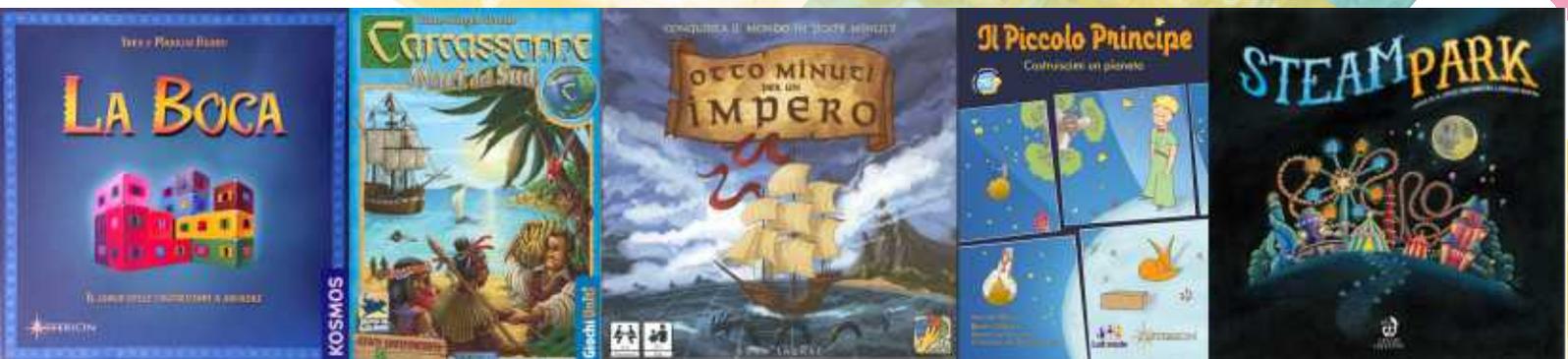




*informazione ludica
a scatola aperta*

GIOCO DELL'ANNO



Gioco dell'Anno 2014

www.ilsa-magazine.net

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

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

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

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici a: info@ilsa-magazine.net

Redazione

MDM - Mauro Di Marco

Alfio Deputato

Ciaci - Franco Sarcinelli

fab!o - Fabio Cambiaghi

Iago - Lucio Pierobon

Liga - Andrea Ligabue

Linx - Fabrizio Aspesi

Nand - Andrea Nini

Paoletta - Paola Mogliotti

Peppe74 - Giuseppe Ammendola

Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Elaborazione illustrazione copertina

MDM - Mauro Di Marco

La rivista non rappresenta una testata giornalistica in quanto non viene aggiornata con cadenza periodica né è da considerarsi un mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62/2001.



Ogni articolo di ILSA è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione Non commerciale Condividi allo stesso modo 3.0

I copyright di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori



Un Anno Dopo...

Augustus deve posare lo scettro. Sono trascorsi dodici mesi, è tempo di incoronare un nuovo re. O comunque un Principe reggente. Sarà possibile fare un bilancio del premio dopo un solo anno di attività? Certamente no. Indubbiamente il premio ha cominciato a muovere i suoi passi, presentandosi in molte manifestazioni in tutta Italia (da Catania a Verona, da Salerno a Cagliari, passando per tappe obbligate come Modena e Roma). Questa seconda edizione ha avuto anche la lungimiranza di far conoscere e provare l'intera cinquina di nominati (a Settembre, in occasione di FirenzeGioca). Ma l'effetto che il premio ha avuto (e avrà) sul pubblico non è misurabile dopo un anno, e probabilmente non lo sarà nemmeno fra cinque.

Ciò che si può fare, invece, è cercare di capire come il premio è stato recepito da chi lo deve far funzionare, ovvero sia gli Editori, che devono iscrivere i loro giochi se intendono farli partecipare. L'edizione del 2013 ha visto la partecipazione di 7 Editori, per un totale di 25 titoli iscritti al concorso. Per l'edizione appena conclusasi gli iscritti sono stati 28, presentati però da 13 editori (12 italiani e uno internazionale). Si è quindi positivamente allargata la base di editori che ritengono proficuo iscrivere i loro giochi al premio e, contemporaneamente, è stato preso atto di quale sia l'effettivo target del premio, e quindi c'è stata una riduzione del numero di iscrizioni effettuate da ogni editore. In effetti, scorrendo la lista dei partecipanti a questa edizione, si contano sulle dita i titoli che "stonano".

Per quel che ci riguarda, noi continuiamo ad aver fiducia in questo premio e nelle sue potenzialità. Ci auguriamo che cresca, superando gli attuali limiti (arrivando a considerare tutti i giochi editi in lingua italiana, non solo quelli iscritti dagli Editori), e magari abbia la forza di dividersi in opportune categorie. Eccovi quindi un numero speciale di ILSA, completamente dedicato al Gioco dell'Anno edizione 2014, che ripropone il formato dell'anno scorso: una scheda tecnica e le opinioni della redazione per ciascuno dei titoli che compone la cinquina di finalisti. Ovviamente continuando a guardarsi intorno, a confrontarsi con i premi che vengono assegnati nelle altre nazioni. A tale proposito, spero che vi faccia piacere trovare, nello stesso formato, le opinioni della redazione sui due giochi premiati da quello che è il più blasonato dei riconoscimenti per i giochi da tavolo: lo *Spiel des Jahres* (assegnato quest'anno a Camel Up) e il *Kennerspiel des Jahres* (che si promette di identificare giochi adatti anche ad un pubblico più "esperto"), che è stato attribuito a Istanbul.

Come sempre, non mi resta che augurarvi buona lettura! E se ancora non sapete chi ha vinto, correte a pag 23!

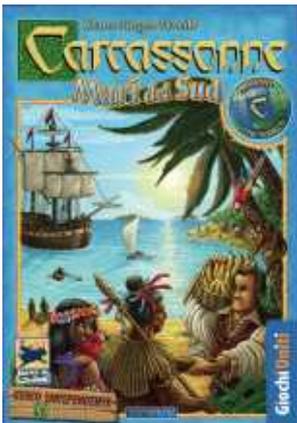
SOMMARIO

Carcassonne: Mari del Sud	4
Il Piccolo Principe	6
La Boca	8
Otto Minuti per un Impero	10
Steam Park	13
Gli Altri Premi	15
Camel Up	18
Istanbul	20
Fallimenti Divertenti	22
I Giochi dell'Anno per BGG	23

di Andrea "Liga" Ligabue

Carcassonne: Mari del Sud

Il capostipite di una nuova serie di giochi, basati sull'intramontabile meccanica del piazzamento tessere, che trasporterà i giocatori a giro per il mondo.



di Klaus-Jürgen Wrede
Giochi Uniti, Hans im Glück, Z-Man
Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 35 minuti

Il gioco

Carcassonne Mari del Sud riprende ed estende la meccanica di Carcassonne, con ambientazione diversa e alcune importanti novità.

Nel proprio turno il giocatore estrae una tessera e la colloca a contatto con una o più delle tessere esistenti. Sulla tessera possono essere raffigurate isole, ponti, mercati e zone di mare ed occorre posizionarla in modo che ci sia continuità paesaggistica con le tessere già collocate. A questo punto il giocatore può decidere se posizionare uno dei suoi lavoratori sulla tessera appena giocata o se rimuoverne uno dalla mappa di gioco. I lavoratori sono solo 4 e questa opzione risulta molto importante ed è una delle novità di questa edizione.

Nel posizionare un lavoratore sulla mappa il giocatore non può andare ad occupare un elemento del territorio già occupato da un altro lavoratore, come avveniva in Carcassonne. Ogni volta che un'isola/ponte viene completato il giocatore con più lavoratori sul quel terreno ottiene banane/conchiglie e ritira dalla mappa il suo lavoratore. A differenza del suo predecessore chiudere un elemento non da punti vittoria ma risorse con cui si possono comprare tessere navi. Durante la partita sono





disponibili sempre 3 navi che fruttano da 2 a 6 punti vittoria l'una e hanno un costo diverso in pesci, banane e conchiglie.

