

ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



*Essen Spiel e LC&G 2014
prima parte*

www.ilsa-magazine.net

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fablo - Fabio Cambiaghi
 Iago - Lucio Pierobon
 Liga - Andrea Ligabue
 Linx - Fabrizio Aspesi
 MDM - Mauro Di Marco
 Nand - Andrea Nini
 Paoletta - Paola Mogliotti
 Peppe74 - Giuseppe Ammendola
 Prometeo - Francesco Pessina
 Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Bober - Roberto Martire; Faustoxx - Fausto Berutti; ianus - Alberto Barbatì; Randall - Marcello Maimone; Vaneggia - Vanessa Postiferi.

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



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

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



Un Anno Opaco

Molti contendenti, nessun vincitore?

E sistono anni tersi, ialini, in cui è facile capire quale sono le eccellenze tra le molteplici proposte che caratterizzano il periodo autunnale delle fiere. A volte, addirittura, prima dell'inizio del periodo, magari dalla semplice lettura dei regolamenti; più spesso nelle settimane seguenti. Un esempio su tutti? Il 2012, con i suoi Tzolk'in, Keyflower e, per i più lungimiranti, Terra Mystica.

Il 2014 non appartiene a questa categoria: nessun titolo ha trovato un consenso generale. Anzi, in parecchie sedi è stata avanzata l'ipotesi di un anno fiacco, dove l'eccellenza proprio non esiste. Confidiamo che non sia così, che le fiere del 2014 non contengano segnali di crisi e che si debba saper cercare e aspettare per trovare le gemme nascoste.

Da un punto di vista squisitamente numerico, sia lo SPIEL14 che il comparto giochi da tavolo di Lucca Comics & Games hanno infranto ogni record di presenze, di espositori, di superficie utile (il nuovo padiglione Carducci di LC&G ha segnato una notevole miglitoria rispetto alle precedenti edizioni), di novità presentate. Al punto che la redazione, nell'effettuare la solita, arbitraria selezione dei giochi da presentare ai suoi lettori, ha ritenuto opportuno dividere l'ormai "classico" numero di fine anno in due parti. E, per non smentirci, abbiamo optato per un criterio di suddivisione altrettanto arbitrario. Abbandonata ogni velleità enciclopedica, e quindi l'ordine alfabetico, abbiamo deciso di presentarvi in questo numero i titoli che svettavano nella classifica ScoutAktion di Fairplay (che trovate a pag. 51), mentre nel prossimo troverete quelli presenti solo sul GeekBuzz; in entrambi i casi, saranno presentati altri titoli, che ci hanno in qualche modo colpiti.

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

SOMMARIO

Prime impressioni

100!	4
1944: Race to the Rhine	5
Abyss	6
Alchemists	7
Antike II	8
AquaSphere	9
Armymals	10
Artificium	11
Bucket King 3D	12
Colt Express	13
Crazy Circus	14
Dark Tales	15
Deus	16
Dino Race	17
El Gaucho	18
Fields of Arle	19
Five Tribes	20
Fresh Fish	21
Galaxy of Trian	22
Greenland	23
Grog Island	24
King's Pouch	25
La Granja	26
The Lord of the Ice Garden	27
Massilia	28
Murano	29
Omega Centauri	30
Onward to Venus	31
Orléans	32
Panthalos	33
Patchwork	34
Race! Formula 90: Exp. #1	35
Realm of Wonder	36
RoboRama	37
Sail to India	38
Spike	39
Star Realms	40
The Staufer Dynasty	41
Terra Mystica: Fire & Ice	42
Time Masters	43
Urban Panic	44
ZhanGuo	45
Altre Impressioni	46

Giochi da tavoletta

San Juan	48
Suburbia	49

L'altro editoriale

Il Peggior Gioco	50
------------------	----

In fila per uno

Top 10 ScoutAktion 2014	51
-------------------------	----



di Vanessa "Vaneggia" Postiferi

100!



di Karsten Adlung e Bernhard
Naegle
Adlung-Spiele, 2014
N. Giocatori: 3-5
Durata: 10 minuti

100! è un nuovo gioco della linea di carte della Adlung-Spiele già conosciuta per Meuterer, Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (il Castello del Diavolo) e tanti altri.

Il mazzo è composto da 66 carte numerate da 11 a 42, tutte in duplice copia, e dalla carta 43. All'inizio del gioco vengono tolte dal mazzo delle carte in base al numero dei giocatori, le restanti vengono divise equamente tra i partecipanti. Lo scopo è creare una fila di dieci carte in ordine crescente e susseguente senza doppioni oppure avere esattamente la sequenza dal numero 18 al 22 sempre senza doppioni. È possibile creare sequenze di numeri con dei "salti" di uno, per esempio: 11, 13, 15...

Si gioca simultaneamente, scartando e pescando carte dal

centro del tavolo che devono essere sempre coperte, è importante prima scartare e solo successivamente pescare. Se un giocatore non può pescare carte perché non presenti sul tavolo può comunque scartare e attendere che ce ne siano di nuove, nel frattempo può comunque sistemare la propria mano. Nel momento in cui un giocatore completa una sequenza di dieci carte oppure la sequenza da 18 a 22 dice stop e pone fine al turno di gioco. Viene verificata la correttezza della sua mano, se giusta vengono attribuiti al giocatore 10 punti vittoria, se è sbagliata o ha doppioni non ottiene punti. Successivamente si verificano le sequenze degli altri giocatori, ignorando eventuali carte doppie, la sequenza più lunga ininterrotta (senza "salti" di uno) di numeri di ogni giocatore, darà loro 1 punto per ogni carta, esclusi i doppioni, fino ad un massimo di 9 punti. Si passa poi al round successivo. Il gioco termina quando almeno un giocatore raggiunge 100 punti. Il vincitore è colui che ha ottenuto il maggior punteggio.

Nel gioco è prevista una variante per due giocatori dove oltre alle carte per ognuno sono presenti sul tavolo due mazzi di 8 carte.

Durante il gioco oltre scartare e pescare carte coperte dal centro del tavolo è possibile scartare una carta scoperta vicino ad uno dei due mazzi coperti e pescare dalla sua cima, oppure scartare una carta coperta sulla cima di un mazzo e pescare la prima carta scoperta nella pila degli scarti posti accanto al mazzo scelto.

