecnologico e commerciale, quindi (perché ovviamente ci sono sviluppi che invece puntano su quello) potrebbe cambiare molto la faccia della partita rendendola più movimentata... a meno che gli altri non rispondano con un approccio prettamente difensivo rendendo il gioco di nuovo statico, per non dire immobile: mi sono capitate partite dove non ho visto un combattimento prima delle 3 di notte!

[Randall] Senza considerare il fatto che, nel gioco base, gli obiettivi militari non è che siano dominanti, anzi ce ne sono pochi e difficili, quindi anche per questo in molte partite i giocatori preferiscono cercare altri tipi di espansione, non impegnandosi troppo

suo titolo con chili e chili di quel tecnologico materiale...e noi chi siamo per non approvare?

Quindi, la dimensione "monumentale" del titolo era anche data da una dotazione che difficilmente altri produttori avrebbero potuto eguagliare e che di certo ha alimentato i desideri del pubblico americano e non solo.

Però, tornando alla considerazione iniziale, ricordiamoci questa anima "ibrida" della terza edizione, e quindi anche se sì, possiamo schierare una flotta degna di Lord Fener, alla fine ciò che conta sono i PUNTI VITTORIA!

E qui arriviamo all'aspetto forse più controverso del titolo: è vero che possiamo perseguire approcci differenti, possiamo cercare il progresso tecnologico, la grande espansione militare, il potere commerciale, la diplomazia politica, e infarcire il tutto con carte azione, strategia e tecnologia che migliorano ogni ambito della nostra partita, ma... e dico MA, non possiamo fare a meno di considerare quella ormai famigerata combinazione strategica "Iniziativa-Imperiale" che nessuno può ignorare, visto che la carta strategia "iniziativa" ci fa diventare primi di turno, dandoci la prima

Il bello di Twilight Imperium è il doppio livello di scontro: per quanto la flotta possa farti sembrare forte, non combinerai nulla senza truppe da calare

in premature battaglie che non sempre possono portare agli esiti sperati. Di certo però, lo ammetto...poter schierare "la morte nera" (quella che viene chiamata War Sun, ma che in fondo per tutti...è la morte nera!) ha acceso anche in me il desiderio di fare il comandante stellare!

In quegli anni infatti la Fantasy Flight, dopo un inizio produttivo incentrato su altri elementi (principalmente il più classico, all'epoca, cartoncino), e dopo "l'incontro" con la ahinoi defunta Nexus Editrice, che con la Guerra dell'Anello aveva mostrato la "via della plastica", si dedicò ad arricchire ogni

scelta per la prossima carta strategia, e quella "Imperiale" fa guadagnare 2 punti vittoria, cioè un quinto dei punti necessari a vincere una partita normale. Quindi, per cercare di mantenere una durata contenuta, restando così nei moderni canoni dei giochi europei, si è creata una situazione quasi imprescindibile per i giocatori, vista l'estrema forza di un'azione che conferisce immediatamente 2 punti: TANTI, maledetti e subito!

[Linx] Così forte che dopo un paio di mesi i giocatori hanno deciso autonomamente di dimezzare il dono di PV, riportando la durata



a quel “di solito fin troppo” che relega le partite a questo gioco a quelle serate dove tutti i giocatori sono ben svegli e disponibili a sacrificare il sonno... o ai pomeriggi non impegnati, per chi può permetterseli. Qualcosa per la durata ha fatto l'espansione, mi pare, che propone una condizione di partenza avanzata per risparmiare un paio di turni, oltre che fornire una serie di carte nuove fra cui scegliere la propria azione preferita del turno. Tu l'hai provata?

[Randall] Certo che l'ho provata! Devo dire che va proprio a migliorare l'interazione che esiste fra le carte strategia, in modo da renderle più bilanciate e garantire una maggiore velocità del gioco senza troppi percorsi predominanti. In pratica molte delle precedenti carte sono state potenziate, e quella che conferiva due punti immediatamente, è stata sostituita.

Ad onor del vero, come dicevi prima, non solo i giocatori hanno autonomamente deciso

di giocare con una variante, ma la stessa Fantasy Flight ha pubblicato un documento ufficiale qualche tempo dopo l'uscita del gioco, dove indicava due opzioni di utilizzo per la carte strategia “Imperiale”. In una semplicemente dimezzava i punti conferiti, nell'altra inseriva una condizione (il controllo di Mecatol Rex), con la possibilità ulteriore di dichiarare più obbiettivi pubblici a fine turno (perché altrimenti se ne può dichiarare solo uno). Questa ultima opzione è stata ulteriormente “ufficializzata” inserendo una nuova carta strategia con questa dicitura all'interno dell'espansione stessa. Oltre a questa variazione al “motore” del gioco, sono state inserite nuove carte azione e politica, ulteriori opzioni per i segnalini “distant sun”, nuove tecnologie, sistemi, obbiettivi speciali, quattro razze aggiuntive, e varie indicazioni di utilizzo per integrare questi elementi.

In particolare da menzionare quella cui ti riferivi prima, e cioè i primi turni simulati, che consente di evitare la consueta espansione nei pianeti vicini. Iniziare già con tre sistemi controllati, magari una tecnologia e qualche unità in più, di certo velocizza il gioco, senza far perdere molto ai giocatori. Quindi, senza ombra di dubbio, consiglio questa espansione a tutti gli appassionati!

[Linx] Ma la mia reale domanda è: risolve il problema di arroccamento difensivo dei giocatori che guardano alla vittoria più che al divertimento o rimane un altro gioco da... giocare con incoscienza, per divertirsi veramente? È certo bello che un gioco metta in campo e simuli ogni aspetto degli imperi

galattici, come leggi e commercio, ma se nella scatola ho tanti dadi a 10 facce, più un centinaio di miniature di pezzi militari ben caratterizzati e migliorabili io pretendo di giocarci a far la guerra senza dover per forza perdere la partita per la classica regola che fra i due litiganti il terzo gode! A mio parere il gioco rimane ineguagliato proprio per questa forte caratterizzazione che copre ogni aspetto e la cura tedesca alle meccaniche di gioco; il mio voto rispecchia ciò, pur restando, per lunghezza e aspettative di pugna non soddisfatte, archiviato nell'armadio.

[Randall] Beh, Twilight è un'esperienza unica, uno dei pochi giochi che riescono a farmi divertire... anche se non vinco! Quindi direi che sì, l'approccio “avventuroso” secondo me è il migliore. È vero che le meccaniche sono state curate per discostarsi dalle solite soluzioni del passato, ma ciò non vuol dire che ci si debba aspettare il perfetto bilanciamento. Di fondo rimane un' “anima” profondamente americana, e pur con tutti gli accorgimenti del caso, tale essenza viene fuori fortemente.

L'espansione di sicuro introduce diversi obbiettivi e alcune razze che rendono la guerra un'opzione meno rinunciabile, e questo magari aiuta a vedere più battaglie anche in fasi di partita non troppo avanzate, ma in definitiva gli attacchi sono sempre da ben ponderare, e voltare del tutto le spalle alla diplomazia crea di sicuro dei bei grattacapi. Insomma, se ci si aspetta Risiko!, si è proprio fuori strada.

Comunque, di certo questo non è un titolo per tutti, ma se non vi dispiace il genere e avete quattro o cinque amici giocatori con diverse ore libere, aprite i vostri armadi e fatevi un TI3; non ve ne pentirete!

Liga

Il capolavoro assoluto dei giochi 4X con meccaniche davvero ben congegnate, anche se non sempre innovative. Unico reale difetto è la durata ma del resto fare qualcosa di epico in un'ora non è possibile! Le espansioni aggiungono sicuramente qualcosa a cui dopo è difficile rinunciare ma anche il gioco base è comunque di altissimo livello. Come tanti giochi di questo tipo offre il meglio con un gruppo di giocatori esperti che lo conoscano bene.

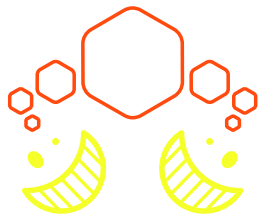
LINX

RANDALL

LIGA

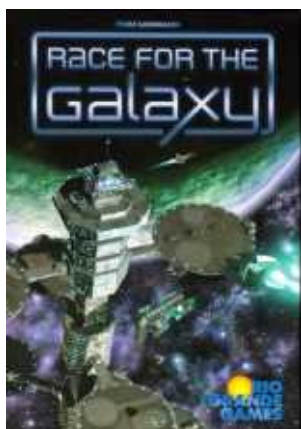
NAND





Race for the Galaxy

Una analisi del gioco che ha reso famoso Tom Lehmann e di tutte le espansione uscite finora.



di Tom Lehmann
Rio Grande Games, Abacusspiele,
Ghenos Games, Giochix.it, 2007
N. Giocatori: 2-4 (1-6 con le
espansioni)
Durata: 30-45 minuti
gioco online:
<http://en.boardgamearena.com>

[Iago] Prima di procedere con qualunque ulteriore discussione, ritengo sia assolutamente necessario sfatare due miti su questo gioco che ne hanno, a mio parere, ostacolato notevolmente l'espansione:

1 – Race for the Galaxy (d'ora in poi RftG) NON È il figlio di San Juan; per la precisione RftG è il PADRE di San Juan, o meglio è ciò che San Juan avrebbe potuto essere se ALEA non avesse deciso che il gioco di carte di Puerto Rico non poteva essere profondo tanto quanto Puerto Rico; per chi non conoscesse la storia, lo sviluppo del gioco di carte di PR fu affidato a Tom Lehmann che propose ad ALEA un prototipo (che era sostanzialmente RftG ambientato nei caraibi) che fu ritenuto troppo complesso per il target previsto e affidato ad Andreas Seyfarth per essere “alleggerito” e “snellito”; il risultato finale di questo processo fu SJ (se andate a leggere i credits nel manuale di SJ troverete Tom Lehmann citato come designer del gioco).

2 – Le icone non sono (inutilmente) complicate; sia chiaro, non sto dicendo che il problema icone non esista ma che le icone sono molto chiare e “logiche” e che l'utilizzo dei riferimenti cartacei forniti nel gioco è sì necessario per le prime partite ma diventa sostanzialmente inutile già dopo 3-5 partite e richiede solo un breve riutilizzo nel caso si aggiungano in seguito le espansioni (che aggiungono qualche nuova icona); l'ostacolo c'è ma è molto meno arduo da superare di quello che potrebbe sembrare e il

sistema delle icone è molto più chiaro e sensato di quasi tutti quelli che l'hanno seguito (prego controllare 51st State o Pret-a-Porter per fare un confronto).

[Linx] Ma anche di quelle di un semplice 7 Wonders, senza voler andare troppo sui prodotti di nicchia. In RftG basta sapere che un cerchio rappresenta un pianeta, un rombo una tecnologia, un esagono dei PV e un rettangolo una carta per dedurre quasi ogni altra cosa.

Rinfreschiamoci la memoria: come funziona il gioco base?

[Iago] Fatta questa doverosa premessa, cerchiamo di delineare il gioco, almeno a grandi linee, per quei due o tre pazzi che hanno deciso di avventurarsi in questa lettura senza aver mai sentito parlare di RftG ma solo incuriositi dal fatto che delle persone ne possano addirittura voler parlare ad alta voce e in pubblico. Si tratta di un gioco di carte basato sulla selezione delle azioni da fare ad ogni turno (un po' come la selezione dei ruoli in Puerto Rico) con l'aggiunta della contemporaneità e della segretezza della scelta; ad ogni turno, ogni giocatore deve scegliere quale tra le cinque possibili azioni (e due varianti di azione) vorrà svolgere senza conoscere, ma cercando di indovinare, le scelte degli avversari; dopo che tutti i giocatori hanno scelto le azioni vengono rivelate e solo le azioni scelte da almeno un giocatore verranno svolte nello specifico turno;

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





tutti i giocatori avranno la possibilità di svolgere le azioni disponibili per il turno ma i giocatori che hanno scelto una specifica azione otterranno un bonus nello svolgimento della stessa; le azioni vengono svolte in uno specifico ordine (riportato qui sotto) che è immutabile e condiziona fortemente il gioco.

Le azioni disponibili sono:

I) Esplorare: l'esplorazione consiste nel pescare carte; di base si pescano 2 carte e se ne tiene 1; esistono due varianti di questa azione, una permette di pescare 3 carte e tenerne 2, l'altra di pescare 7 carte e tenerne 1; alcune colonie e sviluppi permettono di modificare il numero di carte pescate e/o tenute o di poter scartare carte dalla mano invece di dover scartare parte delle carte pescate.

II) Colonizzare: la colonizzazione permette di mettere in gioco nuove colonie (pianeti) che forniscono punti vittorie e permettono di produrre e/o consumare risorse o migliorare le altre azioni; il bonus per chi sceglie l'azione consiste nel pescare una carta extra dopo aver colonizzato un pianeta; i pianeti possono essere pacifici (nel qual caso per poterli giocare è necessario pagarne il costo scartando un certo numero di carte dalla mano) o militarizzati (nel qual caso il giocatore che li gioca deve avere una forza militare pari o superiore al valore del pianeta, ma non deve pagare alcun costo in carte); alcune colonie e sviluppi riducono i costi di colonizzazione, aumentano la forza militare di un

giocatore, permettono di aumentarla pagando carte dalla mano, permettono di conquistare pianeti pacifici come fossero militarizzati o, viceversa, di pagare per la colonizzazione di pianeti militarizzati, o permettono di svolgere due azioni di colonizzazione in un singolo turno.

III) Sviluppare: lo sviluppo permette di costruire (pagandole scartando carte dalla mano) strutture che, oltre a fornire punti vittoria, offrono vantaggi alle altre azioni; il bonus per chi sceglie quest'azione è di pagare le strutture una carta in meno del loro costo nominale; c'è un gruppo speciale di sviluppi (che costano tutti 6 carte) che fornisce un numero di punti vittoria variabile da valutarsi a fine partita; alcune colonie e sviluppi forniscono sconti al costo di costruzione delle strutture o la possibilità di pescare carte extra dopo aver costruito una struttura

IV) Consumare: il consumo permette di scambiare le risorse prodotte sulle colonie con carte e/o punti vittoria; per poter effettuare questi scambi è necessario avere colonie che contengano risorse e colonie o sviluppi che permettano il consumo; esistono due varianti di questa azione, una permette di vendere una singola risorsa (ovvero scambiarla per un certo numero di carte) prima di consumare, l'altra raddoppia il numero di punti vittoria ottenuti dai consumi; il consumo è obbligatorio (se puoi consumare devi farlo) ma l'ordine in cui ogni giocatore consuma le proprie risorse è a sua discrezione; molte colonie e qualche sviluppo

permettono di consumare una o più specifiche risorse o una o più risorse generiche, alcuni sviluppi permettono di vendere le risorse ad un prezzo migliore.

V) Produrre: la produzione consiste nel "caricare" le colonie produttive con una (sola) risorsa del tipo specifico da essa prodotto (la risorsa è rappresentata da una carta coperta pescata dal mazzo e posta sopra la colonia che indica che tale pianeta ha prodotto una risorsa del tipo indicato dal colore del pianeta) a patto che questa non abbia già una risorsa in gioco; vi sono pianeti produttivi di due tipi, i primi, entrano in gioco vuoti e producono ogni volta che si svolge la produzione, i secondi (windfall) entrano in gioco con una risorsa già disponibile ma, normalmente, non producono una nuova risorsa durante la produzione; il bonus per chi sceglie la produzione è la possibilità di produrre su un singolo pianeta windfall a scelta; alcune colonie e sviluppi permettono di ottenere carte bonus per la produzione di specifiche risorse, altri permettono di far produrre pianeti windfall anche senza aver scelto l'azione (o in aggiunta avendola scelta).

Ogni giocatore parte con una colonia iniziale (scelta tra due pescate a caso) che ne può indirizzare la strategia durante la partita; il gioco termina alla fine del turno in cui almeno uno dei giocatori mette in gioco la dodicesima struttura (tra colonie e sviluppi) o alla fine del turno in cui vengono distribuiti tutti i punti vittoria a





disposizione per il consumo (12 PV per giocatore); vince chi ha ottenuto più punti vittoria sommando i consumi, il valore delle strutture giocate e i PV variabili ottenuti dagli sviluppi di costo 6.

Analizziamo gli elementi

Due aspetti caratteristici sono evidenti anche ad una spiegazione sommaria:

- da una parte la necessità di pianificare su più turni visto il particolare ordine di svolgimento delle azioni; la fonte di risorse da consumare è la produzione che però si svolge dopo il consumo e quindi deve essere pianificata nel turno precedente; la maggior fonte di carte (che sono, oltre alla fonte primaria di punti vittoria, anche la moneta con cui esse stesse vengono pagate) è la vendita di una risorsa prima del consumo (almeno di particolari combinazioni di bonus all'esplorazione) che però si svolge dopo la colonizzazione e lo sviluppo che sono le fasi in cui le carte vengono utilizzate;

- dall'altra parte la possibilità di cavalcare le scelte degli altri (riuscendo a leggerle in fase di scelta delle azioni) per ridurre drasticamente i tempi di sviluppo delle proprie strutture; è possibile, ad esempio, scommettere sulla colonizzazione da parte di un avversario per avere la possibilità di mettere in gioco un pianeta windfall con una risorsa da poter vendere nello stesso turno scegliendo di vendere e consumare oppure è possibile produrre pur avendo tutte le colonie cariche scommettendo sulla scelta di un avversario di consumare.

[Linx] Questa capacità di leggere il gioco degli avversari diventa più facile e ovvia se al tavolo abbiamo giocatori esperti che hanno calato le loro prime carte, visto che in genere queste delineano la strategia che intendono tenere. Il gioco (base) infatti ne mette in gioco sostanzialmente due che sono diametralmente opposte, che ovviamente possono essere "imbastardite" dovendosi di volta in volta adattare alle carte che ci troviamo a pescare.

Il giocatore che punta sulla forza militare per calare i pianeti conquistabili non ha infatti bisogno di un gran numero di carte, visto che non ne pagherà il costo, ma solo di aumentare progressivamente la propria forza. Lascerà quindi perdere la produzione, che avvantaggerebbe chi segue l'altra strategia, per

concentrarsi a giocare il più spesso possibile l'azione Sviluppo. Di contro chi ha una strategia produttiva cercherà di far scattare più volte possibile la fase Consumo per trasformare le sue risorse in carte e/o PV... ma dovrà forzatamente alternarla a fasi produttive. Il giochetto della scelta delle azioni sarebbe quindi banale se in realtà non fosse solo un modo per gestire la moltitudine di carte che ci troveremo in mano durante la partita, fra le quali dovremo scegliere quali calare di fronte a noi e quali usare come semplice "moneta" per permetterci di far ciò (uno dei maggiori pregi di San Juan).

[Iago] Perdonami ma non trovo per nulla banale la "lettura" delle scelte altrui, anche e

metterti nelle condizioni di poter sfruttare almeno parzialmente, qualunque scelta degli avversari; se nei primi 5/6 turni riesci ad ottenere questa condizione, hai la vittoria pressoché assicurata e non sarai in balia delle bizzie del fato; ovviamente, se ti trovi nella condizione di dover svolgere un'azione perché è pressoché obbligatoria per la tua strategia, non c'è lettura dell'avversario che tenga, scegli l'azione che devi fare e accetti di poter perdere mezzo turno nello sviluppo per la certezza di poter fare ciò che veramente vuoi ma, a parte questa condizione, nessun altro ragionamento dovrebbe impedirti di sfruttare parassiticamente le azioni degli avversari.

La partita si incentra sull'equilibrio fra la necessità di pianificare su più turni e la possibilità di cavalcare le scelte degli altri

soprattutto quando si parla di giocatori esperti, quindi in grado di fare analoghi ragionamenti alla ricerca della "lettura" delle tue scelte, anche perché gli errori nella lettura si pagano spesso con turni persi per aver immaginato scelte degli avversari che non si sono verificate; la necessità di porsi nelle condizioni di poter sfruttare, almeno parzialmente, qualunque scelta degli avversari per evitare perdite di turno deleterie per il successo è una parte fondamentale del gioco e non è per nulla banale da mettere in pratica.

[Linx] Proprio perché potresti perderti un turno in una lettura sbagliata in genere fai la scelta più strettamente legata alla tua strategia, la più banale, appunto, concentrandoti piuttosto sulla tua mano di carte che probabilmente ti aiuterà a scegliere la carta che detterà la tua azione del turno. Ciò non toglie il valore che quella parte dà al gioco. Trovo però che sia la spropositata varietà di carte e interazioni che il gioco mette in campo, ambientandola alla perfezione, che sia la parte migliore del gioco. Una varietà da prodotto collezionabile americano piuttosto che da gioco "tedesco", come le sue icone e i PV farebbero intendere.

[Iago] È proprio per evitare questa condizione potenzialmente perdente che devi cercare di

[Linx] Come darti torto? È in effetti quello il succo della gestione delle azioni. Comunque quello che a parer mio mette RftG tre palmi avanti ad ogni altro gioco di carte fantascientifico è la sua struttura "a filoni".

La fantascienza usata a piene mani

Per farvi capire di cosa parlo partiamo dai colori. I pianeti producono 4 tipi diversi di risorse, ognuna con un colore a caratterizzarlo.

I pianeti azzurri producono "beni di intrattenimento" tipici di un universo civilizzato. Tutto quello che interagisce con il colore azzurro ha quindi in genere un aspetto da alta finanza e commercio: la fiera del soldo e della vanità; I pianeti nocciola producono minerali e intorno a loro girano tutte le carte che hanno a che fare con lo sfruttamento del terreno, della manodopera (spesso robotica) e dell'industria pesante;

I pianeti verdi producono materiale biologico e le carte che interagiscono con questi sfruttano tutti i filoni fantascientifici che girano intorno all'ingegneria genetica, facendo spesso riferimento a "pianeti di confine" dove i materiali più particolari vengono recuperati, un po' come oggi vengono cercate nuove forme di vita negli ambienti più estremi (foreste tropicali, abissi marini e profondità della terra), coinvolgendo o scontrandosi con forme di vita native;

I pianeti gialli invece tirano in ballo una antica razza aliena molto evoluta che si è diffusa ovunque nella galassia lasciando profonde tracce di sé.

Ovviamente queste sembrano tutte scuse per tirar fuori delle belle illustrazioni a decorazione delle millemila carte del gioco ma, se ci si ferma a riflettere su ogni singola carta, si vedrà che il tutto è perfettamente giustificato e la simulazione pare prendere il sopravvento sulla meccanica, nonostante il tutto paia sottoposto alla calibrazione tipica di un gioco di stampo tedesco più che ad un'impostazione all'americana dove l'appeal riveste un'importanza maggiore. Riesci anche tu a sentirci tutto questo "sapore" sotto le meccaniche, lago?

[lago] La cura messa nello sviluppo del gioco è assolutamente incredibile e trovo molto belle e azzeccate le scelte fatte nell'accoppiamento tra stili grafici e funzioni pratiche nel gioco, anche se, da "germanofilo", sono molto più colpito e affascinato dalla cura posta nel bilanciamento matematico del gioco; tutto è pesato col bilancino, tutto torna in termini di rapporto costi/benefici in maniera tale che ciò che fa pendere la bilancia a favore di un giocatore è la coerenza nelle scelte che vengono fatte e la capacità di leggere e sfruttare le scelte che gli altri saranno "obbligati" a fare durante la partita.

A proposito di San Juan, trovo che la quantità di opzioni presenti in RftG, rispetto all'enorme quantità di doppioni degli edifici dell'altro, renda praticamente impossibile paragonare i due giochi, anche perché il passaggio dalla scelta sequenziale dei ruoli alla scelta contemporanea delle azioni, pone un ulteriore solco di differenziazione tra i due giochi; tra parentesi, anche il fatto che le uniche carte duplicate del gioco siano gli sviluppi, mentre i pianeti (colonie) siano tutti carte uniche è da annoverare tra le note ambientali positive (come vedi sono un germanofilo calcolatore, ma posso anche apprezzare i particolari di "colore").

Per quanto si tratti di un gioco di carte mi pare la più chiara dimostrazione, dai tempi del bridge, di come l'alea legata alle possibili distribuzioni di carte possa essere mitigata e controllata da un sistema di gioco

adeguatamente studiato, in decine di partite posso dire con ragionevole certezza di non aver mai avuto la sensazione di un risultato dovuto "al caso"; questo, associato al fatto che sono assolutamente certo che alcune delle partite giocate siano state decise dal fato, da la prova della qualità del lavoro svolto dall'autore e dagli sviluppatori, per quanto l'alea svolga un ruolo nel gioco la sensazione di essere padroni della propria sorte resta comunque molto forte e non fa mai gridare e levare alti lai contro il fattore "C".

Gioco base

Il gioco base fornisce 6 pianeti iniziali, con poteri differenti che tendono a indirizzare verso lo sviluppo produttivo o quello militare (senza però impedire completamente la libera scelta dei giocatori), con le corrispondenti mani iniziali di carte che con essi si integrano dando ulteriore indirizzo alle prime scelte di gioco; si tratta di una brillante idea che permette anche ai neofiti, purché non completamente digiuni ai giochi tedeschi, di cominciare a entrare nello spirito del gioco senza essere completamente sommersi dalla miriade di opzioni date da un setup completamente casuale; il materiale a disposizione è per un numero di giocatori variabile tra due e quattro e trovo che questo sia il suo terreno ideale (con una preferenza per i 2-3 giocatori) per poter mantenere il controllo della situazione senza però perdere l'interesse per determinati aspetti legati alla scelta simultanea delle azioni.

Esiste anche una variante avanzata per due giocatori che fornisce una seconda copia delle azioni di Colonizzazione e di Sviluppo e la possibilità di scegliere due azioni (anche uguali) a ogni turno; questo permette, ovviamente, uno sviluppo più rapido del gioco in versione faccia a faccia con la possibilità di coordinare le proprie azioni a coppie invece che doverne selezionare una sola a turno.

[Linx] Una scelta semplice ma che dona molto. RftG è un gioco che giocato in due non fa rimpiangere la mancanza di altri giocatori.

[lago] L'impressione iniziale è che la strategia militare sia leggermente avvantaggiata rispetto a quella strettamente produttiva ma il limitato numero di pianeti militarizzati con valore di

difesa elevato (sopra il 5) rende poco interessante lo sviluppo della forza militare se non in presenza degli sviluppi da 6 (quelli con PV variabili a fine partita) che premiano il militarismo; d'altra parte proprio questi stessi sviluppi possono rendere la strategia militare quasi imbattibile mentre la grande quantità di pianeti produttivi azzurri e marroni (quelli a bassa rendita) rendono la strategia produttiva piuttosto lenta a prendere (attraverso il commercio) l'abbrivio necessario a produrre grandi quantità di PV (attraverso il consumo raddoppiato).



La tempesta si avvicina (2008)

La prima espansione del primo arco narrativo introduce la possibilità di gioco in solitario, un quinto giocatore e una seconda (e terza) fonte di PV durante e alla fine della partita; il sistema utilizzato per il gioco solitario è estremamente interessante (e ripreso in parte successivamente da Friedemann Friese per i Robots di PowerGrid) e consiste in una costruzione modulare dell'avversario fantasma basata sul pianeta iniziale che utilizzerà, il che permette di modulare l'"intelligenza artificiale" (ovvero le probabilità di scelta delle azioni e la loro efficacia) dell'avversario in modo da orientarlo verso la migliore strategia possibile in base alle sue condizioni di partenza; purtroppo l'esistenza di un software (parzialmente ratificato dall'autore che ha concesso l'uso della grafica) che permette di giocare contro una o più intelligenze artificiali tutt'altro che stupide (in tempi molto più rapidi rispetto al gioco fisico) ha



reso quest'interessante elemento del gioco pressoché inutile.

Le modalità aggiuntive per ottenere PV durante la partita invece hanno aggiunto altre scelte a quelle già presenti nel gioco base; da una parte è possibile ottenere PV durante il gioco per essere stato il primo ad ottenere determinate condizioni, dall'altra vi sono ulteriori PV a fine partita per chi detiene la maggioranza in determinate categorie; questo, oltre a fornire ulteriore varietà nel gioco, permette di bilanciare in qualche modo determinate "microstrategie" che sembravano essere più o meno vantaggiose nel gioco base (la relativa non convenienza dei pianeti azzurri e marroni, lo sforzo necessario per ottenere pianeti Alieni, la mancanza di stimoli ad accrescere la forza militare da un certo punto del gioco in avanti, etc.).

[Linx] Sinceramente l'inserimento di questi obiettivi è uno degli elementi che mi hanno dato fastidio: quando già sono in difficoltà nel cercare la migliore strada indicata dalle carte che ho in mano, che possono non essere egregie, l'aver degli obiettivi che regalano punti a chi primo arriva, spesso semplicemente perché è più fortunato nella pesca, l'ho sempre trovato irritante. RftG non aveva bisogno di altra carne al fuoco di questo tipo.

Conosco al contrario giocatori a cui questa introduzione ha fatto l'effetto opposto: sentendosi storditi dalla mano di carte e dalle sue possibilità danno un'occhiata agli obiettivi e semplicemente trovano la risposta ai loro interrogativi.

[Iago] Ecco, io sono decisamente uno di questi ultimi (stordimento a parte), e trovo che, in presenza di una combinazione tra pianeti di partenza e carte iniziali poco armonica (quella che si definisce, in gergo tecnico, una "m3p@4 assoluta"), avere una traccia su cui cominciare a svolgere il proprio compito in prospettiva di medio e lungo termine sia una buona cosa e un'aggiunta positiva ai già innumerevoli pregi del gioco; per quanto riguarda lo stordimento, credo che sia fondamentale rendersi conto che, delle carte iniziali, tutte tranne una (due al massimo) saranno usate come moneta e non vedranno mai il tavolo di gioco per cui l'approccio al primo turno non può essere differente da "vediamo quale di queste carte si sposa meglio con il mio pianeta iniziale".

[Linx] In realtà si può fare una strategia con carte a basso costo (abbassato ulteriormente da sconti vari e ripescaggi carte) e prepararti un filone di anche 3 mosse. Non che sia necessariamente una scelta saggia, ma è una che talvolta ho fatto. Anche solo per il dispiacere di scartare carte che sembravano dialogare l'una con l'altra.



I ribelli contro l'impero (2009)

[Iago] La seconda espansione del primo arco narrativo introduce un sesto giocatore, nuovi obiettivi durante e alla fine della partita e la possibilità, in determinate condizioni, di sottrarre colonie agli avversari attraverso la forza militare; il sesto giocatore è forse un'esagerazione: non credo di aver mai giocato contro avversari umani in più di quattro e già così si comincia a correre il rischio di perdere profondità nella "lettura" degli avversari, visto che esiste la seria possibilità che in un dato turno vengano svolte tutte le azioni possibili; non ho mai sentito il bisogno di giocare in 5 o 6 giocatori in quanto il gioco diventa troppo caotico e troppo poco "controllabile".

[Linx] Parla per te! Avere giochi di questa profondità, non lunghi, e che permettano di avere al tavolo anche sei giocatori per me è impagabile! Tanto che avevo già provato precedentemente a giocare in 6 unendo 2 confezioni. Certo la lettura del gioco altrui viene a perdersi e il tutto diventa più simile ad un gran solitario con l'elemento aleatorio delle altrui scelte nel turno, ma ciò non basta ad inficiare la validità del gioco e il divertimento che questo produce. Il poter giocare in 6 in modo

"autorizzato" dall'autore è il motivo principale per cui ho comprato le prime due espansioni, oltre a completare i filoni narrativi le cui icone erano sparse senza spiegazione nel gioco base.

[Iago] Su questo non riesco ad essere concorde, trovo che in più di 3.5 giocatori (nel senso che già in 4 si comincia ad avvertire questa sensazione ma è ancora tollerabile) il gioco diventi, da una parte incontrollabile, nel senso che diventa pressoché impossibile riuscire a comprendere dove stanno parando gli avversari (un po' come giocare a Ora & Labora o Suburbia), dall'altra molto meno stimolante perché avere più giocatori vuol dire avere maggiori possibilità di sfruttare le scelte degli stessi senza dover fare lo sforzo di leggerne le intenzioni (se ho voglia di casino e gradisco non poter controllare nulla del gioco, preferisco giocare a Glory to Rome).

I nuovi PV a disposizione, in questo caso, servono principalmente a premiare filoni di gioco che vengono maggiormente sviluppati con le carte della nuova espansione (come ad esempio le carte Uplink) e non cambiano molto nell'economia del sistema; la possibilità di sottrarre pianeti agli avversari, invece, per quanto difficile da ottenere (servono specifiche carte per poterla attuare e ce ne sono non più di 2 o 3 nel mazzo) ha degli interessanti risvolti; premia la dedizione totale alla causa militare mentre tende a sconsigliare (o meglio a rendere meno efficace) la scelta di utilizzare solo parzialmente la strategia militare per convertirla, dopo un paio di conquiste strategiche ad una strategia produttiva; questa strategia mista tende ora ad essere più complicata perché richiede una scelta oculata delle colonie da conquistare, mentre prima qualunque pianeta militare e produttivo avrebbe permesso di applicarla.

[Linx] Le carte che permettono le conquiste e i vincoli che le limitano (di solito il poter conquistare solo pianeti militari E allineati al fronte opposto al vostro) sono così stringenti che sinceramente non credo di averne mai visto l'applicazione più di 2 volte nella mia intera esperienza di giocatore. Anche quando capitano per le mani il più delle volte è preferibile scegliere altre carte più utili nella mano da utilizzare e relegare queste strane e pericolose



(perché vi allineano ad uno schieramento rendendovi vulnerabili ad attacchi altrui) carte allo scopo di moneta per pagare le altre. Come dice Iago però creano panico valutativo. Perché qualcuno potrebbe conquistare qualcosa di vostro. Anche se normalmente non succederà.