I pesci si ottengono posizionando lavoratori nei mari. Quando viene giocata una tessera di mare contenete un simbolo barca il giocatore con più lavoratori in quella tratta di mare

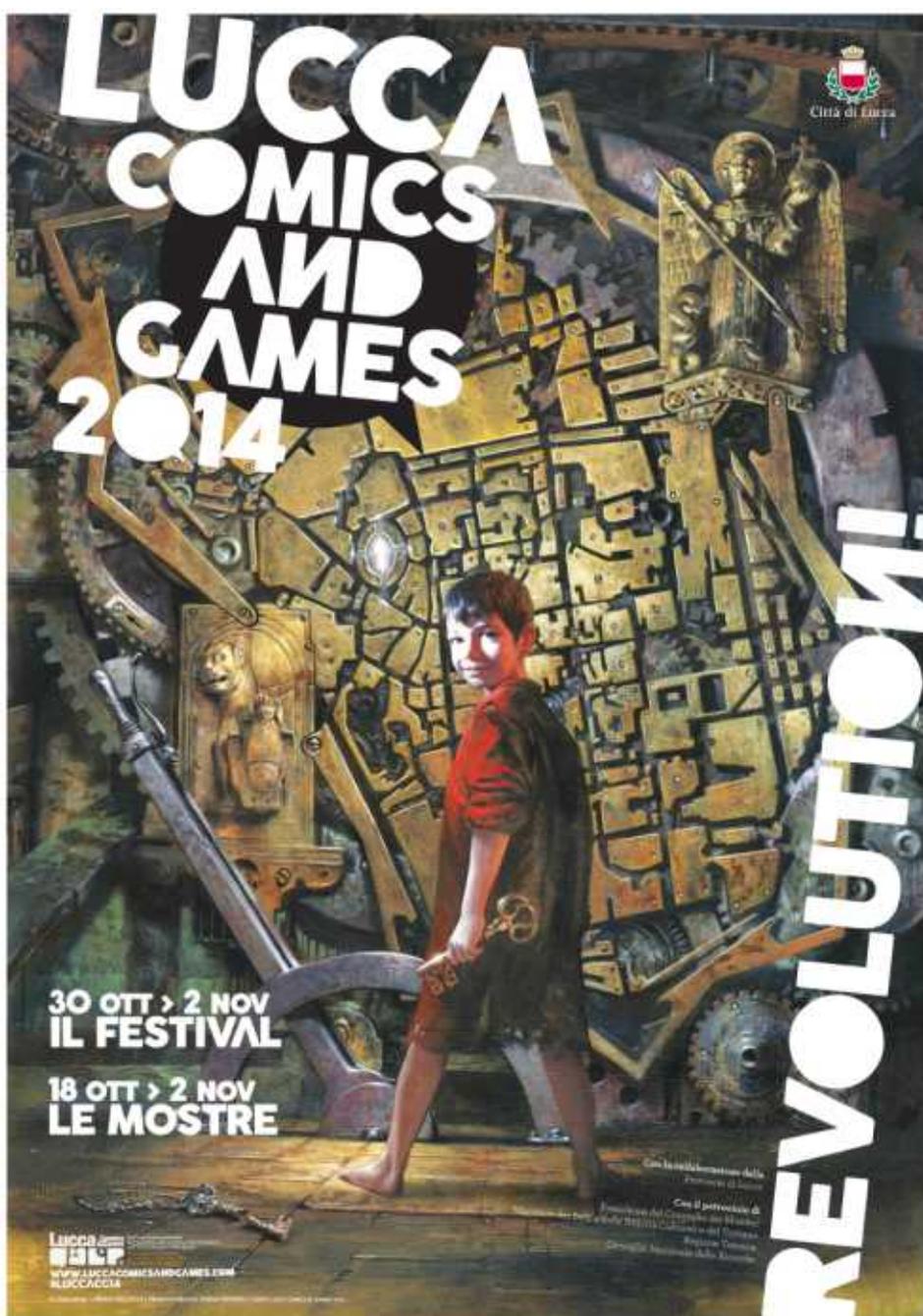
guadagnerà un pesce per ogni simbolo pesce presente nel mare, dopo di che uno dei simboli viene coperto di fatto diminuendo il valore di quel mare. Uno stesso mare può perciò fruttare risorse più volte nel corso della partita. L'ultimo modo per ottenere punti vittoria sono i mercati, che funzionano come i monasteri di Carcassonne. Quando una tessera mercato è completamente circondata da altre tessere il giocatore otterrà gratuitamente una nave a sua scelta.

A fine partita, quando finiscono le tessere, vince il giocatore con più punti.

Le opinioni della redazione

fablo - Pur godendo della geniale purezza del precursore, l'aggiunta delle risorse a fare da buffer per la realizzazione dei punti non convince perché premia l'opportunismo legato all'accesso fortunoso alle tessere punteggio a discapito dell'abilità nell'agire sul tabellone, rendendo talvolta frustrante l'incedere della partita.

Liga - Scrivo questo commento prima della decisione della giuria. Per me questo titolo incarna alla perfezione quello a cui Il Gioco dell'Anno dovrebbe ambire. Semplice ma profondo, originale e con dei materiali di qualità ma senza essere pesante in termine di regolamento e di gioco. A mio parere la migliore evoluzione del tradizionale Carcassonne con alcune finezze che, senza appesantirlo troppo, lo rendono più maturo e profondo. Davvero un bellissimo gioco.



LIGA

FAB!O

di Franco "Ciaci" Sarcinelli

Il Piccolo Principe

A settanta anni dall'uscita del famosissimo romanzo, la creatura di Antoine de Saint-Exupery si "reincarna" in un gioco da tavolo.



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

N. Giocatori: 2-5

Durata: 25 minuti

Il gioco

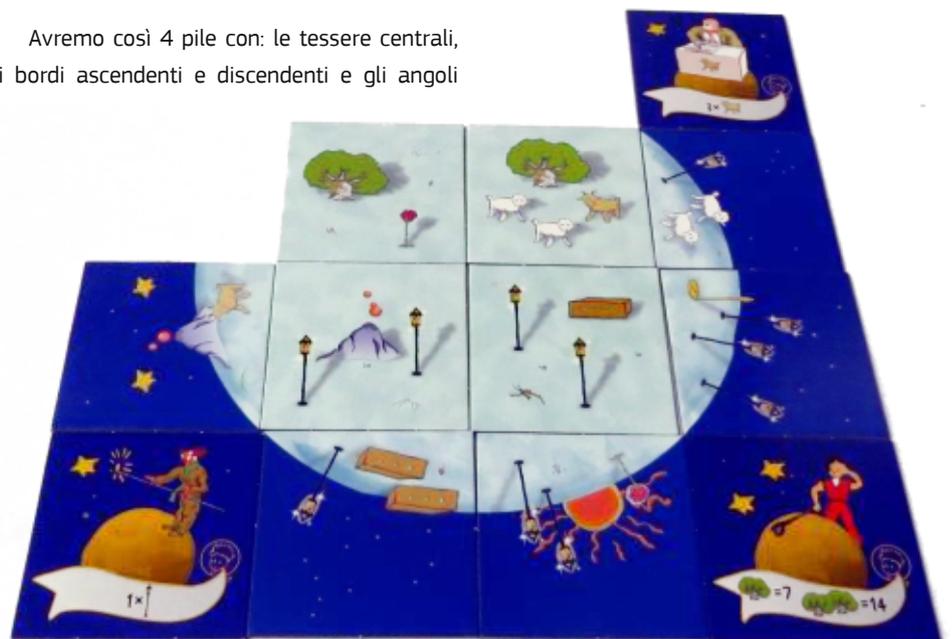
Direttamente ispirato dall'omonimo, e famosissimo, libro di Antoine de Saint-Exupery (da cui ne eredita anche le immagini originali della grafica), Il Piccolo Principe è un gioco di piazzamento tessere che ci cala perfettamente nell'ambientazione del racconto.

Lo scopo dei giocatori è di costruire un proprio pianeta, tessera dopo tessera, che alla fine della partita faccia totalizzare più punti possibile grazie ai personaggi che lo "abitano". Ogni pianeta dovrà essere formato da 16 tessere posizionate in una griglia 4x4. Le tessere sono suddivise in pile al centro del tavolo in base alla parte di pianeta che andranno a formare.