Non è un gioco particolarmente innovativo, la variante per due giocatori risulta essere migliore poiché dà più possibilità di scelta, grazie ai due mazzi extra coperti utilizzabili in qualsiasi momento, altrimenti sarebbe una sfida a chi aspetta di più a scartare le proprie carte. Una cosa che mi ha lasciato perplessa è che all'inizio del gioco il primo giocatore che inizia a scartare carte deve per forza aspettare che almeno un altro giocatore ne scarti un'altra per riprenderla, potrebbe quindi anche dimenticarsene nella fretta del susseguirsi delle azioni di ognuno, in ogni caso non sembra che questa particolarità alla fine influisca molto sull'andamento del gioco. Il tempo di gioco non è proprio quello previsto di quindici minuti ma più lungo, anche se si rimane sempre intorno ai venticinque, trenta minuti. Il gioco sembra essere una rivisitazione di Flash 10 leggermente più "riflessivo" perché la mano deve essere sempre rimessa in ordine ogni volta che si pesca e il fatto di avere il mazzo completo in mano piuttosto che scoperto come in Flash 10 lo rende di conseguenza più lento, nonostante entrambi siano giochi di velocità, perché il colpo d'occhio non è così immediato.





1944: Race to the Rhine



di Jaro Andruszkiewicz, Waldek Gumienny

PHALANX, 2014

N. Giocatori: 1-3

Durata: 90 minuti

1944 si presenta come un wargame: una bella mappa (montata) con i classici collegamenti punto-punto; blocchi di legno a rappresentare le armate, mazzi personalizzati per ciascuno dei giocatori, dei dadi (che utilizzerete solo nel gioco in solitario). Però nella scatola ci sono anche segnalini di legno: camion, munizioni, cibo, carburante... Pur essendo ambientato durante la guerra (e vi scontrerete più volte con l'Asse durante la partita), 1944 coinvolge soprattutto la logistica ed è strutturato come "gioco di corsa". Ciascun giocatore impersona uno dei tre leggendari generali (Montgomery, Bradley, Patton) e deve condurre per primo le armate oltre il Reno. A tale scopo, i giocatori devono continuamente rifornire di cibo, munizioni e carburante le proprie forze armate, che si allontanano sempre più dai depositi alleati. La mappa è divisa in tre parti, riservate ai movimenti dei generali, con pochi punti chiave in comune.

Durante il turno si eseguono due azioni per il proprio schieramento, e una azione per l'Asse. Le prime vengono scelte fra le seguenti: approvvigionare una delle basi controllate, procurarsi mezzi di trasporto, movimentare le scorte (fra città sotto proprio controllo), muovere le armate per controllare nuove località, utilizzare il supporto dell'aviazione, organizzare una spedizione di paracadutisti. Le prime 4 sono il centro del gioco. Il trasporto è la fase più delicata perché ogni spostamento richiede un camion, e ogni collegamento punto-punto può essere utilizzato una sola volta per ogni "fase di rifornimento", che evolve in maniera asincrona e si conclude quando non vi sono camion nella riserva dell'Alleanza. L'azione di movimento è quella in cui si vive la guerra. Per muoversi le armate hanno bisogno di carburante; per ogni località raggiunta che non sia controllata si verifica un evento casuale, proveniente da uno di due mazzi (quello personale, contenente carte favorevoli o sfavorevoli, se la località non è occupata dall'Asse, altrimenti quello dell'Asse, composto da divisioni, combattute in modo deterministico spendendo munizioni e carburante). La sconfitta di divisioni tedesche e la liberazione di particolari città forniscono medaglie, che possono essere spese durante il gioco.

L'ultima azione del turno è il movimento dell'Asse, che può occupare una nuova località sulla mappa, oppure contrattaccare una città che non sia sorvegliata da armate dell'alleanza. Il gioco termina in due modi: con la vittoria del giocatore che riesce ad attraversare il Reno, oppure quando tutti i segnalini dell'Asse sono piazzati sul tabellone; in tal caso vince chi ha collezionato più medaglie.

1944 è sicuramente un gioco coraggioso: vestito da wargame è in realtà un gioco german, asimmetrico e stimolante. Ha un ritmo particolare: parte rapidissimo e tende a rallentare (in accordo con il tema); la sua durata rimane comunque sotto i 100 minuti. Interessante il sistema collaborativo-competitivo, dove tutti giocano contro tutti, l'Asse viene utilizzato come meccanismo per penalizzare chi è in vantaggio, e tuttavia i contendenti si trovano spesso a collaborare loro malgrado. L'interazione avviene per lo più col movimento dell'Asse. Lascia perplessi l'uso delle medaglie per determinare il vincitore sia per l'attribuzione casuale (pesca dai mazzi) che per la poca granularità del punteggio, che finisce spesso in parità, e obbliga a ricorrere al tie-break che può ridursi all'ordine di turno, immutabile dall'inizio della partita. Da provare per l'originalità, ma non piacerà a tutti.





Abyss



di Bruno Cathala, Charles Chevallier
Bombyx, Asmodee, Asterion Press,
2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

La prima cosa di Abyss che salta subito all'occhio è la qualità dei materiali. La grafica, curata da Xavier Collette (Timeline, Sultanya, Noah, Dixit Journey) è veramente sopra le righe, al punto di poterla definire sontuosa. Le perle in plastica sono una vera chicca, con tanto di contenitore a forma di conchiglia per ovviare alla loro naturale propensione a rotolare giù dal tavolo.