[Iago] Su questo invece concordo pienamente e trovo che si tratti di un modo elegante per ostacolare una strategia con l'introduzione di una meccanica che, apparentemente, la dovrebbe esaltare... applausi...

Sull'orlo della guerra (2010)

L'ultima espansione del primo arco narrativo introduce un nuovo concetto (il Prestigio) e una nuova azione ad esso collegato (cercare una specifica carta o ottenere un sostanziale bonus aggiuntivo alla propria azione al costo di 1 Prestigio) da poter utilizzare una sola volta a partita e nuovi obiettivi per avere PV aggiuntivi durante e alla fine della partita; il Prestigio viene acquisito colonizzando alcuni pianeti presenti nell'espansione o attraverso alcune abilità e può essere speso per attivare i poteri di alcune colonie e sviluppi oppure conservato e convertito a fine partita in PV.

Trovo che questo nuovo concetto renda tutto il gioco, già non proprio linearissimo, veramente troppo confuso e caotico, soprattutto dovendolo spiegare ai nuovi giocatori che già si trovano spaesati dalla quantità di icone presenti sulle carte e dal gran numero di possibili scelte da effettuare; anche l'interazione con le regole

MDM

RftG dà il suo meglio in 2 o 3 giocatori, dove il downtime è nullo, la quantità di decisioni rapportata alla durata della partita è incredibilmente elevata e la situazione degli avversari leggibile. Voluminoso nella versione super espansa. Troppo lungo anche con l'Orb, anche se le carte dell'espansione "Artefatti Alien" introducono una piacevole ventata di novità.

Liga

Davvero un ottimo prodotto il cui successo è stato limitato dal fatto di essere uscito in pratica assieme ad Agricola e seguito poco dopo da Dominion. Preferisco di gran lunga il gioco senza espansioni.



precedentemente introdotte, come la conquista dei pianeti avversari, introducendo la possibilità di attaccare qualunque pianeta (indipendentemente dalle precedenti limitazioni) oltre che di distruggere i pianeti avversari si presta a spiacevoli effetti come gli attacchi combinati a chi è percepito come in vantaggio, con risultati potenzialmente spiacevoli.

[Linx] Il prestigio, è vero, è una meccanica e una complicazione di cui non si sentiva l'esigenza. Spesso mi trovo a rileggermi le regole dell'espansione per ricordarmi come funziona, visto che il gioco introduce anche una meccanica nuova che spinge ad accumularne il più possibile e, possibilmente, ad ogni turno per guadagnare PV bonus e/o carte. Nonostante ciò è ottimamente integrata con il resto: non la classica aggiunta da espansione ma un nuovo filone strategico come gli altri. È anche normale che se un giocatore sente l'esigenza di comprare una terza espansione per un gioco che già ha una varietà invidiabile è lecito proporgli qualcosa di leggermente più complicato. Come ad esempio la possibilità tramite alcune tecnologie di fare addirittura l'upgrade ad alcuni pianeti, insieme ad altre abilità strane dalle icone più indecifrabili del solito che richiedono una vera lettura del testo esplicativo in piccolo sulla carta (se non sul regolamento) invece che la solita opera di deduzione logica dall'immagine.

Tutto il lato militare, come al solito, passa per me in secondo piano perché le carte che lo permettono non sono così facilmente accessibili in un mazzo che ormai consiglia la suddivisione in

due per evitare un effetto torre di Babele. Tanto più mi pare improbabile un attacco combinato fra due giocatori che hanno avuto entrambi la fortuna e la volontà di dedicarsi con successo all'aspetto militare più interattivo. Se mai succedesse sarebbe un premio per la loro perseveranza. Le regole danno comunque esplicitamente la possibilità di giocare senza questo tipo di attacchi e scegliere di utilizzare questa esenzione è anche uno dei migliori modi per guadagnare in semplicità quando c'è un giocatore non proprio espertissimo al tavolo... o più giocatori esperti che però hanno dovuto rimuovere la polvere dalla scatola per giocarci.

[Iago] Qui dissento su entrambi gli argomenti, trovo che l'aggiunta di una meccanica completamente nuova "puzzi" un po' di gioco di carte collezionabili, mentre avrei preferito qualche nuova variante di quanto già presente o combinazioni nuove tra obiettivi, sviluppi da 6 e colonie (o magari parole chiave); d'altro canto sono conscio della improbabilità di un attacco combinato contro il leader presunto ma non vedo perché qualcuno dovrebbe inserire questa possibilità (per quanto remota) quando per tutto l'arco di un gioco e due espansioni era riuscito a tenersene felicemente alla lontana (perdona ma io ho l'allergia per qualunque gioco che possa essere deciso dalla diplomazia di tavolo o dal "meta-gioco").

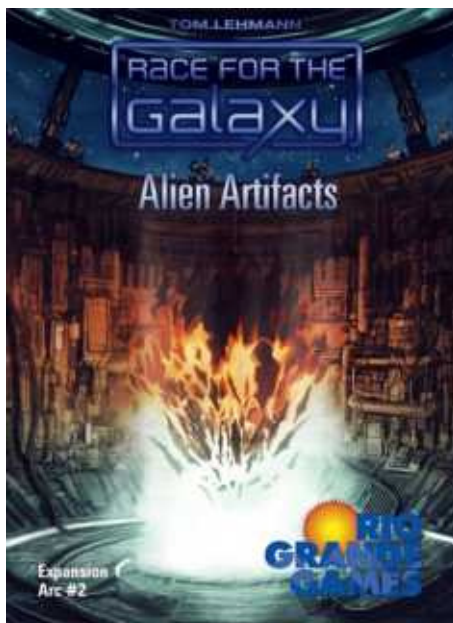
[Linx] Ti perdono perché sono come te. Ma non saranno tutti come noi, no? Diamo anche a quelli con gusti diversi la possibilità di cimentarsi in questi tentativi... e perdere la partita il 95% delle volte! Siamo clementi e contenti che l'autore abbia dato loro il contentino senza guastare in particolar modo il nostro bel gioco. Così potremmo persuadere qualche giocatore in più a tenerci compagni in una partita a RftG con la promessa che "ora puoi pure attaccarmi!", pensando al contempo "provaci se ci riesci". Datemi un buon filtro e giocherò volentieri ad un gioco dove potreste mettermi d'accordo per attaccarmi. Quello che mi piace di questa espansione sono anche i nuovi pianeti di partenza proposti che spingono i giocatori a sperimentare qualche filone specifico dando loro abilità collegate. Un contrasto incredibile coi pianeti della scatola base, che erano quanto di più semplice potesse esserci.



Quello che invece diventa preoccupante è invece proprio il numero di carte di cui il mazzo è composto, che tende a diluire e quindi a rendere meno efficace il bilanciamento fra le strategie possibili che l'autore ha cercato di mantenere, a cui la nuova azione di ricerca attraverso la carta speciale e i punti prestigio mettono una pezza parziale. Trattandosi comunque di un gioco dalla durata limitata io mi accontento di gestire al meglio la mia mano e far eventualmente notare che è stato il cattivo fato a farmi perdere la partita ;-)

Artefatti Alieni (2013)

[Iago] Come evidente dall'escalation di complicazioni introdotte (specialmente) nella terza espansione, è giunta l'ora, volendo produrre una nuova espansione, di rompere col passato e avere un nuovo punto di partenza; il risultato di questa condizione è un nuovo arco narrativo resettato utilizzando il solo gioco base, con l'effetto collaterale



(tutt'altro che trascurabile per l'editore) di suggerire a molti degli appassionati del gioco, me compreso, di acquistare un nuovo set base per non dover continuamente separare le carte del gioco originale da quelle delle espansioni per poter giocare l'una o l'altra versione.

Nell'ultima espansione viene introdotto un elemento di esplorazione più "realistico" dell'originale azione (che comporta solo il pescare e scartare carte) introducendo un enorme artefatto alieno, l'Orb, (composto da una serie di carte che formano una mappa modulare) che i giocatori possono esplorare, alla ricerca di bonus una tantum che possono essere ritrovati tra i suoi resti; l'artefatto rafforza la necessità di sviluppare almeno parzialmente la forza militare visto che questa permette di superare alcuni degli ostacoli che si incontrano nell'esplorazione e invita all'uso dell'azione di esplorazione anche a partita inoltrata (quando il proprio motore economico dovrebbe essere già autosufficiente) visto che è questa azione a permettere l'avanzamento delle proprie squadre di ricerca; ovviamente, rimuovendo dal gioco le espansioni del primo ciclo narrativo, vengono rimossi anche tutti gli elementi di regolamento che da queste erano stati aggiunti, come gli obiettivi, il prestigio e la possibilità di sottrarre colonie agli avversari.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve due carte Orb e ne utilizza una per costruire la mappa iniziale dell'artefatto, poi, nella fase di esplorazione (fase I del turno), se questa viene svolta, si potranno ora effettuare due tra le tre

azioni possibili legate alla ricerca di artefatti sull'Orb; le tre azioni permettono di pescare una carta Orb, giocare una carta ampliando la mappa visibile e muovere una o più squadre di esplorazione (ce ne sono due disponibili) fino ad un totale di 4 passi sulla mappa; viene inoltre introdotta una terza versione dell'azione Esplorare che, oltre a permettere di pescare 2 carte e scartarne 1 (più eventuali bonus ottenuti da sviluppi e colonie) e attivare la fase di esplorazione dell'Orb (come tutte le azioni Esplorare), permette di svolgere tutte le azioni possibili durante questa fase; le carte Orb riportano delle locazioni che contengono elementi di tecnologia aliena che forniscono PV a fine partita e bonus monouso da poter utilizzare nell'esplorazione stessa e alcuni possono essere utilizzati nella fase di consumo come prodotti Alieni (gialli); vi sono anche tre nuovi sviluppi da 6 che danno punti variabili a fine partita in base al tipo di bonus dell'Orb raccolti.

Il passaggio da gioco strettamente di carte a gioco di carte con tabellone con l'introduzione anche di segnalini di legno a rappresentare le squadre di esplorazione sull'Orb, tende però a estendere il gioco un po' troppo fino a superare il livello di tolleranza dei giocatori (gli anglofoni direbbero "overstays its welcome"), soprattutto in presenza di giocatori prони alla paralisi analitica già con il solo ausilio delle carte; allo stesso modo, per i neofiti, la presenza di un tabellone, pur essendo una sorta di salvagente rispetto alla profondità del gioco di carte, distrae un po' troppo da quello che dovrebbe essere il nucleo del gioco, ovvero l'ottimizzazione dell'uso delle carte a propria disposizione; fortunatamente, ed è ciò che rende questa espansione comunque interessante, è anche possibile giocare utilizzando le sole carte aggiuntive (senza Orb e azione Esplorare extra) che modificano ulteriormente il bilanciamento del mazzo di gioco fornendo ulteriori possibilità di divertimento.

Iago

Come già detto altrove preferisco il gioco in 2-3 giocatori con un massimo di 4 tollerabile, tendo a rifuggire dal gioco in 5 o 6.

Migliore Espansione: I RIBELLI CONTRO L'IMPERO

Peggior Espansione: (ma sarebbe meglio dire "meno migliore" se non fosse linguisticamente osceno) forse SULL'ORLO DELLA GUERRA, grazie alla possibilità di giocare ARTEFATTI ALIENI anche senza Orb.

Linx

Preferisco giocarlo. Indipendentemente dal numero dei giocatori. E lo consiglio pure a voi lettori indipendentemente dal numero di espansioni che vorrete comprare. Una volta che deciderete di espanderlo infatti vi consiglio di seguire la strada marcata per voi dall'autore, malgrado la prima espansione sia la meno soddisfacente (un paio di voti in meno), per non trovarvi a far saltare gli equilibri da lui stabiliti. A me SULL'ORLO DELLA GUERRA è piaciuta decisamente, ma ve la consiglio solo se, dopo aver comprato e provato a sufficienza le altre, sentite l'esigenza di sperimentare strategie ancora più strane.

IAGO

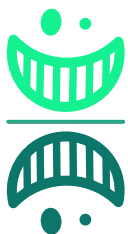
LINX

MDM

LIGA

NAND





Duck Dealer

Mercanti di Venere

American vs German: lo stesso tema, meccaniche analoghe, ma due diverse realizzazioni. A voi la scelta, in base al gusto e alle necessità...



*di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga
Splotter Spellen, 2008*

N. Giocatori: 2-5

Durata: 180 minuti

Due giochi di logistica, con la stessa ambientazione, con molti punti di contatto e altrettante differenze: ecco i protagonisti di questo confronto. Tutto inizia nel 1988, quando l'Avalon Hill pubblica Merchant of Venus (MoV), gioco di Richard Hamblen (Magic Realm, Gunslinger) che mescola meccaniche di esplorazione (modificando opportunamente il classico "tira e muovi") con meccaniche di logistica e di mercato mobile, il tutto condito con un senso dell'umorismo sopra le righe (demenziali sia i nomi delle razze aliene incontrate che quelli delle merci trasportate dai giocatori/mercanti) e da una sana dose di aleatorietà fornita da incontri casuali oltre che dal lancio dei dadi. Il titolo diventa istantaneamente un successo, con gli anni si tramuta in un classico "graal", complice la inevitabile uscita di produzione. Molti gruppi di fan ne ristendono il regolamento introducendo una serie di varianti e, con l'avvento di Internet, si cominciano a diffondere anche alcune bellissime versioni print & play che tengono conto delle varie modifiche.

Passano venti anni e la Splotter Spellen, reduce dal successo di Indonesia (2005), si propone con Duck Dealer (DD). Stessa ambientazione, stesso humor demenziale (lo sapevate che il Viagra si ottiene dipingendo con vernice azzurra delle perline di vetro?) ma nel classico stile della casa editrice olandese: nessuna fonte di aleatorietà a posteriori e una complessa struttura di produzione su livelli successivi che ricorda Roads & Boats (Splotter Spellen, 1999) e Neuland (Eggertspiele, 2004). Per vari motivi il titolo non ottiene il successo sperato, tanto che è tuttora



*di Richard Hamblen / Richard Hamblen, Robert A. Kouba
Avalon Hill, 1988 / Asterion Press, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, 2012
N. Giocatori: 1-6 / 1-4
Durata: 180 minuti*

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Materiali

Da un punto di vista funzionale i materiali dei due titoli hanno molti punti in comune: un tabellone che ritrae un sistema di pianeti collegati da un grafo rappresentante le rotte commerciali (ciascuna composta da un numero variabile di *caselle*), plance per

disponibile (ad un prezzo scontatissimo) nei magazzini (e nel negozio online) della casa editrice.

Per completare lo scenario, dobbiamo arrivare all'ottobre 2011: quasi contemporaneamente la Fantasy Flight Games e la Stronghold Games annunciano di aver acquisito i diritti (rispettivamente dal precedente editore e dall'autore) per "ristampare il classico gioco di esplorazione spaziale". Dato che entrambi gli editori sono americani, il classico duello Davide contro Golia si risolve a favore del gigante: nel 2012 è proprio FFG che pubblica la seconda edizione di MoV, ridotta nel numero massimo di giocatori che può supportare (4 al posto di 6), ma che offre materiali aggiornati e due regolamenti: il riadattamento della versione classica e un regolamento tutto nuovo che, mantenendo lo spirito del gioco originale, introduce molte modifiche, alcune sostanziali, nel tentativo di rimodernarlo (ad esempio trasformando la struttura del titolo da "gioco di corse" - il primo che mette da parte ad una certa somma di denaro vince - ad un gioco di "efficientazione" - dopo un numero prefissato di turni, il giocatore con più denaro vince). Salvo indicazioni diverse, faremo riferimento a quest'ultima versione del regolamento, definita "standard".

tenere traccia dello stato delle astronavi dei giocatori, segnalini per rappresentare merci e altre risorse del gioco.

I materiali di MoV sono quelli tipici di ogni titolo della FFG: tantissimo materiale (le due versioni del regolamento richiedono l'utilizzo di due differenti dotazioni di plance personali, tessere, carte e tabelloni - che è uno solo, ma stampato fronte/retro), prevalentemente in cartotecnica (escludendo i soli dadi e le astronavi dei giocatori), riccamente illustrato. La qualità dei materiali è mediamente molto buona (solo le plance delle astronavi sono un po' leggere). Come spesso accade nei giochi FFG, l'ergonomia

dei materiali non è sempre il massimo: font a volte microscopici (specie sui tasselli e carte piccole) e la mancanza (totale o parziale) di tabelle riassuntive e aiuti per il giocatore possono rendere non ottimale l'esperienza di gioco.

Più spartani i materiali di DD, come è logico aspettarsi dalla piccola Splotter Spellen, i cui titoli spesso rasentano l'autoproduzione. Un tabellone di dimensione ridotte, piccolissimi segnalini di cartone per le merci, ancora cartone per navi, fabbriche e miniere. Tanto, tantissimo legno per indicare le tre risorse necessarie per muovere, commerciare ed esplorare lo spazio, nonché per tenere traccia delle eventuali miglione. L'ergonomia del tabellone e dei materiali su di esso utilizzati lascia sicuramente a desiderare: già a metà gioco diventa faticoso seguire che cosa succede, a causa del generale sovraffollamento di pezzi, più grandi dello spazio destinati ad ospitarli (proprio come succedeva anche in Indonesia). Migliore invece l'organizzazione della plancia personale, che racchiude schematicamente tutte le informazioni essenziali per giocare.

Preparazione

Preparare una partita a MoV è un'operazione impegnativa, soprattutto per la necessità di raggruppare separatamente i molteplici segnalini collegati a ciascuna delle 14 razze. Per il resto, disposte casualmente (a faccia coperta) le carte razza su ciascuno dei 14 pianeti, configurate le astronavi dei partecipanti e raggruppate carte e altri segnalini per tipo attorno al tabellone, il gioco è pronto. Analogo,





ma più rapido, il set-up per DD: è sufficiente assegnare (in modo casuale) una miniera a ciascun pianeta, preparare la tabella delle richieste e configurare la propria astronave. Siamo pronti per iniziare a giocare.

Struttura del gioco

MoV si sviluppa su trenta turni, in cui ogni giocatore esegue in ordine quattro fasi.

Durante il gioco nuove razze vengono scoperte: ciascuna produce un bene e una tecnologia di miglioramento delle astronavi, e richiede 4 o 5 prodotti di altre razze. Compito di ogni giocatore è cercare di trovare la giusta configurazione della propria astronave e i percorsi più lucrativi in termine di denaro e fama, affrontando gli imprevisti che il gioco propone. La compravendita dei beni permette di guadagnare crediti, mentre la fama è ottenuta installando migliorie sulla propria nave, aumentando le abilità del proprio pilota, portando a termine delle missioni e trasportando passeggeri famosi da un pianeta ad un altro. Alla fine del gioco anche i punti fama vengono convertiti in crediti, sommati a quelli accumulati col commercio (e/o immobilizzati nei propri spazioporti). Il giocatore più ricco vince la partita.

DD si distingue anche per l'organizzazione della partita: il turno di un giocatore può consistere nel passare e accumulare risorse oppure nello spendere le risorse finora acquisite per compiere azioni. Un turno azioni consiste in spostamenti, esplorazione, costruzione e commercio con i pianeti nell'ordine e quantità desiderata dal giocatore (finché ha risorse per eseguire le azioni!). Una partita finisce quando, cumulativamente, i giocatori hanno eseguito 24 turni di azioni. Chi ha accumulato più punti vittoria durante il gioco vince la partita.

Arco narrativo

Tecnicamente, in entrambi i giochi la partita si sviluppa in due fasi ben distinte. Inizialmente i giocatori esplorano la plancia e modificano la propria astronave, alla ricerca di un ciclo di commercio efficiente e vantaggioso. Quindi scatta una seconda fase in cui viene sfruttato il miglior percorso trovato, compatibilmente anche con le personalizzazioni effettuate nella prima parte del gioco. Scendendo più in dettaglio, in MoV la prima fase consiste in esplorazione vera e propria; le posizioni delle razze, e quindi le relative distanze fra produttori ed acquirenti sono effettivamente sconosciute, così come le posizioni di vendita delle varie

migliorie tecnologiche delle astronavi e i luoghi dove si possono addestrare i propri piloti. In DD, invece, l'ordine con cui fabbriche e consumatori verranno installati sui vari pianeti è noto a priori, così che la fase di esplorazione diviene piuttosto una vera e propria "costruzione" del percorso che poi si intende sfruttare. Ovviamente in questo caso la competizione avviene proprio sul posizionamento di particolari industrie su determinati pianeti. Operazione che spesso implica l'attivazione di un proprio turno di azioni anche in condizioni subottimali di rifornimento di materie prime.

Liga

*Non ho ancora giocato la nuova versione di **Mercanti di Venere**. La vecchia edizione è a mio parere il miglior gioco di rotte commerciale di sempre in cui l'abilità del giocatore sta nell'individuare e sfruttare al meglio una rotta prima degli altri e saper cambiare quando serve.*

***Duck Dealer** è stato preceduto da tante aspettative e tanto hype. Purtroppo il gioco risulta troppo macchinoso, cervelletto. Ingiocabile se al tavolo c'è un pensatore lento.*

the big game Theory

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

IN ONDA
Ogni 3° mercoledì del mese alle 21 su

RADIO RV1

www.rvuno.it



Le differenze fra i due titoli non riguardano solo la fase di esplorazione del sistema stellare, ma anche la "riconfigurazione" delle regole a proprio vantaggio. In MoV (se escludiamo alcuni eventi e ricompense pescate dai rispettivi mazzi) l'alterazione delle regole del gioco a proprio vantaggio avviene quasi esclusivamente a livello dell'astronave. Le migliori di base (scudi, laser, stive e motori) sono diffusamente disponibili (6 pianeti permettono di aumentare il numero di stive, 4 i laser e gli scudi, tutti e 14 permettono di sviluppare motori, anche se con efficacia differente). Le tecnologie aliene, invece, sono caratteristiche di ciascuna razza, per cui è possibile proseguire con gli aggiornamenti anche in fasi avanzate del gioco (alcune migliori, i *dadi peluche* ne sono un esempio eclatante, sono vantaggiosi anche se comprati all'ultimo turno). Unico sviluppo che non riguarda le proprie astronavi sono gli spazioporti mercantili, che obbligano all'immobilizzazione di una quantità di denaro, ma garantiscono guadagni aggiuntivi (spesso a spese degli altri giocatori) e risparmio di turni di gioco (questo a vantaggio anche degli avversari).

In DD i pianeti che permettono di configurare la propria astronave sono tutti raggruppati in un angolo della plancia, e corrispondono alla zona di partenza a cui, una volta allontanatisi, si ritorna poco volentieri (più che altro per motivi di efficienza); di conseguenza la configurazione della propria astronave impegna esclusivamente la prima parte della partita. A differenza di MoV, le modifiche richiedono un compromesso fra vari parametri in contrasto (velocità, efficienza di produzione, capacità) e non sono semplici "avanzamenti". Oltre alle migliori della propria astronave, in DD occupano un ruolo sostanziale anche le varie modifiche effettuabili sulla plancia: accorciamento di alcune tratte, creazione di "scorciatoie" fra i pianeti, la possibilità di essere l'unico a poter sfruttare in modo super efficiente fabbriche, miniere e



mercati su alcuni pianeti. Questo ultimo aspetto è importantissimo, visto che chiunque può sfruttare un ciclo vantaggioso opportunamente allestito. Dato l'impatto che ha sull'economia degli ultimi turni, lo svolgimento della prima fase del gioco è di fondamentale importanza per poter effettivamente competere per la vittoria.

Per quanto riguarda la seconda fase del gioco, quella di MoV resta sicuramente più variegata, soprattutto per effetto degli eventi casuali (passeggeri e/o carte evento) che possono rendere (molto) remunerative alcune (piccole?) deviazioni dal percorso prestabilito. In DD invece, gli ultimi turni consistono nella ricerca dello sfruttamento dei percorsi costruiti nella prima parte per ottenere il massimo dei punti vittoria in ogni fase azione. A tale fine, i giocatori tendono a massimizzare la quantità di energia immagazzinata, per poi esplodere in turni molto lunghi e in qualche modo ripetitivi: il *downtime* diviene in effetti l'elemento dominante, e questo è stato uno dei motivi per cui il gioco ha ricevuto un'accoglienza meno che tiepida alla sua uscita.

Ulteriori considerazioni

Nonostante l'esteso processo di rinnovamento a cui è stato sottoposto, MoV resta comunque un gioco "datato" nelle meccaniche (esplorazione, tira il dado e muovi, spostamento beni) e nella durata, che anche nella versione standard supera tranquillamente le tre ore, a meno di non ricorrere ad una versione abbreviata che però snatura un po' l'essenza del gioco. Non ci si deve quindi aspettare grande novità dal titolo, bensì

meccaniche rodiate e ben funzionanti (che hanno resistito a più di 25 anni di innovazione!). Potete immaginarlo come la ristampa di un grande classico della letteratura, o una riedizione di un capolavoro del cinema: il suo valore è noto a tutti, ma non è detto che incontri i gusti del pubblico, oramai abituati ad altri formati. Personalmente, ritengo che poterlo ottenere nuovo e con facilità piuttosto che doverlo cercare sul mercato secondario sia un grande vantaggio per tutti. Data la mole del materiale in lingua, averlo a disposizione in italiano è un plusvalore non trascurabile.

DD è un titolo spiccatamente di nicchia, più di quanto non lo siano normalmente i titoli della Splotter Spellen: inaccessibile ad un pubblico familiare oppure occasionale, richiede comunque una passione per le meccaniche di *pick up and deliver*, una sopportazione nei confronti della paralisi da analisi e del puro *downtime*, tutti aspetti che diventano frustranti se viene giocato in più di tre giocatori (il numero minimo!). Preparatevi ad essere irrimediabilmente tagliati fuori dalla corsa per la vittoria se commettete qualche errore nella fase iniziale della partita: il gioco non offre nessuna possibilità di recupero. Se siete appassionati della pianificazione maniacale, è pane per i vostri denti.

DUCK DEALER

MDM

LIGA



MERCANTI DI VENERE

MDM

LIGA

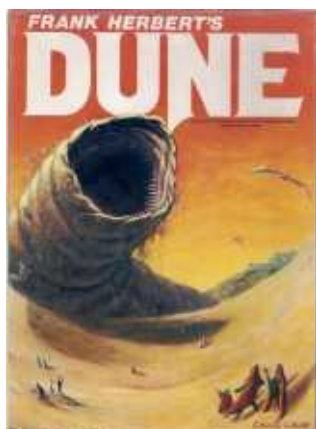




Dune

"Dato che la lealtà non esiste, perché lo considerate un traditore? In ogni caso, quando avrò portato a termine il suo incarico per noi, uccidetelo!"

Barone Vladimir Harkonnen



di Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka

Avalon Hill, Descartes Editeur,
1979

N. Giocatori: 3-6

Durata: 240 minuti

Considero Dune una sorta di ultimo graal dei giochi da tavolo. Perché? Ultimamente quei titoli che fino a una decina di anni fa erano considerati rari e introvabili sono stati via via tutti ristampati (provate a dire un nome, provate... Ah, dite quello? Beh, l'ha ristampato da poco la...), tutti tranne uno!

E la FFG è l'artefice di buona parte di queste ristampe, ma un titolo gli è sfuggito, a questo punto per sempre, dato che la richiesta pecuniaria degli eredi di Herbert è stata (sembra) semplicemente "irricevibile". E da qui il cambio completo di ambientazione di "Rex – Final Days of an Empire", che nonostante abbia mantenuto il regolamento nella quasi totalità, è un gioco differente da Dune. E se qualcuno volesse comunque provare questo classico (saggia decisione)? Oltre a spendere cifre folli su eBay per una copia di dubbia conservazione, se non avete un amico (vecchio e lungimirante) che ce l'ha, l'altra soluzione è l'autoproduzione (solitamente sono abbastanza critico su questa scelta, ma se non viene data alternativa...), sfruttando gli eccellenti remake che sono a disposizione oggi su Internet (date un'occhiata alle planche in legno che sono riusciti a creare, veri capolavori dell'artigianato).

Ma quali sono state le edizioni ufficiali? Sostanzialmente due, la prima dell'Avalon Hill (in due varianti, differenti per l'immagine sulla

scatola: la prima splendida di Chris White, e la seconda orribile, fatta per sfruttare il film di Lynch), e la seconda della Descartes Edition, che è degna di nota dato che comprende anche le due espansioni.

Che cosa rende Dune un gioco unico? L'ambientazione e il regolamento. L'ambientazione è irrinunciabile, soprattutto per chi ha letto (e amato) i romanzi di Frank Herbert e potrà apprezzare il fatto che ogni singolo elemento del primo libro è stato utilizzato e trova uno spazio nel gioco: ogni personaggio, luogo, oggetto o avvenimento ha un effetto (per quanto possa sembrare caotico o destabilizzante). E nel regolamento trovate la gestione di ognuno di questi elementi, un regolamento estremamente lineare nella sua struttura base, ed estremamente articolato e complesso considerando tutte le eccezioni e le regole speciali che ogni fazione introduce. E il combattimento è qualcosa che negli anni '80 spiccava per la sua assoluta originalità su un panorama composto solo da lanci di dado applicati su tabelle e modificatori.

Struttura del gioco

Una partita ha una durata massima di quindici turni, ad ogni turno si svolgono queste fasi:

- la tempesta: su Dune le tempeste di Coriolis sono devastanti, chi non trova riparo, sia un singolo o un esercito, non ha speranza di

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





salvarsi; queste occupano permanentemente un settore del pianeta e una volta a turno si pesca una carta che indica di quanto si muoverà la tempesta, eliminando tutte le truppe e la spezia che si trovano nei territori desertici che attraversa.

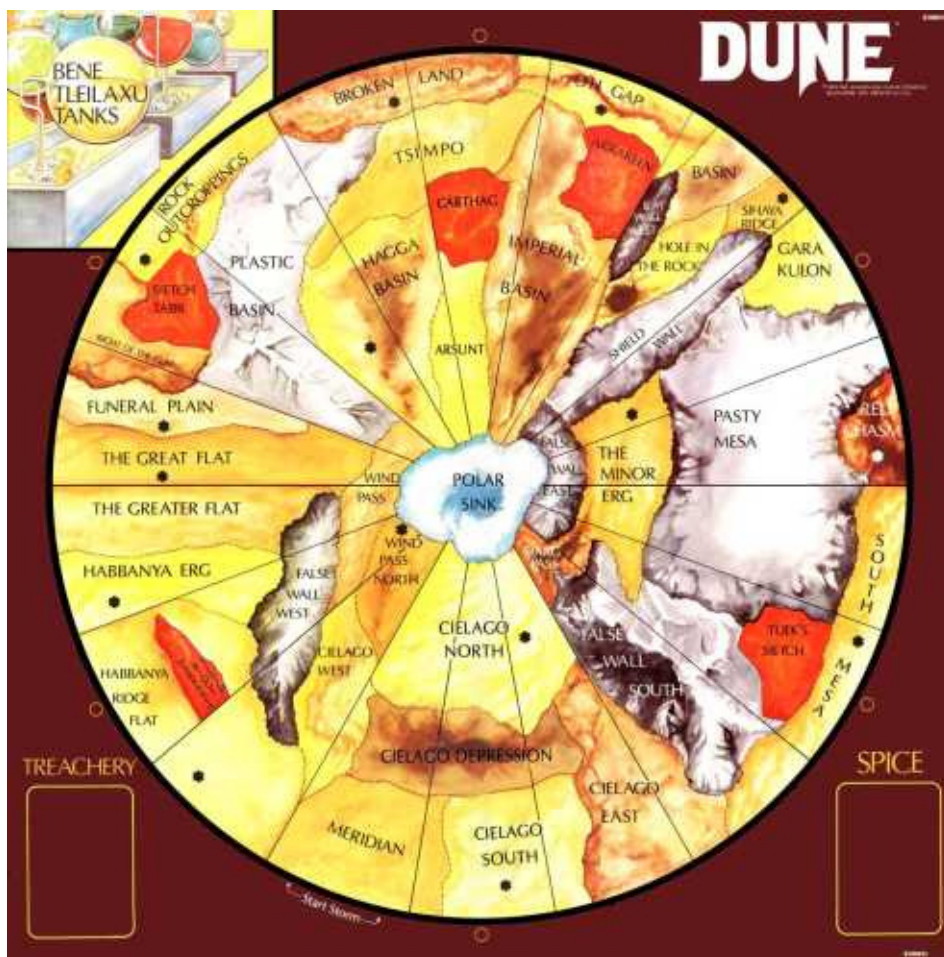
- la spezia: è ciò che rende Dune unico in tutto l'universo; si pescano due carte, e si piazza un certo quantitativo di spezia nei due territori indicati. Da queste carte può anche comparire un verme, che divora truppe e spezia presenti nel territorio indicato precedentemente; e contemporaneamente interrompe la partita per una fase "Nexus", dove si possono stringere o rompere alleanze.

- l'asta: a disposizione delle grandi casate e delle fazioni che determinano il destino dell'Impero ci sono molteplici strumenti; in questa fase vengono messe all'asta le carte "Tradimento", coperte, una alla volta, puntando spezia; chi offre di più si aggiudica la carta, che potrà essere un'arma/veleno o una difesa da usare in combattimento, avere un effetto speciale (fra cui le "Karama", che possono essere usate per bloccare i poteri speciali delle fazioni, per utilizzare un potere speciale extra, differente per ogni fazione, oppure per comprare una carta senza pagare o dimezzare i costi di arrivo delle truppe su Arrakis), oppure essere una carta inutile.

- rinforzi: nelle famigerate vasche Tleilaxu può crescere di tutto, truppe e leader; a turno i giocatori ricevono un certo numero di truppe gratis, e possono pagare spezia per averne delle altre, oltre a poter rivivere i leader uccisi,
- movimento: su Dune, nonostante le difficoltà, tutte le fazioni hanno una presenza e degli obiettivi; a turno tutti i giocatori possono inviare truppe sul pianeta (in un singolo territorio), pagando la Gilda Spaziale per il trasporto, ed effettuare un singolo movimento (da un territorio ad uno adiacente).