Avremo così 4 pile con: le tessere centrali, i bordi ascendenti e discendenti e gli angoli

con i personaggi. Queste ultime sono la chiave per calcolare il punteggio alla fine della partita: ogni personaggio totalizza punti in base alla sua caratteristica e a quello che c'è disegnato sulle tessere.

I disegni sulle tessere pianeta raffigurano animali, rose, lampioni, baobab, stelle e altri particolari che compaiono nel racconto che a seconda del personaggio fanno guadagnare punti. Il lampionaiolo, per esempio, ottiene 1 punto per ogni lampione, il giardiniere 7 punti per ogni baobab, l'astronomo 1 punto per ogni stella e così via per un totale di 11 personaggi diversi, tra cui non manca, ovviamente, il Piccolo Principe.





Ci sono poi alcuni malus che obbligano a fare un po' di attenzione durante la costruzione del pianeta e che permettono anche, grazie alla meccanica di pesca delle tessere, di giocare qualche brutto scherzo all'avversario. È il caso dei baobab, che hanno il limite di due per pianeta, altrimenti si è costretti a girare le tessere e perdere il conteggio di tutto quello che vi è raffigurato; o i vulcani che assegnano punti penalità a fine partita al giocatore che ne ha collezionati di più.

Nei 16 turni di gioco che prevede una partita, il primo giocatore sceglie la pila da cui pescare e scopre sul tavolo un numero di tessere uguale a quello dei giocatori, quindi prende una tessera a scelta e poi indica chi sarà il giocatore seguente a pescare tra le tessere rimanenti, il quale a sua volta, dopo aver preso una tessera indicherà il prossimo a giocare. Quando tutte le tessere sono state scelte il giocatore che ha pescato per ultimo diventerà il primo giocatore e inizierà un nuovo turno.

È facile intuire l'importanza dello svolgimento di un turno di gioco e quanto sia possibile ostacolare il gioco avversario (o del giocatore che potenzialmente è in testa) scegliendo sapientemente il giocatore che seguirà nella pesca. Questo aspetto rende il gioco interessante dal punto di vista tattico-strategico lasciandolo comunque godibile anche con un approccio meno competitivo.

Secondo Saint-Exupery Il Piccolo Principe è

un libro per bambini che si rivolge agli adulti. Le diverse chiavi di lettura offrono spunti di riflessione a qualsiasi età. Il gioco da tavolo non smentisce questa affermazione infatti, seppur destinato ad un target familiare o di giocatori occasionali, è apprezzabile anche dai giocatori più navigati.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Semplicità e profondità sono due aggettivi che non stridono tra di loro in questo gioco, cattivo quanto basta per soddisfare i giocatori più competitivi ma allo stesso tempo affrontabile da chiunque. Una meccanica semplice come il piazzamento tessera resa interessante dalla scelta del giocatore successivo. Lo vedo adatto in diversi contesti: come gioco introduttivo, come family game, come filler per palati più esigenti.

fablo - In un'armonia di meccanismi interessanti e spietati l'ambientazione favolistica, integrata ad arte con l'uso dei disegni originali, sembra essere l'unica nota discordante. Oltre questo velo c'è un gioco semplice ma stuzzicante, palestra perfetta per applicare gli algoritmi del minimax, cari a von Neumann, con sagace implacabilità. Non per bambini o giocatori permalosi.

Liga - Gioco che necessita di più di una partita per essere davvero compreso ed apprezzato. A prima vista sembra un po' leggero e scanzanto, complici il tema e le illustrazioni, ma invece ha una certa profondità e permette anche strategie complesse e una non trascurabile dose di scontro diretto. Unico limite, tanto per il contesto familiare quanto per quello torneistico, è l'esplicita presenza di un effetto

king-maker codificato che può chiaramente disturbare molti.

MDM - Dopo averlo giocato un certo numero di partite, sono rimasto sorpreso dalla quantità di scelte imposte da un titolo così breve (non dura più di mezz'ora): 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? Scegliere la 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.

Paoletta - Dispettoso, talvolta crudele, risente molto dell'effetto king-making. Questi sono un po' i limiti del gioco, che rischiano di lasciare l'amaro in bocca a partita finita. Le meccaniche sono molto semplici e lineari, per cui adatte ad un pubblico occasionale, ma si prestano anche alla sperimentazione di diverse strategie, in modo da soddisfare ugualmente i giocatori un po' più esigenti.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

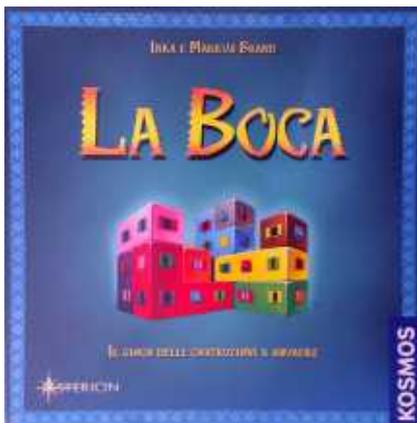
PAOLETTA



di Paola "Paoletta" Mogliotti

La Boca

*"Hai bisogno del pezzo giallo?"
"No, non lo vedo! Però ho bisogno del pezzo blu nel
secondo piano."*



di Inka Brand, Markus Brand
Asterion Press, Filosofia Édition,
KOSMOS, 2011

N. Giocatori: 3-6

Durata: 40 minuti

Il gioco

Se siete alla ricerca di un gioco facile, veloce e che si impara in fretta, La Boca potrebbe essere il titolo che fa al caso vostro. Rievocando l'immagine dei pittoreschi palazzi tipici di La Boca, famoso quartiere di Buenos Aires, durante la partita i giocatori devono cimentarsi nel sistemare dei pezzi in legno di diverso colore, riproducendo fedelmente l'immagine presente su di una carta, che rappresenta proprio una combinazione stilizzata di questi palazzi variopinti. Il tutto, ovviamente, va fatto nel minor tempo possibile. Si gioca a turni a coppie alternate, cioè tutti i giocatori collaborano almeno due volte nella costruzione degli edifici con ciascuno degli altri giocatori, ma resta pur sempre una lotta "tutti contro tutti" per accaparrarsi la vittoria.

La scatola è parte integrante del gioco in quanto contiene il tabellone, cosa che rende la visuale molto più comoda rimanendo sollevato da terra, ancora di più se sotto si aggiunge anche il coperchio. All'interno si trovano gli 11 pezzi di legno colorati, le carte obiettivo, con due sfondi diversi per distinguerne la difficoltà, i gettoni per indicare i punti vittoria accumulati, i segnalini colorati dei giocatori da usare per individuare le coppie ed un timer elettronico.

Si seleziona la coppia di giocatori attiva, si sceglie una carta obiettivo, che verrà infilata nell'apposita fessura del tabellone, in modo da essere a portata di vista di entrambi i giocatori, e si dà inizio al turno facendo partire il timer.

Le carte obiettivo, che riportano sui due lati due





prospetti diversi dello stesso edificio, indicano ciò che si dovrebbe vedere alla fine della costruzione. I giocatori, considerando che possono scambiarsi a voce informazioni importanti, devono ricostruire la propria visuale nel minor tempo possibile, tenendo presente che deve anche essere coerente con quella del collaboratore. Minore sarà il tempo impiegato, maggiore sarà la quantità di punti vittoria conquistati. Per la costruzione, da realizzare su una griglia quadrata 4x4, occorre solo ricordarsi di: non uscire dalla griglia, utilizzare sempre tutti i pezzi, non lasciare spazi vuoti al di sotto dei pezzi di legno.

Si può provare anche una versione più avanzata del gioco, inserendo l'undicesimo pezzo a L di colore rosso, che in alcuni casi complica notevolmente la risoluzione del puzzle di incastri rendendo le sfide ancora più intricate e avvincenti.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Un ottimo gioco per famiglie, la

cooperazione a squadre lo rende adattissimo ad essere giocato con bambini e diverte anche da spettatori. Alla lunga però lo vedo poco longevo, un po' ripetitivo, potrebbe stancare dopo un po' di partite. Comunque un must per il target familiare.