Il gioco, come si intuisce dal titolo, si svolge nelle profondità marine, popolate da creature o "alleati" di cinque razze, ovvero Meduse, Granchi, Ippocampi, Conchiglie e Piovre. Al proprio turno possiamo fare una di tre possibili azioni. La prima è chiamata in maniera colorita "esplorare le profondità" e altri non è che... pescare dal mazzo degli alleati. Si pesca una carta alla volta e prima di tutto la si deve offrire agli altri giocatori, che hanno l'opportunità di acquistarla da voi, pagandola in perle. Se non viene acquistata, potete decidere di tenere la carta nella vostra mano oppure continuare a pescare. Qui bisogna fare attenzione, perché le carte che decidete di non prendere rimarranno sul tabellone (chiamato pomposamente "Consiglio") e potranno essere prese dai giocatori dopo di voi, mediante la seconda azione detta appunto "chiedere il sostegno del Consiglio". Nel mazzo degli alleati ci sono anche delle carte mostro che possono dare perle o punti vittoria. L'ultima azione possibile è quella di reclutare i nobili. Questi personaggi forniscono al giocatore poteri speciali e punti vittoria e sono divisi in sei gilde: Maghi, Soldati, Agricoltori, Mercanti, Politici e Ambasciatori. Ogni gilda ha caratteristiche uniche, ad esempio i nobili della gilda dei

Soldati consentono di ostacolare direttamente gli altri giocatori. Ogni nobile richiede un certo numero di carte alleate per essere reclutato e spesso sono necessari alleati di più razze. L'alleato di valore inferiore non viene scartato, ma rimane al vostro fianco per fornire punti a fine partita. Alcuni nobili, inoltre forniscono delle chiavi. Non appena si ottengono tre chiavi è obbligatorio reclamare un "territorio". Questi ultimi forniscono una buona dose di punti vittoria, ma c'è un prezzo da pagare: i nobili che hanno contribuito con le loro chiavi vanno posizionati sotto il territorio e il loro potere speciale cessa immediatamente. Questo crea un'interessante tensione, poiché non sempre è vantaggioso reclutare un nobile che fornisce la terza chiave. La partita termina non appena un giocatore recluta il suo settimo nobile oppure se termina il mazzo dei nobili.

Il gioco è sostanzialmente astratto e l'ambientazione, seppur appagante, è poco più di un pretesto. La meccanica principale è quella di set collection, con una forte componente di push your luck e una notevole interazione tra giocatori. L'alea ha un peso significativo, cosa che farà sicuramente storcere il naso a chi preferisce giochi con un maggior controllo, ma se collochiamo Abyss nella fascia dei family la cosa risulta non solo accettabile, ma addirittura benvenuta. Ad ogni modo, se superate la prima impressione di gioco "fortunoso", una volta padroneggiata la meccanica e imparate le inevitabili combo tra i poteri dei nobili, il gioco decolla e dimostra uno spessore di tutto rispetto.

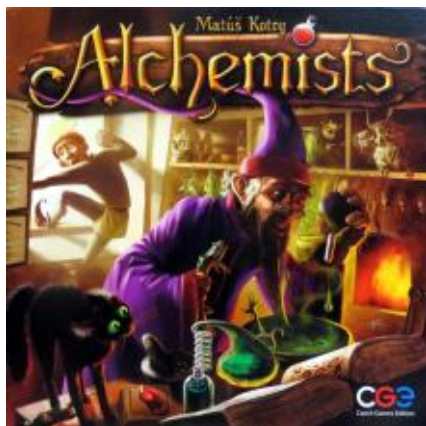
In conclusione Abyss è un gioco bello da vedere, rapido da spiegare e da giocare, non particolarmente complesso e adatto sia ad un pubblico family che a giocatori più esigenti.





di Lucio "Iago" Pierobon

Alchemists



di Matúš Kotry
Czech Games Edition, Cranio
Creations, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

NOTA: ho deciso di escludere la descrizione sommaria del regolamento da tutte le mie "preview" perché occupa troppo dello spazio a mia disposizione, senza fornire informazioni aggiuntive rispetto alla lettura dello stesso, già reperibile altrove; vi prego di accettare questa scelta.

Il nuovo gioco di punta della CGE per Essen 2014 è presentato come un sapiente mix tra deduzione e worker placement, con un pizzico di bluff e un bel po' d'interazione, sia diretta che indiretta; i giocatori impersonano dei luminari dell'alchimia (in realtà della creazione di pozioni, ma non stiamo a sottigliezze, visto che l'ambientazione è simil-fantasy) che cercano di innalzare la propria fama pubblicando teorie sulla composizione alchemica di otto ingredienti che, mischiati, possono produrre pozioni, veleni o "zuppa di rospo" ovvero nulla di interessante. Lo scalpore suscitato per l'utilizzo funzionale di una app per smartphone all'interno del gioco ha il

sapore di una brillante trovata di marketing più che di una rivoluzione copernicana nel mondo del gioco dato che l'app non è altro che uno strumento che permette di giocare senza la necessità di un arbitro o di supporti non riutilizzabili (e.g. Sherlock Holmes o Le Leggende di Andor) che danneggino la rigiocabilità del prodotto.

Il materiale è di ottima qualità in tutto tranne che nelle carte, troppo leggere e duttili per l'uso intensivo che ne viene fatto, peccato poi per l'inconveniente di produzione che ha reso necessaria la ristampa di una parte non marginale dei componenti, problema che la CGE sembra però aver affrontato nella maniera più professionale possibile. Il regolamento è complesso ma ben scritto nonostante alcune parti del gioco siano di difficile spiegazione e l'app non dà alcun problema di instabilità anche se si è dimostrata particolarmente sensibile alle condizioni di illuminazione imperfetta, richiedendo in certi casi l'immissione degli ingredienti a mano, invece che per mezzo della fotocamera del cellulare; contrariamente alle paure di alcuni l'app risulta molto poco invasiva, pur essendo consigliabile averne almeno due al tavolo se si gioca in 3 o 4. L'interesse per il tentativo di unire meccaniche ponderose ad un gioco di deduzione ha però lasciato il posto ad un certo disappunto alla prova dei fatti; l'interazione delle meccaniche, pur sembrando

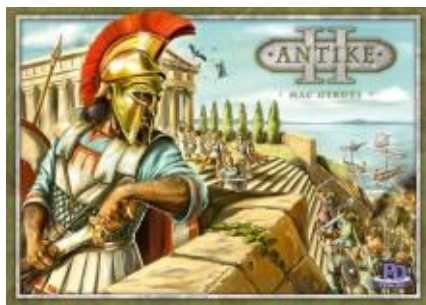
ben curata, tende a sminuire l'importanza del worker placement rispetto ad aspetti molto influenzati dall'alea e quindi per nulla controllabili e il bluff sembra trasformarsi in una pura e semplice scommessa con il 50% di possibilità di successo; l'eccesso di elementi casuali ne fanno un gioco che tende ad essere deciso da piccoli particolari secondari e in cui una scelta fortunata può portare un delta di PV tale da ribaltare completamente il risultato della partita, troppo per un gioco dalla durata sicuramente non contenuta e che richiede comunque una certa analisi.