- combattimento: e quando due fazioni hanno lo stesso obiettivo, e la diplomazia arriva ad un punto morto, non c'è che una soluzione; quando truppe di due differenti fazioni si trovano nello stesso territorio, c'è un combattimento, vedremo dopo come si risolve,
- raccolta: il fine ultimo della presenza su Dune, la spezia deve scorrere; le truppe che si trovano in un territorio che contiene spezia la possono raccogliere.

- controllo delle condizioni di vittoria: chi



controlla Dune controlla la spezia, chi controlla la spezia controlla l'universo; se una fazione (o un'alleanza) controlla un numero sufficiente di fortezze, le viene assegnata la vittoria, altrimenti si procede con il turno successivo.

Come avviene il combattimento? Ogni giocatore deve segretamente preparare un “piano di battaglia”, indicando il numero di truppe, il leader, una carta arma/veleno, una carta difesa e un certo quantitativo di spezia. I due piani si scoprono contemporaneamente: un’arma o un veleno che non viene bloccata dalla difesa corrispondente uccide il leader avversario, chi ottiene la forza maggiore sommando il leader (se sopravvive) alle truppe (ogni punto di spezia ne raddoppia il valore iniziale) vince la battaglia (i pareggi vanno all’attaccante, naturalmente); chi vince riceve in spezia il valore del o dei leader uccisi, ma deve comunque perdere le truppe indicate nel piano di battaglia, opzionalmente può scartare le carte utilizzate; chi perde elimina tutte le truppe dal territorio, e scarta la carte utilizzate.

Ma non poteva mancare un traditore (o meglio, dei traditori), infatti all'inizio ogni

fazione pesca quattro leader (meglio da un mazzo apposito, invece che usando i dischi) e ne sceglie uno che potrà rivelare come traditore per la propria fazione se se lo dovesse trovare contro in combattimento, vincendo automaticamente la battaglia senza perdere nulla (mentre l'avversario perderà truppe, leader e carte). Nota: i leader che non si scelgono danno un'ulteriore informazione, ovvero si tratterà di leader fidati, dato che nessun'altro li ha ricevuti come possibili traditori (e lo stesso vale anche se se ne riceve dei propri, sulla cui affidabilità si potrà contare).

Il regolamento originale non era proprio un esempio di chiarezza o bilanciamento, per cui vi consiglio di cercare e scaricare quello riveduto e corretto (la versione corrente è la 36b, del luglio 2013), con le regole da torneo. Per fare un esempio: le alleanze inizialmente non avevano limiti, e questo portava a delle situazioni piuttosto estreme, come un'alleanza di cinque fazioni contro un solo giocatore. Interrogato a tal proposito, Peter Olotka ha detto che non aveva pensato di vietare una situazione del genere, perché nel caso in cui il



giocatore "accerchiato" avesse vinto, sarebbe stata una partita da ricordare a lungo; il regolamento riveduto ha posto il limite di due al numero di fazioni presenti in un'alleanza (o tre, ma solo se tutti i giocatori sono d'accordo).

Fazioni e strategie

Non si può parlare di questo gioco senza citare le peculiarità e le possibili strategie delle sei fazioni. Nota: Dune è pensato per sei giocatori, giocare in meno persone significa alterare gli equilibri iniziali, e diminuire l'importanza degli elementi di alleanze e diplomazia.

Gli Atreides: iniziano con il controllo di una fortezza (Arrakeen), e quindi hanno alcuni vantaggi nel movimento (Ornitotteri) e nella raccolta della spezia (Mietitrici e Ali da trasporto), ma i vantaggi maggiori sono nella conoscenza: possono vedere ogni carta Tradimento prima che venga messa all'asta (e diventa importante saper bluffare), quale sarà la prossima carta del mazzo Spezia (ovvero sanno dove verrà piazzata) e possono scegliere di vedere uno dei quattro componenti del piano di battaglia avversario, infine, dopo aver perso sette truppe possono utilizzare il segnalino "Kwisatz Haderach" per aggiungere due punti di forza ad un proprio leader, e possono far rivivere due truppe gratis a turno. Oltre a questi poteri, possono prendere appunti scritti (nessun altro può farlo, e può sembrare una buffa possibilità, ma dà discreti vantaggi, ad esempio possono tenere traccia di quanta spezia ha ogni giocatore). Infine, una carta Karama permette

all'Atreides di vedere *tutto* il piano di battaglia di un giocatore.

Quindi abbiamo diversi vantaggi in combattimento, e nella raccolta della spezia, e la raccolta è molto importante, dato che il suo possesso permette all'Atreides di sfruttare al massimo i vantaggi in combattimento (conosce le carte, ma se non può acquistare quelle utilizzabili in combattimento, non può neanche sfruttare la sua prescienza); lo Kwisatz Haderach arriverà solo con sette perdite, quindi non si devono temere i combattimenti (a parte, naturalmente, quando si rischia di perdere Arrakeen). Quindi deve tenere un occhio sulla spezia, e un occhio sull'Harkonnen, che inizia con una fortezza molto vicina alla sua. Un altro problema è che viene spesso visto come avvantaggiato, per cui avrà gli occhi di tutti gli altri giocatori su di sé.

Gli Harkonnen: come gli Atreides iniziano controllando una fortezza (Carthag) e quindi hanno gli stessi vantaggi; all'inizio mantengono i quattro traditori che pescano, invece che sceglierne uno, per ogni carta Tradimento che guadagnano ne ricevono un'altra (e hanno un limite di mano doppio), che non potrà essere vista dall'Atreides. Dopo una battaglia vinta possono "rapire" casualmente un leader avversario e guadagnare due punti di spezia uccidendolo, oppure utilizzarlo successivamente come proprio leader in battaglia (dopodiché va restituito, se sopravvive, alla fazione); può far rivivere due truppe gratis a turno. L'Harkonnen può utilizzare una carta Karama per prendere un numero a scelta di carte Tradimento da un

avversario, e sostituirle con un numero analogo dalla propria mano.

Quanto detto per l'Atreides vale anche per l'Harkonnen: deve sfruttare i vantaggi di raccolta della spezia, però con l'handicap di non conoscere dove verrà piazzata nel prossimo turno; senza la spezia, non potrà avvantaggiarsi delle carte tradimento bonus, e quelle sono il suo unico vantaggio in combattimento, dato che non ha i poteri degli Atreides o delle Bene Gesserit. i quattro traditori e una mano di carte ben fornita (quattro deve essere il minimo, sei o più l'ottimale) sono un deterrente per gli altri giocatori, quando vengono a mancare spingono l'Harkonnen verso l'accerchiamento. Nei turni iniziali Arrakeen può essere una tentazione, ma si deve valutare bene il rischio di sgombrare troppo e perdere Carthag.

Le Bene Gesserit: iniziano con una sola truppa in un territorio a scelta di Arrakis, e sempre all'inizio devono indicare in segreto una fazione e un turno di gioco. Se quella fazione vince conquistando il numero appropriato di fortezze in quel turno (anche come parte di un'alleanza), il giocatore Bene Gesserit vince al suo posto; naturalmente dato che il giocatore non ha reali poteri di preveggenza di una Bene Gesserit, si deve impegnare attivamente per far vincere chi ha indicato. Nella fase di asta riceve automaticamente due punti di spezia; può far rivivere solo una truppa gratis a turno. Durante il movimento, può far arrivare una delle proprie truppe nella stesso territorio di un trasporto avversario (oppure nel territorio polare); in ogni territorio può decidere di co-esistere con le





truppe avversarie, in tal caso è come se non esistessero (non possono controllare fortezze o raccogliere spezia). In combattimento può dare un comando all'avversario, che riguarda quale carta giocare o non giocare. Infine può giocare una carta inutile come Karama.

Il problema delle Bene Gesserit è che non hanno vantaggi che riguardano la raccolta della spezia, per cui avranno probabilmente poche carte Tradimento e truppe non supportate, quindi nei combattimenti dovranno contare principalmente sui leader (ed è per questo che hanno tutti una forza di cinque), e aiutandoli con la voce (per evitare che l'avversario giochi un'arma o un veleno), ma hanno il notevole vantaggio di decidere sempre se combattere o meno una determinata battaglia; le truppe che arrivano gratuitamente bilanciano la scarsità della spezia, ma o si devono poi raggruppare, oppure si trovano (nel territorio polare) lontano dai punti "caldi". Il vantaggio di prevedere la vittoria è estremamente difficile da applicare, e necessita di molta esperienza; e in realtà è anche un problema, dato che per questo motivo gli altri giocatori non vedono mai di buon occhio una proposta di alleanza da parte di questa fazione.

L'Imperatore: all'inizio non dispone di truppe su Arrakis; nella fase dell'asta riceve tutta la spezia che gli altri giocatori pagano per acquisire le carte Tradimento (quando è lui a pagare, paga alla banca). Dispone di cinque truppe speciali (i Sardaukar) che in combattimento hanno un valore doppio (tranne quando combattono contro i Fremen); può far rivivere solo una truppa gratis a turno. Può usare una carta Karama per far rivivere tre truppe o un Leader.

L'Imperatore non si deve preoccupare della spezia, grazie al suo vantaggio difficilmente la sua riserva si esaurirà. L'altro vantaggio importante sono i suoi Sardaukar, che grazie alla spezia avranno sempre raddoppiata la forza, e dei leader mediamente forti; all'inizio l'Imperatore non ha fortezze su Dune, per cui non si dovrà preoccupare di subire attacchi, e potrà studiare con calma dove attaccare, dopo aver accumulato spezia e carte Tradimento.

La Gilda Spaziale: all'inizio controlla il Sietch di Tuek (una fortezza) che gli dà un punto bonus di spezia nella fase di raccolta; nella fase

del movimento riceve tutta la spezia che gli altri giocatori pagano per trasportare le truppe, se invece è lui a muovere, paga alla banca, ma i costi sono dimezzati e in più può effettuare trasporti di truppe tra un territorio e un altro (oltre che dalla sua riserva); può far rivivere solo una truppa gratis a turno e può decidere quando effettuare il suo turno di movimento. Vince la partita se nessun altro ha conseguito una vittoria con le normali regole (o con la vittoria speciale di Bene Gesserit o Fremen). Può usare una carta Karama per annullare una spedizione di un altro giocatore (ma non riceve spezia per questo).

occupato dalla tempesta stessa; nella fase del movimento può far arrivare un numero qualsiasi di truppe dalla sua riserva (ovvero dall'emisfero sud del pianeta) in un territorio qualsiasi entro due di distanza dalla Grande Piana, le sue truppe si muovono di due territori anziché uno solo e non vengono divorate se compare un verme, che può essere sfruttato per muoversi in un qualunque altro territorio (se due carte verme vengono estratte di seguito, decide il giocatore Fremen dove compare); può far rivivere ben tre truppe gratis a turno. Dispone di tre truppe speciali (i Fedaykin) che in combattimento hanno un

Dune è pensato per sei giocatori, giocare con un numero inferiore di persone significa alterare gli equilibri iniziali, e diminuire l'importanza degli elementi di alleanze e diplomazia.

Come per l'Imperatore, il giocatore della Gilda avrà una fonte continua di spezia, e con il suo vantaggio riuscirà sempre ad avere truppe sul pianeta (e con il suo vantaggio sui trasporti potranno essere utilizzate anche per un attacco a sorpresa su una fortezza altrui), ma i suoi leader non sono molto forti (anzi, sono i più scarsi), per cui dovrà procurarsi carte efficaci per riuscire a vincere le battaglie. La decisione più complicata è quella di quando eseguire il turno, come primo, per sfruttare una situazione favorevole, come ultimo per avvantaggiarsi delle mosse (e degli sbagli) altrui (oppure per andarsene da una battaglia non importante). Non è semplice arrivare al quindicesimo turno per conseguire la sua vittoria speciale, spesso una partita termina prima perché il bilanciamento delle forze è scivolato verso l'egemonia di una o due fazioni; serve un giocatore abile ed esperto per riuscire a bilanciare le forze in campo (a differenza della storia, non può rifiutarsi a priori di effettuare spedizioni di truppe altrui ma ha bisogno di una carta Karama).

I Fremen: all'inizio controllano il Sietch di Tabr (una fortezza), il Falso Muro Ovest e il Falso Muro Sud; il giocatore Fremen può guardare la carta che indica di quanto si sposterà la tempesta nel prossimo turno e perde solo metà delle truppe in un territorio

valore doppio. Vince la partita se alla fine dei quindici turni occupa i due Sietch di Tabr e Habbanya Ridge, e il Sietch di Tuek non è occupato dall'Atreides, dall'Harkonnen o dall'Imperatore. Può usare una carta Karama come martellatore per far apparire un verme in un territorio a scelta.

I Fremen hanno una mobilità molto elevata, e non hanno bisogno della Gilda o di spezia per far arrivare truppe. Ma dovranno essere molto abili per riuscire a raccogliere la spezia per procurarsi le carte e potenziare le truppe (e i Fedaykin sono pochi) e soprattutto per evitare che la raccolgano gli Atreides o gli Harkonnen (o le Bene Gesserit, in seconda battuta); in combattimento non hanno vantaggi speciali, ma hanno ottimi leader. Come per la Gilda, non sarà semplice cercare di arrivare alla fine dei quindici turni per ottenere la loro vittoria speciale (che è più complessa come requisiti di quella della Gilda).

Non ho citato i vantaggi che vengono attribuiti ad una fazione quando si alleanza con un'altra, anche perché si sono in pratica trenta combinazioni (ogni fazione moltiplicata le altre cinque): in generale si tratta della versione ridotta o modificata di uno dei vantaggi della fazione, e può essere più o meno efficace a seconda dei casi (ad esempio, l'Imperatore può trasferire liberamente la spezia tra la



sua riserva e quella dell'alleato, e quindi sarà un potere poco efficace quando l'alleato è la Gilda, mentre sarà devastante quando l'alleato è l'Harkonnen).

Espansioni

Di questo gioco sono uscite due espansioni: "The Duel" e "Spice Harvest". Nella prima vengono introdotti i leader di valore 10, che corrispondono ai personaggi principali di ogni fazione (quindi Paul per gli Atrides, il Barone Vladimir per gli Harkonnen e così via), questi non possono essere pescati come traditori ma se vengono uccisi, la fazione corrispondente è eliminata dalla partita; in più viene aggiunta la regola per i duelli: un giocatore può sfidare un altro stabilendo un'azione (entrare in un certo territorio, giocare una certa carta), se l'azione viene compiuta, il giocatore deve sfidare l'altro a duello, che viene giocato tra due leader su una plancia apposita, attraverso uno speciale mazzo di carte che replica le mosse di spostamento, attacco e difesa di un duello col coltello. Non sono un grande fan di questa espansione, dato che giocare i vari duelli

sospende il normale flusso di gioco e lo appesantisce per il fatto di dover tenere traccia delle varie minacce; infine il fatto che l'eliminazione dei nuovi leader possa portare all'uscita dalla partita di un giocatore snatura una delle caratteristiche che Dune ha (per assurdo, secondo uno degli autori fa diventare questo "un brutto gioco", come potete leggere dall'intervista in questo numero a Peter Olotka).

"Spice Harvest" invece introduce una fase iniziale da giocarsi prima della partita vera e propria, che porta ad una situazione iniziale variabile (ovvero, non è sempre detto che gli Atrides controllino Arrakeen e così via). Il meccanismo è simile a quello visto in Junta, il "Manager" pesca una carta spezia e decide come andrà ripartita tra i vari giocatori, poi tutti votano se accettare o no tale ripartizione, chi accetta prende la sua quota, mentre tutti quelli che rifiutano, se sono la maggioranza e il Manager è stato disonesto (non dando agli altri giocatori tutta la spezia) ricevono loro la spezia (e il ruolo di Manager viene passato ad un altro giocatore); nota: se il Manager è onesto riceve solo i tre punti di spezia che gli spettano come ruolo. La spezia ricevuta in questa fase viene utilizzata per ottenere in un'asta delle carte "Accesso", che corrispondono a truppe, spezia, oppure una delle cinque fortezze presenti su Dune. Dopo cinque turni si valutano le carte Accesso possedute e si predispone una corrispondente situazione iniziale, quindi si gioca una partita a Dune partendo da questa situazione. Questa espansione è molto utile se si gioca spesso a Dune, e si vuole evitare che le prime mosse possano essere ripetitive, ma è consigliata per giocatori esperti, dato che per i giocatori alle prime armi può essere difficile valutare il reale valore delle risorse iniziali; l'unico neo è che si allunga la durata di una partita, che già di per sé non è breve.

In conclusione, giocare a Dune (soprattutto in sei) è un'esperienza difficilmente eguagliabile, a maggior ragione se siete appassionati di fantascienza, diplomazia, e gli scritti di Herbert (Frank, mi raccomando, dato che se i sei libri di Dune sono quanto di più bello abbia mai apprezzato, la produzione di Brian Herbert sullo stesso ciclo è quanto di più brutto e deprimente abbia mai letto). E se non avete mai letto o visto nulla sull'argomento,

Linx

Ci ho giocato una sola partita (con la conoscenza della saga di Herbert alle spalle) ma non mi ha lasciato questo gran ricordo né voglia di rigiocarci. Certo non era fatto male, ma sapeva già di vecchio, per quanto mi riguarda, nonostante la forte caratterizzazione delle fazioni e le particolarità che lo rendono interessante. Tenete anche conto del fatto che non apprezzo generalmente i giochi con una forte componente politica a gestire gli equilibri sul tabellone.

Liga

Il gioco, pur avendo una ambientazione suggestiva, secondo me non è impeccabile come regolamento e ha dei buchi. Funziona bene se il gruppo di giocatori è ben disposto/propenso alla negoziazione politica. Sostanzialmente pregi e difetti rimangono anche nella nuova edizione che è migliore come materiali ma meno suggestiva come ambientazione.

dopo una partita non resisterete (anche per riuscire a comprendere al 100% che cosa è accaduto); per aprire una parentesi, se il primo libro è d'obbligo, il film di David Lynch del 1984 non è di per sé disprezzabile, ma non ho compreso il senso di alcune variazioni (lasciamo perdere il gadget del modulo estraniante o il fatto che Feyd Rautha e Sting non abbiano nulla in comune; e d'accordo, Kyle MacLachlan a venticinque anni può anche provare ad interpretare la parte di un adolescente; ma il Barone, per quanto estremamente malvagio e grasso, non è mai stato descritto così pazzo, e nemmeno così disgustoso); in realtà secondo me è molto meglio la miniserie TV realizzata nel 2000, un budget sicuramente inferiore, ma un copione più fedele al libro.

NAND

PEPPE74

LINX

LIGA





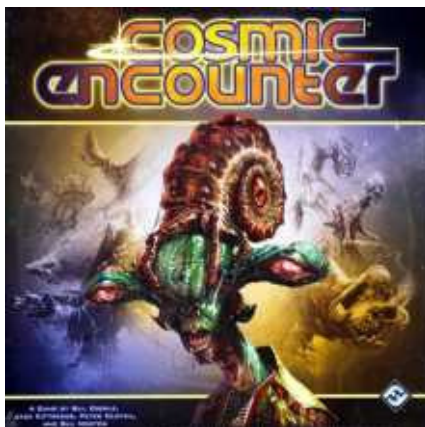
sotto la lente

di Maurizio "Raistlin" Favoni

Cosmic Encounter

"Benchè siano circa una dozzina i giochi che hanno direttamente influenzato Magic The Gathering in un modo o nell'altro, l'influenza maggiore deriva da un antenato per il quale ho un illimitato rispetto: Cosmic Encounter."

Richard Garfield



di Bill Eberle, Jack Kittredge, Bill Norton, Peter Olotka, Kevin Wilson
Descartes Editeur, Eon, Games Workshop Ltd., 1977 / Asterion Press, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, 2008
N. Giocatori: 2-6/3-5
Durata: 90/60 minuti

Aaaah Cosmic Encounter. Il mio gioco da tavolo preferito di sempre. Da dove cominciare per descrivere questo capolavoro? Forse da un briciolo di storia. Ogni gioco ha una storia, ma pochi contribuiscono a CREARLA. Ebbene, Cosmic Encounter è uno di quei pochi.

Ideato da Bill Eberle, Jack Kittredge, Bill Norton e Peter Olotka (una sua intervista compare proprio fra le pagine di questo numero) e sul mercato dal lontano 1977 ad opera della Eon, Cosmic Encounter ha avuto nel tempo diverse riedizioni in ciascuna delle quali è stato modificato in maniera più o meno sostanziale, accumulando una serie di premi di tutto rispetto ed aggiudicandosi lo status di 'classico' - almeno negli USA.

La più recente delle riedizioni - che tratterò in questo articolo - è quella targata Fantasy Flight Games che, dal mio punto di vista, concentra il meglio di quanto si è visto in passato per il mitico gioco spaziale. A livello grafico i disegni sono buoni (personalmente avrei preferito un artwork più serio per la rappresentazione delle razze aliene, ma va a gusti) e i componenti sono tra i migliori mai visti, secondi solo alla versione Avalon Hill del 2000 - edizione che però si rivelò un mezzo fiasco a causa del mancato supporto al set base. Inoltre ho apprezzato molto le analogie con l'originale Eon e la completezza globale, nonchè l'aggiunta di regole aggiuntive e

sotto-meccaniche inedite, alcune delle quali ben azzeccate. Naturalmente la buona FFG non ha perso l'occasione di suddividere il tutto in piccole, singole espansioni aggiuntive, ma in questo caso direi che il gioco vale la candela e poi, tutto sommato, non sembra voler esasperare l'aspetto commerciale del prodotto - in media è



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





uscita fino ad oggi un'espansione all'anno e dal costo moderato, per un totale di quattro al momento in cui scrivo. Più che accettabile.

Ma veniamo al gioco.

In Cosmic Encounter, ciascun giocatore è al controllo di una potente razza aliena in lotta per la supremazia nella galassia. Com'è auspicabile, ogni razza detiene un potere unico e determinante. Ma lo vedremo in seguito. Ogni partecipante comincia la partita con un proprio sistema planetario formato da 5 pianeti/colonie e 20 dischi volanti, mentre al centro del tavolo di gioco viene posto l'enigmatico Warp, una piccola plancia che indicativamente rappresenta una sorta di dimensione in cui terminano i relitti delle navi spaziali distrutte. Scopo del gioco è riuscire ad ottenere per conquista 5 colonie al di fuori del proprio sistema, sottraendole agli avversari. Completa la dotazione iniziale una mano di 8 carte.

Il turno di gioco è molto semplice: il giocatore attivo recupera una eventuale nave dal Warp precedentemente perduta e la posiziona su una propria colonia, poi pesca una carta dal mazzo Destino che gli indica con quale sistema/giocatore dovrà avere un 'Encounter'. L'Encounter non è altro che un attacco diretto verso uno dei pianeti/colonia di quel sistema. Decisa la destinazione dello scontro, sceglie da una a quattro navi che, insieme, costituiscono il suo contingente d'assalto; a questo punto - momento cruciale - può chiamare in suo aiuto un certo qual numero di alleati per aumentare le possibilità di riuscita nell'impresa. Questi alleati sono rappresentati dagli altri giocatori, tranne naturalmente quello sotto attacco che però, a sua volta, può fare un appello richiedendo supporto alleato per difendere la propria colonia minacciata.

Ora, ciascun giocatore interpellato, procedendo in ordine, pondera se schierarsi con l'attaccante o con il difensore: chi deciderà di prendere parte alla battaglia dovrà mandare da una a quattro navi a sua volta in supporto della fazione prescelta. In ogni caso si verranno a creare due distinte fazioni, una d'attacco e una di difesa. Solo a questo punto ha luogo l'Encounter vero e proprio: attaccante e difensore scelgono e giocano, coperta, una carta Incontro

dalla mano per poi rivelare entrambe contemporaneamente. In genere le carte Incontro riportano un valore che andrà a sommarsi al totale delle navicelle (proprie e alleate) impegnate nello scontro. Chi otterrà quindi il totale maggiore sarà il vincitore dell'Encounter (con la difesa che vince i pareggi). Se il vincitore si rivelerà essere l'attaccante, egli e i suoi alleati conquisteranno la colonia insieme, mandando tutte le navi in difesa nel Warp. Al contrario, una vittoria difensiva vedrà salva la colonia, manderà gli attaccanti nel Warp e consentirà a ciascun alleato coinvolto il beneficio di una ricompensa sottoforma di navi recuperate dal Warp o pesca di carte aggiuntive dal mazzo principale. Terminato l'Encounter, il giocatore di turno avrà eventualmente la possibilità di eseguirne un secondo per poi cedere la mano al giocatore successivo.



Tutto molto semplice. Ma c'è dell'altro ovviamente. E' importante ricordare come gran parte del gioco, in fondo, ruoti attorno alla mano di carte. Vediamo di analizzarne le varie tipologie. Le carte Incontro (la maggioranza nel mazzo) hanno valori che vanno da meno di 0 fino a 40, ma con tagli e rarità particolari - ad esempio di 40 ve ne è solo uno, così come un solo 30, un paio di 20, alcuni 18, 15, 14 e così via. Insomma, la media di 12-14 è già un buon valore, poichè la prevalenza dei tagli è inferiore (10, 6, 4 o meno). A queste si aggiunge il Negoziato, una speciale carta Incontro che permette effettivamente di concludere una negoziazione. Per giocarla è necessario mettersi d'accordo verbalmente durante la fase di pianificazione delle carte da giocare coperte; naturalmente nulla è vincolante e tutto è ricondotto al bluff e all'abilità diplomatica e di coercizione del giocatore. Un Negoziato avviene

tuttavia solo se **entrambi** i contendenti ne rivelano uno durante l'Encounter: quando ciò accade, essi hanno un minuto di tempo per arrivare ad un accordo che può prevedere scambi di carte dalle mani e/o lo scambio di una singola colonia. Se è vero che conservare in mano un Negoziato può spesso tornare utile, riuscire a giocarli al meglio è tanto difficile quanto fondamentale; riuscire a farne fuori qualcuno, soprattutto all'inizio della partita, può essere vantaggioso, possibilmente tirandoci fuori magari anche qualche preziosa colonia, massimizzandone la resa.

Questo perchè giocare un Negoziato comporta dei rischi, dato che se contrapposto ad una carta Incontro di **qualunque** valore numerico, significherà sconfitta automatica. E poichè si dovrà giocare fino ad esaurimento

della mano (se ne ripesci una nuova solo se non si hanno carte Incontro rimanenti), è facile capire come l'ottimizzazione delle giocate faccia la differenza. Del resto è facile comprendere come ritrovarsi la mano piena di Negoziati ed essere costretti a giocarli durante Encounter cruciali sul finire della partita non sia piacevole... E ancora, come liberarsi di un valore scomodo come uno 0 o un 4? Semplice, facendo credere all'avversario di voler negoziare.. per poi fregarlo, massimizzando quindi uno 0 e trasformarlo in una vittoria! Ma occhio a non esagerare con i bluff e gli inganni o tutta la fiducia andrà perduta e nessuno si fiderà più di voi! Insomma, il saper gestire al meglio la mano e una certa abilità oratoria sono parti fondamentali della buona riuscita dell'intera partita.

Esistono poi altri tipi di carte, come gli Artefatti, che prevedono effetti di gioco



Liga

Sicuramente uno dei migliori giochi di sempre in cui ogni partita è diversa dalla precedente a causa delle pressoché infinite dinamiche che si vengono a creare con i differenti popoli. Diplomazia e combattimento condensate in un prodotto che non sente certo il peso degli anni.

Peppe74

Caotico, ma estremamente coinvolgente. Non proprio il mio genere, ma mi diverte da matti ad ogni partita.

MDM

Non amo i giochi caotici, detesto la diplomazia e il metagioco che inevitabilmente si tira dietro. Cosmic Encounter ha indubbiamente dei meriti (dovuti anche alla veneranda età), ma preferisco sicuramente investire il mio tempo ludico altrove.



propria carta Incontro solo dopo aver visto quella dell'avversario invece che in contemporanea; il Pacifist vince in automatico quando gioca un Negoziato contro una carta Incontro numerica; l'Anti-Matter fa sì che il vincitore dei propri Encounter sia colui con il punteggio più basso... insomma, si può facilmente intuire quanto questi poteri abbiano impatto sul gioco e al contempo quanto lo rendano vario, soprattutto considerando il fatto che molti di essi hanno effetto anche quando impiegati da giocatori alleati o fuori turno.

Ecco, questo è Cosmic Encounter, in tutta la sua grandezza. Perché nonostante i 37 anni sul groppone, si può ben comprendere come il gioco rifurga ancora appieno del suo splendore, per una serie di ovvi motivi e pregi. Prima di tutto è un gioco che vede i partecipanti sempre attivi durante la partita; si fa sempre qualcosa, praticamente senza tempi morti. In secondo luogo non esiste eliminazione e ogni partecipante può dire la sua fino alla fine della partita. Poi, la quantità di poteri alieni (50 nella sola scatola base), unita agli effetti delle correlate carte Flare permette una rigiocabilità pressoché infinita grazie alle tante interazioni e combinazioni. Ancora, gli aspetti diplomatico e di bluff aggiungono a loro volta imprevedibilità e varietà - talvolta mi è capitato di constatare come la stessa razza, impersonata da differenti giocatori si sia rivelata differente anche in termini di gioco. Gli attacchi alle colonie non sono mai scontati e benché possa sembrare

semplice vincere quando spalleggiati da tanti alleati, in realtà i molteplici effetti di gioco derivanti da poteri e carte possono spezzare anche la falange più inarrestabile - senza dimenticare che chiedere alleanze è spesso necessario ma comunque svantaggioso, in quanto remunera anche gli avversari temporaneamente alleati consentendogli di guadagnare colonie, per giunta fuori dal loro turno di gioco... Fra le altre cose, dal funzionamento degli Encounter si può facilmente dedurre come sia possibile vincere 'in squadra' - benché sia sempre più soddisfacente riuscirci da soli. In ogni caso, le opzioni di gioco sono tante e personalizzabili; è possibile limitare in numero alcuni tipi di carte per ridurre il fattore casuale, oppure aumentarlo a dismisura. Infine, la componente sociale è elevatissima e questo è uno dei pregi più grandi per un gioco da tavolo, il cui scopo primario è quello di essere il tramite per la socializzazione. Almeno per me.

RAISTLIN

PEPPE74

NAND

LIGA

MDM





Eclipse

"Tutta la sostanza e l'emozione del classico 4x in metà del tempo!" Innovazione sconvolgente? Pubblicità ingannevole? Scopritelo insieme a noi...



di Touko Tahkokallio
Lautapelit.fi, Asmodee, Asterion
Press, Ystari Games, 2011
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120 minuti

Ci sono dei giochi che per un motivo o l'altro, nel bene o nel male, sono destinati a far parlare di sé, e nel recente pochi giochi hanno fatto parlare di sé come Eclipse.

Un autore e un editore praticamente sconosciuti all'epoca, da un paese come la Finlandia che non ha certo tradizione nella produzione di boardgame, si propongono di creare uno "Space Opera" che fronteggi mostri sacri come Twilight Imperium. Dopo l'hype che precede l'uscita (Essen 2011) il gioco si assesta stabilmente (e ancora oggi presente) nella top-ten di BGG: i presupposti per le chiacchiere ci sono tutti.

Andiamo con calma a vedere di cosa si tratta: Eclipse si rifà alla tradizione dei giochi 4X: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate, (ovvero esplora, espanditi, sfrutta e stermina) giochi che vengono dalla tradizione dei videogame, ma che hanno una naturale trasposizione sui giochi da tavolo. L'ambientazione fantascientifica è quella delle più classiche: dopo una pace durata secoli nella Galassia scoppia una nuova guerra, specie aliene e terrestri si ritrovano a contenderne la supremazia.

La Galassia è fatta dalla solita mappa esagonata, ciascuna fazione parte dal proprio sistema nativo, mentre al centro della

Galassia viene posto il "Centro Galattico", l'area più difficile da conquistare. Gli altri esagoni non sono posizionati ad inizio partita, ma potranno essere esplorati (ovvero pescati da un'apposita pila e posizionati) dai giocatori; in essi si potranno trovare pianeti da colonizzare, nemici neutri da combattere, la scomparsa civiltà degli Antichi che oltre a navi da combattere ha anche lasciato interessanti bonus che potranno essere sfruttati. I pianeti colonizzati possono produrre tre differenti risorse: denaro, che serve a gestire le azioni, scienza, che serve per le scoprire le nuove tecnologie, materiali, che servono per produrre nuove navi. Colonizzazione dei pianeti e produzione sono gestiti con un elegante ed efficace sistema, che ricorda per certi versi un grande classico come Through the Ages: ogni giocatore ha sulla sua plancia una riserva di cubetti popolazione nei tre colori dei pianeti, ogni volta che colonizza un pianeta prende il cubetto del colore corrispondente e scopre un numero che rappresenta la produzione che viene fatta a fine turno, per quel tipo di bene.

Altra caratteristica del gioco è data dalle navi modulari: ogni razza ha a disposizione tre tipi di navi (intercettori, incrociatori e corazzate) più le basi stellari per difendere i loro pianeti, la peculiarità è che ciascuno può assemblarle a proprio piacere modificando i blueprint sulla propria plancia di gioco;

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Vogliamo una nave più efficace negli attacchi? aggiungiamo cannoni; più veloce? aumentiamo i motori; più resistente? aumentiamo lo scafo. I moduli più avanzati devono essere ricercati con le apposite tecnologie, l'albero tecnologico è organizzato in maniera molto semplice, dividendo le tecnologie in tre gruppi, non ci sono vincoli di propedeuticità, semplicemente avendone altre dello stesso tipo si hanno sconti per l'acquisto. Altro aspetto caratteristico del gioco è che le tecnologie non sono tutte disponibili, i tasselli vengono casualmente pescati ad ogni turno, il che non consente una programmazione rigida, ma obbliga ad adattarsi. La maggior parte delle tecnologie sono legate, come citato, proprio allo sviluppo delle navi, a suggerire quanto sia importante l'aspetto militare, ma non mancano quelle legate ad altri aspetti del gioco, come la produzione o quelli che attivano abilità speciali come la possibilità di costruire monoliti, prestigiosi artefatti che danno punti vittoria, o stazioni orbitali per aumentare la popolazione dei propri sistemi.