Fab!o - Divertente e rapido esercizio di empatia comunicativa a coppie che mette in gioco l'attitudine logico-spaziale grazie ad un simpatico meccanismo governato da un mazzo di carte e alcuni blocchi di legno. L'emozione della sfida offerta si indebolisce dopo un numero esiguo di partite. Resta comunque un perfetto party game per rompere il ghiaccio.

Liga - Gioco geniale che riesce ad essere collaborativo e competitivo al tempo stesso, adatto ai bambini quanto agli adulti, divertente e coinvolgente. Anche quando non si gioca è divertente assistere alle fatiche degli altri, magari dalla privilegiata posizione di "deus ex-machina" che conosce entrambi i lati della carta. Un successo garantito e nella versione complessa, ovvero quella con il

pezzo rosso, una sfida impegnativa anche per chi si crede il nuovo Renzo Piano.

MDM -La Boca si colloca al confine fra il partygame e il filler, ed è perfetto per le famiglie: la durata è limitata, la difficoltà contenuta, il divertimento alle stelle. Il più grosso pregio della struttura a squadre non sta solo nel coinvolgimento simultaneo di più di un giocatore, ma anche nel naturale effetto di mediare le differenze innate nell'abilità dei singoli giocatori nel risolvere puzzle tridimensionali. Come bonus, affrontare il puzzle insieme è più divertente non soltanto nella fase attiva, ma anche quando si è spettatori: questo è probabilmente il punto di forza del gioco.

Paoletta - Un gioco coinvolgente ed emozionante, complici le sfide a tempo, la risoluzione dei puzzle tridimensionali e la collaborazione, a turno, con gli altri giocatori. Tiene alta l'attenzione e un po' anche la tensione, lasciando molto spazio anche al divertimento. Un titolo interessante in quanto si spiega in fretta, si gioca velocemente ed è adatto a tutte le età e le tipologie di giocatori. Unica pecca la sua limitata "rigiocabilità", sia per il numero contenuto di carte, sia perché si tratta poi sempre della stessa dinamica, quindi può venir presto meno la voglia di rigiocarlo ancora.



CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA



di Andrea "Nand" Nini

Otto Minuti per un Impero

Il gioco di conquista più veloce che c'è!



di Ryan Laukat
dV Giochi, Red Raven Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 15 minuti

Il gioco

La storia editoriale di questo gioco è ben definita: inizialmente distribuito gratuitamente come Print & Play, è stato poi pubblicato dall'autore (con la Red Raven Games, ovvero la casa editrice "personale") grazie ad una campagna su Kickstarter (dall'andamento sicuramente soddisfacente, ma senza "botti": raccolti \$34.000 sui \$7.000 inizialmente richiesti) e da quest'anno pubblicato anche in una versione in italiano dalla nostrana dV Giochi. E c'è da dire che l'eccentrico Ryan è anche l'autore della grafica di tutti i suoi giochi.

Per chi non le conoscesse, le regole di OMPul sono estremamente semplici e lineari: in sintesi il turno di un giocatore consiste nella scelta di una carta da un display di sei possibili, al pagamento di un costo in monete (le carte scoperte più di recente costano di più, fino ad arrivare a quella più "vecchia" che è gratuita) e nell'esecuzione dell'azione specificata dalla carta, ovvero il giocatore può:

- piazzare un certo numero di cubetti su una città (o in più città),
- effettuare un un certo numero di spostamenti di cubetti (via terra o via mare),
- eliminare cubetti avversari (raramente) in





un territorio dove siano presenti i propri cubetti,

- fondare una nuova città in un territorio in cui siano presenti i propri cubetti (all'inizio è presente un'unica città, condivisa tra i giocatori).

In una partita si giocano un numero predefinito di turni e alla fine si conteggiano i punti in base alla maggioranza di cubetti sui territori (un classico controllo d'area), sui continenti (gruppi di territori) e sui gruppi di merci rappresentate sulle carte che si sono

scelte. Notare che i cubetti dei giocatori possono tranquillamente convivere nella stessa regione e non c'è un limite di capienza (El Grande docet).

Il risultato finale è che in questo gioco ogni scelta è importante, e influenza in un modo o nell'altro lo svolgimento della partita. Il meccanismo utilizzato è anche molto flessibile, e si presta bene all'utilizzo di varianti o espansioni (come "Mountains", distribuito in Print & Play), ed anche nuovi giochi, come "Eight-Minute Empire: Legends"

(per ora solo in inglese) la versione fantasy di OMpul, dove l'autore ha introdotto una plancia variabile e poteri speciali al posto delle merci sulle carte (e del quale esiste anche un'espansione: "Lost Lands").

Le opinioni della redazione

Ciaci - Un piccolo condensato di un gioco di espansione/civilizzazione. Mi piace perchè in un tempo limitato e con regole minime riesce a dare un'esperienza di gioco soddisfacente. Le scelte da prendere sono poche, ma vanno ben ponderate. Nonostante i piccoli difetti evidenziati anche negli altri commenti, lo trovo un gioco interessante e un buon titolo da cui partire per introdurre i giocatori occasionali ai titoli più complessi.

fablo - Pecca in ergonomia per colpa di una mappa di gioco troppo piccola e l'ambientazione è flebile e poco avvincente, ma la partita ha ritmo, richiede tattica e offre dilemmi stimolanti se paragonati alla durata davvero contenuta che, insieme ad un regolamento semplice e coerente e ne fanno un gioco perfetto per partite estemporanee.

Liga - Entusiasmato in un primo tempo da questo titolo, sia per l'ambientazione che per la sua meccanica/durata, alla prova del tempo il gioco mi ha stancato e si è rivelato piuttosto ripetitivo e privo di mordente. Forse troppo astratto per il mio palato sensibile all'americana style non è riuscito a scalzare Roll Trough the Ages dal podio di gioco di civilization leggere e rapido ... vedremo Tiny Epic Kingdoms alla prova di fatti.

Linx - Un gioco che nella ricerca dell'essenziale lascia da parte l'originalità e presenta la sintesi degli elementi più usati

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

mi AZZARDO
a dirlo

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



nei giochi da tavolo proposti nel modo più rapido e pulito possibile. E lo fa bene. E' meglio di altra roba più complicata? Certo. Ma ha ovvi limiti e la sola brevità come motivazione per essere scelto al posto di altri titoli più completi o particolari. Inoltre a parer mio è troppo arido a livello di ambientazione per essere proposto con efficacia ad un pubblico molto giovane che beneficerebbe della sua semplicità e brevità. Se, insomma, ho solo mezz'ora di tempo e voglio fare un gioco di civilizzazione trovo in Roll Through the ages un prodotto più efficace sebbene 8 Minuti per un Impero rimanga un buon titolo.

MDM - 8 Minuti per un Impero è un simpatico gioco introduttivo che mescola abilmente meccaniche di maggioranza e collezione, e

introduce alcuni concetti classici dei giochi da tavolo moderni, quali il draft delle azioni, la ricerca dell'ottimo multiobiettivo. Il tutto in un lasso di tempo estremamente contenuto. Il risultato è buono, ma non ottimale: i vincoli imposti nell'inserimento dei propri pezzi sulla mappa, e la limitata scelta delle opzioni (date le scarse finanze, i giocatori sono obbligati a scegliere le azioni più economiche nella maggior parte dei loro turni) non permettono di sviluppare grandi strategie nella decina di azioni che il giocatore ha a disposizione. Adatto ai giocatori occasionali, mentre per i più esperti mi sento di consigliare "King of Siam", con cui condivide parecchi punti (maggioranze, limitatezza delle azioni), ma la cui profondità è enormemente superiore.

Nand - Le sei carte danno ad ogni giocatore un intervallo di possibilità ben definito, ma dalle implicazioni discretamente ramificate: è meglio cercare di completare un gruppo di merci o puntare sulle azioni? Espandersi o moltiplicarsi? Meglio spendere tre monete per la carta appena uscita o prendere quella gratuita per conservare le monete per gli ultimi turni? Vale la pena prendere quella carta per me poco utile ma che potrebbe avvantaggiare di molto il mio avversario?