Un gioco più "furbo" che "bello" in cui l'ambientazione è funzionale al marketing (qualunque ambiente accademico sarebbe stato adatto ma avrebbe fatto molta meno scena) come lo è la componentistica; non deve essere affrontato come un gioco profondo ma come un gioco un po' scherzoso e divertente ma dalla durata più lunga del necessario e pericolosamente affine all'AP nel caso ciò non dovesse avvenire. Trovo che CGE stia sempre più avvicinandosi a FFG per quel che riguarda lo sbilanciamento del rapporto tra i materiali e il gioco e questo la rende sempre meno interessante ai miei occhi. Queste sensazioni meritano un'analisi più approfondita che non può trovare spazio in un numero dedicato alle prime impressioni; forse in un prossimo numero...





Antike II



di Mac Gerdts
PD Verlag, 2014
N. Giocatori: 3-6
Durata: 90-120 minuti

Antike II è una rielaborazione di Antike (2005) che raccoglie molte delle modifiche già introdotte da Antike Duellum (2012), versione per due soli giocatori. I materiali sono molto buoni, come è tipico dell'editore: un tabellone double-face, segnalini di legno, fustelle funzionali e di buona qualità, carte grandi e di buona fattura.

Per chi non conoscesse nessuno dei predecessori, Antike II è un gioco di civilizzazione *leggero*, in cui i giocatori controllano una civiltà che produce beni, erige templi, sviluppa nuove tecnologie, costruisce armate con cui esplora e conquista i territori circostanti, arrivando inevitabilmente al conflitto (risolto in modo deterministico) con le civiltà confinanti. Scopo del gioco è arrivare ad un determinato numero di personalità, ottenibili in vari modi (distruggendo templi, controllando un certo numero di mari,

possedendo un certo numero di città, essendo i primi a sviluppare una nuova tecnologia).

I turni sono molto rapidi: un giocatore sceglie un'azione e la esegue, passando quindi la mano. La peculiarità del gioco è che la scelta delle azioni non è completamente libera: esse sono disposte come fette di una torta (la famosa rondella), che deve essere percorsa in senso orario. Scegliere un'azione che dista 1, 2 o 3 passi dall'ultima azione eseguita è gratuito; ogni passo aggiuntivo costa una risorsa. L'altra particolarità è che, una volta scelta l'azione, questa può essere eseguita quante volte si vuole (l'unico limite è dato dalle risorse coinvolte nell'azione: il numero di città costruite, il numero di armate sul tabellone, la quantità di oro/marmo/ferro posseduta). Se si considera che il gioco si configura come gioco "di corsa", è chiaro che il Antike II richiede interessanti decisioni in termine di temporizzazione ed efficientazione.

Per chi il gioco lo conosce, ecco le differenze più importanti fra le due edizioni: il costo delle armate è raddoppiato; è stata introdotta una compensazione per l'ultimo giocatore di turno,

sotto forma di una carta bonus che gira in senso antiorario; le tecnologie sono state modificate (introdotte due forme di commercio, a scapito del secondo livello di movimento delle armate) e anche i loro costi; la distruzione delle città non costa più un movimento aggiuntivo; le carte personaggio sono state aumentate di numero (un re e uno studioso); il denaro si ottiene solo tramite le azioni di produzione; gli spazi di mare vuoti valgono doppio ai fini dell'attribuzione delle carte navigazione; città appartenenti a civiltà con meno di tre personalità hanno un punto di difesa aggiuntivo.

Riescono le modifiche a migliorare l'esperienza di gioco? Pur continuando ad avere tutti i limiti intrinseci del genere (il metagioco che accompagna ogni wargame multigiocatore), ho riscontrato un netto miglioramento, in quanto tutte le modifiche sono volte ad evitare (con discreto successo e senza stravolgere l'essenza del gioco), quelle spiacevoli situazioni di stallo militare che caratterizzava l'originale. Se non avete Antike, e vi piace il genere, ve lo consiglio caldamente: si tratta di un notevole passo avanti!





AquaSphere



di Stefan Feld

Asterion Press, Hall Games, Matagot,

Tasty Minstrel Games, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 100 minuti

Il nuovo gioco di Stefan Feld ci porta in una moderna stazione subacquea, dove i giocatori guideranno la propria squadra alla ricerca dei segreti degli oceani e tramutarli in punti conoscenza. Ogni giocatore dispone di una plancia personale e di un proprio deposito (configurabile durante la partita) che indica il settore di partenza e la capacità di stoccaggio.

Il gioco dura 4 turni dove i giocatori eseguiranno una delle due azioni possibili: programmare un robot o svolgere un'attività di ricerca all'interno della stazione con l'ausilio di un robot precedentemente programmato. In alternativa, una volta per turno (spendendo 3 gettoni tempo), si può programmare un robot senza avanzare lungo la plancia di programmazione.

Aquasphere ha due plance: la stazione vera e propria (composta di sei compartimenti uguali tra loro) e una plancia di programmazione, che si

realizza muovendosi nello spazio dell'azione corrispondente. Il movimento è forzato da alcune frecce direzionali, per cui, durante un turno, sarà possibile programmare solo 3 delle 7 azioni disponibili, tenendo presente che non si possono avere più di 2 robot programmati nella propria plancia giocatore. Le azioni possibili sono: dislocare un sottomarino nella stazione, catturare cristalli nella misura indicata dal proprio magazzino, espandere il proprio magazzino, guadagnare gettoni tempo, guadagnare una carta tecnologia, ripulire il settore dagli octopods (una sorta di polpi infestanti), programmare un robot programmatore. Per eseguire l'azione lo scienziato presente nella stazione prende il robot programmato in precedenza ed esegue l'azione in uno dei sei settori, pagando l'eventuale movimento da un settore ad un altro con i gettoni tempo che ha a disposizione. Completata l'azione il robot prende il possesso del settore interessato. A fine turno il giocatore che controlla il maggior numero di settori ottiene 6 punti conoscenza. Inoltre, per ogni settore controllato che sia infestato dagli octopods, il giocatore perde punti conoscenza in maniera esponenziale.