Vediamo più da vicino la struttura del gioco: la partita si svolge in numero fisso di turni, nove, dove si alternano una fase di selezione azioni, una fase di combattimento e una di produzione.

La gestione delle azioni è una delle cose più originali, e, a mio parere, riuscita del gioco. Alternandosi nella fase i giocatori possono scegliere tra sei azioni disponibili, che possono anche essere ripetute più volte. Ogni giocatore ha sulla propria plancia una riserva di dischi influenza: spenderli per le azioni comporta un costo progressivo, e non lineare, da pagare a fine turno in termini di

soldi, inoltre gli stessi gettoni influenza sono utilizzati per segnare il possesso dei settori, il che comporta che per espandersi e continuare a fare un numero efficace di azioni per turno bisogna costruire un adeguato motore economico. Le azioni sono molto intuitive: l'Esplorazione permette di scoprire nuovi esagoni espandendo la mappa, la Costruzione di costruire nuove navi o basi stellari spendendo materiali, il Movimento di spostare le navi, la Ricerca di acquisire nuovi tasselli tecnologia, tra quelli presenti nella banca, spendendo scienza, lo Sviluppo permette di migliorare le proprie navi aggiungendo nuovi moduli, scelti tra quelli scoperti con le proprie tecnologie, l'Influenza, se vogliamo l'unica azione meno immediata, consente di spostare i propri gettoni influenza sulla mappa o sulla plancia. I giocatori continuano a compiere azioni fin quando vogliono, quando hanno passato possono ancora eseguire un'azione di reazione, che significa un'azione depotenziata, di solito in risposta a una minaccia di un avversario.

Quando tutti hanno passato si attiva la fase del combattimento, sono coinvolti tutti i settori in cui ci sono due o più fazioni, comprese le fazioni neutrali degli Antichi e del Centro Galattico. Il combattimento si basa sul lancio dei dadi; a seconda del tipo e della quantità di armi montati sulle proprie navi si lancia un corrispondente quantitativo di dadi: gli uno sono sempre fallimenti e i sei colpi andati a segno, gli altri risultati sono soggetti a modificatori (computer della propria nave e scudi di quella avversaria). Il

combattimento ha come esito, oltre a quello di stabilire chi può occupare un determinato settore, anche quello di assegnare punti vittoria: questi sono pescati da un sacchetto di tessere dal valore variabile da 1 a 4, e ciascun giocatore, anche il perdente, ha diritto a pescarne un determinato quantitativo in base ai risultati ottenuti. Ogni plancia giocatore ha uno spazio, finito, per allocare le tessere combattimento scegliendo quello più vantaggioso.

A fine partita si determina il vincitore in base ai punti dei combattimenti, all'influenza dei settori occupati e agli avanzamenti tecnologici.

Vale la pena, sicuramente, di spendere qualche parola sulle differenti razze presenti, dato che è uno degli aspetti tipici dei 4X: in Eclipse la differenziazione delle fazioni è gestita con delle plance a doppia faccia riportanti le caratteristiche della fazione, ciascuna ha da un lato una fazione umana, identica tra le sei plance, e dall'altro una fazione aliena sempre diversa. Gli umani





sono la fazione più equilibrata, e sono quelli consigliati per i principianti, gli alieni sono tutti specializzati in un differente aspetto del gioco, con i rispettivi punti deboli. Molte cose cambiano con le fazioni: dall'efficacia delle azioni alla capacità di scambiare risorse (efficace per gli umani nel rapporto 2:1, meno per gli alieni che hanno un rapporto 3:1 o 4:1), alle navi, dato che possono esserci differenze nei blueprint della plancia e nei costi di produzione, alle tecnologie preacquisite differenti in numero e tipo per le differenti fazioni.

Come detto il successo di Eclipse è stato grande e per certi versi inaspettato, non mancano certo i detrattori che considerano un'eresia il fatto che Eclipse stia insediando il trono dei classici dello Space Opera, a partire da Twilight Imperium. Per quanto mi riguarda non ha molto senso porsi la domanda se Eclipse sia migliore o peggiore di Twilight Imperium, in quanto giochi nettamente differenti per molti aspetti. Gli amanti degli american e degli Space Opera di vecchio stampo sicuramente lo troveranno carente dal punto di vista dell'aspetto diplomatico, che è semplicemente abbozzato con la possibilità di stringere un patto di non aggressione verso un avversario in cambio di una popolazione e un punto vittoria (questo nel gioco base, con l'espansione Rise of the Ancients le cose cambiano nettamente e il gioco si può addirittura trasformare in un gioco a squadre). Sicuramente rispetto ai

classici giochi american l'ambientazione è meno curata e meno epica, e i materiali sono sicuramente meno sontuosi, in Eclipse la componentistica è costituita principalmente da cartoncino e le navicelle in plastica sono le stesse di Galactic Emperior (...anche qui, volendo, si può metter mano al portafoglio e prendere l'apposita espansione Ship Pack che migliora la qualità delle navi).

Di contro Eclipse permette di giocare in un tempo assai più contenuto; in quattro giocatori si sta in 2 ore e anche in sei, il massimo consentito, si riesce a stare entro le tre ore. Ha un sistema di gioco molto solido e molto da eurogame nella sua struttura, elegante ed efficace.

Difetti? Il sistema di esplorazione è quello che più mi fa storcere il naso, l'esplorazione della mappa è fatta con una pesca casuale degli esagoni e può regalare vantaggi importanti o bloccare un giocatore. Intendiamoci in un 4X è giusto che l'esplorazione abbia un ruolo importante, ma si poteva pensare ad un sistema che consentisse un maggior bilanciamento. Poi c'è il combattimento, come specificato, ha un ruolo fondamentale e qui la componente aleatoria appare più sensata, quello che un po' stona è il sistema di premiazione con la pesca dei tasselli che, a volte, spinge a cercare attacchi fini a sé stessi, non legati alla strategia e anche con la certezza di venire massacrati. In ultimo sono emerse

lago

Come generare una quantità di hype enorme ed ottenere un successo proporzionato con un gioco valido ma sicuramente migliorabile soprattutto negli aspetti di influenza dell'alea sull'andamento del gioco (e non parlo dei combattimenti); qualcuno dovrebbe imparare dai finlandesi a tal proposito.

Liga

Ottimo gioco di esplorazione e conquista dello spazio con tante idee buone e, a mio parere, forse troppo peso della fortuna.

delle strategie dominanti, in primis quella legata all'utilizzo di missili, armi speciali che possono essere usate nella prima fase del combattimento e che, effettivamente, possono dare un vantaggio eccessivo a chi prima riesce ad implementarli, tanto che sono stati soggetti di svariate house rule.

In definitiva a me Eclipse è piaciuto, pur riconoscendo i suoi limiti, non lo considero un capolavoro assoluto, ma è un gioco ben fatto; probabilmente è vero che la posizione che occupa nelle classifiche di gradimento sia un po' esagerata, ma è inutile appigliarsi troppo alle classifiche di gradimento. Sia che siate ammiratori di Twilight Imperium o no ha senso provare Eclipse, se vi interessano le caratteristiche illustrate. Tra le varie espansioni, a parte le varie mini-espansioni fatte di tessere promo o di materiali aggiuntivi, quella che veramente cambia il gioco è la citata Rise of the Ancients, che aggiunge nuovi elementi, come una fase diplomatica totalmente ripensata, addirittura con la possibilità di vincere la partita in squadra... ma non ha senso parlarne più di tanto, c'è abbondante spazio per una recensione dedicata.



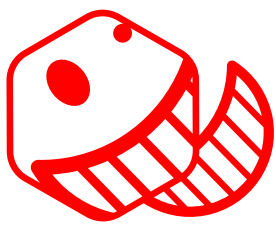
PEPPE74

NAND

LIGA

IAGO





sotto la lente

di Andrea "Liga" Ligabue

Galaxy Defenders

L'umanità è sotto la minaccia di una invasione aliena e solo i migliori agenti possono riuscire a sgominarla.



di Simone Romano, Nunzio Surace
Gremlin Project, Ares Games,
2014

N. Giocatori: 1-5
Durata: 120 minuti

...in sintesi è questo il tema del nuovo gioco di Ares Games, il primo della neonata Gremlin Project. Il tema e l'ambientazione, che costituiscono uno dei punti di forza di questo titolo, vengono curati e sviluppati in dettaglio in ogni aspetto del gioco, dai personaggi agli alieni, dagli equipaggiamenti allo sviluppo della trama tramite le missioni che costituiscono la campagna. Anche i materiali sono di primissima qualità. Sviluppo del personaggio, trama avvincente, combattimenti e tanti tiri di dado costituiscono una riuscitissima miscela di strategia e fortuna, di programmazione ed imprevisto. Il risultato finale è un collaborativo per 1-5 giocatori di media complessità rivolto, senza ombra di dubbio, agli amanti dei giochi in stile americano. Prima di andare ad analizzare i punti di forza di Galaxy Defenders una breve spiegazione delle meccaniche di gioco.

Dopo aver scelto lo scenario (missione) e i personaggi (nella versione base ce ne sono cinque) il gioco prosegue in una serie di round fino al raggiungimento delle condizioni di fine partita. Il round inizia con due fasi "statiche", *Refresh* e *Strategy*, per poi entrare nel vivo della fase *Battle* dove si alternano i turni dei personaggi (agenti) e degli alieni. Il round termina con una fase evento in cui spesso accadono cose che fanno progredire la trama della missione scelta.

Nella fase *Strategy* i giocatori devono nominare l'agente alpha che sarà il primo a muovere nel turno (poi si procede in senso orario). Questa meccanica è interessante perché permette al gruppo di ottimizzare il turno a seconda della situazione e delle diverse abilità: con l'esperienza diventa importante anche il posizionamento attorno al tavolo a seconda degli agenti scelti. Sempre in questa fase gli agenti possono acquisire nuove abilità e/o rinforzi: una piacevole concessione al mondo del gioco di ruolo ed in generale dei videogiochi moderni. Gli agenti appartengono a 5 tipologie diverse, dal *Marine*, una sorta di tuttofare, fino a quelli più specializzati come lo *Sniper* (cecchino) o l'*Infiltrator*. Nella versione base del gioco c'è un solo agente per tipologia ma nell'edizione Kickstarter ci sono agenti aggiuntivi.

Nel proprio turno l'agente potrà muoversi, combattere e compiere un'azione speciale nell'ordine preferito. Il movimento avviene su una mappa esagonale in classico stile wargame con tanto di terreni difficili ed ostacoli. Per il combattimento invece è stato adottato un



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sistema molto interessante: il raggio di fuoco viene misurato in termini di macro-esagoni (formati da un esagono e dai 6 adiacenti) in cui la mappa è suddivisa. Il sistema funziona, è realistico e riduce in maniera considerevole i tempi di gestione. L'attacco si risolve lanciando un certo numero di dadi speciali (rossi) e contando i successi ottenuti. Alcune facce del dado consentono di attivare le abilità speciali delle armi mentre altre causano l'inceppamento. Per ogni successo il difensore può lanciare un dado (blu) nel tentativo di parare/assorbire colpi. Anche in questo caso ci sono facce che consentono di attivare gli eventuali poteri speciali dell'armatura. I danni restanti sono ferite

Linx

Non ho trovato in Galaxy Defender niente di abbastanza originale da farmi rimpiangere di non aver avuto l'opportunità di farci una campagna, nonostante la sua ambientazione rispecchi perfettamente ciò che vorrei giocare. La differenziazione dei personaggi e la loro evoluzione, durante o fra una partita e l'altra, è una buona idea ben implementata, ma reputo tutto il resto purtroppo inferiore nel complesso a Gears of war, che è il titolo che più gli si avvicina; dalla gestione dell'intelligenza artificiale (che talvolta fa fare agli alieni ridicoli balletti avanti e indietro) all'utilizzo dei dadi che imperano in tutte e due i titoli ma in Galaxy Defender arrivano anche a far finire le munizioni e inceppare l'arma. L'apparizione talvolta di alieni senza fine, anche a partita inoltrata, è invece fastidioso in entrambi i titoli. È un buon gioco, ma non il titolo epocale che poteva essere.

per l'agente/alieno. I macro-esagoni della mappa sono utilizzati anche per il movimento degli alieni che utilizza un sistema di AI piuttosto ben congeniale: ogni alieno ha comportamenti diversi a seconda della distanza a cui si trova dal nemico e quali alieni vengono azionati ogni turno viene stabilito estraendo una carta dal mazzo apposito. Le situazioni possibili sono diverse e non è facile ipotizzare con sicurezza quali saranno gli alieni che agiranno ogni turno. Questo meccanismo consente di prevedere in linea di massima le possibili azioni degli alieni (le AI dei singoli nemici sono note) ma con il giusto grado di imprevedibilità.

Il round finisce con la fase eventi in cui compaiono nuovi alieni, si muovono sulla mappa gli alieni non ancora rivelati (blip, in stile Space Hulk) e succedono eventi climatici e/o legati alla specifica missione. La composizione del mazzo eventi, in dimensione, carte e ordine, viene stabilita ad inizio dello scenario.

Quali sono dunque i punti di forza di Galaxy Defenders? Sicuramente la variabilità e il collegamento col tema: la meccanica di gioco è stata evidentemente sviluppata con in mente l'ambientazione e questo si sente positivamente. È un gioco collaborativo ma che garantisce ai giocatori numerose scelte diverse, sia dal punto di vista tattico che dal punto di vista strategico: che agenti scegliere, in che ordine farli agire, quali equipaggiamenti utilizzare e come disporsi nel campo di battaglia in funzione delle mosse del nemico. Il gioco può essere tranquillamente inserito nella categoria dei wargame per la mappa esagonale, i raggi di azione, l'effetto dei terreni sul movimento e il regolamento corposo; ciò nonostante già dopo la prima missione le meccaniche di gioco risultano immediate e facilmente memorizzabili e non ci sono tabelle

da consultare fatta eccezione per le schede delle AI degli alieni.

Galaxy Defenders non è un gioco straordinariamente innovativo ma complessivamente è davvero ben fatto e testato. Gli agenti hanno abilità ed equipaggiamenti sufficientemente diversi da rendere varia l'esperienza di gioco e la strategia adottata. Gli alieni hanno caratteristiche molto diverse sia in termini di statistiche di combattimento che in comportamento: trovarsi davanti uno *spine-critter* o uno *xeno-alpha* non è certo la stessa cosa. Le missioni sono varie e divertenti (la prima in realtà è soprattutto una missione introduttiva). La trama che si sviluppa nel corso della campagna è avvincente e sul sito ufficiale è possibile scaricare alcune regole per rendere ancora più impegnativo lo scontro. Pur essendo Galaxy Defenders un collaborativo puro, una tipologia di gioco che tendo a non amare particolarmente, le variabili sono talmente tante e l'effetto del caso tale che difficilmente si assiste al classico problema del "one man band". Le stesse missioni possono avere esiti/sviluppi molto diversi a seconda degli agenti utilizzati, del numero di giocatori o dell'ordine in cui appaiono certe carte evento e possono quindi essere rigiocate senza annoiarsi. In realtà il sistema di gioco di Galaxy Defenders si presta ad innumerevoli espansioni e alla creazione di scenari e campagne personalizzate.

Da poco è terminata con grande successo la campagna su Kickstarter per la prima espansione di Galaxy Defenders che porta lo scontro dalla terra alla luna e poi nel mondo degli Alien. Nell'espansione vengono ovviamente inseriti nuovi agenti, nuovi equipaggiamenti e nuovi alieni con poteri ed abilità speciali. In particolare ci sono le regole per le *power armor* e *power suit* ed in generale per gli equipaggiamenti che necessitano l'uso di energia e che costringono i giocatori ad un ulteriore livello di programmazione delle loro azioni.

LIGA

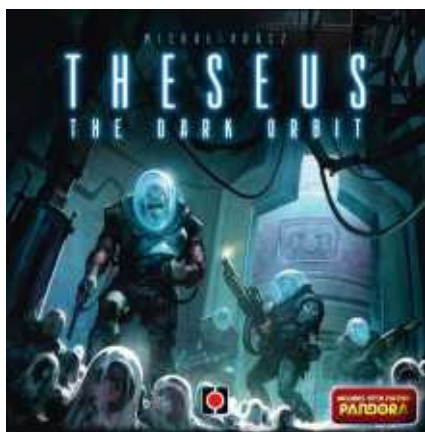
LINX





Theseus: The Dark Orbit

"Uno scontro senza esclusione di colpi fra i rappresentanti di cinque fazioni, intrappolati sulla stazione orbitale Theseus, dispersa da qualche parte nell'universo..."



di Michał Oracz
Portal Games, IELLO, Pegasus
Spiel, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-75 minuti

Per inquadrare subito il titolo di cui vi parlerò, partiamo dal suo autore: Michał Oracz. Non vi dice niente? Giustificabile; proviamo allora con il nome del suo gioco più noto: "Neuroshima Hex!". Per chi non lo conoscesse, si tratta di un gioco di piazzamento piuttosto astratto, di ambientazione post apocalittica, che riguarda il combattimento fra fazioni armate, ciascuna con le proprie caratteristiche e abilità speciali. Un gioco interessante, giocabile da 2 a 4 giocatori, ma che dà il meglio di sé nelle partite uno contro uno. Un buon prodotto, che vanta una posizione rispettabile (Top 200) nella classifica generale di BoardGameGeek.

Theseus: The Dark Orbit affianca, come fratello ideale, il titolo appena menzionato: ancora un gioco fondamentalmente astratto, incentrato sul combattimento fra fazioni con abilità asimmetriche, godibile appieno specialmente in due giocatori. Gli aspetti salienti del gioco sono uno spostamento vincolato delle proprie pedine (che utilizza lo stesso meccanismo di Finca) e un continuo tentativo di modificare i settori che compongono la stazione orbitale in modo da ottenere vantaggi tattici dalle varie situazioni che possono presentarsi.

All'interno della scatola (quadrata, di dimensione standard) trovano comodo



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





alloggio i non abbondantissimi materiali: una plancia segnapunti circolare, 7 plance settore, segnalini in legno, tessere di cartone e un mazzo di carte per ciascuna delle fazioni, un ulteriore mazzo di carte per gli effetti bonus. La preparazione del gioco è piuttosto rapida, e consiste nell'allestimento della plancia di gioco (ovvero nella disposizione di un certo numero di settori attorno al segnapunti), il posizionamento delle proprie unità e la preparazione del proprio mazzo di carte (estratte casualmente da un insieme più grande).

Giro giro tondo...

Il gioco si sviluppa in turni, in cui il giocatore attivo esegue in ordine 4 fasi:

1) Fase di movimento: il giocatore sceglie una delle proprie pedine, e la muove in senso orario di tanti spazi quante sono le pedine totali (sue e degli avversari) presenti nel settore di partenza. Durante questa fase di movimento possono attivarsi delle trappole

installate dagli avversari nei settori attraversati. Terminato il movimento, il giocatore piazza la propria pedina in uno degli spazi non occupati del settore di destinazione. Se non ci sono spazi liberi, sceglie una pedina presente e la espelle, posizionandola nella tabella centrale (tale pedina potrà rientrare nella successivo turno del suo giocatore, con alcune penalità). Viene verificata la presenza di ulteriori trappole e, soltanto nel caso in cui il settore risulti completamente occupato, le pedine del giocatore possono attaccare (se sono in grado di farlo) quelle degli avversari.

2) Fase carte azione: il giocatore esegue tutti gli eventi riportati sulle carte azione del proprio colore installate nel settore.

3) Fase azione del settore: il giocatore esegue l'azione connessa col settore in cui si è fermato. Ogni settore ha una abilità diversa: i settori neutrali possono essere usati da chiunque (attacco delle proprie pedine, giocare un turno aggiuntivo con una delle proprie

pedine non mosse nel turno corrente, disattivare temporaneamente una carta evento sulla plancia), i settori appartenenti ad una fazione possono essere attivati solo dalle pedine della fazione, e permettono di ottenere segnalini progresso, utilizzabili per potenziare le proprie unità (migliorandone le capacità di attacco) o le proprie carte installate (aumentandone l'efficacia).

4) Fase carte in attesa: questa è una fase centrale del gioco, perché permette di installare le proprie carte (e quindi modificare a proprio vantaggio uno dei settori). Innanzitutto il giocatore controlla se, fra le carte in attesa (ogni settore ha un determinato numero di posizioni riservate per queste carte), è presente una sua carta o una carta di un avversario; può scegliere quindi se scartare la carta dell'avversario, oppure installare la sua in un qualsiasi slot vuoto in un settore qualunque. Infine, mette in attesa la prima carta del suo mazzo in una delle posizioni adibite a questo scopo.

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



Se la partita viene giocata in due giocatori, questa finisce se uno dei due infligge 20 danni all'avversario, se acquisisce 20 punti conoscenza (che sono i danni inflitti da due delle fazioni), oppure se per 4 volte i giocatori dovrebbero posizionare una carta in attesa ma hanno esaurito il mazzo. In tal caso il vincitore viene determinato sommando insieme i propri punti vita rimasti e i punti conoscenza acquisiti. Nel caso di partite con più di 2 giocatori le ferite inflitte a un qualsiasi avversario vengono contati come punti positivi (come la conoscenza), e il primo giocatore che arriva a 20 punti in una qualsiasi delle due scale vince la partita.

Vincoli, libertà, accelerazione, caos

La caratteristica principale di Theseus è il netto contrasto fra l'estrema rigidità dei vincoli sullo spostamento delle proprie pedine e l'estrema libertà nell'installazione dei propri potenziamenti (che comunque richiedono, a regime, una doppia visita nella stessa locazione). La prima parte della partita, così, è caratterizzata dalla ricerca di una configurazione a proprio vantaggio del tabellone e da un contemporaneo smantellamento delle opzioni altrui. A tale scopo, risulta di estrema importanza trovare il

Varianti ed espansioni

Probabilmente anche a causa della difficoltosa controllabilità di una partita tutti contro tutti in 4 giocatori, l'autore propone una versione a squadre (con numero ridotto di settori in gioco, di pedine e di carte a disposizione) in cui l'effetto delle carte viene condiviso dai giocatori nella stessa squadra, e in cui è sufficiente che un elemento della squadra arrivi a 0 punti vita perché gli avversari vincano.

All'interno della scatola, oltre alle 4 fazioni standard, ne esiste una quinta (Pandora) che è specificatamente progettata per le partite a 3 giocatori. Questa fazione non ha un proprio mazzo di carte né un proprio settore, ma sfrutta quelli degli altri giocatori, grazie alla generazione di embrioni (che nascono tutte le volte che una propria pedina termina il proprio movimento in un settore senza avversari) i quali possono successivamente "prendere il controllo" di carte avversarie.

Esiste inoltre un set di 10 carte promozionali (disponibili ad esempio sul BoardGameGeek Store) che aggiungono una ulteriore abilità, utilizzabile da tutti i giocatori, a ciascuno dei 3 settori neutrali. Tali poteri sono molto variegati, sia come effetti che come potere, e modificano notevolmente lo sviluppo di una partita.

L'altro punto di forza del gioco è l'asimmetria fra le fazioni in gioco. Le quattro fazioni "standard" (Alieni, Marines, Scienziati e i "Grigi") si differenziano sia per il tipo di danno inflitto (rimozioni di punti vita per i primi tre, acquisizione di conoscenza per i quarti), sia per i criteri di "riconfigurazione" dei settori applicabili da ciascuna fazione (ridefinizione della topologia delle connessioni, trappole e attacchi aggiuntivi

stessi: rapidamente chi ha fatto le scelte migliori riuscirà a raggiungere i criteri di fine gioco. Data l'importanza della fase iniziale, il controllo sul proprio spostamento e su quello degli avversari è fondamentale: il meccanismo di spostamento si degrada rapidamente col numero di giocatori, funzionando perfettamente in due, offrendo un ragionevole compromesso fra caos e controllo in tre, ma rasenta la casualità in quattro giocatori.

La sua caratteristica principale è il contrasto fra la rigidità dello spostamento delle pedine e l'estrema libertà nell'installazione dei potenziamenti

giusto equilibrio fra la diffusione delle proprie pedine, che garantiscono il massimo grado di libertà del movimento e la loro concentrazione, condizione che assicura la preparazione e l'installazione di una propria carta prima che gli avversari possano rimuoverla. Preparatevi a fare scelte niente affatto scontate. Da notare che il gioco non ha informazioni nascoste: tutto è palese in Theseus, anche la prossima carta che ogni giocatore andrà a posizionare nella zona delle carte in attesa. Fortunatamente, il limitato numero di opzioni a disposizione dei giocatori (al massimo 3 per ciascuna mossa) impedisce che l'informazione completa si trasformi in paralisi da analisi.

per gli Alieni; miglioramento di attacchi e difesa per i Marines; trappole, blocchi, attivazioni di carte in altri settori, acquisizione di "blocchi" di punti conoscenza per gli Scienziati; movimento libero, controllo dei pezzi degli avversari, furto di punti vita per i Grigi): ogni fazione necessita quindi di uno stile diverso di gioco, comunque definito dal sottogruppo di carte scelto/sorteggiato per la partita.

L'arco narrativo del gioco è caratterizzato da una forte accelerazione: i primi turni sono dedicati alla guerra di attrito per la migliore configurazione dei settori, seguita dallo sfruttamento sempre più vantaggioso (vuoi per densità, vuoi per i potenziamenti) degli

Theseus: the Dark Orbit mi ha lasciato una piacevole impressione, che è migliorata ad ogni nuova partita: passato quasi in sordina nella messe di titoli proposti ad Essen 2013 (e "offuscato in casa" dal carattere di Legacy: the Testament of the Duke de Crecy, l'altra proposta dell'editore polacco), si è rivelato un titolo versatile. Profondo e a tratti complicato, con strategie non ovvie nelle sfide a due, sempre più tattico e progressivamente più caotico in più giocatori, risulta tuttavia godibile, specialmente per chi gradisce le ambientazioni fantascientifiche. Contenuto nella durata, offre tuttavia una sfida interessante anche (e soprattutto) per i giocatori assidui.

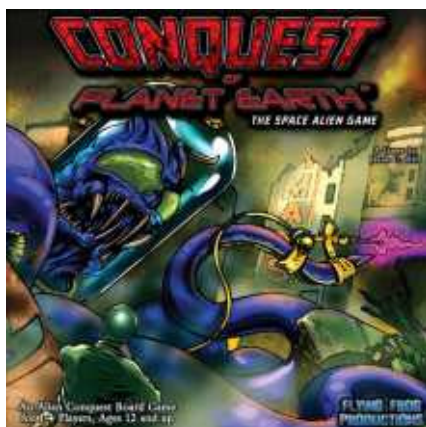




Conquest of Planet Earth: The Space Alien Game

"KLAATU BARADA NIKTO!"

Helen Benson al robot Gort



di Jason C. Hill
Flying Frog Productions, 2011
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60 minuti

Senza dubbio la frase qui sopra ci catapultava nel cinema di fantascienza degli anni 50-60, anni in cui sul grande schermo fecero la loro comparsa una quantità sterminata di creature, alieni, robot e mostruosità assortite. Epoca di grandi idee, grandi attori, grandi doppiatori... e grandi risate talvolta, dato che spessissimo si trattava di B-movie dal budget ridottissimo e dal canovaccio trito e ritrito.

Ebbene, cosa c'entra tutto questo con i giochi da tavolo? Semplice, siamo qui per parlare di Conquest of Planet Earth, titolo della Flying Frog Productions che vuole essere un divertentissimo omaggio al cinema di quei giorni. Ci riesce? Vediamolo insieme.

Nei panni di una razza aliena decisamente improbabile ma degna come non mai del B-movie d'annata per eccellenza, sarà nostro compito colonizzare, soggiogare, annichilire, terrorizzare e alla fine conquistare il pianeta Terra. Per avere un'idea di chi o cosa potremo avere al nostro comando, eccovi una rapida carrellata: abbiamo i fortissimi Trun, lucertoloidi distruttori e schiavizzatori di razze inferiori; i Vento Star Empire, una sorta di arrogante Impero Romano spaziale, insaziabile di potere; i Mentalars, intelligentissimi crostacei baffuti; gli Orzax, viscidie palette di carne con bocca enorme, massimi esponenti della tecnologia galattica; o ancora i Vyborian Arbiters,

tentacolati polpi giganti con testa protetta da ampolla in vetro e con l'hobby della distruzione di massa; i Rantillion Beetlemen, insettoni scavatori dagli artigli molto affilati; per finire con le Venezian Matriarchy, amazzoni-pirata dalle temibili arti seduttive... Non male eh? Le tre rimanenti le lascio scoprire a voi. Naturalmente ogni razza è rappresentata in gioco da una scheda che ne descrive Forza, Intelligenza e alcune abilità uniche che ben la caratterizzano.

Per riuscire nell'impresa di conquista globale, ci serviremo di ogni sorta di tecnologia super-avanzata che i poveri terrestri possono soltanto sognarsi. Ma andiamo con ordine. Dopo aver formato la mappa di gioco, variabile in dimensioni a seconda del numero di giocatori, inizieremo la partita con 4 UFO - allocati in una apposita sezione di partenza - e una mano di carte Evento il cui numero è pari all'Intelligenza della nostra razza. Ogni turno comincerà con una Fase Comando, in cui tutti agiremo in simultanea e durante la quale determineremo i Punti Azione che vorremo spendere per il turno in corso, scegliendone segretamente l'ammontare. A questo punto comincerà il nostro turno personale, suddiviso in Fase Azione, Fase Battaglia e Fase Pesca.

Durante la Fase Azione, spenderemo i Punti Azione per muovere i nostri UFO, rinforzare le nostre armate ponendo in gioco UFO distrutti in

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





precedenza, guadagnare Risorse oppure per pagare i costi delle carte Evento che intenderemo utilizzare. Fatto ciò, passeremo alla Fase Battaglia in cui potremo dapprima esplorare i luoghi presso i quali abbiamo precedentemente spedito i nostri dischi volanti, per poi ingaggiare eventuali forze terrestri in agguato o a difesa di tali zone. Per ogni casella vuota in cui un nostro UFO sarà presente, pescheremo e porremo in gioco una carta Locazione: essa ci svelerà il livello di Resistenza dei terrestri in questa zona, che si tradurrà nel numero di scontri che dovremo sostenere al fine di conquistarla. Per ogni scontro, pescheremo dal mazzo Resistenza una carta, che rappresenterà una minaccia da neutralizzare: bande popolari, gruppi di milizie urbane, eroi solitari oppure massicce unità dell'esercito come aerei, carri armati, paracadutisti e quant'altro, questi non sono che alcuni esempi. Un valore numerico indicherà la loro Forza, che andrà a contrapporsi alla nostra - ossia il valore di Forza presente sulla scheda razziale, che determina la forza di ogni nostro singolo UFO. A questo punto avrà luogo il semplice combattimento: lanceremo un dado a cui sommeremo il valore di Forza globale dei nostri UFO e lo confronteremo alla Forza terrestre (Forza della carta + lancio del dado). Chi otterrà il totale maggiore vincerà il round, a meno che una delle parti ottenga un 6: esso rappresenta infatti una Vittoria Schiacciante,

che ignorerà i totali ottenuti e dichiarerà immediatamente un vincitore. In ogni caso, se saremo noi a vincere, pescheremo le successive carte Resistenza, fino a risolverle tutte e poter porre in gioco un segnalino Conquista, rivendicando il possesso del luogo. Se invece saranno i terrestri marrani ad avere la meglio,

competitivamente, ma anche a squadre (due contro due), da soli o in modalità completamente cooperativa contro il gioco. In questo caso un sistema automatizzato gestirà i terrestri, con tanto di avanzamento del loro livello di tecnologie e minaccia durante la partita.

In gioco riesce nell'intento di omaggiare il cinema fantastico e fantascientifico del dopoguerra.

perderemo un disco volante e potremo scegliere se ritirarci in una zona adiacente o continuare il combattimento.

Oltre al valore di Resistenza, ogni luogo riporterà stampato anche un ammontare di Punti Terrore: questi punti sono quelli per cui combattiamo e conquistiamo, nonché alla base della condizione di vittoria; il primo giocatore che arriverà ad averne 8 in totale vincerà la partita.

Ultima fase del turno di gioco, la Fase Pesca, consentirà di ricompletare la dotazione di carte Evento in mano, sempre in funzione del valore Intelligenza della razza controllata.

Purtroppo però le zone conquistate hanno il gravoso problema di dover essere mantenute tali per poterne rivendicare i Punti Terrore... quindi, in pieno stile americano, il gioco prevede scontri fra giocatori, coalizioni 'verbal' e cattiverie assortite, soprattutto grazie all'utilizzo delle letali carte Evento, perfette per le azioni più infami; potenziamenti, depotenziamenti, tradimenti, negazione d'effetti... di tutto e di più, oltre alla possibilità di avere accesso al preziosissimo mazzo 'Space Stuff', in cui sono presenti le armi e gli upgrade permanenti più devastanti che le tecnologie aliene abbiano mai concepito. Fra questi i cosiddetti 'Alleati', come il Giant Robot, il temibile Dr. Zednar o un'enorme creatura devastatrice di Godzilliana memoria, tutte rappresentate da miniature addizionali specifiche che entrano sotto il controllo generico di chi possiede la rispettiva carta.