Difetti? L'ordine di uscita delle carte è importante e può determinare l'esito delle scelte fatte dai giocatori, e vi sono carte molto più utili di altre, per le quali la scelta è praticamente automatica, come i jolly per le merci o le carte che permettono il movimento via mare. Ma i pregi sono molti: la semplicità, la rapidità di una partita, la scalabilità e i materiali fanno pendere la bilancia a favore di questi ultimi, per un filler che riesce ad offrire un'esperienza più completa rispetto ad altri filler costituiti di sole carte o dadi, ed è molto adatto per le famiglie (dato che non c'è competizione diretta, ovvero non potete lanciare i vostri cubetti in assalti all'arma bianca, o verde, o rossa...).

Peppe74 - Per quanto continui ad essere poco convinto di questa moderna tendenza ai giochi-lampo devo ammettere che, rispetto ad altri giochi che basano la loro principale caratteristica sulla durata estremamente contenuta, trovo questo prodotto più interessante. Le scelte strategiche, per quanto limitate, non sono banali. Si rivela un buon introduttivo e per i giocatori esperti vale la pena dedicarci qualche partita di prova.

CIACI

FAB!O

LIGA

LINX

MDM

NAND

PEPPE74

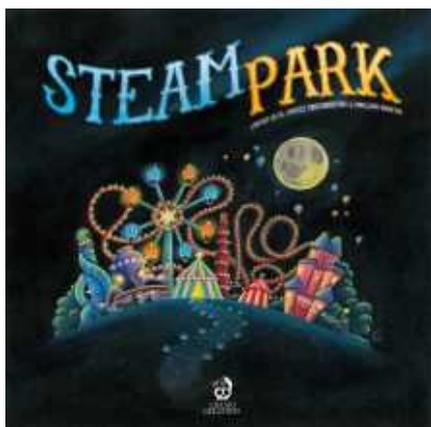




di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Steam Park

L'emozione di allestire un parco di divertimento per i robot di Roboburg, costruendo gigantesche giostre a carbone, stando però attenti a non inquinare l'area adibita a luna park.



di Aureliano Buonfino, Lorenzo Silva,
Lorenzo Tucci Sorrentino
Cranio Creations, Horrible Games,
IELLO, 2013

N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Il gioco

Steam Park è un gioco che mescola una componente di destrezza (o per meglio dire di velocità) con un pizzico di strategia e azzardo, condendo il tutto con un'atmosfera steam-punk (la parte grafica è curata dalla disegnatrice francese Marie Cardouat, famosa per Dixit).

Lo scopo dei giocatori è allestire un parco divertimenti, attrarre visitatori e guadagnare soldi, che corrispondono ai punti vittoria. Ciascun giocatore ha una plancia per costruire il proprio parco e sei dadi azione, fulcro del gioco.

Il turno di gioco inizia lanciando in simultanea i suddetti dadi, i giocatori possono effettuare quanti rilanci vogliono. Il primo che congela i propri dadi prende la tessera primo giocatore, gli altri a seguire prendono i tasselli successivi. Ovviamente è previsto un bonus per i primi di turno e un malus per gli ultimi, spingendo in tal modo i giocatori ad affrettare le proprie decisioni.



Ogni faccia del dado prevede un'azione e i giocatori, in ordine di gioco, possono eseguire le azioni dei propri dadi. Si possono:

- costruire attrazioni, differenziate in sei colori e tre grandezze, piazzandole sulla propria plancia;
- attrarre visitatori, azione che ha un aspetto aleatorio. Infatti i giocatori pescano i visitatori da un sacchetto e possono piazzarli solo sulle giostre dello stesso colore (se ci sono posti liberi);
- costruire stand, sono delle costruzioni che non attraggono visitatori, ma forniscono bonus speciali;
- pulire: alcune azioni comportano l'accumulo di segnalini sporczia nel parco e con l'azione "pulire" si possono rimuovere. La sporczia a fine partita comporta un malus sui punti vittoria;
- giocare carte bonus. I giocatori hanno carte bonus (ogni turno ripristinano la mano fino ad averne tre) e con questa azione possono giocarle guadagnando soldi in base alle condizioni riportate;
- espandere il parco. Quest'azione non ha un'icona dedicata, ma si può eseguire al posto di una delle precedenti azioni elencate;
- la sesta faccia del dado è vuota e non permette di fare niente, neanche l'azione jolly di espandere il parco.



Alla fine del turno di gioco s'incassano soldi in base a quante giostre sono occupate. Il gioco si ripete per sei turni identici, a fine partita si pagano i malus secondo a quanto sporco si ha ancora nel parco e il giocatore più ricco è decretato vincitore.

Il regolamento, che ha anche la peculiarità di essere scritto in uno stile spassoso, prevede anche una versione semplificata.

Le opinioni della redazione

fablo - Una curiosa miscela di meccanismi che fa convivere in armonia il frenetico uso dei dadi in tempo reale e la più attenta pianificazione pur minata da elementi di casualità. Regole semplici, e accessibili ne fanno un solido gioco di media difficoltà. Peccato per la grafica, ricercata ma non sempre efficace.

Liga - Il limite principale di questo gioco è il non aver preso una decisione: troppo leggero per chi cerca giochi davvero strategici e troppo pesante, sia in termini di regolamento che di ambientazione che di meccaniche di gioco, per chi invece cercava un filler alla "Escape". Il gioco nel complesso però gira bene, diverte e affascina ma senza essere eccezionale.

MDM - Steam Park ha tutti gli elementi caratteristici del gioco "made in Cranio Creations", ovvero la coesione di meccaniche apparentemente inconciliabili. Purtroppo, in questa occasione, l'ossessiva ricerca dell'appariscenza dei materiali ha finito per comprometterne l'ergonomia: le illustrazioni di Marie Cardouat sono come sempre incantevoli, ma non bastano a giustificare la pressoché indistinguibilità degli stand. Il tema non è particolarmente azzeccato e appare un po' forzato, ma nell'anno di pubblicazione era uno

degli argomenti "alla moda" per l'ambientazione dei giochi.

Peppe74 - Gioco caotico e cacciarone che, per qualche partita, può divertire anche i giocatori più scafati. Alla lunga stanca, dato che le scelte strategiche sono limitate. Ovviamente il target proprio del gioco è quello dei giocatori occasionali, la grafica e la componentistica sono ben curate.

FAB!O

LIGA

MDM

PEPPE74





di Mauro "MDM" Di Marco

Gli Altri Premi

Se siete lettori assidui di ILSA, probabilmente non troverete questo numero particolarmente interessante. Anzi, avrete persino qualche perplessità sul motivo per cui si assegna un premio a uno dei giochi contenuti in questo numero: non solo perché introduttivi, ma anche perché *non scelti fra tutta* la produzione italiana del periodo di riferimento (come accade ad esempio per il tedesco Spiel des Jahres o per l'internazionale International Gamers Awards), ma solo in un ristretto gruppo di giochi, i cui editori hanno investito tempo e denaro per iscriverli. Il che ci dà l'opportunità di riflettere sul significato dei premi in generale.

Che cosa cerchiamo come *utenti* in un premio? Un suggerimento per un futuro acquisto? una conferma di una scelta già fatta? La gratificazione di vedere il nostro *cucciolotto*, il gioco a cui siamo affezionati, ricevere una certificazione di qualità?

Perché viene istituito un premio? Idealmente per promuovere e valorizzare il gioco come bene culturale, in una qualche fascia obiettivo, e implicitamente per diventare punto di riferimento per l'universo del gioco (industria, distribuzione, utenza), con le inevitabili ricadute anche economiche (la sola nomination al prestigiosissimo -e altrettanto bistrattato- Spiel des Jahres garantisce di decuplicare le vendite). Ma anche per suggellare la qualità e la competenza di chi il premio lo assegna.

Premi, riconoscimenti. Fonte di informazione, indirizzo nella scelta di un acquisto di qualità. Fonte di gratificazione per chi li riceve, ma anche per chi li assegna. Succede in tutti i campi che coinvolgono la creatività umana. I premi si moltiplicano, al punto di diluire il loro

stesso valore. Solo in Italia, abbiamo 1806 premi letterari. Vi sfido a nominarne 8*. E come si riesce a certificare la qualità di così tante giurie? Come spiegare l'esistenza di tanti prodotti di eccellenza, identificati solo da uno dei team di esperti? Difficile, come sempre, quando si tratta di "controllare i controllori".