Quando viene eseguita un'azione in un settore già controllato da un robot proprio o avversario, questo viene spostato in una stanza di attesa attigua. Quando il numero dei robot presenti raggiunge un certo livello, questi robot ritornano ai proprietari lasciandone uno per giocatore nella sala di attesa.

Come di prammatica nei giochi di Feld, i punti si fanno in vari modi, ma in Aquasphere viene introdotto il concetto di barriera tecnologica per cui al raggiungimento dei vari livelli indicati dal segnapunti, per proseguire oltre occorre sacrificare un cristallo o sacrificare un robot programmato. Il turno termina quando tutti i giocatori hanno passato e vengono assegnati punti conoscenza per la maggioranza dei settori, del numero di robot piazzati (purché siano stati dislocati i sottomarini corrispondenti). Si assegnano gettoni tempo in funzione dei sottomarini giocati e si svolgono le azioni associate alle carte tecnologia recuperate. Viene preparato il nuovo turno e al termine del quarto si effettua uno scoring finale.

Sono rimasto particolarmente impressionato da Aquasphere, l'aspetto che ho apprezzato è di come le azioni siano interconnesse tra di loro e della necessità di programmare il proprio turno non in mera funzione tattica ma seguendo una strategia ben definita a priori. La sensazione è quella della coperta stretta, tante cose da fare e così poche azioni da compiere (12-15) in una partita. I materiali sono di ottima fattura con un minus per la plancia con colori troppo saturi. Dopo alcune produzioni non all'altezza della sua fama, quest'anno Stefan Feld ha sfornato un gran gioco per gamer assidui che potrebbe diventare una delle pietre miliari della sua ludografia. Aquasphere tra i giochi che ho provato quest'anno ad Essen è il mio preferito.





Armymals



di Sebastian Kozak, Michal Kozak,
Michal Marciniak, Maciej Owsianny,
Kuba Sawka
Titan Forge Games, 2014
N. Giocatori: 2-8
Durata: 45 minuti

In questo gioco gestirete 2 carri armati guidati dalla caricatura animalesca di personaggi storici tipo Tucankamon o Hyppopatton coordinati da un terzo animalesco generale che fornirà solo un'abilità speciale di comando. Su una plancia esagonata e ben condita di elementi scenici come boschi, montagne e edifici vari, rappresentati da belle miniature di grandi dimensioni ben scolpite avrà luogo uno scontro regolato da semplici scenari che detteranno le modalità con cui fino a 4 giocatori (ma fino ad otto se volete investire in una doppia scatola di gioco) si affronteranno per ottenere un numero prestabilito di punti vittoria.

Questi saranno ottenuti distruggendo i carri avversari (che però non spariranno dalla partita ma ripartiranno dalla loro base), rubando la bandiera in una base avversaria, portandola fino alla propria, o soddisfacendo le condizioni più disparate riportate su carte obiettivo pescate casualmente da un

apposito mazzo e continuamente sostituite se reclamate dai giocatori.

Quello che il gioco ha di originale è il combinare il tatticismo necessario a gestire un carro armato, con la sua difficoltà a ruotarsi e la possibilità di orientare la torretta in una direzione differente, con un sistema di utilizzo dei dadi che negli ultimi anni abbiamo visto utilizzare in tante salse: prendete sei dadi ad inizio turno, lanciateli e rilanciateli, anche solo in parte, fino a 3 volte per cercare di ottenere una combinazione soddisfacente dei simboli rappresentati sugli stessi. In questo specifico caso i simboli sono:

- Numero (1 o 2): valori da assegnare al movimento o alla distanza massima di tiro per potenziare per il turno in corso i valori base citati nella scheda del pilota.
- Rotazione: permette di ruotare carro o torretta di un qualsiasi numero di lati di esagono.
- Colpo: un danno inflitto ad un carro avversario nella nostra linea di tiro e entro la nostra portata.
- Ghianda: una specie di valuta utilizzata dal gioco per pagare le azioni speciali concesse dal proprio generale o dalle carte.

Utilizzerete il pool di risultati ottenuti per spostare alternativamente i vostri carri nel

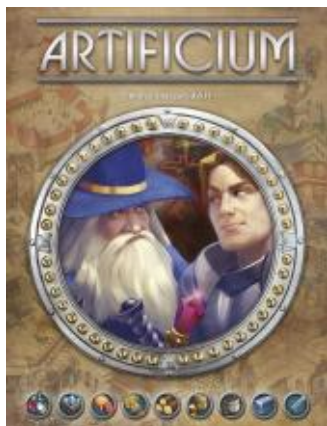
tentativo di colpire un carro avversario e, possibilmente, tornare a nascondersi in un luogo in cui gli avversari potrebbero non riuscire a raggiungervi. Se invece calcolate di non farcela potreste pensare di utilizzare qualche coppia di risultati identici per pescare carte da un mazzo, consapevoli che gli effetti che vi permetteranno di ottenere sono in genere molto interessanti o che, comunque, possono essere riciclate per avere in cambio punti armatura con cui "parare" qualche colpo avversario.

Nonostante l'aspetto caricaturale e giocoso del gioco possa far pensare ad un titolo destinato prevalentemente a giocatori occasionali in realtà mette in campo soluzioni tali da risultare parecchio interessante anche per giocatori esperti: le carte obiettivo e la possibilità di rubare la bandiera danno ai giocatori motivi per muovere i carri verso posizioni particolari invece che attestarsi in un poco divertente scambio di colpi da posizioni quasi fisse che, fra l'altro, è possibile solo se riuscite ad ottenere dei risultati "colpo". Mi trovo a consigliarlo un po' a tutti, anche se i giocatori seri potranno arrivare a chiedersi come sia possibile arrivare, ad esempio, ad avvelenare un carro armato, anche dopo aver accettato che siano animali a guidarli.