Che dire di più? Beh, che i componenti sono molto belli, nel classico stile Flying Frog, con miniature degli UFO e delle creature ben dettagliate, cartoncini spessi e lucidissimi, 16 dadi e un mare di carte e token, tutti di qualità. Menzione speciale per l'artwork, che ho trovato stupendo: diversamente dalla grafica degli altri giochi prodotti (Last Night on Earth, A Touch of Evil, ecc.), qui non abbiamo un set con attori veri, bensì grafica disegnata di ottima qualità, dal taglio e dai colori perfettamente in tema con lo stile della fantascienza d'epoca che il gioco mira a ricreare. Inoltre si sprecano le citazioni, sia visive che descrittive, nei nomi delle carte e nel testo di colore delle stesse.

Personalmente amo molto questo gioco e - per rispondere al quesito iniziale - direi che si, riesce nell'intento di omaggiare il cinema fantastico e fantascientifico del dopoguerra; le regole non sono complesse, la varietà è tanta ed il feeling d'insieme che trasmette è ottimo, grazie soprattutto alla cura grafica. Da segnalare la presenza di un'espansione, Apocalypse, che aggiunge quattro ulteriori razze aliene, nuovi Alleati e tante carte, ma che soprattutto espande a 6 il numero di giocatori.

Ah dimenticavo... nella scatola è presente anche un CD musicale, come in altri titoli della serie Flying Frog; certo, lo scopo *dovrebbe* essere quello di ricreare una colonna sonora adatta per le partite, ma... ehm, ecco... come dire... oh, una gran bella idea, lodevoli sia sforzo che intenzioni ma... **non** ascoltatelo. Fidatevi.



Correda il tutto la ricca rosa di opzioni tipica dei giochi Flying Frog, che comprende la possibilità di giocare non solo

RAISTLIN





Space Hulk

Nell'universo di Warhammer 40.000 lo spazio è un luogo pericoloso, e il Warp (l'iperspazio) lo è ancora di più...



di Richard Halliwell
Games Workshop, 2009
N. Giocatori: 2
Durata: 60 minuti

...da qui arrivano gli "Space Hulk", enormi agglomerati di astronavi (perdute nelle correnti del Warp), e popolati da orrori inenarrabili; per evitare che queste mostruosità arrivino ai pianeti abitati dall'uomo, sono stati creati manipoli di soldati pesantemente armati e geneticamente modificati con lo scopo di abbordarli, combattere e distruggere qualunque minaccia vi si possa trovare: questa è la cupa ambientazione di Space Hulk (d'ora in poi SM), pubblicato dalla Games Workshop per la prima volta nel 1989 e tornato negli scaffali (per poco tempo però) nel 2009 con la sua 3° edizione, un'edizione limitata (limitata secondo i numeri della GW, ovvero 10.000 copie) che è andata rapidamente in esaurimento e ora si può trovare solo su eBay (e simili) a prezzi di tutto rispetto.

Principalmente per due giocatori, è un gioco in cui abbiamo da un lato un pugno di Space Marine (SM), appartenenti al Capitolo degli Angeli Sanguinari, contrapposti in una serie di dodici scenari (ma se ne possono trovare altri su Internet) ad un'orda illimitata di alieni Genoraptor (Genestealer nell'originale in inglese). Gli elementi principali del gioco sono la semplicità del regolamento (semplicità arricchita con la varietà delle armi presenti) e l'asimmetria tra i due schieramenti: gli SM sono lenti e impacciati, ma con una buona capacità di combattimento a distanza, i Genoraptor sono

veloci, agili, senza capacità di attacco a distanza ma letali in corpo a corpo, e in numero illimitato dato che le perdite vengono sempre rimpiazzate; in più i Genoraptor entrano in gioco sotto forma di segnalini "blip" (parlavamo di Aliens?) con capacità di movimento ancora maggiori, mentre il giocatore degli SM può contare su un certo numero di punti azione bonus (e sconosciuto all'avversario) per agire fuori dal suo turno, ma con il limite di avere solo tre minuti di tempo per fare le sue mosse (per questo viene utilizzata una clessidra, per simulare la maggiore coordinazione di una mente alveare quale è quella dei Genoraptor).

I materiali sono decisamente ottimi: le miniature sono quanto di meglio si possa trovare, ricche di dettagli (e quasi tutte differenti tra loro), e probabilmente valgono da sole il prezzo del gioco; se riuscite a dipingerle (o farle dipingere) bene sarà sicuramente un valore aggiunto per l'aspetto visivo, anche se si può tranquillamente giocare anche senza farlo (lo so, per alcuni è un'eresia, ma personalmente non sono mai stato molto attirato da colori e pennelli). Le sezioni componibili per la plancia sono plastificate e molto robuste, completano il gioco un po' di segnalini di cartone, dadi (standard), una clessidra, il regolamento e il libro degli scenari (esiste una versione in italiano).

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Gli scenari sono mediamente diversificati per quanto riguarda gli SM presenti e gli obiettivi (arrivare in un certo punto, sopravvivere un certo numero di turni, eliminare tutti gli avversari, e così via), anche se in realtà la struttura di base rimane sempre la stessa, e questo è dovuto, come ho anticipato, alle caratteristiche dei due schieramenti. Gli SM sono lenti, hanno solo quattro punti azione a testa, non possono muovere lateralmente (ogni rotazione di 90° costa un punto) e indietreggiano lentamente (due punti), hanno il vantaggio di poter sparare gratuitamente una volta durante ogni movimento, ma è necessaria un po' di attenzione per evitare di finire il turno con le rispettive visuali ostruite dai propri pezzi, o con lo SM che ci serve avere sul fronte dietro a tutti (e il tempo limitato non aiuta). I Genoraptor sono veloci, hanno sei punti azione a testa, possono muoversi in tutte le direzioni

senza penalità e possono ruotare gratuitamente durante il movimento, dato che sono quasi tutti uguali (a parte un'eccezione) non ci sono problemi di posizionamento o per le eventuali ostruzioni. Il combattimento si divide sostanzialmente in due tipi: a distanza (solo per gli SM) e in corpo a corpo (per tutti), e si risolve nel primo caso con un tiro di dadi singolo e nel secondo con due tiri contrapposti.

al meglio i passaggi a disposizione e la geometria delle stanze, gli SM invece dovranno muoversi cercando il più possibile di posizionarsi in allerta, possibilmente verso i corridoi dai quali arriveranno i Genoraptor (magari sovrapponendo gli archi di fuoco), e preferibilmente conservando uno o due punti ordine per risolvere gli inceppamenti. Naturalmente la strategia perfetta non esiste, e tutto si basa sull'equilibrio

Space Hulk è il gioco di combattimenti tattici in ambiente chiuso probabilmente più conosciuto e apprezzato, sia per il suo aspetto coreografico che per la sua semplicità.

Nel combattimento a distanza uno SM ha il 31% di probabilità di eliminare il suo bersaglio (almeno un 6 su 2D6) con un colpo singolo (al costo di un punto azione), probabilità che diventa ben il 56% con il fuoco sostenuto (un attacco effettuato immediatamente dopo ad un attacco fallito, che colpisce con un 5 o con un 6). Ma è nell'azione di allerta che uno SM ha un vantaggio decisivo, ovvero nella possibilità di sparare ad ogni movimento nella sua linea di vista, durante il turno avversario, a condizione che ci siano gli spazi per poterla sfruttare (un lungo corridoio, ad esempio) e di poter spendere due punti azione, e posto che il Requiem non si inceppi (probabilità del 17%, un risultato uguale sui due dadi): se sono stati conservati punti ordine (sono punti azione extra, 1D6 a turno, che si utilizzano durante il turno avversario), se ne può spendere uno per ripristinarne il funzionamento, in caso contrario lo SM diventa una facile preda.

Nel combattimento corpo a corpo, i Genoraptor hanno un notevole vantaggio: il maggiore tra 3D6 contro un singolo D6 si traduce in una eliminazione dello SM nel 66% dei casi, con un 17% di pareggi e un 17% di vittorie dello SM (e quindi nell'eliminazione del Genoraptor). Gli SM possono spendere due punti azione per mettersi in guardia, ovvero possono rilanciare uno dei loro dadi (è un vantaggio, ma contro un sei ci sono poche possibilità).

Quindi, in sintesi, lo scopo dei Genoraptor è quello di arrivare in corpo a corpo, sfruttando

e sulla gestione del rischio: un giocatore degli SM sa benissimo che a volte basta un tiro di dado sbagliato per aprire il fianco ad un'irruzione dei Genoraptor che porterà alla sconfitta e questo perché gli SM sono talmente pochi che la perdita di un elemento è un elemento determinante, a maggior ragione se si tratta di uno degli SM "unici".

Parlavamo di varietà nell'operatività degli SM data da differenti armamenti: nella scatola di SH ci sono dodici miniature di SM, tutte uniche nel senso di differenti, ma in realtà sei di questi sono SM "standard", ovvero armati di Requiem d'assalto e maglio potenziato (Fratello Valencio ha un maglio a catena, ma ha effetto solo nell'apertura delle porte bloccate, nella sostanza si può parificare agli altri SM). Gli SM unici sono quindi sei:

- Sergente Lorenzo: ha una spada potenziata, e un requiem (per cui ha le potenzialità standard per il combattimento a distanza), la spada gli permette, in corpo a corpo, di far rilanciare un dado ad un avversario che lo attacchi dal fronte; di per sé non è un vantaggio decisivo, ma va sommato al +1 che hanno tutti i sergenti in corpo a corpo gli dà un vantaggio rispetto ai Genoraptor, dato che le probabilità diventano: 40% per la vittoria, 35% per la sconfitta e 25% per il pareggio.

- Sergente Gideon: ha un martello tuono, e uno scudo tempesta (niente capacità di combattimento a distanza), il martello gli dà un +1 al tiro di dado, che arriva a +2 sommato al bonus dei sergenti; lo scudo fa tirare un dado in meno ai Genoraptor (due invece di tre).





Entrambi i bonus valgono solo per gli attacchi dal fronte, per cui da questa posizione diventa lo SM più abile in corpo a corpo: 58% per la vittoria, 27% per la sconfitta e 15% per il pareggio. È più complesso però sfruttare le sue abilità, data la mancanza di attacchi a lunga distanza, e va mosso con accortezza.

- Fratello Claudio: ha due artigli fulmine (niente capacità di combattimento a distanza), il vantaggio in corpo a corpo è che tira 2D6, e somma un +1 al risultato più alto, in pratica è leggermente inferiore al Sergente Gideon (ma considerando che le mancate vittorie diventano pareggi, è molto simile): 53% per la vittoria, 28% per la sconfitta e 19% per il pareggio.

- Fratello Zael: ha un lanciafiamme, un'arma estremamente particolare, e potente, dato che con due punti azione può inondare un'area di fiamme, che uccidono sul 2+ su 1D6 (quindi

con l'83%); ha la limitazione di avere solo sei "colpi", e dato che in alcuni scenari la condizione di vittoria è quella di bruciare un'area, lo rende un punto debole dello schieramento. Ma le fiamme hanno anche un'altra funzione, oltre quella di arma diretta, che è quella di bloccare in pratica un'area (un Genoraptor che volesse oltrepassarla dovrebbe fare il test sul 2+ su ogni casella), spesso una mossa vincente per avanzare velocemente verso un punto di entrata degli alieni.

- Fratello Leon: ha un cannone d'assalto, che colpisce con 5+ (4+ con il fuoco sostenuto) su 3D6, e non si inceppa mai nell'allerta. Ma ha solo 10+10 colpi, e con il secondo caricatore c'è una possibilità che esploda (in realtà remota, solo il 3%), uccidendo tutti nelle caselle circostanti. Per quanto remota, non conviene mai avere qualcuno vicino, quando è innestato

Il videogioco

Space Hulk si può giocare anche come videogioco (Windows, Mac, Ipad), gestendo gli SM contro i Genoraptor manovrati dall'intelligenza artificiale (e in effetti le loro mosse sono talmente lineari che si prestano bene). In questa versione, fedele al regolamento cartaceo, trovate tutta la campagna del gioco da tavolo con le dodici missioni e in aggiunta altre tre come tutorial. Oltre a queste trovate altre cinque campagne (dalle tre alle cinque missioni ognuna), ahimè, sotto forma di contenuti addizionali acquistabili a parte, dal costo non proprio irrisorio (ognuna € 5), ma almeno vi hanno implementato elementi pubblicati su White Dwarf e non presenti nel gioco da tavolo, come i condotti di aerazione e il Capitolo dei Lupi Siderali (con caratteristiche differenti da quelle degli Angeli Sanguinari). Se le regole sono implementate bene, la grafica (3D) è appena sufficiente per gli standard odierni e, nonostante questo, su PC ha bisogno di una scheda che non sia troppo datata (d'accordo che sviluppare un motore grafico 3D è un compito non semplice, ma è sempre possibile sfruttare uno di quelli già in commercio). Nelle recensioni di videogiochi troviamo Space Hulk sempre sul livello della sufficienza, e tra i motivi c'è anche quello che, per chi non conosce ed ha giocato il gioco da tavolo, presenta alcuni elementi che stonano con il panorama attuale, come l'impossibilità di creare personaggi o della mancanza di una progressione nella campagna, oltre all'impressione, con le prime missioni, di avere già visto tutto quello che c'era da vedere. In sintesi, lo apprezzerà solo chi conosce ed ha apprezzato il gioco da tavolo.

il secondo caricatore, si rischia la carneficina (del suo schieramento); a parte questo, è un'arma estremamente efficace (colpisce il 70% delle volte, addirittura l'87,5% nel fuoco sostenuto), per cui da un'allerta con quest'arma si può essere praticamente certi che non passerà nulla, e un punto difeso da Fratello Leon può essere solo preso esaurendo i suoi colpi (mandando orde di Genoraptor al macello).

- Lessicante Calistarius: oltre al bonus di +1 nel combattimento corpo a corpo (come i sergenti) possiede un Requiem (per cui può fare tutto quello che fa uno SM standard) ed ha tre poteri psionici, che può attivare uno per turno (in ogni missione ha venti punti psionici a disposizione):

a) Precognizione: permette semplicemente di avere un punto ordine in più, pagando un punto psionico; è utile quando vi manca quel punto per essere tranquilli durante un'allerta o per completare una missione, ma se non siete in questi casi limite, sono più utili le altre abilità.

b) Barriera di forza: crea una barriera che rende impenetrabile una casella della plancia, per tutta la durata del turno avversario; costa due punti e si rivela molto utile per bloccare l'avanzata dei Genoraptor e costringerli a prendere delle deviazioni, il suo uso dipende molto dalla conformazione della plancia, ma in generale (data la tortuosità dei percorsi) non è difficile trovare punti in cui applicarla. Per me si tratta del potere psionico più utile, anche per il fatto che il suo utilizzo è certo e non dipende dal dado.

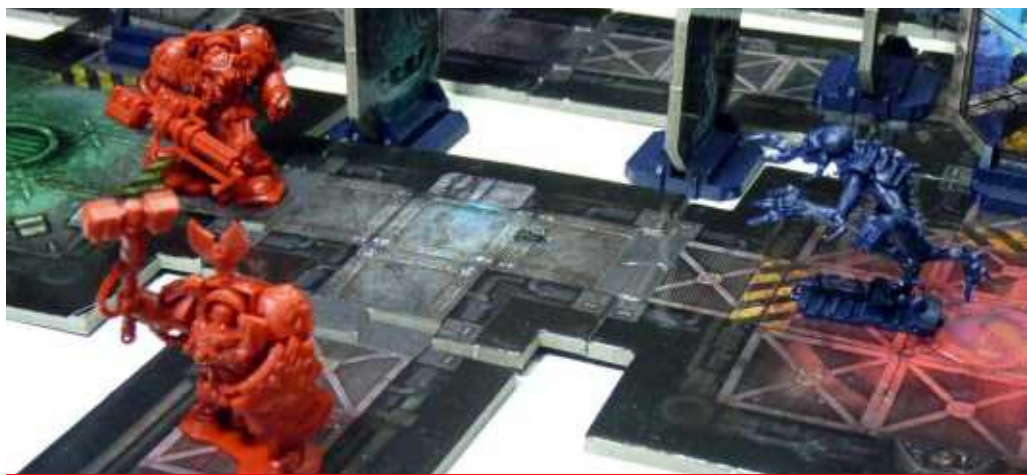
c) Tempesta psionica: questo è l'unico attacco che non ha bisogno della linea di vista (funziona entro sei caselle dal Lessicante), e può essere diretto contro un singolo bersaglio, che viene ucciso con un 2+ su un D6 (83%), oppure contro un'intera area, ma in questo caso ogni singolo bersaglio viene ucciso con un 4+ (50%); ha il costo non indifferente di tre punti psionici, per cui va utilizzata con parsimonia (anche perché come arma ad area non è efficace come il lanciafiamme), risulta particolarmente utile per salvare uno SM accerchiato o che si trova in una posizione rischiosa e lontano dagli altri (gli SM non subiscono gli effetti di questo attacco).

Oltre a questi poteri, può utilizzare un numero qualsiasi di punti psionici per convertirli in bonus al tiro di dado per il combattimento con l'ascia (e quindi in corpo a corpo), con il notevole



vantaggio di poterlo decidere dopo aver visto il lancio di tutti i dadi.

In sintesi, gli SM unici sono tutti molto forti, ma sono molto specializzati, e riuscire ad utilizzarli al meglio fa spesso la differenza tra la vittoria e la sconfitta, e questo vale soprattutto per Zael e Leon: perderli quando hanno il caricatore pieno è una frustrazione notevole. Ma i "poveri" Genoraptor cosa possono fare per contrastare una tale versatilità? Molto poco, se non cercare con pazienza (dato che non hanno il limite del tempo, possono farlo con calma) punti deboli nel posizionamento degli SM e sperare di saturare la loro capacità di risposta mandandogli contro tutti i Genoraptor a disposizione (tradotto: sperare in un inceppamento). In realtà un asso nella manica ce l'hanno, anche se solo negli scenari che lo mettono a disposizione: il Signore della Nidiata (SdN, traduzione un po' infelice di



Brood Lord), ovvero un super-Genoraptor, micidiale in corpo a corpo e resistente a distanza. Infatti per il corpo a corpo, il SdN somma il dado massimo e quello minimo, per cui contro uno SM standard ha l'88% delle vittorie, il 6% di sconfitte e il 6% di pareggi: tradotto, non c'è storia. E gli SM speciali non vanno molto oltre, queste sono le percentuali di vittoria, pareggio e sconfitta del SdN:

Sergente Lorenzo:	62%, 19%, 19%
Sergente Gideon:	62%, 12%, 26%
Fratello Claudio:	66%, 15%, 19%

Nel combattimento a distanza le cose non cambiano, dato che ci vogliono due risultati positivi (solitamente il 6) per ucciderlo, per cui c'è solo un 3% di possibilità (e l'11% con il fuoco sostenuto) da parte di uno SM standard; e questo significa anche che è immune al lanciafiamme e alla tempesta psichica (in entrambi gli attacchi si tira un solo dado). Ma quindi, come si può uccidere? Fratello Leon con il cannone d'assalto ha il 26% di probabilità di riuscire ad ucciderlo, che sale ben al 50% con il fuoco sostenuto; mentre il Lessicante Calistarius, che può aggiungere punti psionici al risultato del dado in corpo a corpo, se ne ha a sufficienza può uccidere il SdN senza problemi; per cui è chiaro che lo scopo del giocatore SM sarà quello di proteggere Leon o Calistarius dall'attacco dei Genoraptor standard, e muoverli fino ad attaccare il SdN (naturalmente lo scopo del suo avversario sarà l'opposto).

Avevo anticipato che si tratta di un gioco fondamentalmente per due persone: in pratica quando ci sono due squadre di SM si può anche provare a dividersele tra due giocatori, che saranno quindi avvantaggiati, anche se non moltissimo, dato che nel limite dei tre

minuti non si può discutere più di tanto su una strategia comune, per cui ogni tanto avere due teste pensati può essere un intralcio. Invece per il ruolo del Genoraptor non ha senso dividerlo dato che in ogni caso non c'è molto da fare, e quindi un giocatore basta e avanza.

Per quanto riguarda il bilanciamento, come in molti giochi asimmetrici, non è sempre garantito (dipende anche dallo scenario scelto), per cui la situazione ottimale si ha quando si giocano due partite, a schieramenti invertiti, e in caso di vittoria da parte di entrambi si confrontano i risultati per dichiarare un vincitore (di solito basta paragonare i sopravvissuti per lo SM e i "blip" utilizzati per il Genoraptor). E il fatto che una partita abbia una durata medio/corta aiuta in tal senso.

In conclusione, Space Hulk è il gioco di combattimenti tattici in ambiente chiuso probabilmente più conosciuto e apprezzato, sia per il suo aspetto coreografico che per la sua semplicità, giocabilità e per il coinvolgimento che garantisce; anche se la sua stessa semplicità potrebbe essere un fattore negativo per un giocatore assiduo, mentre il costo relativamente alto e la sua difficile reperibilità non lo rendono un prodotto pensato per il gioco in famiglia (e anche l'ambientazione potrebbe non essere l'ideale).

Raistlin

Per la serie 'il passato insegna'. Un capolavoro dal quale si attinge spesso ancor oggi ma che personalmente trovo nonostante tutto ineguagliato: la sensazione claustrofobica che trasmette nei momenti di calma, seguita dall'esplosione d'azione e di adrenalina non appena i Genoraptor compaiono sulla mappa e cominciano a sciamare sono un qualcosa di unico ed è impossibile non calarsi nella parte, quasi respirando l'aria calda, densa e mefitica dei marines di Aliens - Scontro Finale. L'impiego della clessidra poi è magistrale, implacabile timer che limita la ragione ed obbliga all'istinto, contribuendo a creare tensione nelle situazioni di gioco, in perfetta sintonia con l'ambientazione. Unica 'pecca' - per me - la limitazione a 2-3 giocatori. Il resto è Storia.

Liga

Tutt'ora un gioco eccellente con una meccanica di gioco semplice ma funzionante. Ambientazione e regolamento si mescolano perfettamente calando il giocatore nella suggestiva atmosfera del 40K. Continuo a stupirmi di come GW possa avere di fatto abbandonato un prodotto che tutt'ora potrebbe gareggiare con titoli ben più moderni e blasonati.

NAND

LIGA

RAISTLIN





Space Hulk: Death Angel

È sufficiente una piccola distrazione per soccombere all'angelo della morte?



di Corey Konieczka
Fantasy Flight Games,
Heidelberger Spieleverlag, Stupor
Mundi, 2010
N. Giocatori: 1-6
Durata: 30 minuti

Space Hulk Death Angel (da qui in poi SHDA) è un gioco crudele. Estremamente crudele. Di quelli dove un singolo lancio di dadi può rovinarti un'intera partita. Ma, a parer mio, estremamente affascinante nel suo negare quasi ogni possibile successo.

Il vostro comandante, nel disclaimer sul retro della scatola (estremamente piccola e compatta: un gioco che veramente non ruba spazio nell'armadio... o in valigia), dichiara che la vostra missione ha una possibilità di successo del 44% con l'85% di perdite ma dalle mie esperienze sono cifre arrotondate in eccesso allo scopo di incoraggiamento temo, o comunque calibrate su giocatori che già padroneggiano alla perfezione l'intreccio di caratteristiche speciali dei marine e di come queste possano riuscire, talvolta, a regalare qualche vittoria in questo cooperativo che permette di vivere in 30 minuti l'abbordaggio ad un relitto carico di Genestealer a 6 o meno giocatori.

Una colonna di temerari con alieni a destra e a manca

SHDA dà ad ogni giocatore il controllo di 2 Space Marine (4 se si gioca in meno di 3), rappresentati da carte, disposti con gli altri in un'unica colonna che rappresenta la formazione tipo. Il relitto che andrete ad esplorare invece è rappresentato solo da 4 carte che rappresentano elementi compositivi della zona che staremo

esplorando. Il più delle volte sono "angolo buio", "corridoio", "porta" e "condotto di aerazione" ma talvolta comprendono pannelli di controllo, manufatti alieni o altri elementi più caratterizzanti. Queste 4 carte, disposte 2 alla destra e 2 alla sinistra della vostra colonna, sono semplicemente i punti da dove compaiono gli alieni e verso cui è bene rivolgere i propri fucili (o qualunque cosa i vostri uomini usino per togliere la vita ai Genestealer). Un mazzo di carte, oltre a proporre di volta in volta un evento positivo o negativo da affrontare per aggiungere imprevedibilità e ambientazione al gioco, detta quanti alieni usciranno allo scoperto di turno in turno e di fianco a che elemento dello scenario. I giocatori quindi avranno l'intero turno per eliminarli oppure rischiare di perdere qualcuno dei propri pezzi.

Ordine e disciplina

I giocatori danno ordini ai propri marine attraverso un set di 3 carte: attacco, supporto, movimento + attivazione. Ognuna di queste carte ha un effetto semplice e immediato uguale per ogni squadra.

- Attacco: lancia il dado (speciale) per ogni tuo marine e uccidi un Genestealer di fronte a lui (ma anche fino a 2 righe sopra o sotto, se il raggio di attacco del tuo marine lo consente) il 50% delle volte.

- Supporto: metti un segnalino supprto su un qualsiasi marine, regalandogli la possibilità di rilanciare un dado in attacco o difesa.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





- Movimento e attivazione: scambia di posto i tuoi marine con altri sopra o sotto di loro e eventualmente invertine il fronte per affrontare alieni apparsi dall'altra parte della colonna. Se ti trovi davanti ad una carta elemento che può essere attivata puoi farlo.

Ognuno di questi 3 ordini non può essere giocato per 2 turni di fila. E' quindi necessario dosare bene i nostri attacchi. Inoltre le carte hanno un numero crescente che le identifica e che sancisce l'ordine in cui agiranno i giocatori, anteponendo supporti e movimenti agli attacchi.

Corazza ed armamento pesante

Con questi 3 ordini e coi loro effetti però i nostri marine perirebbero in fretta e il nostro divertimento sarebbe assai scarso. Il vero fulcro del gioco sono infatti le abilità speciali abbinate alle 3 carte, che sono profondamente diverse da squadra a squadra e che caratterizzano in modo prepotente i vostri marine, altrimenti così sterilmente simili.

Scopriamo così che in ogni squadra c'è un elemento decisamente più forte dell'altro che ha armamenti o poteri particolari da attivare attraverso questa o l'altra carta. Chi il lanciafiamme in grado di eliminare fino a 5 alieni

alla volta (mi raccomando di fornirlo di segnalino supporto nel caso di tiro sfortunato), chi mitragliatori in grado di sparare fino a 3 volte, chi poteri psionici in grado di uccidere in serie finché non si sbaglia un lancio di dado e un campo di forza in grado di "congelare" per un turno uno sciame alieno, chi soldato con istinto suicida in grado di eliminare con sicurezza 3 genestealer prima di verificare se sono ancora vivi, chi uno scudo e un martello in grado di convertire quello che dovrebbe essere un tiro difensivo in una vera e propria strage di avversari...

I mezzi, insomma, per poter veramente far fronte alla quantità di nemici che il gioco vi mette di fronte. Fondamentale è quindi riuscire ad utilizzarle tutte al momento giusto col massimo profitto possibile. Essendo vietato mostrare le proprie carte agli altri e improponibile ricordarsi 18 abilità diverse questo approccio elimina almeno in parte il problema del giocatore leader che comanda a bacchetta gli altri, spingendo tutti a conoscere al meglio le proprie possibilità e a proporle agli altri al momento adeguato, per formulare ogni turno il giusto cocktail di ordini.

Questi alieni paiono tutti uguaaaargh!

I nostri avversari sono fondamentalmente indistinguibili uno dall'altro, se non per un simbolino nell'angolo utile a far funzionare la deficienza artificiale che, casualmente, attraverso la solita carta evento, sposta tutti quelli di un certo tipo distribuendoli su righe diverse o facendo loro aggirare lo space marine che hanno di fronte, piombandogli alle spalle (o ponendosi di fronte al vostro uomo, se proprio siete fortunati). Quello che conta in effetti è semplicemente il loro numero. Se infatti avanzano a fine turno dei genestealer davanti a qualcuno dei vostri marine dovrete fare un tiro difensivo e superare col tiro di dado (ma occhio che il dado va da zero a cinque) il numero di avversari che vi fronteggiano. Se non ce la fate... aaaaargh. Il vostro marine muore. Punto. In realtà se voi aveste un segnalino supporto potreste usarlo per rilanciare il dado, ma solo se gli alieni che vi minacciano stanno di fronte al vostro marine. Se sono alle spalle non avete neanche quella possibilità. Quando ciò succederà fate almeno in modo che accada al vostro "uomo inutile": perdere quello armato di lanciafiamme/poteripsionici/mitragliatrice/istinto

suicida potrebbe essere un duro colpo dal quale potreste non riprendervi.

Sigillate quella porta!

Benché come abbiamo detto non ci sia una vera astronave su cui muoversi gli effetti di alcune carte attivabili simulano a volte interessanti abilità. Talvolta sono interessanti ma rischiose possibilità per squadre che già hanno la morte tatuata sulle loro fronti, talvolta semplici espedienti per concludere la missione (attivare la camera di lancio dei missili nell'ultimo ambiente che andrete a visitare), talvolta alleggerimenti della pressione come far esplodere un elemento della nave che probabilmente avrebbe vomitato un sacco di alieni sostituendola con un tranquillo "corridoio" che probabilmente non ne genererà o lo farà in numero inferiore.

L'elemento con cui vi troverete più spesso a che fare è invece la porta che, semplicemente eliminerà un numero di alieni pari alle volte in cui l'avrete attivata quando cambierete settore. Sembra un modo arzigogolato di eliminarli ma è in realtà molto efficace perché non necessita di tiri di dado e dà addirittura la possibilità di scegliere da quale riga levarli, salvando marine da situazioni critiche.

Devo aprire questa scatola?

Solo se sei pronto a perdere, perdere e perdere anche senza una vera colpa. E se anche i giocatori che sono al tavolo con te lo sono. Se qualcuno fra loro è insofferente al fattore C sicuramente si lamenterà e non vorrà più giocarci. Se invece siete tutti pronti a morire e ad un duro addestramento per affinare la vostra coordinazione nell'uso di ogni più piccola abilità e astuzia per spuntarla almeno una volta nella serata (a mezz'ora a partita riuscirete a farne parecchi, di tentativi, per fortuna), il gioco fa per voi.

Io sono contento di aver trovato un filler collaborativo così intenso. Ora però dovrei trovare dei compagni di gioco la cui concentrazione a fine serata permetta di giocarlo...

LINX

NAND





Neuroshima Hex!

Un titolo astratto di combattimento tattico che ha fatto conoscere a tutto il mondo il gioco da tavolo made in Polonia.



di Michał Oracz
Portal Games, Z-Man Games,
Stratelibri, 2006/2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Oggi è normale sentir parlare della Polonia e della Portal nel campo dei boardgame, ma nel 2006 la situazione era alquanto differente e il gioco di cui parliamo, Neuroshima Hex, è il primo vero successo di questo editore da una terra all'epoca quasi sconosciuta. L'ambientazione è presa da un omonimo gioco di ruolo, diffuso in Polonia e penso sconosciuto altrove: in uno scenario post-apocalittico causato da una guerra tra uomini e macchine, bande rivali di esseri umani, macchine o mutanti si contendono quello che resta della terra.

Una griglia esagonata rappresenta il terreno di scontro, tessere esagonali (35 per fazione) rappresentano ciascuna banda. Facendo riferimento al gioco per due, sicuramente la variante interessante di Neuroshima Hex, la partita comincia posizionando la tessera "Quartier Generale" sulla griglia, lo scopo è abbattere il quartier generale avversario (infliggergli venti ferite).

Il flusso di gioco è molto semplice: ad ogni turno di gioco si pescano casualmente tessere della propria fazione fino ad averne tre disponibili; di queste tre una va obbligatoriamente scartata, mentre per le altre due si può scegliere se scartarle, conservarle per il turno successivo o giocarle.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Le tessere sono di vario tipo: innanzitutto ci sono le unità, in altre parole i combattenti della propria fazione, quando si decide di giocare queste tessere si posizionano in un esagono libero qualsiasi del tabellone. La tessera riporta varie informazioni: l'iniziativa, i lati dell'esagono dai quali l'unità colpisce, se può colpire a distanza o solo in corpo a corpo (ovvero le tessere adiacenti), ed eventuali abilità speciali che le unità possono avere, tutte informazioni che sono fondamentali quando si attiva la fase di combattimento. Poi ci sono altre tessere che sono chiamate moduli, queste, al pari delle unità, si posizionano sulla griglia esagonata, ma non intervengono direttamente nello scontro, bensì coadiuvano le unità: le tessere vicine possono beneficiare di vari bonus, come l'aumento di iniziativa o un potenziamento dell'attacco. L'ultimo tipo di tessera è quello delle azioni: quando si giocano tali tessere si scartano e si applicano gli effetti. Ce ne sono di svariato tipo, azioni che permettono di muovere un'unità sulla griglia o di eliminare un'unità avversaria; tra queste c'è l'azione fondamentale che innesca il combattimento. In pratica la partita va avanti riempiendo la griglia di un'unità fin quando non si attiva, con l'apposita azione, il combattimento. Le unità intervengono in ordine d'iniziativa, quelle più lente intervengono solo se sopravvivono alle fasi precedenti, di solito a fine combattimento si ha una "spazzolata" della griglia e un abbassamento della "vita" del quartier generale. La partita prosegue fin quando un quartier generale viene distrutto,

oppure, se ciò non accade, fin quando un giocatore pesca l'ultima tessera della propria fazione. In quel caso si gioca un ultimo turno di gioco e poi parte un combattimento finale, alla fine del quale vince chi ha subito meno danni.