Certo, dato l'attuale volume di mercato, il mondo dei giochi da tavolo non ha ragione di soffrire di tali fenomeni di ipertrofia. Ma il rischio c'è, e non è da poco. Vale la pena pensarci. Nel frattempo, vi lascio con una lista dei riconoscimenti più accreditati che sono stati consegnati nell'anno 2014. Alcuni ricorrono a votazioni popolari, altri a giurie qualificate, altri provano a mediare vari approcci. Mi auguro che riusciate a trovarne almeno uno che si adatti ai vostri gusti!

À la Carte

(assegnato dalla rivista Fairplay, Germania)

"Linko! / Abluxxen" di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer (Ravensburger, 2014)

As D'Or

(assegnato durante il festival di Cannes, Francia)

"Concept" di Gaëtan Beaujannot, Alain Rivollet (Repos Production, Asmodee, Asterion Press, 2013)

Boardgames Australia Awards

(Australia)

- Gioco per Bambini: "Tales & Games: The Three Little Pigs" di Laurent Pouchain (Asterion Press, IELLO, 2013)

*Tranquilli, vi aiuto io: Andersen (1982), Bagutta (1926), Bancarella (1952), Campiello (1962), Italo Calvino (1985), Mario Luzi (2005), Mondello (1975), Strega (1947).



- Gioco di autore Australiano: "Relic Runners" di Matthew Dunstan (Days of Wonder, 2013)

- Gioco Internazionale: "Bruges" di Stefan Feld (Filosofia Édition, Hans im Glück, Z-Man Games 2013)

BoardGameGeek Golden Geek Award

(assegnato con votazione degli utenti, Internazionale)

"Terra Mystica" di Jens Drögemüller, Helge Ostertag (Feuerland Spiele, Cranio Creations, Z-Man Games, 2012)

Deutscher Spiele Preis

(premio attribuito per votazione pubblica, Germania)

"Russian Railroads" di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler (999 Games, Filosofia Édition, Hans im Glück Z-Man Games, 2013)

Essen Federer

(migliore stesura del regolamento, Germania)

"Linko! / Abluxxen" di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer (Ravensburger, 2014)

Games Magazine Game of the Year

(assegnato dall'omonima rivista, Stati Uniti)

"Garden Dice" di Doug Bass (Meridae Games, 2012)

Graf Ludo 2014

(migliore grafica, Germania)

"Glück Auf / Coal Baron" di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer

(eggertspiele, Pegasus Spiele, R&R Games, 2013)

Grand Prix du Jouet

(premio per giochi e giocattoli, con 9 categorie, Francia)

Gioco da Tavolo: "Concept" di Gaëtan Beaujannot, Alain Rivollet (Repos Production, Asmodee, Asterion Press, 2013)

Guldbrikken

(attribuito da una giuria indipendente, Danimarca)

- Gioco per Famiglie: "Love Letter" di Seiji Kanai (Alderac Entertainment Group, Filosofia Édition, Kanai Factory, Uplay.it Edizioni, 2012)

- Gioco per Esperti: "Caverna" di Uwe Rosenberg (Lookout Games, Filosofia Édition, Mayfair Games, Uplay.it Edizioni, 2013)

International Gamers Award

(premio dedicato ai giocatori assidui, giuria internazionale)

- Gioco multigiocatore: "Russian Railroads" di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler (999 Games, Filosofia Édition, Hans im Glück Z-Man Games, 2013)

- Gioco per due: "Limes" di Martyn F (ABACUS, 2014)

Jogo do Ano

(premio assegnato dagli autori del blog www.spielportugal.org, fra cui vi sono autori di giochi, Portogallo)

"Nations" di Rustan Håkansson, Nina Håkansson, Einar Rosén, Robert Rosén (Lautapelit.fi, Asmodee, Asterion Press, Ystari Games, 2013)

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



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

Meeples' Choice Awards

(premio attribuito dal gruppo di discussione internet Spielfrieks)

- "Russian Railroads" di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler (999 Games, Filosofia Édition, Hans im Glück Z-Man Games, 2013)
- "Bora Bora" di Stefan Feld (Alea, Uplay.it Edizioni, 2013)
- "Concordia" di Mac Gerdts (PD-Verlag, Cranio Creations, Rio Grande Games, 2013)

Mensa Select

(selezione della sezione americana dell'associazione di persone con un IQ molto superiore alla media)

- "The Duke" di Jeremy Holcomb, Stephen McLaughlin (Catalyst Game Labs, 2013)
- "Euphoria: Build a Better Dystopia" di Jamey Stegmaier, Alan Stone (Stonemaier Games, 2013)
- "Gravwell: Escape from the 9th Dimension" di Corey Young (Cryptozoic Entertainment, Renegade Game Studios, 2013)
- "Pyramix" di Tim Roediger (Gamewright, 2014)
- "Qwixx" di Steffen Benndorf (Gamewright, Gigamic, Nürnberger-Spielkarten-Verlag, 2012)

Nederlandse Spellenprijs

(giuria composta da giornalisti, recensori e negozianti del settore, Olanda)

- Gioco per tutti: "Qwixx" di Steffen Benndorf (Gamewright, Gigamic, Nürnberger-Spielkarten-Verlag, 2012)
- Gioco per Esperti: "Legends of Andor" di Michael Menzel (Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, IELLO, KOSMOS, 2012)

Origins Award Winner

(premio assegnato durante l'omonima fiera di Columbus, Ohio, Stati Uniti)

"Trains" di Hisashi Hayashi (Alderac Entertainment Group, Filosofia Édition, OKAZU Brand, Pegasus Spiele, 2012)

Spiel des Jahres

(il più antico e prestigioso dei riconoscimenti, Germania)

"Camel Up" di Steffen Bogen (Eggertspiele, Filosofia Édition, Pegasus Spiele, Uplay.it Edizioni, Z-Man Games, 2014)

Kennerspiel des Jahres

(dal 2011 premia giochi di livello avanzato, Germania)

"Istanbul" di Rüdiger Dorn (Pegasus Spiele, Alderac Entertainment Group, Asterion Press, Matagot, 2014)

Spiel der Spiele

(Austria)

"Linko! / Abluxxen" di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer (Ravensburger, 2014)

Swiss Gamers Award

(Svizzera)

"Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island" di Ignacy Trzewiczek (Portal Games, Filosofia Édition, Pegasus Spiele, Uplay.it Edizioni, Z-Man Games, 2012)

The Dice Tower Gaming Awards

- Gioco dell'Anno: "Caverna" di Uwe Rosenberg (Lookout Games, Filosofia Édition, Mayfair Games, Uplay.it Edizioni, 2013)
- Gioco Strategico: "Russian Railroads" di Helmut Ohley, Leonhard "Lonny" Orgler (999 Games, Filosofia Édition, Hans im Glück Z-Man Games, 2013)
- Gioco per Famiglie: "Forbidden Desert" di Matt Leacock (Gamewright, Schmidt Spiele, Uplay.it Edizioni, 2013)

UK Games Expo Award

(premio assegnato durante la fiera di Birmingham, Gran Bretagna)

"Splendor" di Marc André (Space Cowboys, Asterion Press, 2014)

Vuoden Perhepelii

(Finlandia)

-Gioco per Famiglie: "Battle Sheep" di Francesco Rotta (Blue Orange Games, HUCH! & friends, Lautapelit.fi, 2010)

-Gioco per Adulti: "Splendor" di Marc André (Space Cowboys, Asterion Press, 2014)

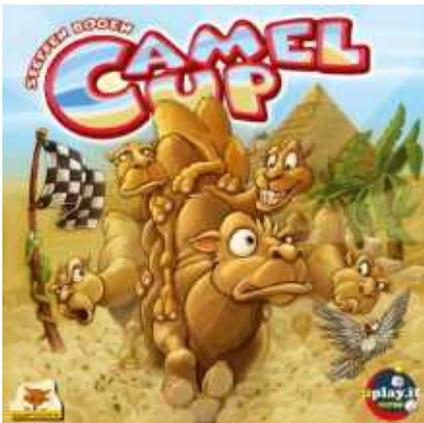
Se non avete trovato niente, vi conviene aspettare: molti altre giurie devono ancora pronunciare il loro verdetto per il 2014!