Artificium



di Timofey Shargorodskiy
Lifestyle Boardgames, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20-50 minuti

Artificium è un gioco di produzione e trasformazione beni guidato dalle carte, in cui i giocatori partono dalla produzione di due beni base e, attraverso successive lavorazioni, arrivano a produrre beni finiti, ottenendo punti vittoria durante il processo. Sono addirittura 10 i beni coinvolti (appartenenti a 4 livelli diversi di lavorazione) e l'autore ha risolto il problema della rappresentazione di tanti materiali differenti utilizzando un unico tipo di indicatore, e dandogli poi un significato posizionale su una tabella personale, che riassume anche l'albero delle trasformazioni e il valore commerciale di ciascuno dei beni.

Mediamente buoni i materiali: una plancia segnapunti e contaturni, 6 plance personali (dove forse si sarebbe potuta dare maggiore visibilità alle informazioni riguardanti le merci), un mazzo di carte telate di buona

fattura (suddivisibili in tre categorie: produzione beni base, trasformazioni di beni, azioni), 8 segnalini di legno e 100 gemme di plastica.

Una partita si sviluppa su 4 turni, così strutturati:

- Pesca delle carte: ad ogni giocatore vengono date carte fino ad averne 5.
- Mercato: vengono scoperte 6 carte; a turno ogni giocatore può scambiare una delle carte in mano con una di quelle esposte, oppure passare e uscire dalla fase. La prima sostituzione è gratuita, dalla seconda in poi si pagano 2 denari. Al posto del primo scambio si ha l'opzione di scartare tutte le proprie carte e ripescarne altrettante.
- Azioni: i giocatori scelgono una carta a testa. Le carte vengono poi rivelate simultaneamente: si risolvono prima tutte le carte azione, poi le altre (produzione o trasformazione). Se il giocatore è in grado di eseguire l'azione riportata sulla carta, la effettua e riceve i punti vittoria indicati, altrimenti deve scegliere se giocarla senza effetto, oppure riprenderla in mano, rinunciando al resto turno. Prima e dopo di ogni azione i giocatori possono vendere o comprare beni.

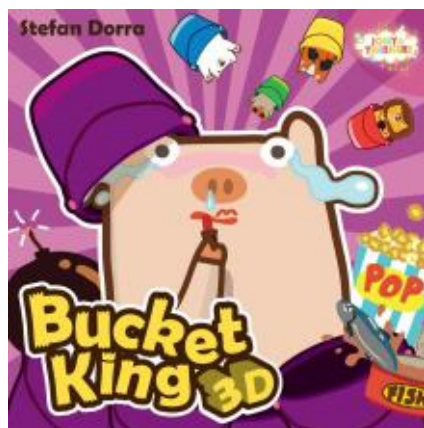
- Fine turno: quando tutti i giocatori hanno passato il turno si conclude e il giocatore con meno punti diventa il primo giocatore del turno successivo. Alla fine del quarto turno tutti i beni vengono venduti e il denaro trasformato in punti vittoria.

Artificium racchiude un tema classico e un buon sistema di rappresentazione in un filler che non riesce a coinvolgere a fondo. Benché la breve durata spinge ad essere indulgenti, l'effetto dell'aleatorietà della pesca è estremamente influente sull'esito della partita: i meccanismi per mitigarla non sembrano sufficienti. Inoltre lascia sorpresi il netto contrasto fra l'impostazione da "solitario multigiocatore" del gioco (per cui ognuno cerca di ottimizzare la propria mano di carte per ottenere il massimo profitto) e la spiccata aggressività di 2 o 3 carte: l'azione ladro (che permette di sottrarre un bene di primo o secondo livello, rischiando così di stroncare la catena produttiva di un giocatore, cosa assai dannosa durante il primo turno), l'azione esplorazione (che sottrae una carta a caso dalla mano di un giocatore, rimpiazzandola con una a caso) e uno dei due prodotti finali, che non è particolarmente efficiente in termini di gioco ma sottrae punti ad uno degli avversari.





Bucket King 3D



di Stefan Dorra
Jolly Thinkers, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20-30 minuti

Se avete mai giocato i giochi pick-a-animal con il maiale, il cane e l'orso polare, sapete già quanto siano impertinenti queste creature. Ora, in vena di qualche azione malandrina, si sono nascosti nel giardino zoologico e hanno sfidato il leone e la volpe a rovesciare le piramidi di secchi disposti ordinatamente dal guardiano dello zoo.

Ad ogni giocatore vengono dati secchi e carte in base al numero dei partecipanti al gioco, ognuno guarda le proprie carte e costruisce con i secchi la sua piramide. A partire dal primo giocatore, colui che è stato più di recente allo zoo, si giocano da una a tre carte. Il giocatore di turno decide in quale direzione devono essere giocate le carte, se in senso orario o antiorario, dopodiché gioca da una a tre carte dello stesso colore, sommandone i valori e ne pesca una; il giocatore successivo dovrà calare a sua volta

da una a tre carte dello stesso colore di quelle giocate dal giocatore precedente cercando di superarne il valore e così via. Se il round torna ai giocatori che hanno già calato carte possono sommare il valore delle nuove carte giocate a quello delle precedenti, si continuerà così fino a che un giocatore non riuscirà a superare il valore delle carte del giocatore precedente. In questo caso deve spingere con un dito il secchiello della sua piramide, corrispondente al colore delle carte in gioco, così facendo potrebbe crollare parte della piramide. I secchielli crollati vengono eliminati dal gioco. Il gioco termina quando uno dei giocatori perde tutti i suoi secchielli, vince chi ne mantiene di più sulla piramide.

Nel gioco sono previste due varianti: una per giocatori esperti, e una per giovani giocatori. La variante per giocatori esperti prevede che quando si gioca una carta di valore 1 ad essa si può abbinare una qualunque carta di qualsiasi colore, questa sarà contata insieme alle altre calate, dopodiché si pescano due carte. La variante

per giovani giocatori prevede la possibilità di rimuovere delicatamente invece che spingendoli i secchielli dalla piramide, per evitare così che la piramide crolli velocemente.