Come è chiaro dalla descrizione Neuroshima è, nella sua struttura, un astratto. Il background fantascientifico, la grafica delle tessere (che non a tutti può piacere, ma è in sintonia con l'ambientazione alla "Mad Max") contribuiscono bene a camuffarlo, ma è inevitabile constatare che si ha a che fare con un astratto da scacchiera.

comunque, da trascurare, dato che l'utilizzo delle tessere è una vera e propria gestione di risorse (come detto le tessere non vanno mai rimescolate, anche quelle scartate sono perse per sempre). Anche l'utilizzo dell'alea nel gioco è interessante: il gioco contrappone un combattimento completamente deterministico con una pesca delle tessere altamente aleatoria. Il combattimento deterministico è l'aspetto che contribuisce di più all'aspetto da "astratto" per Neuroshima Hex: quando si gioca la fatidica tessera che attiva il combattimento tutto è valutabile e le scelte più importanti sono proprio nella scelta di tempo per l'utilizzo delle tessere combattimento. Di contro il gioco non

Anche se il gioco esalta prevalentemente l'aspetto tattico, quello strategico non è da trascurare dato che l'utilizzo delle tessere è una vera e propria gestione di risorse.

La versione del gioco per due, quella descritta, è sicuramente la più azzeccata per il tipo di prodotto, il regolamento consente anche una "caotica" modalità tutti contro tutti giocabile in 3-4 e una più interessante possibilità di giocare a coppie.

Il gioco esalta prevalentemente l'aspetto tattico, di volta in volta bisogna adattarsi al cambiamento repentino della mappa e gli incastri delle tessere possono essere diabolici. L'aspetto strategico non è,

consente una grossa pianificazione sul lungo termine, dato che si pescano un massimo di tre tessere a turno: aspetto che contribuisce a rendere le partite varie, imprevedibili e tattiche.

La differenziazione delle fazioni e la forte asimmetria che ne consegue è uno degli aspetti più caratterizzanti e riusciti di Neuroshima. Inutile dire che ci sono le immancabili espansioni, ma già con il gioco base c'è da giocare un bel po' con le quattro



fazioni fornite, tutte differenti per tipologia e numero di tessere, e ciascuna con il proprio stile. I Moloch sono la fazione delle macchine, più resistenti delle altre fazioni e con un alto numero di unità che combattono a distanza; l'Outpost è quello che resta delle forze militari terrestri, ha il vantaggio di avere molte unità mobili (ovvero che possono essere spostate in un esagono adiacente ogni turno) e di avere dei moduli molto versatili; Hegemony è una fazione di umani fatta da bande criminali in continua lotta, ha il suo punto di forza in azioni speciali che consentono di bloccare le unità avversarie,

inibendo proprietà e attacchi, e una buona mobilità, anche se non al livello degli Outpost; Borgo, infine, è una fazione di mutanti creati dalle macchine, hanno il vantaggio di avere le unità con iniziativa più alta, quindi agiscono prima nelle fasi di combattimento, di contro hanno solo unità che combattono corpo a corpo e sono quindi difficili da difendere. Nel gioco a coppia, lo scopo resta di distruggere uno dei quartier generali nemici, e si possono creare differenti combinazioni di fazioni che devono operare in sinergia.

Inutile dire che con le espansioni si sono sbizzarriti ad introdurre nuove fazioni (e qualche elemento aggiuntivo), sempre attingendo dal vasto mondo del gioco di ruolo che, per inciso, la Portal ha sfruttato anche in altri giochi (vedi l'omonimo gioco di miniature Neuroshima Tactics e il gioco di carte 51st State). Da sottolineare che oltre alle espansioni ufficiali, consistenti in due principali "Neuroshima Hex Babel13", "Neuroshima Hex Duel" e svariate secondarie, fatte di singole fazioni o tessere, ci sono anche una moltitudine di espansioni amatoriali; anche Rustan Håkansson, uno degli autori di Nations, come ha raccontato nell'intervista di ILSA25 nelle sue prime esperienze come designer si è cimentato con un'espansione di Neuroshima Hex. In effetti il gioco si presta benissimo a variare qualche piccolo elemento per introdurre qualcosa di diverso

e si presta bene ai giocatori che apprezzano i giochi fortemente asimmetrici.

Veloce (30 minuti di gioco per una partita), regole che si spiegano in pochi minuti, tattico, vario, personalizzabile se si vuole approfondire il gioco con le espansioni: se almeno uno di questi aspetti vi interessa provarlo è quasi d'obbligo e si capisce perché abbia avuto tanto successo: è ancora uno dei giochi più apprezzati della Portal e ha un pubblico variegato che va dal wargamer che vede in Neuroshima Hex uno skirmish fatto con le tessere all'appassionato di astratti puri che ne apprezza l'aspetto scacchistico.

Nel 2013 è stato riedito nella versione 3.0 che offre una versione corretta delle regole, l'inclusione di una quinta fazione (Doomsday Machine), 55 tessere puzzle per una versione in solitario, e nuove varianti del gioco ideate appositamente per il gioco a tre.

MDM

Astrattissimo, con tutto il fascino e le debolezze del genere. Supportato da molte espansioni che, di fatto, (ri)generano ogni volta un gioco nuovo. Bella la versione per tablet.

Iago

Non il mio gioco preferito (per tipologia) ma sicuramente uno dei migliori tattici in giro, molto interessante e per nulla stupido; un plus la versione per tavoletta.

Liga

Probabilmente il miglior gioco da tavolo da due giocatori a tema fantascientifico. I popoli sono ben fatti ed equilibrati. Molto divertente anche nella versione 2vs2.

PEPPE74

IAGO

NAND

LIGA

MDM



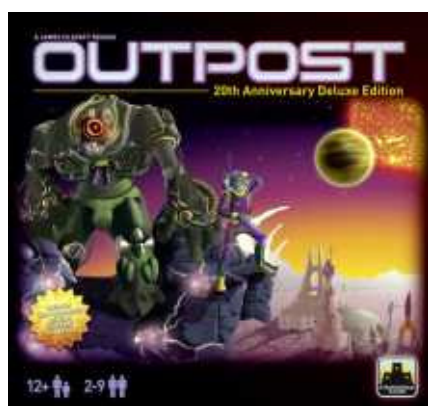


sotto la lente

di Mauro "MDM" Di Marco

Outpost

"Un classico gioco di sviluppo economico, che ha influenzato il panorama ludico, quasi definendo un nuovo genere." Sempre attuale oppure superato dai successori?



di James Hlavaty, Timothy Moore
TimJim Games, 1991 / Stronghold
Games, 2011

N. Giocatori: 3-8/2-9
Durata: 75-180 minuti

In Outpost i giocatori competono nella realizzazione del miglior avamposto su un pianeta disperso ai margini della galassia. Per farlo devono costruire fabbriche che producano risorse sempre più preziose, tramite le quali si possono aggiudicare moduli aggiuntivi. Questi forniscono un ampio ventaglio di vantaggi, fra cui nuove tecnologie e nuove fabbriche, magazzini per conservare le risorse, la possibilità di far funzionare le fabbriche con operatori robotici, spazio abitativo aggiuntivo per ospitare un numero aggiuntivo di operatori umani.

La prima edizione del gioco, piuttosto spartana, risale al 1991, ed è diventata rapidamente un "graal", ricercato da appassionati e collezionisti. In occasione del ventennale, la Stronghold Games ne ha pubblicato una edizione commemorativa, aggiornandone il regolamento e accompagnando il gioco originale con una espansione realizzata da Thomas Lehmann (Race for the Galaxy, Phoenicia, To Court the King, 1846).

Materiali e preparazione

La nuova edizione Stronghold Games ha buoni materiali: carte di dimensioni standard per i moduli di aggiornamento, carte di piccole dimensioni per i beni prodotti e per l'ordine di gioco, molte tessere di cartone (piccole e double-face quelle per coloni/robot, un po' più

grandi quelle delle fabbriche, di dimensioni doppie quelle delle fabbriche speciali), 3 dadi e le plance dei giocatori (di cartoncino leggero, accompagnate dalle tessere per tenere traccia della propria situazione). Sufficientemente esaustive le informazioni



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sulla plancia personale, tuttavia perfettibili, dato che le azioni da svolgere durante il proprio turno sono omesse.

La preparazione è rapida: ogni giocatore riceve la propria dotazione iniziale (3 fabbriche e sei carte prodotti, 3 coloni, la plancia coi segnalini), si preparano in mezzo al tavolo le 13 pile degli aggiornamenti (la cui cardinalità dipende dal numero dei giocatori), si

determinano casualmente i primi moduli disponibili e si può iniziare a giocare.

Il gioco

Benché si svolga su tre epoche, lo schema del round è sempre lo stesso per tutta la partita, ed è composto da 6 fasi.

1) Determinare l'ordine di gioco. I giocatori ridistribuiscono le carte ordine di turno secondo i punti vittoria posseduti: chi ne ha di più gioca

per primo (in caso di parità si considera il capitale investito nei moduli aggiuntivi e nelle fabbriche speciali).

2) Rimpiazzare le carte migliona comprate nel turno precedente. Alla fine di questa fase devono essere disponibili tante carte migliona quanti sono i giocatori. Le carte di rimpiazzo sono scelte casualmente, da un gruppo di carte che dipende dall'era in cui si trova il gioco: nella prima era solo le prime 4, nella seconda dalle prime 10, nella terza dalla seconda alla tredicesima pila. Il passaggio da un'era alla successiva avviene quando almeno un giocatore ha raggiunto una determinata quantità di punti vittoria.

3) Produzione. Per ogni propria fabbrica attivata (da un colono, un robot oppure automatizzata) ogni giocatore riceve una carta bene del tipo prodotto dalla fabbrica (ogni carta bene ha un valore che varia in un range predefinito). Per ogni 4 beni identici prodotti, il giocatore può rinunciare alle 4 carte per ricevere una carta "mega produzione" del bene in questione. Queste carte hanno il solo vantaggio di valere un poco di più della media dei valori delle carte presenti nel mazzo.

4) Scarto dell'eccesso di produzione. Ogni giocatore può tenere al massimo un numero di carte bene pari alla propria capacità di magazzino (inizialmente 10 carte, ma può essere aumentata attraverso opportuni moduli di migliona). Le carte mega produzione occupano 4 spazi. Eventuali carte in eccesso vengono scartate.

5) Turno dei giocatori. Si tratta della parte centrale del round. In ordine di turno ogni giocatore esegue le seguenti sottofasi:

a) Vendita all'asta dei moduli di migliona. Finché vuole e ne ha la possibilità (possiede cioè sufficienti crediti per acquistarlo al valore nominale), il giocatore può scegliere e mettere all'asta uno dei moduli di migliona. L'asta procede in senso orario finché tutti i giocatori tranne uno hanno passato (tutti i giocatori possono partecipare all'asta, anche chi ha già completato il suo turno). Il vincitore paga con le carte bene la cifra puntata (al netto di eventuali sconti forniti da altri moduli), senza ricevere alcun resto nel caso in cui non sia in grado di pagare la cifra esatta.

b) Acquisto di fabbriche. Il giocatore può acquistare un qualsiasi numero di fabbriche di cui possiede la tecnologia, pagando con le

Un nuovo genere?

Il meccanismo centrale di Outpost, benché intrinsecamente instabile, risulta comunque assai affascinante, al punto che è stato ciclicamente utilizzato come cuore di altri giochi. Vale la pena ricordare la reinterpretazione in chiave fantasy di "The Scepter of Zavandor", di Jens Drögemüller (Lookout Games, Z-Man Games, 2004), e quella indirizzata allo sviluppo di civiltà di "Phoenicia" di Thomas Lehmann (JKLM Games, Rio Grande Games, 2007). Entrambi i titoli introducono alcuni elementi correttivi per alleviare il problema del "leader in fuga". Il primo titolo lo fa introducendo una sovrattassa/sconto sull'importo da pagare in base alla posizione nell'ordine di turno (e quindi in base ai punti vittoria accumulati); questa modifica interviene solo quando almeno un giocatore ha superato una determinata soglia di punti vittoria; occorre però notare che il controllo sulle carte accumulate viene fatto a fine turno e non dopo la produzione e prima degli acquisti. Altre modifica sostanziale sono le conoscenze, che permettono di configurare parzialmente le proprie abilità senza dover dipendere esclusivamente dalle miglione. Infine, la partenza è asimmetrica fra i vari giocatori, il che porta naturalmente a differenziare le strategie fin dalle prime mosse, e la conclusione della partita avviene con la vendita di un certo numero di oggetti, e non col raggiungimento di una soglia di punti vittoria.

In Phoenicia, invece, viene modificato l'accesso alle aste (il giocatore che ha concluso il proprio turno non può partecipare alle aste iniziate degli altri giocatori), e i modi per fare punti vittoria sono molteplici e differenziati; il gioco risulta così sensibilmente più breve dei due predecessori (maggiori dettagli sul gioco li potete trovare su ILSA #22).



carte bene, senza ricevere alcun resto. Alcune fabbriche richiedono l'inclusione di alcuni beni specifici nel pagamento.

c) Acquisto e riassegnazione dei coloni e dei robot. In questa fase il giocatore può assumere forza lavoro per far funzionare le fabbriche: coloni (fino al limite dato dalla capienza dell'avamposto) e robot (se possiede il modulo robotica). Robot e coloni possono anche essere riassegnati da una fabbrica ad un'altra.

6) Condizioni di fine gioco. Se almeno un giocatore ha raggiunto i 75 punti vittoria (sommando il valore dei moduli di miglione a quello delle fabbriche operative), il giocatore con più punti vittoria vince la partita. Altrimenti si prosegue con un nuovo round.

Crescita a valanga e leader in fuga

Il meccanismo centrale attorno a cui ruota Outpost è lo sviluppo del motore economico, ovvero inseguire il giusto bilanciamento fra risorse investite per incrementare la produzione (nuove fabbriche e coloni/robot) e quelle spese per le miglioni che permettono di modificare le regole del gioco a proprio vantaggio. Il fine ultimo è quello di innescare un processo di "crescita a valanga" delle proprie capacità produttive, in modo da essere i primi a raggiungere l'obiettivo dei 75 PV. La disponibilità di miglioni che intervengono su aspetti differenti del gioco permette una certa flessibilità della propria strategia, obbligando tutti i giocatori a considerare attentamente l'effetto che i moduli attualmente disponibili possono avere non solo sul proprio avamposto, ma anche su quello degli avversari.

Il fatto che il gioco presenti una struttura intrinsecamente divergente, purtroppo, è

anche il suo tallone di Achille, in quanto lo rende vulnerabile al problema del "leader in fuga": chi meglio inizia gode del vantaggio di una maggiore produzione, potendo quindi utilizzare la "forza bruta" dettata dalla maggior ricchezza per aggiudicarsi gli oggetti che ritiene indispensabili per la propria strategia, potendo di fatto perseguitarla in modo pressoché indisturbato. Di fatto il gioco non implementa alcun meccanismo di recupero nei confronti di chi si trova in vantaggio, se non l'obbligo di giocare per primo (dato che molto spesso chi ha più punti ha anche una maggiore produzione): questo da un lato rende più difficoltoso ostacolare gli acquisti degli oggetti messi all'asta dagli altri giocatori, ma dall'altro lascia completa libertà su cosa acquistare.

esperienza ed equilibrio fra i giocatori per riuscire a limitare efficacemente (se non ad evitare del tutto) l'emergere della figura del leader economico.

L'espansione

Nell'edizione commemorativa del decennale è contenuta un'espansione ("kicker", di Thomas Lehmann) che introduce delle nuove miglioni. Queste vanno ad aggiungersi alle altre, senza sostituirle, di fatto inserendo nuove possibilità, aprendo sostanzialmente nuovi approcci strategici altrimenti non perseguibili. Un paio di esse hanno una forte componente interattiva e tendono a rallentare ulteriormente il gioco, che certo non si contraddistingue per rapidità.

Il fatto che il gioco presenti una struttura intrinsecamente divergente è il suo tallone di Achille, in quanto lo rende vulnerabile al problema del "leader in fuga"

Vale inoltre la pena di osservare che il "chi meglio incomincia" può essere spesso riposto nelle mani del caso. Esistono infatti delle combinazioni particolari delle 6 carte iniziali che permettono di acquisire nel primo turno sia una fabbrica d'acqua (il tipo più remunerativo fra quelle costruibili senza lo sviluppo di tecnologie) che un colono per farla funzionare. Una mano del genere fornisce un vantaggio iniziale che rischia in alcuni casi (quando anche la seconda produzione è altrettanto fortunata) di compromettere definitivamente la partita. Quando questo non accade, il gioco propone invece scelte interessanti, che comunque richiedono

Concludendo, anche nella versione rinnovata, Outpost rimane un classico del gioco da tavolo, il capostipite di una famiglia di giochi che richiede pianificazione, calcolo e un pizzico di fortuna; l'operazione di make-up non ha cancellato tutti i segni del tempo. Da provare, per curiosità e cultura personale. Potrete poi decidere se è preferibile giocare uno dei suoi discendenti.





Battleship Galaxy

"B-5"
"Acqua."
"Uhm.. allora C-7"
"Colpito!"



di Colby Dauch, Dustin DePenning,
Jerry Hawthorne, Craig Van Ness
Hasbro, Wizards of the Coast,
2011
N. Giocatori: 2-4
Durata: 70 minuti

Impossibile non riconoscere il riferimento alle frasi dell'introduzione qui sopra. 'Battaglia Navale'. Quante partite fatte... soprattutto a scuola. Altri tempi e altri giochi, ma in fondo il passato è sempre un grande maestro - o forse è l'originalità che latita - fatto sta che Battleship Galaxies è una sorta di evoluzione spaziale del vetusto ma mitico gioco su griglia.

Innanzitutto vediamo come si presenta. Aprendo la scatola, troviamo il regolamento (12 pagine), due schermi personalizzati con i loghi delle fazioni, due tabelloni esagonali a tema 'spazio profondo', due schede perforate, carte, token, dadi, segnapunti per l'Energia e ben 20 miniature (10 per fazione) predipinte. La chicca è rappresentata dalla presenza di un intero fumetto di 52 pagine disegnato in pieno stile americano a colori, che ci narra con un gradevolissimo incipit le premesse portanti della storia del gioco e ce ne fa conoscere i personaggi, oltre a presentarci le due fazioni protagoniste in lotta fra loro: da un lato abbiamo i Wretcheridians, alieni bio-meccanici piuttosto bellicosi ed aggressivi, dall'altro la flotta della ISN (Intergalactic Space Navy), che interviene non appena i primi assaltano una stazione spaziale. Insomma, la scatola è bella ricca se non si fosse capito e il materiale tutto di ottima qualità.

Come funziona?

Dopo aver deciso quale affrontare fra i 6 scenari disponibili e aver predisposto il tabellone

(talvolta entrambi vengono impiegati per uno spazio d'azione maggiore), i giocatori sceglieranno la fazione da controllare e per essa creeranno uno spiegamento di forze personalizzato seguendo i punteggi dettati dallo scenario. Fatto ciò, dovranno comporre il mazzo di gioco relativo a tale fazione per mezzo di un interessante - anche se semplice - sistema di deckbuilding. Le carte disponibili per ciascuna fazione sono 12, ognuna in tre copie - che è il massimo consentito. A seconda dello scenario i punti a disposizione per la creazione della propria flotta varieranno, come varierà il numero di carte da inserire nel mazzo correlato. A questo punto, a partire dal primo giocatore, ciascuno comincerà a schierare i pezzi lungo il proprio lato del tabellone, in una specifica zona di partenza, per poi proseguire con il primo turno di gioco, composto da tre sole fasi:

- nella Fase Energia il giocatore guadagna 10 punti Energia e pesca una carta dal mazzetto personale;
- nella Fase Schieramento è possibile porre in gioco le proprie navi spaziali, pagandone il relativo costo di lancio in punti Energia e posizionandole nella zona di partenza oppure adiacenti ad una nave 'madre' - ossia in grado di trasportare navi che ad inizio partita le sono state associate;
- infine nella Fase Azione vengono attivate le navi, pagandone il relativo costo di attivazione sempre in Energia. Ciascuna di esse potrà muovere e poi attaccare.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Tutto molto semplice.

Ed in effetti lo è. Tuttavia sono presenti diverse variabili che rendono le partite sempre diverse e divertenti. Prima fra tutte, come già accennato, l'idea di assegnare alle navi 'madre' gruppi di navi più piccole, a seconda della loro capacità. Questo permette sortite improvvise ed inaspettate, oltre che un'entrata in gioco in zone avanzate della mappa stellare. Inoltre le navi hanno una triplice scheda di riferimento che ne determina, in aggiunta alle caratteristiche base, tre differenti livelli di 'esperienza', ciascuno con abilità uniche e cumulative - che chiaramente inficiano il costo di schieramento. Sono poi presenti alcuni segnalini speciali che andranno posizionati sul tabellone, in funzione dello scenario giocato: possono essere semplici ostacoli, come asteroidi o relitti, oppure risorse di vario tipo che, se raggiunte e controllate tramite stazionamento permanente di una nave su di esse, elargiranno bonus monouso o permanenti.

Ancora, il mazzo di pesca personalizzato consente di potenziare la propria armata giocando sui singoli vascelli carte permanenti (piloti, armi aggiuntive o migliorie alle tecnologie di bordo) o bonus temporanei per il turno in corso. Anche in questo caso le possibilità sono molteplici e alcune creano piccole combinazioni letali o pericolose ricorsioni. Infine, le due fazioni sono molto diverse fra loro: i Wretch sono aggressivi, con bonus elevati per gli attacchi ravvicinati, possibilità di abbordaggio ed in grado di rigenerare navi e scudi, mentre la ISN ha ruoli ed abilità più specifiche meglio improntate sul controllo, sul fuoco a distanza e sul gioco di squadra.

Il sistema di combattimento è semplice ed è ciò che maggiormente ricorda da vicino la nostra cara 'Battaglia Navale'. Va premesso che ciascuna nave è dotata di un doppio punteggio relativo agli scudi e ai punti scafo; le miniature sono infatti montate su apposite basette che possono contenere un certo numero di piccole pedine in plastica colorate, blu per gli scudi e rosse per lo scafo. Ad ogni danno subito andranno via via perdendosi le prime ed in seguito le seconde, fino alla distruzione.

Quando una nave si attiva, essa muove e poi può fare fuoco con tutte le armi di bordo, ciascuna con potenza variabile e per ogni colpo vengono lanciati due dadi contemporaneamente; il primo è un comune dado a 8 facce, mentre il secondo è un dado a 10 facce con lettere al posto dei numeri, dalla A alla J. Il risultato ottenuto dal lancio determina a tutti gli effetti l'incrocio di un numero e di una lettera che andranno controllati sulla scheda di riferimento della miniatura bersaglio dell'attacco. Tale scheda non è altro che un disegno della navicella sovrapposto a una griglia sui cui assi cartesiani sono presenti lettere e numeri, nello stile più classico di una battaglia navale vecchia maniera. A questo punto, se la casella intersecata dalle coordinate risulterà contenere parte del vascello, il colpo sarà andato a segno e i danni dovuti alla potenza di fuoco applicati, altrimenti sarà un 'mancato'. Come finezza è presente anche un 'punto critico', ossia una casella contrassegnata da una piccola esplosione rossa che, se azzeccata, porterà alla distruzione immediata della nave - ma fortunatamente solo se gli scudi difensivi sono già stati neutralizzati in precedenza. Oltre a rappresentare un'elegante citazione, questo simpatico sistema è funzionale

e rende bene l'idea: la griglia è sempre la stessa, mentre quello che cambia sono le dimensioni delle illustrazioni delle varie navi, a seconda della classe di appartenenza. In questo modo infatti una nave più piccola occuperà meno caselle e risulterà quindi più difficile da colpire.

Il gioco è grossomodo tutto qui. Gli autori - Colby Dauch, Craig Van Ness, Jerry Hawthorne - sono gli stessi che [noi 'american gamer'] abbiamo imparato ad amare in Heroscape, Summoner Wars e Mice and Mystics e la loro mano si nota subito dato che il gioco è molto carino, semplice e tattico, ma anche teso ed esaltante in alcuni momenti. E sicuramente fortunoso per la presenza dei dadi e, in parte, delle carte. Le miniature sono molto belle e benché la pittura sia lieve (una sorta di semplice lavatura che ne risalta bene i particolari), donano un effetto scenico notevole, grazie anche all'aggancio basculante sulle basette che consente un discreto arco di posa personalizzabile.

Fra i difetti, ho trovato un discreto sbilanciamento tra le due fazioni: i Wretch sono parecchio più tosti degli ISN se si gioca nella modalità 'all'ultimo sangue', ossia senza obiettivi né scenari. Giocando con gli scenari le cose si riassessano un po', ma gli stessi scenari - per quanto rigiocabili grazie alla personalizzazione di eserciti e mazzi - sono pochini. Da notare che due di essi consentano il gioco in squadra a quattro partecipanti - cosa che ho invece apprezzato molto.

Purtroppo la pecca più grande riguarda il fatto che il gioco sia stato abbandonato a sé stesso. Nonostante i vari appelli di molti fan, probabilmente non sarà prodotto altro e benché giocabilissimo e completo, il set base fa palesemente riferimento a future espansioni che non vedremo mai. Un peccato poiché personalmente reputo Battleship Galaxies un valido prodotto, alla stregua di un set base di Heroscape, per intenderci. Io ne ho presi due set per supportare in pieno il gioco a squadre, modalità mia preferita nei giochi da tavolo.

Passo e chiudo.

RAISTLIN





Star Wars: X-Wing Miniatures Game

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...



di James Kniffen, Corey Konieczka,
Jason Little, Brady Sadler, Adam
Sadler

Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
Heidelberger Spieleverlag,
Stratelibri, 2012

N. Giocatori: 2-3

Durata: 30 minuti

Sarà anche molto lontana, ma la galassia di Star Wars comincia ad essere veramente affollata. Da quando poi la Fantasy Flight Games ha acquisito i diritti sul famoso brand, i titoli stanno fioccando uno dopo l'altro. Star Wars X-Wing Miniatures è sicuramente il titolo di punta, nonché a parer mio quello che meglio gli è riuscito (almeno per ora) sulla mitica saga.

Come si può evincere dal titolo stesso, Star Wars X-Wing Miniatures si presenta come un gioco di miniature che mira a portare sui nostri tavoli epici scontri spaziali con protagonisti le più famose astronavi di Guerre Stellari. La scatola base comprende tre miniature, un X-Wing e due TIE Fighter - da sempre fra i simboli per eccellenza del brand. La prima cosa che salta all'occhio è l'indubbia qualità generale dei componenti: "Impressiva" - come direbbe Darth Vader. In special modo mi riferisco all'elevata qualità delle miniature, tutte ottimamente predipinte e realizzate in una plastica sottile e leggera con grande attenzione per i dettagli. Ogni miniatura è montata su una basetta trasparente attraverso l'impiego di uno/due pioli in altezza.

È vero, la dotazione di navi iniziale tutto sommato forse è un po' povera, ma capace di offrire un discreto numero di ore di divertimento grazie ad alcune peculiarità. Troviamo infatti nella confezione un buon quantitativo di materiale, fra cui dadi speciali, un nugolo di

segnalini, plancette di manovra e due diverse misure di carte: piloti (grandezza standard) e upgrade per le navi/danni (piccole). L'artwork delle carte è ottimo, benché sia lo stesso già visto nell'LCG. E proprio nelle carte risiede gran parte dell'appeal di Star Wars X-Wing Miniatures: prima di una partita, ciascun giocatore ha infatti a disposizione un certo quantitativo di punti per comporre la propria flotta. Selezionata la fazione di appartenenza fra Impero e Ribelli, oltre a scegliere quali navi utilizzare - ognuna con un costo in punti - è possibile personalizzare i propri vascelli assegnando ad ognuno un pilota e aggiungendo vari upgrade a propria scelta fra droidi di volo, armi secondarie, potenziamenti ai motori o alle armi, co-piloti o anche solo titoli altisonanti. Ciascuna opzione aggiuntiva, rappresentata da una carta, detiene una o più abilità ed un costo in punti a sua volta, che andranno a sottrarsi dal totale a disposizione. Potremo quindi optare per una flotta vasta ma dalla dotazione standard, oppure per meno navi ma ultra-potenziata.

In questo modo, il sistema ci permetterà di ottenere velivoli che non solo possiedono valori propri di Scafo, Agilità, Arma Primaria, Scudi, set di manovre ed archi di fuoco specifici, ma che risultano in effetti unici in quanto frutto del mix di abilità derivanti dal pilota e dagli upgrade ad essi associati. Particolari che insieme li rendono quasi nostre creazioni, donando soddisfazione.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Terminata la preparazione della flotta, sarà possibile optare per uno scenario selezionato fra quelli al fondo del manualetto... oppure sfidarsi all'annientamento completo, dandosi di santa ragione senza troppi pensieri.

Il turno di gioco è composto da quattro fasi: Pianificazione, Attivazione, Combattimento e Fase Finale. Durante la Pianificazione, ciascun giocatore sceglie quale manovra assegnare ad ogni sua astronave. Ciò viene eseguito tramite l'impiego, per ciascuna di esse, di un piccolo dischetto rotante che ne riporta tutte le manovre a disposizione; ognuno sceglie la propria mossa in segreto, poi posiziona il dischetto vicino alla nave di riferimento, coperto.

Si passa quindi alla fase di Attivazione, in cui vengono rivelati i dischetti-manovra per eseguirne le istruzioni. L'ordine è stabilito da un valore presente sulle carte pilota associate alle varie navi: si attiva il pilota con l'abilità maggiore (ossia il valore più basso, in termini di gioco). L'astronave quindi si muove seguendo i dettami della plancetta di manovra selezionata dal dischetto per la mossa: esistono 9 tipi di plancette di varia lunghezza, 6 tipi di curva (3 a sinistra, 3 a destra) e 3 dritte. Le plancette non sono altro che misurini, posizionati sul fronte della base della miniatura ed adagiati fra due piccole protuberanze in grado di garantire una buona precisione d'esecuzione. La nave viene quindi sollevata e riposizionata, con la parte posteriore della basetta posta al termine del misurino, nuovamente preciso grazie ad altre due protuberanze. Dopo il movimento è possibile eseguire un'azione, a patto che sia presente fra le abilità della nave; le azioni possono essere di evasione, concentrazione, avvistamento, acquisizione di un bersaglio, o altro permesso da eventuali carte.

Liga

Una rivisitazione (rimodernizzazione) davvero ben fatta di Wings of War (e dei precedenti giochi da cui chiaramente si ispira). Divertente se giocato a scenari. Ancora migliore la sua reimplementation nell'universo di Star Trek in cui, in pratica, si aggiunge in maniera sistematica la regola degli scudi.



A questo punto si entra in combattimento. Se almeno un bersaglio si trova nell'area di tiro, si può fare fuoco: l'attaccante lancia dadi pari al valore dell'Arma Primaria, ai quali si aggiungono eventuali modificatori derivati dall'azione intrapresa precedentemente; il difensore lancia dadi pari all'Agilità della sua nave ed aggiunge anch'egli eventuali modificatori. Si confrontano ora i colpi andati a segno dall'attaccante con i risultati 'evasione' ottenuti dal difensore: ogni colpo a segno non cancellato da un simbolo evasione è un danno subito, che viene elargito sottoforma di carte pescate da un mazzetto apposito. Esiste anche un tipo di danno chiamato 'critico' che fa pescare allo stesso modo una carta danno, ma ne attiva anche la parte testuale, che può colpire il pilota o parti specifiche della nave causando handicap più o meno pesanti e permanenti.

Infine, nella Fase Finale, vengono rimossi tutti i segnalini indicatori delle azioni scelte per il turno ed eseguiti eventuali effetti di fine round.

È facile comprendere come Star Wars X-Wing Miniatures sia in fondo semplice e scorrevole, ma non per questo privo di molteplici scelte, sia pre-partita che nel pieno dell'azione di gioco, risultando molto tematico, avvincente e divertentissimo. Il tutto in uno stile chiaramente (e dovutamente!) 'american', con fattore fortuna presente per via dei dadi e in parte anche per la pesca dei danni critici.

In realtà, come accennato, il set base è abbastanza limitato nella personalizzazione a causa delle poche navi a disposizione; benché permetta già diverse configurazioni, queste non

sono che la punta di un iceberg, poiché il grosso - ed il bello - scaturisce dalla possibilità di espandere il tutto con i tanti modelli messi a disposizione singolarmente nel tempo dalla Fantasy Flight, grazie ad uscite periodiche che ricordano molto da vicino il formato LCG per i giochi di carte. Una ventina di navi sono già disponibili mentre scrivo e fra queste alcune sono di dimensioni grandi (Millennium Falcon, Shuttle Imperiale, Slave I) oppure enormi (Rebel Transport, Tantive IV). Ogni miniatura aggiuntiva viene venduta con un corredo di nuovi piloti e upgrade, consentendo così di sbizzarrirsi - e divertirsi - nella creazione di squadrette sempre diverse e competitive, anche grazie alla possibilità di utilizzare più copie delle stesse navi (ma non dei piloti, in quanto giustamente eroi unici nell'universo di Star Wars). I vascelli più grandi aggiungono anche regole proprie e nuovi scenari, mentre quelli enormi implementano addirittura una sorta di mini-campagna di scenari a bivii collegati fra loro, dando vita alla modalità chiamata 'Epic Play', in cui nugoli di astronavi si scontrano in vere e proprie battaglie spaziali su larga scala, assolutamente spettacolari anche solo da osservare sul tavolo da gioco.

Come ultima nota e per godersi Star Wars X-Wing Miniatures al meglio, personalmente consiglio di procurarsi anche un tappetino di gioco raffigurante la galassia o comunque a tema spaziale, a mio avviso necessario per donare il giusto tocco tematico/realistico a questo piccolo gioiello di gioco.

RAISTLIN

LIGA





1969

Una spietata dissezione del gioco da parte di Linx...



di Aureliano Buonfino, Andrea Crespi, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino
Coffee Haus Games, Cranio Creations, Heidelberger Spieleverlag, 2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

Vorrei innanzi tutto mettere in guardia chi ha comprato questo gioco dal leggere questa stessa guida, se volete giocarlo ancora a lungo: potreste scoprire che non ha senso giocare in altro modo e levarvi tutto il divertimento. Nondimeno io mi sento in dovere di farla, dopo la mia seconda partita, cosicché possiate insultarmi come chi vi racconta il finale di un film prevedibile prima che possiate arrivarci voi stessi concentrando un attimo prima di entrare in sala.