di Fabrizio "Linx" Aspesi

Camel Up

Il premio più prestigioso nel campo dei giochi da tavolo è stato assegnato a Camel Up. Eccovi i pareri della redazione sul titolo, scanzonato gioco di scommesse su una improbabile corsa!



di Steffen Bogen

Eggertspiele, Pegasus Spiele, Uplay.it
Edizioni, Z-Man Games, 2014

N. Giocatori: 2-8

Durata: 30 minuti

Il gioco

Siamo di fronte ad un gioco di scommesse su corse di cammelli. Al proprio turno ogni giocatore avrà la scelta se scommettere che uno dei cammelli arriverà primo alla corrente tappa oppure accontentarsi di prendere un soldino e far uscire dal contenitore a forma di piramide un dado, che, a seconda del suo colore e del numero mostrato, farà avanzare un diverso cammello di un numero di spazi compreso fra uno e 3 spazi nel semplice percorso rettangolare che gira intorno alla piramide. Questa contiene un dado per ogni colore e, quando completamente svuotata, sancisce la fine di una tappa e permette ai giocatori di incassare eventuali scommesse vinte... o pagare un soldino se il cammello su cui si era scommesso non si è classificato nemmeno in seconda posizione.

I meccanismi del gioco attribuiscono un maggior valore ai giocatori che prima formulano la scommessa su ogni cammello donando quindi un maggior guadagno a chi prima avrà arrischiato un vincitore. Fra l'altro chi avrà fatto uscire dalla piramide il dado che renderà chiaro quale cammello vincerà la tappa probabilmente, avendo appena agito, non riuscirà a scommettere proprio su quel cammello, visto che gli altri giocatori faranno razzia delle tessere che permetteranno di farlo.

Al proprio turno i giocatori possono anche scegliere di scommettere non sulla tappa ma sull'intera corsa, scommettendo, segretamente, sul colore del cammello che taglierà per primo o per ultimo il traguardo. Anche qui chi prima avrà individuato il





vincitore o il ritardatario riceverà a fine gioco introiti maggiori.

Fin qui il gioco è semplice e fin troppo banale. Quello che in qualche modo fa la differenza è il fatto che i cammelli... amano farsi portare in spalletta! Ogni qualvolta un cammello arrivi in una casella dove altri sono già presenti si porrà sopra gli stessi, facendosi trasportare nel caso quelli si muovessero prima che si sia spostato da sopra le loro gobbe. Questo meccanismo permette dei recuperi impressionanti da parte dei cammelli che non si fanno distanziare dal gruppo e rende le cose incerte fino all'ultima curva. Ad ogni tappa, inoltre, un giocatore potrà piazzare su una casella una tessera oasi o miraggio, in grado di far arretrare o avanzare di uno spazio un qualsiasi quadrupede bigobbe ci finisca sopra, migliorando spesso le probabilità di far atterrare un cammello sopra altri.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Ottimo introduttivo con bei materiali e regolamento semplice e facilmente assimilabile. Meccanismi già visti in Russelbande ma con una piacevole meccanica che mette in primo piano la tempistica delle scelte. Poco controllabile nelle mosse dei cammelli anche se in certe situazioni è possibile fare delle previsioni più o meno attendibili. Bella la piramide tira-dadi!

Linx - Il gioco è assolutamente adatto a qualsiasi pubblico e richiede solo un minimo di capacità deduttive e di calcolo per essere giocato al meglio. Benché supporti fino a 8 giocatori la scarsità di azioni possibili durante ogni singola tappa renderà l'esperienza annacquata se giocato in più di 4/5, facendo sentire qualcuno frustrato per non aver mai potuto fare scelte veramente interessanti. La strana scelta di far uscire i dadi dalla piramide con un meccanismo che pare "arrabattato" con l'utilizzo di cartone e elastici, benché scenografica e forse utile ad attirare compratori rende l'operazione più frequentemente fatta durante il gioco "fastidiosa e delicata", creando più apprensione (per il maltrattamento degli elastici) che gioia se lasciata nelle mani dei bambini. Ovviamente i giocatori esperti dovrebbero condire la partita con abbondanti dosi di beverage e stuzzichini per rendere il gioco abbastanza appagante da poter essere giocato... o tirar fuori il bimbo che è in loro.

MDM - Bei materiali (al punto di sacrificare l'ergonomia all'appariscenza) in un gioco che ripropone il gusto della scommessa e

dell'azzardo. Niente di particolarmente innovativo; anche il meccanismo dei cammelli è già stato utilizzato: il effetti è fortemente ispirato a quello dei maialini de "La Banda dei Porcellini", gioco per bambini, variante del Gioco dell'Oca, ideato da Alex Randolph e pubblicato nel 2000 dalla Drei Magier Spiele).

Il gioco è incentrato su poche scelte basate più che altro sulla valutazione del rischio e la temporizzazione (influenzare il -poco prevedibile- movimento dei cammelli è pressoché impossibile). Della lunghezza giusta per non diventare noioso, è comunque adatto esclusivamente ad un pubblico familiare o per iniziare una spensierata serata di gioco occasionale. Un gadget più che un gioco, e il divertimento viene più dalle persone che siedono attorno al tavolo che non dal gioco stesso.

CIACI

LINX

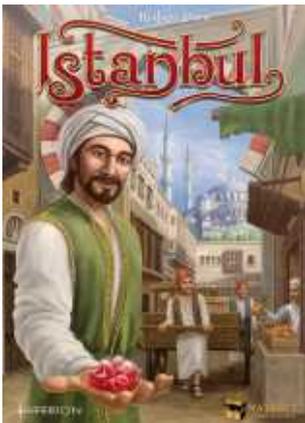
MDM



di Fabio "fablo" Cambiaghi

Istanbul

Rüdiger Dorn ritorna al gioco da "esperti", e subito gli viene attribuito il Kennerspiel des Jahres. Scopriamo insieme perché!



di Rüdiger Dorn
Pegasus Spiele, Alderac
Entertainment Group, Asterion Press,
Matagot, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 50 minuti

Il gioco

Istanbul, insignito con il Kennerspiel des Jahres lo scorso luglio, è l'ultima fatica di Rüdiger Dorn, già autore di numerose gemme del gioco da tavolo tra le quali The Traders of Genoa, Goa e Diamonds Club.

I giocatori si aggirano tra le bancarelle del bazar di Istanbul con l'obiettivo di accumulare un certo numero di rubini. Il bazar è organizzato in sedici aree, ciascuna caratterizzata da una specifica azione che può essere eseguita visitandola. Per il movimento dei giocatori tra le aree, Dorn rispolvera il meccanismo che aveva reso famoso The Traders of Genoa, la torre di dischi da 'sembrare' durante il movimento, meccanismo qui semplificato eliminando ogni dinamica di contrattazione tra i giocatori.

Le torri sono costituite da cinque gettoni, un mercante e quattro assistenti e si spostano ortogonalmente di uno o due spazi. Solo gli assistenti attivano le azioni nelle sedici aree purché vengano lì abbandonati oppure il mercante torni per recuperarli. L'area della fontana è l'unica che può essere attivata dal solo mercante e consente di ripristinare la pila di tutti i gettoni assistente seminati sul tabellone.

Istanbul però è una gara di velocità e l'uso della fontana non è certo il sistema più





efficiente da utilizzare. Molto più proficuo è tornare sui propri passi riattivando azioni contestualmente al recupero degli assistenti che potranno essere nuovamente usati con successivi spostamenti.

Cinque delle sedici aree offrono rubini, ciascuna in modo diverso. Il gioielliere ad esempio li offre in cambio di monete, il palazzo del sultano in cambio di combinazioni di risorse. Il carraio in cambio di monete migliora la capacità di raccogliere merci e premia il potenziamento con rubini, le moschee invece offrono benefici permanenti in cambio di risorse e premiano anch'esse con rubini. Le altre azioni consentono di raccogliere merci e venderle per guadagnare monete ma anche di affidarsi alla fortuna per racimolare qualcosa di utile. Interessante collo di bottiglia sulle permutazioni più proficue è poi offerto dalla rarità di una delle merci che non viene prodotta in nessuna delle aree e costringe a trovare soluzioni originali per ottenerla minimizzando lo spreco di tempo.