Il gioco a mio avviso probabilmente può essere apprezzato da un pubblico di bambini più piccoli che si divertono a buttar giù i secchielli, ma non da adolescenti o adulti perché non ha nessuno spunto creativo. Il gioco in sé contiene problemi nel momento in cui devi andare a "buttare" giù dalla piramide i secchielli posti alla base che di per sé sicuramente dovranno semplicemente essere tolti uno alla volta. Inoltre, il più delle volte se si gioca in più giocatori, è possibile che il rilancio dei valori delle carte non superi i due giocatori, difficilmente il round riesce a ritornare ai giocatori dopo che è stato giocato un colore. In linea generale secondo me un gioco non degno della linea dei pick-a-animal che sono invece sbarazzini, divertenti e di colpo d'occhio.





Colt Express



di *Christophe Raimbault*
Ludonaute, Asterion Press, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 40 minuti

Ah, il fascino della rapina sul treno a vapore che sferraglia nel vecchio West! In *Colt Express* ogni giocatore impersona uno dei famigerati banditi che rapinano contemporaneamente un treno, cercando di essere il fuorilegge più ricco al termine della corsa.

Ogni giocatore inizia la partita (che dura 5 turni) con un mazzo di 10 carte azione e un mazzo di 6 carte pallottola. Il turno inizia rivelando una carta descrittiva del round; i giocatori pescano 6 carte azione dal proprio mazzo. Seguono due fasi distinte: durante la prima i banditi giocano a turno, su un mazzo comune, una o due carte (coperte o scoperte, tutto è indicato sulla carta round); alternativamente, al posto di giocare una carta possono pescarne 3 dal proprio mazzo.

Quando la fase è completa, si passa all'azione. Il mazzo viene rovesciato e i giocatori eseguono le azioni programmate: spostarsi, salire o scendere dal tetto del treno, rubare la refurtiva (se presente dove si trovano), scazzottarsi con un altro bandito che sia nella stessa carrozza (causando il rilascio di uno degli oggetti rubati), sparare ad un bandito che sia in una carrozza adiacente, muovere lo sceriffo (che spara a vista ai banditi e li obbliga a salire sul tetto della carrozza in cui si trova). Quando un colpo va a segno, una carta pallottola (che non ha alcuna funzione se non "diluire" il mazzo) viene messa sul mazzo azione del giocatore colpito. Inoltre, ogni fuorilegge ha una sua abilità, che modifica a proprio vantaggio una delle regole del gioco. A fine partita, oltre al valore della refurtiva, il giocatore che ha sparato più volte riceve un bonus in denaro.

Colt Express è un gioco di programmazione delle azioni, intrinsecamente caotico e piacevolmente disimpegnato. Pur non essendo un amante del genere, lo trovo un passo avanti rispetto a *RoboRally*, dato che una partita è notevolmente più breve, le informazioni sulle mosse degli avversari meno nascoste (ma pur sempre sufficientemente opache da non rendere banali le scelte), lo

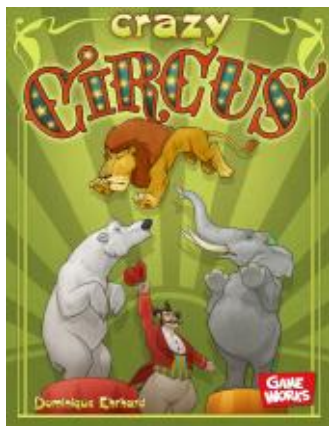
spazio delle decisioni decisamente ridotto. Perfetto, anche per il tema, per essere giocato con i giovanissimi.

Ho volutamente ommesso fino ad ora un commento sui materiali, che sono la vera delizia e croce del gioco. In effetti, tutta la partita si svolge su uno splendido modellino tridimensionale di cartone del treno, di una bellezza quasi magnetica (ad esempio, tutte le carrozze sono diversamente illustrate). Una vera delizia per gli occhi, a scapito dell'ergonomia di gioco. Le carrozze sono troppo piccole e leggere, quindi (a meno che tutti abbiano mani da bambini) gli spostamenti dei segnalini da una carrozza all'altra diventano una sofferenza, con continui ribaltamenti dei vagoni e del loro contenuto. Senza contare la dimensione della scatola, atta a contenere i vagoni e la locomotiva una volta che sono stati montati. A pensarci bene, il gioco avrebbe continuato a funzionare egregiamente anche su un normale tabellone, con una vista in prospettiva del treno. Sarebbe stato in una scatola di volume dimezzato, avrebbe avuto maggiore funzionalità e, forse, avrebbe avuto un costo più adatto a quello che *Colt Express* realmente è: un gioco riempitivo simpatico, che suscita battute e ilarità, ma senza grandi pretese.





Crazy Circus



di Dominique Ehrard
Game Works, 2014
N. Giocatori: 1-100
Durata: 20 minuti

Crazy Circus è la riedizione di MANIK! (noto anche col nome di Jungle Smart) pubblicato originariamente nel 2002 da Jumbo e FoxMind. I giocatori si calano nel ruolo di domatori, il cui scopo è quello di trovare, il più rapidamente possibile, i comandi vocali che facciano eseguire agli animali addomesticati delle precise evoluzioni.

I materiali del gioco sono belli e funzionali: 2 piattaforme (tronchi di cono rosso e blu) e 3 sagome di animali (un leone, un elefante e un orso) in legno, un mazzo di carte, 5 tessere che riassumono i possibili comandi, un foglio di adesivi che danno vita e tridimensionalità alle sagome degli animali.

Il gioco è semplicissimo, come la sua preparazione. Si dispongono bene in vista le tessere promemoria, si preparano le due piattaforme colorate, si mescola il mazzo di carte, si pesca la prima e si dispongono gli animali come indicato su di essa: si può quindi cominciare. Girata la prima carta del mazzo, tutti i giocatori devono trovare il più rapidamente possibile la parola composta dalle

sillabe che costituiscono la sequenza di comandi che porta dalla configurazione attuale degli animali a quella ritratta sulla carta. I comandi base sono dati dalle sillabe MA (porta l'animale a contatto con la piattaforma rossa in cima alla rispettiva pila), NI (fa lo stesso con quella blu), KI (sposta l'animale posto più in alto sulla piattaforma rossa alla cima di quella blu), LO (dall'alto della pila sulla piattaforma blu alla cima di quella rossa) e SO (scambia gli animali in cima alle due pile). Il giocatore che per primo formula ad alta voce la parola che fa eseguire lo spostamento corretto si aggiudica la carta. Il gioco prosegue finché il mazzo si esaurisce: chi ha più carte vince la partita.