Eliminare dal gioco gli elementi non ponderabili

Il gioco permette ai giocatori di infastidirsi a vicenda. Nei calcoli seguenti non terremo conto di questi disturbi, se non per il fatto di cercare di tenere la vostra mano di carte sempre il più possibile vicino al massimo prima di andare in missione (cioè ogni turno eccetto il primo dove decideremo di ignorare la possibilità).

Lo faremo anche perché giocare carte o spie contro gli altri è controproducente. Le spie costano 2 in più dei normali scienziati per avere un bonus che potremo ottenere in altro modo mentre le carte serviranno a noi per essere sicuri che le nostre missioni vadano il più in là possibile (possibilmente sempre a termine, cioè). Giocare una carta contro qualcuno vuol dire sfavorire lui e noi, donando quindi un vantaggio a chi è rimasto fuori dallo scambio.

Quindi non è vantaggioso e non lo faremo, a meno di non avere carte da buttare. E in quest'ultimo caso potrebbe voler dire che abbiamo giocato male le nostre mosse. Ad un certo punto del gioco potrebbero rimanere solo spie da comprare e lì ci toccherà fare di necessità virtù e comprare pure quelle.

Ovviamente gli altri potranno tentare di rovinarvi il gioco (a loro discapito) e 1969 fornisce loro gli strumenti per farlo. Ma voi non potrete far altro che giocare questo gioco al meglio e, se perdete lo stesso, rendervi conto, se non l'avete fatto prima, che le interazioni dirette fra i giocatori non adeguatamente filtrate possono rovinare qualsiasi gioco, donando la vittoria al giocatore che ha solo il merito di essere il meno attaccato.

Passiamo quindi a esaminare matematicamente quello che voi potete fare per giocare al meglio.

Acquisizione delle risorse

Già nella prima fase del turno di gioco abbiamo una certezza. Il gioco propone la possibilità di perdere un punto vittoria per acquisire 2 milioni da spendere. Questa è una scelta solo per chi non sa fare 2+2. Infatti 4 è proprio la cifra da aggiungere al costo di un normale scienziato bianco per reclutarne invece uno famoso, che porta ben 3 punti. Quindi perdendo 2 punti potete guadagnarne 3. Non ha

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





senso non farlo. Non vi dico tra l'altro di investire quei soldi in scienziati verdi da subito, perché ci sono modi anche migliori di utilizzare quei soldi. Era solo un modo per farvi apparire in modo lampante il fatto che non potete rinunciare a trasformare in soldi i punti vittoria tutte le volte che ne avete l'opportunità. È una falsa scelta. Una possibile semplificazione mancata.

Investire nelle risorse

Anche qui ci sono delle certezze. È una certezza, ad esempio, il fatto che acquisiremo almeno uno scienziato a turno (con forse l'esclusione dell'ultimo turno dove giocando in 5 potrebbero finire). Collocare quindi uno scienziato laddove vi porterà uno sconto di 2 milioni nei 6 turni (o 5) a venire vi porterà almeno a duplicare il capitale investito nel corso della partita.

La stessa cosa vale per gli sconti sui lanci, che sicuramente faremo nei 6 turni seguenti. Quest'ultimo bonus però è l'unico che funziona nello stesso turno in cui viene acquisito e quindi, siccome decideremo di non inviare missioni nel primo turno, lo acquisiremo in maniera possibilmente doppia nel secondo turno di gioco, sfruttandolo comunque al massimo.

L'altro bonus acquisibile invece da subito dev'essere quello delle carte: per evitare che siano gli altri a determinare il fallimento delle vostre missioni è necessario riempirsi la mano di carte per contrastare le loro eventuali azioni (oltre che la sfortuna coi dadi, laddove

influisce). Io consiglio al primo turno di acquistare 3 scienziati: 2 bianchi e uno blu e collocarne 2 sullo sconto scienziati e uno su quello carte o viceversa (il risparmio sul primo scienziato vi permette comunque di comprare una carta, rendendo teoricamente migliore quello sugli scienziati). prendere 4 scienziati blu non vi permetterebbe di raddoppiare uno di quei 2 bonus, gli unici utili fin dal primo turno.

Nel secondo turno, come detto, investiremo in sconti sul lancio di razzi, raddoppiando poi, se possibile (cioè se non ti hanno giocato una spia) il bonus carte, visto che niente pareggia la duttilità delle carte. Se non è possibile senza dover comprare una spia allocheremo il nostro terzo scienziato sul radar che trasforma i risultati blu del dado in verdi. Useremo infatti i dadi ben sei volte prima della fine del gioco ed è statisticamente molto probabile che incontriate almeno un risultato blu a turno. Le media statistiche in effetti indica che quasi sempre ne avremmo ben 2, di facce blu, ma la statistica considera anche che un turno ne possano uscire 3 e il successivo uno, facendo media e questa cosa rende la scelta di mettere lì un secondo scienziato una scelta non ottimale.

Facendo una carrellata sui bonus rimanenti sulla stessa scheda si può notare la quasi inutilità del bonus rilancio: rilanciando un risultato negativo (ammesso che tale risultato negativo POSSA influire sulla non riuscita della missione) ci sono comunque il 50% di possibilità che il dado risulti comunque non utile. Tanto vale piazzare scienziati

direttamente sulle componenti utili del razzo, sull'altra scheda, con sicuro effetto (in almeno 3 missioni, ma probabilmente di più). Questa scelta è ovviamente rinforzata dalla scelta precedente di avere un solo scienziato sul bonus cambia colore.

Il bonus assicurativo sui dadi lanciati rossi invece può avere statisticamente un suo senso, soprattutto una volta che, come vedete, abbiamo deciso di non rilanciare i dadi. Con i bonus su questa scheda gestiti in questo modo saremmo pressoché sicuri di poter gioire della fortuna nel lancio dei dadi, non avendo sprecato scienziati solo per corregger nefasti eventi non gestibili buttando qualche carta, che si dovrebbe verificare raramente.

Parlando degli scienziati successivi, che saranno da mettere praticamente sempre sulla scheda rappresentante il razzo, è buona cosa, riuscendo, cominciare piazzando un cubetto rosso, in un paio di posizioni almeno. Ciò ci permetterà di concentrare i nostri sforzi in uno o due campi specifici, che influenzeranno poi in modo pesante le nostre scelte sulle missioni da compiere per avere un'ottimizzazione massima dei vostri bonus. Il lato negativo è che sarete perfettamente prevedibili e anticipabili dagli altri. Ma non è quel punticino in meno che vi farà perdere la partita.

Giocando in tal modo, se eventi nefasti o compagni di gioco fastidiosi non vi segnano, potreste anche essere in grado di lanciare una missione del terzo livello prima del quarto turno avendo le forze necessarie per portarla



a termine. Le spie sono solo un'altro modo, leggermente meno economico e meno simpatico per i vostri avversari di ottenere un bonus di 3 su un unico componente della missione. Il mio consiglio ovviamente va nel senso del risparmio e della distensione dei rapporti con le altre nazioni.

Una scelta leggermente più difficile da compiere è invece quella di acquisire scienziati verdi (+3PV a fine partita) oppure blu (-2PV a fine partita) invece dei classici scienziati bianchi. Analizziamo per bene la cosa. Ogni scienziato in più acquistato permette uno scatto in ognuna delle missioni seguenti. Questi scatti portano da 1 a 3 PV, quindi parrebbe meglio ottimizzare sempre i costi per prenderne il più possibile e il più presto possibile. Abbiamo però il limite di un solo cubetto colorato per elemento sviluppabile. E abbiamo visto precedentemente che la cosa più vantaggiosa è concentrarsi su certi elementi più validi di altri. Quindi gli scienziati blu che è possibile prendere non saranno poi molti.

Rimane da valutare quando cominciare a prendere i verdi. Teoricamente vanno presi il più tardi possibile perché è meglio avere più scienziati che averne di verdi, senonché aspettando troppo non avremo più reali posti dove metterli di quel colore, sempre per la famosa regola che ci impedisce di metterne due verdi in un unico posto.

MDM

Divertente per le prime partite, ma poco longevo per la ripetitività e la scontatezza di molte delle scelte. Adatto a giocatori occasionali, se giocato poco frequentemente.

Nand

L'ho trovato troppo astratto: con un'ambientazione così evocativa (e per me molto interessante), il livello simulativo è realmente basso (tra una tecnologia e l'altra non ci sono differenze o impatti significativi sulle scelte). Peccato.

Liga

Complessivamente ben fatto ma manca, a mio parere, una definizione ben fatta del target: il gioco infatti mischia meccaniche e caratteristiche da gioco per giocatori ad altre più orientate ad un gioco per famiglie.



Quindi personalmente risolvo la cosa facendo due conti per spendere sempre tutti o quasi i soldi disponibili per quel turno (una volta messi da parte quelli che servono a finanziare la missione della fase successiva). Io mi sono trovato a preferire l'acquisto di uno scienziato rosso e uno verde al posto di 4 scienziati bianchi, ma non ho (ancora) partorito basi scientifiche per questa scelta.

I lanci

Qui credo di non avere molto da dirvi. Pianificare per fare un lancio fin dal primo turno mi pare una pazzia perché vi costringerebbe ad affidarvi ai dadi o a comprare carte invece che piazzare scienziati. E a pagare il costo di lancio oppure a preferire il piazzamento di scienziati sulla base di lancio rinunciando ad importanti sconti o carte in regalo il turno successivo. Anche qui ho rinunciato a fare reali calcoli matematici perché non mi parevano necessari ad una conferma della non validità della scelta. I miei amici che hanno tentato quella strada, fra l'altro, non hanno avuto fortuna.

Ovviamente dovete scegliere le missioni pensando a doverle portare sempre a termine. Quello scatto sulla tabella della missione lunare vi porterà, teoricamente, 3 punti, che non sono pochi. In ogni caso farete il possibile per contrastare con le vostre carte eventuali lanci di dado

sfortunatissimi e avversità donate dai vostri compagni di tavolo (masochisti, a meno che non siete lanciati verso una vittoria con distacco e gli altri concorrenti fanno del loro sommando le loro carte nel tentativo di far naufragare le vostre missioni). Avanzare carte in mano è infatti inutile, se potete usarle per guadagnare qualche punticino in più.

Spero di avervi convinto della bontà delle mie scelte e che queste vi permettano di farvi belli agli occhi degli amici per quelle due partite che impiegheranno a capire che, a livello di calcolo probabilistico, non ci sono strade migliori. Potrete comunque perdere, bersagliati da carte e spie altrui, ma avrete la soddisfazione di aver costretto gli altri a coalizzarsi contro di voi. In tal caso potrete goliardicamente bollare 1969 come "gioco del menga", impuntarvi sul fatto che non volete giocarlo più e relegarlo in fondo all'armadio dando spazio a giochi dove la strada migliore sia ancora da scoprire.

LINX

NAND

LIGA

MDM





Radio Londra



di Charles Chevallier
Cocktail Games, Oliphante, 2013
N. Giocatori: 3-6
Durata: 20 minuti

“Qui Radio Londra, qui Radio Londra. Le signore sono al guardaroba! Ripeto: le signore sono al guardaroba”. Durante la seconda guerra mondiale lo speaker di Radio Londra sta inviando dei messaggi criptati ai partigiani della resistenza francese. La vita di molte persone può dipendere da queste informazioni, che assolutamente non devono essere intercettate e decifrate dalla Wehrmacht.

Ad inizio partita tutti i giocatori prendono una carta “Partigiano”, che servirà loro a segnare il proprio punteggio. Dopo di che dispongono le nove carte “sinottiche” al centro del tavolo, in una posizione facilmente visibile e raggiungibile a tutti i giocatori, in un quadrato di 3x3. Su ognuna di queste carte vi sono quattro simboli, per un totale di 36, per rammentare visivamente tutti i possibili “messaggi” che Radio Londra può inviare. Il giocatore più loquace inizia il gioco interpretando lo “Speaker” di Radio Londra, mentre il giocatore alla sua sinistra avrà il ruolo della “Wehrmacht”. Lo “Speaker” pesca due carte

dal mazzo dei “messaggi”, precedentemente mescolato, e pensa una frase in codice da comunicare ai “Partigiani”, in modo tale da far loro indovinare quali “messaggi”, tra i 36 disponibili, ha pescato. La comunicazione deve essere però strutturata secondo un preciso criterio: sono permesse, infatti, soltanto tre parole, soggetto, verbo e complemento (ma non preoccupatevi, gli articoli sono illimitati). Lo “Speaker” è ora pronto per sintonizzarsi sulla giusta frequenza: “Qui Radio Londra, qui Radio Londra...” seguito poi dal messaggio ripetuto due volte (come nella realtà). Questo deve essere ora decodificato. A turno, procedendo in senso orario, i giocatori indicano sulle carte sinottiche i due simboli che secondo loro si riferiscono alla comunicazione appena trasmessa. Si procede finché entrambi i “messaggi” non vengono indovinati o finché il giro torna allo “Speaker”. Notare bene che, in quanto si procede in senso orario, la “Wehrmacht” avrà sempre la precedenza rispetto alla resistenza. Si assegna ora il punteggio. Ognuna delle due carte vale due punti, se a indovinare è stata la “Wehrmacht”, questa segna entrambi i punti, altrimenti saranno divisi tra lo “Speaker” ed il membro

della resistenza. Segnate il punteggio sulla vostra carta “Partigiano”, rimescolate le carte “messaggio”, fate scalare le carte “Speaker” e “Wehrmacht” di un posto verso sinistra e siete pronti per un nuovo round. Vince la partita chi raggiunge gli 8 punti, o altrimenti chi è in vantaggio dopo la 12° comunicazione.

Se avete amato Dixit, affrettatevi a sintonizzarvi, perché Radio Londra vi conquisterà. Sebbene il principio base resti lo stesso, il risultato è assolutamente opposto a Dixit, perché mentre in questo regna assoluta la completa libertà, Radio Londra vi costringerà ad unire ingegno e fantasia per potervi muovere all'interno di confini ben delimitati. Molto simpatica anche la scelta di tirare in ballo una delle note dolenti di ogni studente che si rispetti (e spesso anche degli adulti), la grammatica italiana. Ottima anche la qualità delle immagini, con le carte segna punti che sono una vera chicca. Un gioco veloce, divertente e stimolante, adatto a tutti e per tutte le occasioni. Se però i party game non sono proprio il vostro pane, allora questo per voi è un campo minato.





Il Piccolo Principe



di Antoine Bauza, Bruno Cathala
Asmodee, Asterion Press, Ludonaute,
2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 25 minuti

Edito in occasione del settantesimo anniversario della prima stampa del romanzo di Antoine de Saint-Exupéry, *Il Piccolo Principe*: *Cotruiscimi un Pianeta* è un semplice gioco di scelta tessere e collezione. I giocatori devono infatti selezionare 16 tessere per costruire un piccolo pianeta, in modo da massimizzare il suo valore in termini di punti vittoria.

I materiali sono buoni: 80 tessere illustrate seguendo i canoni dettati dall'immortale romanzo, 5 segnalini da utilizzare a fine gioco per computare i punti dei giocatori (il percorso segnapunti è sul dorso della scatola). Semplicissima la preparazione: le tessere sono divise per tipo in base ai 4 dorsi differenti, e da ogni pila viene sottratto casualmente un opportuno numero, in modo che ne restino 4 per giocatore. Una partita si sviluppa su sedici turni. Il primo giocatore sceglie una delle 4 pile, rivela tante tessere quanti sono i giocatori, ne sceglie una, quindi indica chi sarà il prossimo ad effettuare la selezione. Il processo si ripete

finché l'ultimo giocatore è obbligato a prendere la tessera rimasta; sarà lui il primo a scegliere nel turno successivo.

Dopo l'ultimo turno si procede con la valutazione, che determina il vincitore; da notare che non tutte le pile di tessere hanno la stessa funzione. Una di esse contiene gli obiettivi secondo cui si calcolano i punti vittoria; le altre tessere ritraggono i vari elementi che contribuiscono alla valutazione delle prime. Non tutti gli elementi presenti sulle tessere contribuiscono positivamente alla formazione del punteggio (ad esempio i baobab annullano tutti gli altri elementi, se presenti in numero di tre sul proprio pianeta, mentre i vulcani valgono un punto vittoria negativo ciascuno, ma solo per il giocatore -o i giocatori- che ne hanno di più). I criteri di valutazione sono anch'essi variegati, premiando in alcuni casi la cardinalità di un elemento, in altri la loro varietà.

Il Piccolo Principe è un gioco breve (non dura più di mezz'ora) e comunque denso di decisioni:

tessera che massimizza il proprio obiettivo, o provare a danneggiare gli avversari? La possibilità di scegliere il giocatore successivo aumenta notevolmente l'interazione fra i giocatori, rendendola al limite anche di tipo distruttivo in alcune situazioni: preparatevi a perdere una bella fetta dei punti vittoria potenzialmente accumulati se avete optato per scelte che massimizzano rischi e guadagni.

Il gioco si profila quindi ottimo introduttivo (in quanto fonte di colpi di scena, risate e cattiverie), mentre richiede il silenzio assoluto al tavolo se giocato con giocatori assidui (altrimenti la componente di metagioco rischia di diventare preponderante). Per esperienza personale, non mi sento di consigliarlo in ambito familiare: esattamente come il libro, *Il Piccolo Principe* riesce ad essere estremamente crudele e spietato. Difficilmente i vostri pargoli sapranno accettare con stile quelle scelte che hanno causato la loro disfatta.



scegliere prima le tessere valutazione, rendendo gli obiettivi di tutti i giocatori pubblici, oppure far prendere a tutti un gruppo di tessere e poi cercare l'obiettivo che massimizza il punteggio? Prendere la



Seasons: Path of Destiny



di Régis Bonnessée
Asmodee, Asterion Press, Libellud,
2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Parliamo adesso di Seasons: Path of Destiny, la seconda espansione di Seasons edito per gli italofoeni da Asterion Press. La scatola contiene: 42 nuove carte Potere completamente integrabili con uno o più mazzi pubblicati in precedenza, ulteriori 10

particolari carte denominate Replica, il dadone nero (ufficialmente noto come Dado del Destino e corredato dai segnalini Punti Destino) e infine vanno ad aggiungersi ai materiali già presenti in Enchanted Kingdoms, 10 nuove carte Incantamento e 6 nuovi segnalini Abilità Speciale.

Le carte Potere presenti in questa espansione risultano, a mio avviso, ben bilanciate rispetto a quelle già presenti e inoltre offrono la possibilità di effettuare nuove interessanti combo e nuove modalità di conquistare Cristalli. È molto probabile che alcune delle 10 carte Replica siano presenti fin dall'inizio nelle mani dei giocatori, i quali rischiano di doverle pagare a fine partita in quanto possono essere evocate solo con il Replicatore di Eolis (che è presente in duplice copia e può non uscire mai in tutta la partita). Probabilmente alcuni giocatori non gradiranno molto la presenza dello Sgherro di Io e della Gabbia Psichica di Urm, vista la loro tendenza a far ristagnare un po' il gioco. Il primo NON permette al possessore di ricevere in alcun modo Cristalli e i giocatori dovranno perdere tempo ed energie per poterlo affibbiare a colui che sta alla propria sinistra. Se

tutti cercano di liberarsene ogni giocatore se lo ritroverà periodicamente e inesorabilmente nella propria area. Inoltre lo Sgherro farà perdere allo sfortunato proprietario ben 5 Cristalli a fine partita. La Gabbia, invece, fa sì che, dopo la sua entrata in gioco, la prima carta evocata venga normalmente pagata e poi subito sacrificata senza beneficiare degli effetti. Se ogni giocatore cercherà di far risolvere questo problema agli altri, allora ci sarà una serie di turni in cui tutti accumuleranno Energie e Cristalli senza evocare.

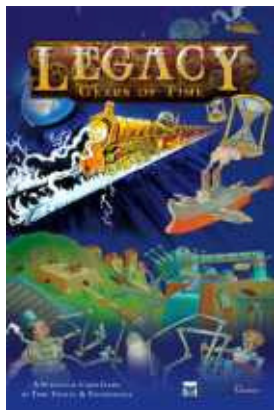
Infine vediamo il Dado del Destino: questo può essere giocato solo se è presente una delle due carte Incantamento che ne prevede l'utilizzo. Ogni giocatore può, invece di ottenere i benefici del Dado Stagione selezionato, lanciare il dado nero per guadagnare alcune Energie a scelta, Cristalli o Punti Destino. Chi, alla fine della partita, possiede più Punti Destino otterrà 20 Cristalli ulteriori. Personalmente ritengo che il Dado del Destino non introduca grande variabilità e novità in quanto, probabilmente, i giocatori utilizzano tale dado solo quando quello della stagione non produce benefici tangibili. Effettivamente penso che 20 Cristalli non siano un grande incentivo alla possibilità di ottenerne di più dalle combo e soprattutto al divertimento di evocarle!

Il giudizio complessivo su questa espansione è decisamente positivo, principalmente per l'introduzione delle nuove carte Incantamento: ritengo che sia un *must-have*.





Legacy: Gears of Time



di Ben Harkins
Floodgate Games, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Uno dei tanti progetti di Kickstarter dello scorso anno, e come tale un oggetto da guardare con estremo sospetto, si è rivelato un gioco solido e molto interessante con una serie di sfaccettature tutt'altro che banali; una piacevolissima sorpresa che, se non mi fa cambiare idea sugli effetti del crowdfunding sulla qualità dei giochi prodotti, invita ancora una volta a valutare i prodotti di questa categoria con attenzione e a cercare di mettere da parte i pregiudizi alla ricerca di giochi di valore ben sviluppati nel marasma di cianfrusaglie e prodotti magari interessanti ma poco testati.

La premessa del gioco è che ci troviamo in una civiltà che è in grado di viaggiare a ritroso nel tempo e i giocatori devono cercare di ottenere fama influenzando lo sviluppo tecnologico e legando il proprio nome alle scoperte che hanno caratterizzato la civiltà; per fare ciò devono percorrere a ritroso il flusso temporale per dare il via e influenzare le tecnologie cercando di fare in modo che le

tecnologie più avanzate abbiano delle basi solide appoggiandosi su tecnologie precedenti che siano state scoperte e sviluppate.

Tolta la "mitologia" dell'ambientazione, si tratta di un tradizionale gioco di maggioranze in cui, alla fine di ogni round sono premiati con Punti Fama (PF) i giocatori che hanno esercitato la maggiore influenza sullo sviluppo delle scoperte fondanti e delle tecnologie da esse derivate a patto che sia le prime che le ultime siano state effettivamente poste in essere; la parte interessante e gustosa del gioco è però nel viaggio temporale che richiede di pianificare con cura le proprie mosse (una volta andati a ritroso nel tempo non si può più ritornare verso il presente fino a fine round) e che, attraverso accorgimenti ben studiati, offre molteplici possibilità di "sgarbi" e "sgambetti" agli avversari.

Il gioco è composto da un tabellone che tiene traccia della posizione temporale delle scoperte e dei giocatori e da un mazzo di 70 carte, contenenti 30 tecnologie (alcune in multipla copia) e 6 carte fato che permettono azioni fuori dal regolamento; nel corso di un turno ogni giocatore ha a disposizione 3 azioni da poter svolgere prima di passare la mano al giocatore successivo; le azioni possibili sono:

- Pescare Carte: il giocatore pesca due carte, ne tiene una e scarta l'altra coperta;
- Muoversi a ritroso nel Tempo: il giocatore muove a ritroso il proprio pedone di quanti passi desidera lungo il flusso temporale fino al punto nel tempo in cui desidera agire;
- Stabilire una Tecnologia: il giocatore gioca una carta che non sia già presente nello stesso punto del flusso temporale

pagandone il costo scartando altre carte e la influenza ponendo su di essa tanti cubi del proprio colore dalla Riserva quant'è il costo della carta; ogni passo a ritroso nel flusso temporale permette di stabilire un numero maggiore di tecnologie;

- Influenzare una Tecnologia: il giocatore aggiunge a una carta già presente quanti cubi del proprio colore desidera dalla propria Disponibilità (che è separata dalla riserva);

Le carte Fato possono essere giocate in qualunque momento nel proprio turno e non richiedono azioni.

Dopo quattro turni (12 azioni per giocatore) finisce il Round e le tecnologie presenti nel flusso temporale vengono valutate; tutte le tecnologie che non hanno influenza sono rimosse dal flusso temporale, così come tutte le copie multiple di una tecnologia che abbia avuto successo, tranne la più antica, e tutte le copie multiple di una tecnologia fallita, tranne la più recente; una tecnologia ha successo se è sufficientemente influenzata (ha almeno tanti cubi quant'è il suo costo) e se tutti i suoi prerequisiti hanno avuto successo nel suo passato; se una di queste condizioni non è raggiunta la tecnologia si considera fallita; per ogni tecnologia di successo vengono attribuiti PF al giocatore che l'ha maggiormente influenzata (cioè chi ha più cubi su di essa), in caso di parità il valore in PF della tecnologia viene diviso tra i giocatori a pari merito; vengono inoltre attribuiti PF (con lo stesso criterio) per ogni tecnologia da essa dipendente che abbia avuto successo.

Una volta attribuiti i PF per tutte le tecnologie ancora presenti lungo il flusso temporale, viene rimosso un cubo influenza



da ciascuna tecnologia al giocatore che ne detiene la maggioranza (uno a testa in caso di parità); questo avviene sia per le tecnologie di successo (nel qual caso il cubo viene aggiunto alla Disponibilità del giocatore) sia per le tecnologie fallimentari (ma il cubo viene rimesso nella Riserva); a questo punto il flusso temporale avanza di un passo, tutti i giocatori tornano nel nuovo "presente" del gioco, l'ordine di gioco del round successivo viene stabilito in ordine inverso rispetto all'influenza disponibile nella Riserva Personale (chi ne ha meno sceglie la propria posizione, gli altri scelgono in ordine) e inizia un nuovo round; alla fine di quattro round, il giocatore con più PF ha vinto la partita.

I materiali sono di buona qualità ma piuttosto spartani, il legno è ben rifinito (ma si tratta di banali cubetti e pedoni - con l'unica "licenza poetica" di due ingranaggi utilizzati come segna turni); le carte sono solide ma sicuramente molti sentiranno il bisogno di imbustarle per evitarne l'usura; la grafica è assolutamente funzionale ma decisamente brutta (ricorda la grafica dei primi giochi Splotter); il regolamento è scritto in maniera piuttosto confusa ma è intelligibile pur richiedendo un po' di sforzo e almeno un paio di letture; mancano alcune

nozioni che sono chiarite su BGG da alcune note dell'autore.

A parte queste note non proprio positive che denotano principalmente l'inesperienza dell'editore, uno dei tipici nuovi editori apparsi solo per sfruttare il Crowdfunding, il gioco è molto interessante e colmo di spunti particolari legati alla meccanica del viaggio nel tempo e alle implicazioni connesse alla necessità di pre-giustificare a posteriori ciascuna nuova tecnologia; tutti gli elementi del gioco si fondono con fluidità e hanno una giustificazione perfettamente logica sia in termini di gioco che in termini di "realtà"; la semplicità delle meccaniche e il numero limitato di possibili scelte (pesco, viaggio, stabilisco, influenzo) lo rendono estremamente fluido e con pochi tempi morti, ma la contro-intuitività del viaggio a ritroso nel tempo propone scelte sempre interessanti da fare.

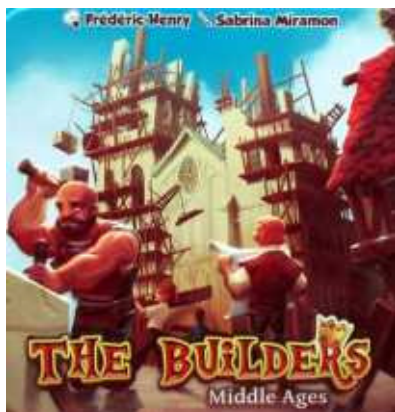
Lo sviluppo del gioco sembra studiato ad arte per introdurre il giocatore al gioco, data l'impossibilità di influenzare le tecnologie (ogni giocatore comincia senza cubi influenza nella propria Disponibilità) l'inizio è piuttosto ritmato e tende a un ripetitivo "pesco-viaggio-stabilisco" che però tende a sparire dal secondo turno in poi quando ci si rende

conto della forza dell'influenza che permette di caricare le tecnologie di cubi in maniera molto più libera rispetto al gioco delle carte (che ne caricano solo il minimo indispensabile) permettendo di liberarsi dalla pressione di doverle influenzare nuovamente nel round successivo per sopperire ai cubi persi tra un round e l'altro; col procedere del gioco, aumentando le possibili scelte, si alternano turni di ricerca delle tecnologie base richieste da quelle avanzate già presenti in gioco e turni in cui invece lo stabilire e influenzare tecnologie la fanno da padrone.

Il gioco è piacevole e fluido, semplice nelle meccaniche (se non per l'eccessiva manutenzione tra un round e il successivo) ma profondo nelle scelte che richiede; può essere proposto anche a giocatori occasionali proprio per la semplicità delle meccaniche e per il limitato numero di scelte previste ad ogni turno; un peccato per l'aspetto estetico quasi inguardabile ma ho imparato negli anni che è sempre consigliabile cercare di ignorare l'apparenza per trovare buoni giochi, soprattutto da quando si è cominciato ad utilizzare componenti lussureggianti e grafica professionale per mascherare prodotti molto meno validi da un punto di vista di meccaniche e profondità di gioco.



I Costruttori del Medioevo



di Frédéric Henry
Asmodee, Asterion Press, Bombyx,
2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Uscito in edizione Francese e Inglese questo gioco di Frédéric Henry (uscirà ora a breve anche la versione italiana a marchio Asterion) è un gioco di carte dove nelle vesti di capomastri dovremo costruire gli edifici principali di un villaggio medioevale per guadagnare onore e denaro. Il gioco presenta due mazzi di carte e una manciata di monetine di plastica per il denaro. Uno dei mazzi è composto dagli edifici da costruire, l'altro è composto dai vari artigiani e apprendisti. Durante il turno di gioco ciascun giocatore può

compiere gratuitamente 3 azioni ed eseguirne ulteriori pagando 5 denari aggiunti per azione. Durante un'azione si potrà prendere gratuitamente un progetto di costruzione tra quelli disponibili, si potrà prendere gratuitamente un lavoratore tra quelli disponibili e metterlo nella vostra squadra, si potrà assegnare uno dei vostri lavoratori ad un progetto preso precedentemente pagando il giusto salario al vostro lavoratore, si potrà anche rinunciare a parte o a tutte le azioni gratuite in cambio di denaro. Ogni edificio per essere costruito ha bisogno di materiali e conoscenze variabili a seconda dell'edificio ed i lavoratori hanno competenze e capacità differenti; quando la somma delle abilità dei lavoratori assegnati alla costruzione uguaglia i requisiti richiesti dall'edificio, allora l'edificio è completato, la carta viene girata e assegnati i denari e i punti vittoria per la costruzione. I lavoratori ritornano nella forza lavoro a vostra disposizione pronti per essere impiegati in un nuovo edificio. Alcune carte edificio, come la segheria, il forno per i mattoni ecc. hanno la capacità di poter essere utilizzate alla stregua dei lavoratori per la costruzione di altri edifici, senza doverne pagare il costo a differenza delle controparti umane. Il gioco termina quando un giocatore raggiunge i 17 punti. Vengono convertiti i denari rimasti in ragione di 10 per un punto vittoria e si sommano ai

punti per gli edifici costruiti. Come al solito, chi ha fatto più punti vince.

The Builders, ha il grande pregio di essere di dimensioni ridotte e nella sua elegante scatola in metallo, può essere facilmente trasportato ed è ideale per le vicine vacanze estive. Inoltre la semplicità del regolamento, lo rende ideale per essere proposto ad un pubblico eterogeneo, non avezzo ai giochi gestionali, come propedeutico a giochi di ben altro spessore o come filler per terminare una serata.

L'interattività è indiretta, limitata alla presa di una carta presente nel display e non c'è nessun'altra possibilità di interferire nei giochi altrui. La durata di una partita è di 30-40 minuti ma è possibile organizzare una partita veloce abbassando il limite a 10 punti. In questo caso si può scendere anche a 15 minuti per una partita a due giocatori.

In conclusione The Builders, per la propria maneggevolezza, velocità e semplicità si configura come gestionale entry level e gateway, ideale per famiglie e neofiti. Per quanto riguarda i gamer, invece lo consiglierei solo se volete portare con voi qualche gioco per le vacanze estive e avete poco spazio in valigia.





Heroes of Normandie



di Yann et Clem

Devil Pig Games, IELLO, Play Well Games, 2014

N. Giocatori: 2

Durata: 60 minuti

Nel settantesimo anniversario dello sbarco che segnò una svolta decisiva nella seconda guerra mondiale, anche un gioco da tavolo onora il ricordo di quei tragici eventi offrendo la possibilità di rivivere o riscrivere la storia.

Heroes of Normandie è un gioco di guerra tattico per due giocatori il cui fulcro sono schermaglie di poche unità che si fronteggiano in scenari precostituiti e con precisi obiettivi, pur lasciando la possibilità di comporre eserciti equipollenti per una sfida all'ultimo soldato.

Il più grande pregio di HoN è anche il suo più grande "difetto": essere un ibrido. Un gioco da tavolo che strizza l'occhio al complesso mondo del wargame o, cambiando prospettiva, un wargame estremamente semplificato. Questa connotazione gli procurerà senza dubbio qualche antipatia tra i puristi del wargame e anche tra quelli del gioco da tavolo in senso stretto regalando però ore di divertimento a quanti non si lasceranno scoraggiare da questa contaminazione di generi.