L'interazione, mai diretta, è ben congegnata grazie alla necessità di pagare dazio quando si vuole eseguire un'azione occupata da un avversario.

Grafica chiara, materiali curati, regolamento intuitivo. Perfetto per introdurre nuovi giocatori da soddisfazione anche ai più navigati grazie alle diverse opportunità offerte per raggiungere la vittoria che generalmente premia il giocatore che più di

ogni altro è riuscito ad ottimizzare i suoi spostamenti sul tabellone in funzione della strategia scelta.

La griglia delle sedici aree ha tre setup predefiniti, a cui corrisponde una crescente complessità, ma ai giocatori è lasciata anche la possibilità di posizionarla in modo casuale aumentando la varietà delle partite.

Con questo titolo di pregio il giovane Kennerspiel conferma il suo orientamento verso i giochi di complessità media, solidi e piacevoli da giocare e aggiunge un tassello alla sua credibilità.

Le opinioni della redazione

Fabio - Un gioco che ha tutto: grafica e materiali di qualità, meccanismi interessanti, dinamiche appassionanti. Piccole soluzioni geniali confermano l'abilità dell'autore e regalano partite piacevoli con finali giocati sempre sul filo di lana. Una piccola gemma ricca di interazioni indirette e decisioni ragionate in un gioco che fluisce senza spigolature. Uno dei migliori giochi sul tavolo quest'anno.

Liga - Gioco astratto ma molto divertente. Vario, impegnativo, in grado di soddisfare anche chi cerca giochi che necessitano non solo tattica ma strategia. Può essere giocato anche in maniera più leggera ma credo che debba essere servito soprattutto a giocatori esperti e desiderosi di mettersi alla prova.

MDM - Istanbul segna il gradito ritorno di Dorn ai giochi adatti anche ai giocatori

assidui. Rispolverando quella che è una delle sue meccaniche preferite (movimento vincolato su aree), l'autore propone un gioco di consegne semplice ma con un interessante modifica. Il vincolo imposto dai lavoratori si fa sempre più stringente con i setup avanzati, rendendo piacevolmente impegnativa la pianificazione strategica. Certo, la coppia di dadi può regalare la vittoria ad un avversario che sia anche fortunato...

Paoletta - Il tocco di Dorn si riconosce anche in questo titolo, meno complesso di altri ma comunque coinvolgente e piacevole, oltre che originale. La durata è limitata, lo sforzo strategico è contenuto e c'è anche la possibilità di affidarsi ai dadi, tentando la fortuna. Tutti questi aspetti contribuiscono a renderlo adatto anche ai giocatori meno esperti.

Peppe74 - Un gioco che funziona sia tra giocatori occasionali che esperti. Un piacevole ritorno di un autore di successo, non è tra i suoi capolavori, ma vale la pena provarlo. Bassa l'interazione tra i giocatori.

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA

PEPPE74



di Fabio "fablo" Cambiaghi

Fallimenti Divertenti

Tra ciò che ho letto - ma anche scritto - sul Piccolo Principe è ricorrente l'opinione che non sia un gioco adatto ai giocatori suscettibili. In effetti, salvo poche eccezioni, nessuno gioco lo è, ma in alcuni questa caratteristica è accentuata da meccanismi che generano elevata interazione distruttiva. Nel caso del Piccolo Principe questo tipo di interazione è catalizzata dal semplice ma perverso meccanismo di scelta del turno di gioco che sembra offrire l'occasione di sferrare colpi bassi a ogni turno.

Sebbene sia evidente che in una partita tra giocatori perfetti, ogni "cattiveria" sarebbe solo frutto della sequenza di pesca delle tessere, dover incassare una pesante penalità o essere estromesso dalla prima scelta a ogni turno, sono episodi che potrebbero mettere a dura prova anche il giocatore più stoico.

Il problema, se così possiamo chiamarlo, del Piccolo Principe è che il fallimento non sembra essere divertente come invece dovrebbe esserlo in un buon gioco. Partendo dal presupposto che in una qualsiasi partita di un qualsiasi gioco che non sia un cooperativo, la percentuale di giocatori perdenti è sempre considerevolmente più alta di quella dei vincenti, nell'economia della longevità, in un buon gioco fallire dovrebbe essere come minimo divertente e interessante o addirittura istruttivo.

Allora giochi come il Piccolo Principe non sono buoni giochi? Non necessariamente, altri aspetti possono mitigare questa mancanza. Nel Piccolo Principe lo fanno la brevità della partita e la permeata sensazione di poter sempre fare una scelta in direzione della vittoria.

Quando in un gioco "amaro" soluzioni come queste non bastassero ad addolcire l'esperienza, non resterà che concentrarsi su uno degli aspetti più interessanti su cui fa leva lo stoicismo, il senso estetico. Se in un gioco, in cui il fallimento non è divertente, gli eventi sfavorevoli minano quella forma estrema di ottimismo coltivata dai giocatori alla ricerca di vittorie epiche, non resta che iniziare a dare importanza all'eleganza. Mostrate in questi momenti il vostro migliore fair play perché, come ci ricorda Nassim Nicholas Taleb, l'unica cosa su cui la signora Fortuna non ha il controllo è il vostro comportamento. Buona Fortuna.



in fila per uno

I Giochi dell'Anno

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 06/10/2013)

1

Steam Park di Aureliano Buonfino, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino BGG rank: 434° (media 7,25 - 1480 voti)
Cranio Creations, Heidelberger Spieleverlag, Horrible Games, IELLO, 2013
Giocatori: 2-4
Categorie: City Building, Dice, Real-time, Science Fiction

2

Otto Minuti per un Impero di Ryan Laukat BGG rank: 570° (media 6,89 - 2270 voti)
Red Raven Games, dV Giochi, Hobby World, IELLO, Piatnik, Schwerkraft-Verlag, 2012
Giocatori: 2-5
Categorie: Territory Building

3

Il Piccolo Principe di Antoine Bauza, Bruno Cathala BGG rank: 734° (media 7,01 - 1048 voti)
Asmodee, Asterion Press, Heidelberger Spieleverlag, Ludonaute, 2013
Giocatori: 2-5
Categorie: Novel-based, Territory Building

4

La Boca di Inka Brand, Markus Brand BGG rank: 796° (media 7,12 - 788 voti)
Asterion Press, Filosofia Édition, KOSMOS, Z-Man Games, 2013
Giocatori: 3-6
Categorie: Abstract Strategy, Real-time

5

Carcassonne: Mari del Sud di Klaus-Jürgen Wrede BGG rank: 802° (media 7,29 - 636 voti)
Giochi Uniti, Hans im Glück, Z-Man Games, 2013
Giocatori: 2-5

Il verdetto della giuria

La giuria composta da Roberto Genovesi (presidente), Beatrice Parisi (vicepresidente), Fabrizio Paoli (coordinatore), Luca Bonora, Riccardo Busetto, Massimiliano Calimera, Fabio Cambiagli, Paolo Cupola e Caterina Ligabue ha selezionato come **Gioco dell'Anno 2014**:

Il Piccolo Principe

Il gioco, ispirato al celebre racconto di Antoine de Saint-Exupéry e impreziosito dai disegni originali dello scrittore-aviatore francese, si è dimostrato un prodotto editorialmente ben concepito, curato in tutti i dettagli dei suoi componenti e capace di attrarre giocatori di ogni età.

Dotato di regole chiare e rapide da imparare, questo gioco semplice e coinvolgente dà vita, grazie agli efficaci meccanismi di interazione ideati da Antoine Bauza e Bruno Cathala, a sfide appassionanti, dalla durata contenuta ma in grado di soddisfare anche i giocatori più competitivi.



numero 29 | 2014



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Carcassonne: Mari del Sud

Il Piccolo Principe

La Boca

Otto Minuti per un Impero

Steam Park

Camel Up

Istanbul



Gioco dell'Anno 2014

www.ilsa-magazine.net