La prima cosa che colpisce di HoN è la quantità e la cura dei materiali. Grafica dettagliata e cartone robusto sono il valore aggiunto di componenti già notevoli, in particolare le tessere delle unità militari, dei veicoli e degli elementi del paesaggio, tutti di dimensione ragguardevole considerando gli standard del wargame canonico. Le plance di gioco modulari e adeguate in termini di dimensione e varietà, non sono esagonali ma a griglia quadrata, scantonando un'altra consuetudine che accompagna il wargame dai lontani anni settanta in favore della semplificazione.

Il turno di gioco, semplice e lineare, si articola in tre principali fasi: ordini, attivazioni, rinforzi. Nella prima i giocatori assegnano segretamente i segnalini ordine, numerati, alle proprie unità. La quantità di ordini a disposizione è limitata dalle caratteristiche del proprio esercito. Gli ordini vengono poi risolti in sequenza nella fase delle attivazioni alternando i turni dei giocatori, scelta rende il gioco rapido e serrato. È in questa fase che entrano in gioco tutte le caratteristiche delle unità chiarate, siano esse truppe o veicoli, ognuna delle quali può decidere di muovere o sparare. Il movimento rinuncia completamente agli aspetti di tridimensionalità simulati nei wargame in favore dell'immediatezza grazie alle poche regole da gestire, riconducibili alla gestione degli ostacoli costituiti dalle particolarità del terreno o dai veicoli in campo.

Gli attacchi si risolvono con tiri di dadi, combinando forza e bonus di attacco contro forza e bonus di difesa dell'unità nemica. Tutto rigorosamente e dettagliatamente riportato sui componenti di gioco grazie ad una ricca iconografica che solleva i giocatori dal consultare tabelle o manuali. Ciò non garantisce comunque immediatezza di gioco, soprattutto alle prime partite, per via della varietà di simboli utilizzati per

coprire il più ampio ventaglio possibile di situazioni e complice un manuale perfettibile.

Il gioco non è banale, richiede una buona dose di tattica e comporta decisioni delicate ed interessanti soprattutto nella fase dell'assegnazione degli ordini. La fedeltà storica è decisamente l'ultimo pensiero che dovrebbe venire giocando a HoN che invece sa di pellicola cinematografica, con tanto di imprese impossibili, missioni senza ritorno ed eroi con la cicatrice sul viso che vendono cara la pelle. Forse è proprio questa ambientazione ciò che lo rende affascinante, unita ad un sistema di gioco semplice, modulare e aperto che garantirà numerose espansioni tutte supportate dall'editore italiano, Play Well Games, che ha in programma di tradurre tutta la linea pubblicando sempre in contemporanea mondiale.





Intervista a Peter Olotka

[Nand] Hello Peter, welcome to ILSA. For the first question: please tell us a few words about yourself. What do you do, and what are your interests outside of the gaming world.

[Peter] I am a game designer - so I guess that's what I do. Outside of designing, I am involved with various community issues here on Cape Cod. I spend time with my two favorite Cosmic Encounter players granddaughters Tess (10) and Lila (6). I work in our garden.

[Nand] As a gamer, what games do you play?

[Peter] Well, not very many. I like to play our own games and of those I like Cosmic Encounter and Dune (now Rex at FFG). For a social game I like Bananagrams. I like abstract strategy games like Blokus. And some group party games like Apples to Apples.

When we first designed Cosmic Encounter, we played a lot of Risk and some Diplomacy. Cosmic was first dreamed up in 1972, so the gaming world as it is known today did not exist.

[Nand] Nowadays the boardgames are well known, more than in the past (when only Monopoly clones or Risk are known widely). Do you think that this will become a mainstream hobby (like movies, books or videogames), or it has already reached its peak?

[Peter] I do not think it will rise to those levels. Although it's grown it's still a niche form of entertainment.

[Nand] Someone think that games are a form of art (that give emotions when are played), some other that are more a

[Nand] Ciao Peter, benvenuto in ILSA. Come prima domanda, dicci qualcosa su di te. Che cosa fai e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

[Peter] Sono un inventore di giochi - e quindi è questo quello che faccio. Oltre a questo, ho diversi impegni nella comunità, qui a Cape Cod. Passo molto tempo con le mie due giocatrici preferite di Cosmic Encounter, le mie due nipotine Tess e Lila (10 e 6 anni). E curo anche il nostro giardino.

[Nand] Come giocatore, a che cosa giochi?

[Peter] Beh, in realtà non ne gioco molti. Mi piace giocare ai nostri giochi e fra questi Cosmic Encounter e Dune (ora Rex, edito dalla FFG). Come gioco di società mi piace Bananagrams. Mi piacciono anche i giochi astratti, come Blokus. E come party-game mi piacciono i giochi come Apples to Apples.

Quando abbiamo creato Cosmic Encounter avevamo fatto molte partite a Risk, e qualcuna a Diplomacy. Cosmic è stato ideato fin dal 1972, quando il mondo del gioco come è adesso non esisteva

[Nand] Oggi i giochi da tavolo sono conosciuti meglio di quanto fossero nel passato (quando erano noti solo Monopoli e Risiko!). Pensi che potranno diventare un hobby diffuso (come il cinema, i libri, o i videogame), o hanno già raggiunto il loro picco di diffusione?

[Peter] Non penso che potranno raggiungere quei livelli. Nonostante la loro crescita è ancora un tipo di passatempo di nicchia.

[Nand] Qualcuno pensa che i giochi da tavolo siano un tipo arte (dato che danno emozioni quando vengono giocati), altri



product of artisanship. What is your thought?

[Peter] Truly it is a bit of both.

[Nand] What is a “good game” for you?

[Peter] A good game is one that you talk about long after the game has ended.

[Nand] And a bad one?

[Peter] A Bad game is one where some players are eliminated while others play on for hours.

[Nand] How many plays do you think a player need to really know a game?

[Peter] This is a variable – Chess, for example seems to have an infinite number of plays before “really” knowing it – so one really never knows. Simpler abstract strategy games like Blokus for example take me more than three games to feel comfortable.

[Nand] You have worked many times with a team of authors, what do you think about teamwork vs. working alone?

[Peter] I have almost always worked with at least one other person. For me the point of playing games is to have a social experience. So designing with others is a catalyst for ideas.

[Nand] What comes first? Themes or mechanics?

[Peter] For me it's usually theme. Then the theme drives the mechanics. But I like the mechanics to (be) original! Thus all the aliens in Cosmic.

[Nand] You have designed several games with fantasy/sci-fi themes, do you like these themes or it was only a coincidence (for available licenses or other reasons)?

[Peter] I love Science Fiction and science. So I prefer to think about things from those perspectives. And Science Fiction is a license to be creative.

[Nand] Do you have designed (and played) games for many years, what do you think is changed more in boardgames in these years (except Internet and online playing)?

[Peter] Well, boardgames have created their own universe. I have not really played any of the genre of complex board games. Most seem tedious to me where designers are trying to make the

che sono più un prodotto di artigianato. Qual è la tua opinione?

[Peter] Che siano in realtà un po' entrambe le cose.

[Nand] Cos'è per te un “bel gioco”?

[Peter] Qualcosa di cui si continua a parlare a lungo dopo che la partita è terminata.

[Nand] E un brutto gioco?

[Peter] Un gioco in cui ci sono giocatori che vengono eliminati mentre altri continuano a giocare per ore.

[Nand] Quante partite pensi che ci sia bisogno per conoscere veramente un gioco?

[Peter] Dipende – gli Scacchi, ad esempio, danno l'impressione che sia necessario un numero infinito di partite per conoscerli “veramente” – per questo non li si impara realmente. Nei giochi di strategia astratta più semplici, come Blokus, mi servono più di tre partite per sentirmi a mio agio.

[Nand] Hai lavorato molte volte con un gruppo di autori, cosa pensi sul lavorare in gruppo rispetto al lavorare da soli?

[Peter] Ho quasi sempre lavorato con almeno un'altra persona. Per me il punto di giocare è quello di avere un'esperienza sociale. Per cui creare un gioco con altre persone è un catalizzatore di idee.

[Nand] Che cosa arriva prima, l'ambientazione o le meccaniche?

[Peter] Per me normalmente l'ambientazione. Poi dall'ambientazione derivano le meccaniche. Ma mi piace quando le meccaniche sono originali! Da questo arrivano tutti gli alieni di Cosmic.

[Nand] Hai ideato molti giochi con un'ambientazione fantasy/fantascientifica, ti piacciono questi temi o è stata solo una coincidenza (dovuta alle licenze disponibili o ad altre ragioni)?

[Peter] Mi piace la fantascienza e mi piace la scienza. Per cui preferisco pensare partendo da queste prospettive. E la fantascienza dà la licenza per essere creativi.

[Nand] Hai inventato giochi (e giocato) per molti anni, cosa pensi che sia cambiato maggiormente nei giochi da tavolo in questi anni (escludendo Internet e il gioco online)?

[Peter] Beh, i giochi da tavolo hanno creato il loro universo. In realtà non ho veramente giocato a nessuno dei giochi complessi. Molti mi sembrano noiosi, nei quali gli ideatori hanno cercato di



experience adhere to some sort of ethic of exactitude and precision. I have a low tolerance for minutia.

[Nand] Fantasy Flight has republished several games from your team, you are satisfied with the redesign or there is something that you wanted to add that it can't be done?

[Peter] We love almost all of what they have done with our three games, Cosmic Encounter, Rex (aka Dune gaming system), Gearworld – the borderlands.

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

[Peter] That is what we are working on. We will be launching a Kickstarter campaign to create the Cosmic Encounter Connector which will allow players to play the boardgame remotely with VoIP for up to eight players.

[Nand] What advice would you give to someone that wants to design a boardgame?

[Peter] Never give up and don't quit your day job and only do something that no one else has already done.

[Nand] Thanks Peter for your time.

[Peter] Thanks.

aderire ad una certa etica di verosimiglianza e precisione. Ho una bassa tolleranza per i dettagli.

[Nand] La Fantasy Flight ha ripubblicato molti giochi del vostro gruppo, sei soddisfatto con il risultato o c'è qualcosa che volevi aggiungere che non è stato possibile realizzare?

[Peter] Apprezziamo quasi tutto quello che è stato fatto con i nostri tre giochi, Cosmic Encounter, Rex (ovvero il sistema di gioco di Dune) e Gearworld – Terre di Confini.

[Nand] Che cosa ne pensi di Kickstarter e del crowdfunding?

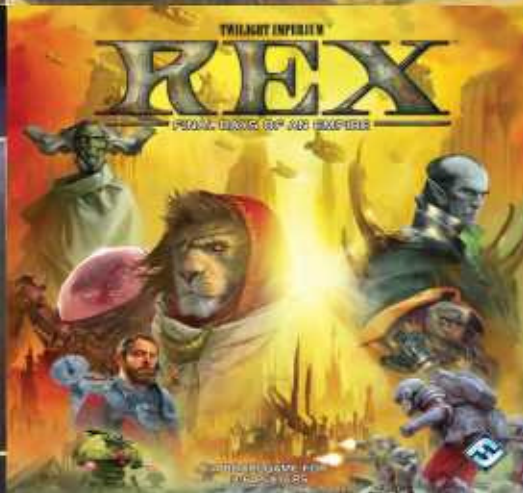
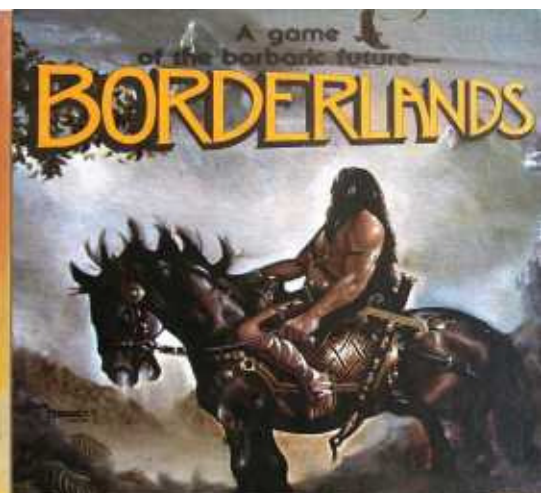
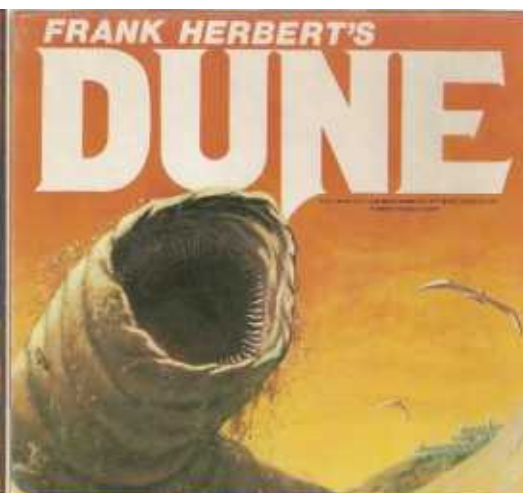
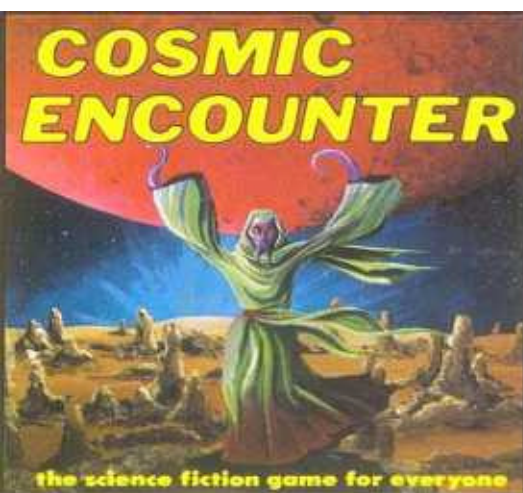
[Peter] È qualcosa su cui stiamo lavorando. Stiamo per far partire una campagna su Kickstarter per creare il Cosmic Encounter Connector che permetterà fino a otto giocatori di fare partite online con un sistema VoIP (N.d.T.: comunicazioni a voce attraverso Internet).

[Nand] Che consiglio puoi dare a chi vuole inventare giochi da tavolo?

[Peter] Non mollare mai, non lasciare il proprio lavoro e fare solo qualcosa che nessuno ha mai fatto prima.

[Nand] Grazie Peter per il tempo che ci hai dedicato.

[Peter] Grazie.





con colla e forbici

Clip Impact

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

[2 giocatori, 15 minuti]

INTRODUZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Un sistema solare doppio e gemello sta per essere distrutto dall'impatto di due asteroidi con orbita diretta verso i due pianeti e la loro stella. I giocatori impersonano i comandanti in capo delle due fazioni rivali che abitano e governano il sistema. Data la natura ferrosa degli asteroidi, le testate nucleari sono inutili. L'unico modo per distruggerli è deviare la loro orbita utilizzando un'arma sperimentale, il cannone Deviante Irraggiante Tesla Orbitale "D.I.T.O.". Per il suo utilizzo sono necessarie ingenti quantità di energia, e dato che è un prototipo risulta spesso estremamente imprevedibile calcolare la traiettoria di ogni suo colpo. Tale arma è disponibile nell'arsenale di entrambi i comandanti, i quali però non sono disposti a collaborare, anzi, ognuno intende salvare i propri pianeti e sfruttare nel contempo l'occasione per danneggiare quanto più possibile la fazione rivale. L'arrivo degli asteroidi sarà preceduto da due ondate di oggetti minori, ma comunque di dimensioni considerevoli, i quali giungeranno con intensità crescente in prossimità del sistema, rispettivamente in uno e due tempi galattici standard. Al termine del terzo tempo però l'impatto dei due giganteschi corpi celesti maggiori verso la stella centrale sarà inevitabile, e se le trattative diplomatiche messe in atto per evitare che ciò accada risulteranno vane, tutto sarà perduto.

MATERIALI

- Tabellone di gioco (da stampare e/o incollare su un cartoncino spesso)
- Due plance di gioco (stamparne una per giocatore)
- Un numero di graffette sufficienti a ricoprire i percorsi disegnati sul tabellone di gioco
- 18 segnalini Energia (pedine, graffette, monete, o simili)
- Due dadi a sei facce

PREPARAZIONE

Si congiungono le graffette una nell'altra creando in questo modo due catenelle che, sovrapposte, ricoprano completamente il percorso/orbita degli asteroidi disegnato sul tabellone di gioco (le due onde verticale e orizzontale). Tali catenelle vengono fissate ognuna in corrispondenza dei punti indicati sui lati opposti del tabellone e adagiate in corrispondenza esatta del percorso iniziale degli asteroidi.

Ogni giocatore sceglie un colore (rosso o blu) e poi posiziona di fronte a sé una plancia, poi prende e colloca **9** segnalini Energia negli slot rossi sul lato sinistro della stessa **[caricare accumulatori energetici]**, una

graffetta in corrispondenza dello **[start]**, infine tira i due dadi; chi ottiene il valore più alto è il primo giocatore.

Entrambi i giocatori devono, dall'inizio alla fine della partita, tenere sempre almeno un dito della propria mano saldo e ben premuto in corrispondenza del tasto **[lock]** presente sul tabellone, scopo di questo è tenere fermo e stabile il tabellone stesso durante lo svolgimento della partita; quando un giocatore non lo fa, interrompendo in questo modo le trattative diplomatiche, il suo avversario può dichiararlo e guadagna immediatamente 5 punti.

SVOLGIMENTO

Il gioco si divide in tre round di nove turni ciascuno, durante i quali i giocatori dovranno sparare con il cannone D.I.T.O. cercando di modificare l'orbita di uno o entrambi gli asteroidi seguendo la sequenza indicata sulla propria plancia di gioco.

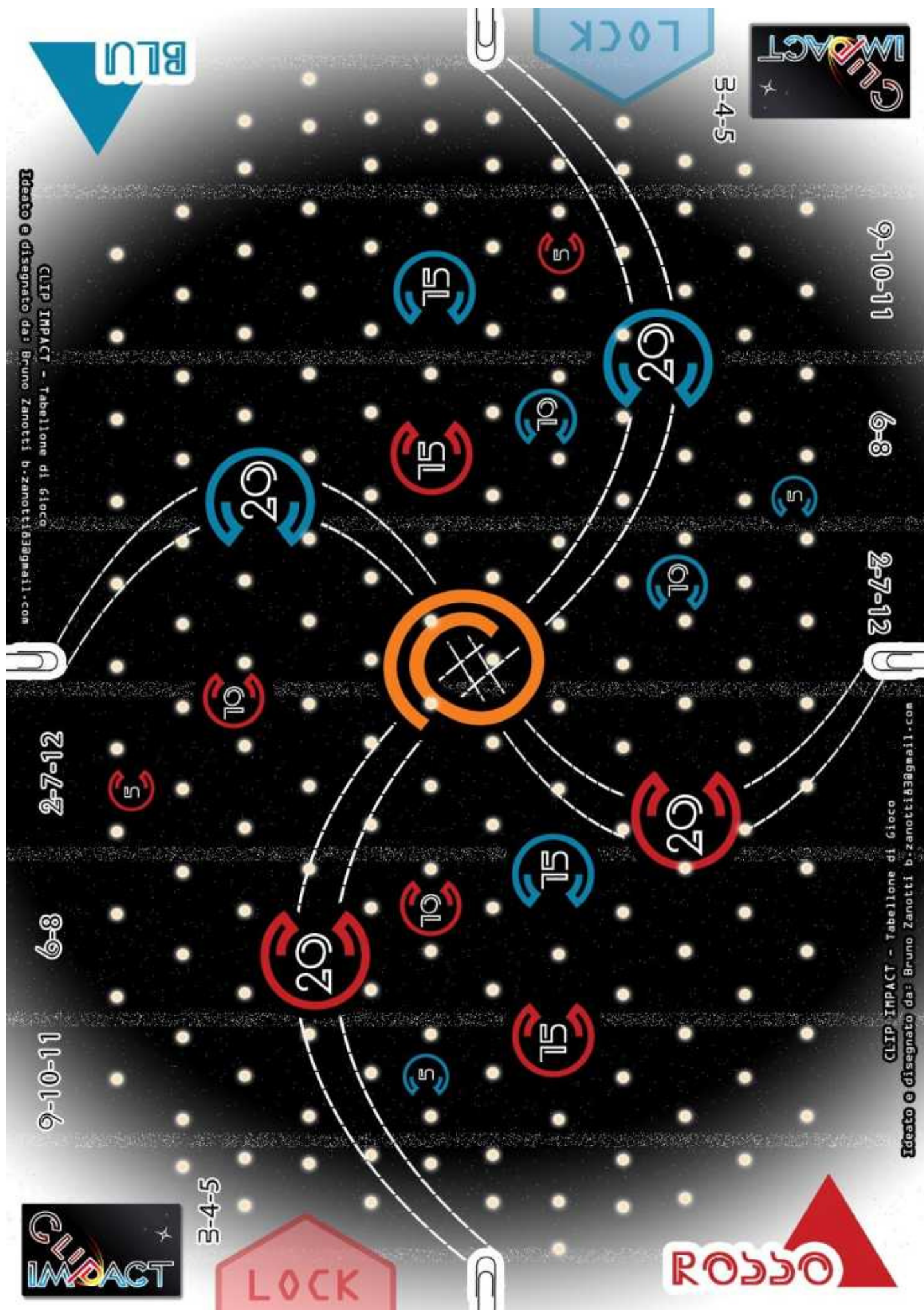
Il giocatore prende un segnalino Energia dalla propria riserva e lo posiziona nel primo slot verde libero partendo dal basso a destra nella plancia [caricare il cannone]. Tira quindi entrambi i dadi, in base al risultato valuta in quale delle due strisce/settori ad esso associate vuole attivare il cannone, una volta scelto, seleziona un punto luminoso libero da graffette e facente parte di quest'ultima, quindi vi pone un dito indice [determinare coordinate di fuoco]. Il giocatore può a questo punto fare fuoco [rilascio scarica di plasma], per farlo trascina il dito sulla mappa verso una direzione tracciando una linea retta, termina il movimento non appena col dito tocca un altro punto luminoso tra quelli più vicini a quello da cui è partito, a quel punto alza il dito e passa il turno al giocatore successivo [raffreddamento]. Quando entrambi i giocatori hanno terminato l'Energia in riserva [termine del tempo standard], avviene l'impatto degli asteroidi e si calcolano i punti del round.

Ogni giocatore riceve punti pari alla somma del valore di tutti i pianeti del suo colore (100). I pianeti che si trovano sulla traiettoria degli asteroidi subiscono però una penalità al punteggio a seconda del round in corso; nello specifico, il primo round assegna fino a -5 punti, il secondo fino a -10 e il terzo azzerava completamente il punteggio del pianeta che collide con l'asteroide.

Viene quindi spostata dai giocatori la graffetta in corrispondenza dello slot della plancia ad indicare quale round è appena stato eseguito e si procede nuovamente con il round successivo o, se era l'ultimo, col calcolo finale.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del terzo round il giocatore con più punti (totalizzati fra tutti i round) vince la partita. **Attenzione:** se alla fine del gioco la stella centrale del sistema si trova sull'orbita di uno (o entrambi) gli asteroidi, il sistema solare viene interamente distrutto e quindi ambidue i giocatori perdono la partita.





IMPACT

Gioco da tavolo di fantascienza per 2 giocatori ideato e disegnato da Bruno Zanotti (b.zanotti83@gmail.com)

RAPPORTO URGENTE CLASSE A+ DIFESA SIDERALE N° #20X4

Il sistema solare del quadrante GR-4 comprendente i due settori gemelli denominati RED-FF.3 e BLUE-TT.3 si trova in stato di **GRAVE MINACCIA**.

Il satellite spaziale K21 adibito alla ricerca di corpi celesti nel settore ha individuato recentemente 2 **METEORITI** minerali, di dimensioni cosmiche mai viste prima, aventi orbita eccentrica ma ben definita.

Tali corpi entreranno nel sistema e impatteranno, con sicurezza calcolata all'esimiale, sui 2 pianeti coloniali e sulla stella centrale del quadrante entro 3 **TEMPI STANDARD**.

Segnaliamo inoltre che saranno preceduti da 2 ondate di **OGGETTI MINORI** comunque considerevolmente pericolosi rispettivamente in 1 e 2 tempi standard.

Si proceda con la valutazione tecnica per la loro **IMMEDIATA DISTRUZIONE**.

STOP

RAPPORTO TECNICO CLASSE A+ DIFESA SIDERALE N° #20X4

Gli esami ottenuti dalle sonde inviate sui due asteroidi rivelano, per entrambi, una natura minerale con una % di metalli elevatissima in particolare si denotano valori stimati di **FERRO** compresi tra l'**80** e il **90**%.

Visti i suddetti dati riscontriamo l'**impossibilità** di distruggere i due oggetti con missili a testata termonucleare come da protocollo.

L'unica soluzione risulta l'impiego del prototipo del cannone deviante Irraggiante Tesla Orbitale **"D.I.T.O."** grazie al quale, tramite la potenza del raggio al plasma magnetico-elettronico sarà possibile deviare l'orbita dei 2 asteroidi portandoli in zona di sicurezza.

Vista l'**imprevedibilità** del prototipo raccomandiamo di utilizzare quanta più **attenzione, precisione e accuratezza** di calcolo possibili prima di procedere ad ogni scarica di fuoco deviante.

STOP

RAPPORTO DIPLOMATICO CL. A+ DIFESA SIDERALE N° #20X4

Informiamo che gli esponenti della **Fl. guarnigione** a noi **OSVILLE** di stanza al quadrante GR-4 nonostante gli interventi diplomatici in atto hanno preso una **decisione definitiva**.

Provvederanno ad utilizzare gli **stessi mezzi** da noi impiegati per deviare l'orbita dei 2 asteroidi in piena autonomia e senza alcuna collaborazione.

Raccomandiamo **estrema prudenza** e speriamo che, alla luce della gravità della situazione, si possa presto giungere ad una **collaborazione** sullo scopo comune di evitare l'impatto con la stella centrale e la conseguente **distruzione dell'intero sistema**.

BUONA FORTUNA, ne avrete bisogno...

STOP

CENTRO DI COMANDO PROCEDURA DI EMERGENZA

CARICARE ACCUMULATORI ENERGETICI

Posiziona sopra ognuno dei 9 esagoni rossi un segnalino ENERGIA

CLIP IMPACT - Plancia del Giocatore

Ideato da: Bruno Zanotti b.zanotti83@gmail.com

CANNONE DEVIANTE IRRAGGIANTE TESLA ORBITALE "D.I.T.O"

CARICARE IL CANNONE

Prendi un segnalino ENERGIA della riserva e posizionalo su uno degli esagoni verdi liberi a destra.

DETERMINARE COORDINATE DI FUOCO

Tira 2 dadi, poi scegli un punto della mappa libero da graffette e che sia nella striscia corrispondente alla somma dei dadi. Posiziona il dito indice di una mano in quel punto.

RILASCIARE SCARICA DI PLASMA

Trascina il dito sulla mappa verso un punto a tua scelta tra i più vicini a quello di partenza.

ATTENDERE RAFFREDDAMENTO

Il turno passa al giocatore avversario.

PROCEDURA cod. IL-SA n°28

TERMINE DEL TEMPO STANDARD

START



di Andrea "Liga" Ligabue

Il Buono, il Brutto e il Cattivo

Noi della redazione di ILSA ci vantiamo da anni di parlare di giochi "a scatola aperta", ovvero con cognizione di causa, con la speranza di dire cose interessanti e non superficiali. Mancando in Italia un vero e proprio giornalismo ludico professionistico (se si esclude qualche rara eccezione legata al mondo videoludico) noi, come altri del resto, cerchiamo di colmare questo vuoto con un lavoro il più professionale possibile. Leggendo le dichiarazioni di Tom Felber dello Spiel des Jahres che dice *"Lo Spiel des Jahres invece ha l'interesse che vengano pubblicati buoni giochi"* mi viene da chiedere quale sia l'interesse di ILSA ed in specifico il mio interesse. Perché parlare di giochi? Perché scrivere recensioni? Per chi? A che scopo?

Ci sono alcune risposte banali a questi interrogativi che racchiudono parte della verità. Tom Felber dice *"Spesso sento dire dai recensori, che lo scopo dei loro articoli è dare consigli ai consumatori, quindi non ha alcun senso recensire brutti giochi. Le stroncature non servono a nessuno. Secondo la mia lunga esperienza e a giudicare dalle reazioni di molti lettori questo è un grosso errore. Senza oneste stroncature nessuno diventerà mai un critico credibile. Inoltre, per fare un servizio al gioco come bene culturale, bisogna mettere in guardia i lettori dalle brutte esperienze. D'altro canto chi descrive solo giochi degni di essere consigliati tutela la pace e previene reazioni spiacevoli."*

Scrivo per svolgere un servizio per i giocatori o potenzialmente tali; scrivo per dare sfogo al mio ego; scrivo perché credo che si possa, tramite un lavoro professionale, creare delle professionalità nel nostro settore che non siano esclusivamente quelle dell'autore o dell'editore.

Sulla base di queste premesse come ci si comporta di fronte ad un gioco che riteniamo brutto? Che non gira, con palesi errori editoriali? Magari poco testato? Ci sono talmente tanti giochi interessanti che personalmente trovo più utile e divertente cercare di suggerire al lettore quale gioco provare in mezzo a tanta scelta che quale evitare ma forse ogni tanto stroncare un gioco, criticare, può essere utile anche solo per far capire meglio a chi ci legge il nostro metro.

La domanda dunque che rivolgo a chi ci legge e anche ai colleghi della redazione è: come volete che ci si rapporti con il brutto? Lo ignoriamo semplicemente o addirittura gli creiamo uno spazio tutto suo? Preferite il recensore buono che parla solo dei giochi che lo hanno entusiasmato o vorreste anche il recensore cattivo che esprima la sua rabbia nei confronti di un prodotto deludente? Resta il fatto che, almeno per quel che mi riguarda, una recensione positiva, spesso frutto anche di decine di partite allo stesso gioco, sarà sempre più fondata/motivata di una recensione negativa che raramente si potrà basare su più di 1-2 partite.

È il nostro piccolo mondo dei balocchi disposto ad accogliere ed accettare pubbliche stroncature? Sono pronti autori ed editori?



in fila per uno

I Giochi di Fantascienza

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 11/07/2014)

1	Android: Netrunner di Richard Garfield, Lukas Litzsinger Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2012 Giocatori: 2 Categorie: Bluffing, Card Game, Science Fiction. <i>Recensito su ILSA # 21</i>	BGG rank: 5° (media 8,30 - 10982 voti)
2	Eclipse di Touko Tahkokallio Lautapelit.fi, Asmodee, Asterion Press, REBEL.pl, Ystari Games, 2011 Giocatori: 2-6 Categorie: Civilization, Fighting, Miniatures, Science Fiction, Space Exploration	BGG rank: 7° (media 8,15 - 12536 voti)
3	Race for the Galaxy di Thomas Lehmann Rio Grande Games, ABACUSSPIELE, Ghenos Games, Giochix.it, Ystari Games, 2007 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Civilization, Economic, Science Fiction, Space Exploration	BGG rank: 23° (media 7,81 - 24643 voti)
4	Star Wars: X-Wing Miniatures Game di James Kniffen, Corey Konieczka, Jason Little, Brady Sadler, Adam Sadler Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Stratelibri, 2012 Giocatori: 2-3 Categorie: Aviation / Flight, Collectible Components, Miniatures, Movies / TV / Radio theme, Science Fiction	BGG rank: 24° (media 7,97 - 7443 voti)
5	Battlestar Galactica di Corey Konieczka Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Editrice Giochi, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2008 Giocatori: 3-6 Categorie: Bluffing, Negotiation, Political, Science Fiction, Space Exploration. <i>Recensito su ILSA # 6</i>	BGG rank: 25° (media 7,85 - 17740 voti)
6	Twilight Imperium (Third Edition) di Christian T. Petersen Fantasy Flight Games, 2005 Giocatori: 3-6 Categorie: Civilization, Negotiation, Political, Science Fiction, Space Exploration, Wargame	BGG rank: 30° (media 7,87 - 10386 voti)
7	Space Alert di Vlaada Chvátil Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Red Glove, Rio Grande Games, 2008 Giocatori: 1-5 Categorie: Electronic, Real-time, Science Fiction, Space Exploration. <i>Recensito su ILSA # 6</i>	BGG rank: 63° (media 7,63 - 8248 voti)
8	Galaxy Trucker di Vlaada Chvátil Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Red Glove, Rio Grande Games, 2007 Giocatori: 2-4 Categorie: Real-time, Science Fiction, Space Exploration, Transportation. <i>Recensito su ILSA # 3</i>	BGG rank: 72° (media 7,52 - 13469 voti)
9	Cosmic Encounter di Bill Eberle, Jack Kittredge, Bill Norton, Peter Olotka, Kevin Wilson Arclight, Asterion Press, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, 2008 Giocatori: 3-5 Categorie: Bluffing, Negotiation, Science Fiction, Space Exploration	BGG rank: 75° (media 7,57 - 10486 voti)
10	Earth Reborn di Christophe Boelinger Ludically, Z-Man Games, 2010 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Bluffing, Fighting, Miniatures, Science Fiction, Spies/Secret Agents	BGG rank: 89° (media 7,92 - 2323 voti)



numero 28 | 2014



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Twilight Imperium III
Race for the Galaxy
Duck Dealer
Mercanti di Venere
Dune
Cosmic Encounter
Eclipse
Galaxy Defenders
Theseus: the Dark Orbit
Conquest of Planet Earth
Space Hulk
Space Hulk: Death Angel
Neuroshima Hex!
Outpost
Battleship Galaxy
Star Wars: X-Wing
1969
Radio Londra
Il Piccolo Principe
Seasons: Path of Destiny
Legacy: Gears of Time
I Costruttori del Medioevo
Heroes of Normandie

Fantascienza

www.ilsa-magazine.net