Crazy Circus rientra nella classe dei puzzle di ragionamento logico/spaziale il cui rappresentante principe resta Ricochet Robots di Alex Randolph. Il grosso vantaggio che questo titolo ha è proprio un grado di difficoltà notevolmente ridotto, fatto che lo candida ad essere perfetto per essere giocato in famiglia (e preparatevi ad essere battuti dai giocatori più piccoli, una volta che sono entrati nel meccanismo!); più volte i comandi consistono di un paio di sillabe, e praticamente sempre esistono più soluzioni valide. Fortunatamente la componente fonetica aggiuntiva è sufficiente a mantenerlo interessante anche per gli adulti. Rispetto alle precedenti edizioni la scatola è di dimensioni ridotte, gli animali di legno sono più piccoli e "bidimensionali", il costo sicuramente più abbordabile.

Come in tutti i giochi del genere, ci sono persone naturalmente portate a risolvere queste classi di problemi (e il gioco consente di dare loro un handicap, impedendo l'utilizzo del comando SO) e persone completamente negatte e che non si troveranno affatto a loro agio, finendo per non divertirsi. Per tutti gli altri si tratta di un godibilissimo filler.





Dark Tales



Pierluca Zizzi
dV Giochi, 2014
N. Giocatori: 2-4

Non è detto che sia necessario, sempre e comunque, cercare l'innovazione a tutti i costi e che lo sfarzo premi sempre. Dark Tales si presenta in una confezione di dimensioni adeguate per un gioco fatto da un mazzo di carte e qualche pedina e questo è, a mio parere, già un punto a favore. Tema e meccanica di gioco non sono particolarmente originali ma intelligentemente sviluppate e definite e funzionano bene. Spiccano subito le bellissime illustrazioni di Dany Orizio che definiscono, come se già il titolo non fosse sufficiente, atmosfera e target e che sono uno degli elementi di forza del gioco.

Siamo nel mondo delle favole, ma non quelle a cui siamo abituati: sono favole popolate da mostri che incutono paura, da creature della notte, da streghe e fate belle e provocanti. Nulla di eccessivo ma non certo roba per bambini.

Da due a quattro giocatori si sfidano in battaglia usando mostri, creature e luoghi fatati nel tentativo di soddisfare quanto richiesto dalla "storia". La storia viene creata ad inizio partita pescando casualmente due carte ambientazione che definiscono cosa si dovrà fare "durante la partita" e cosa "a fine partita". Ci sono 3 finali e 3 carte "durante" per un totale di 9 diverse combinazioni. La meccanica è semplice ed immediata: nel proprio turno un giocatore pesca una carta, gioca (se vuole) un oggetto e poi gioca una carta. La partita continua fin tanto che un giocatore all'inizio del proprio turno non ha più carte in mano. Ogni carta garantisce un certo numero di punti vittoria ed è caratterizzata da poteri ed abilità. Dark Tales è, in un certo senso, un gioco di combinazioni dove è importante valutare cosa giocare e quando, sfruttando al meglio le proprie carte e quelle giocate dagli avversari.

Esistono carte evento, mostri, personaggi maschili, femminili e luoghi. Una volta giocata una carta può andare, come specificato sulla carta stessa, nel mazzo degli scarti, in un'area di gioco comune o nell'area di gioco del giocatore che l'ha giocata. Man mano che la partita si sviluppa sul tavolo saranno quindi

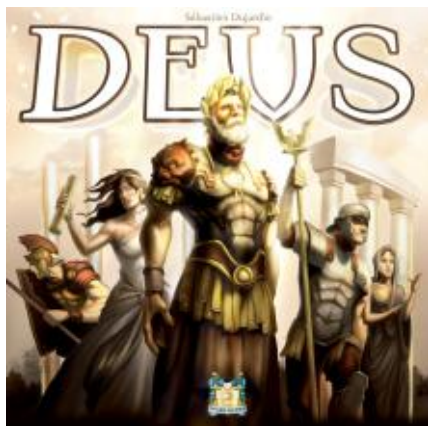
presenti luoghi, mostri e personaggi che potranno influire sugli effetti delle carte giocate successivamente. Due eventi speciali, il giorno e la notte, sanciranno in un certo senso il passare del tempo nel corso della partita. La Creatura della Notte, ad esempio, è un mostro che rimane nell'area di gioco di chi l'ha giocata e conferisce due punti vittoria alla fine di ogni turno ma solo di notte.

Molte carte permettono di ottenere oggetti quali spade, armature, bacchette o soldi. Gli oggetti possono essere usati durante la partita a seconda di quanto riportato nelle carte ambientazione. Se stiamo vivendo la storia "La prova dei cavalieri" potremmo usare una spada ed un'armatura per pescare due carte aggiuntive e fare tre punti oppure scartare una bacchetta magica ed un mostro in gioco per ottenere un soldo e un punto vittoria. I soldi in genere danno punti vittoria aggiuntivi a fine partita. Nelle prime partite il gioco può apparire forse un po' superficiale ma man mano che si imparano a conoscere le carte presenti nel mazzo diventa più profondo e strategico e viene voglia di giocarlo e rigiocarlo ancora. Il gioco si presta a numerose espansioni ed è già in commercio "Biancaneve".





Deus



di Sébastien Dujardin
Pearl Games, Heidelberger
Spieleverlag, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Come coautore di un gioco piazzato tra i primi cinquanta migliori titoli della classifica di BoardGameGeek, sulle spalle di Sébastien Dujardin, manager della Pearl Games, gravava una grande responsabilità, oltre che le aspettative dei fan in attesa del suo primo titolo realizzato in totale autonomia e annunciato per la fiera di Essen di quest'anno. Troppo presto per dire se Deus abbia mantenuto o disatteso le aspettative, tuttavia non c'è dubbio che il gioco sia decisamente ben riuscito.

Mascherato da gioco di civilizzazione, Deus nasconde un cuore tedesco fatto di poche scelte ma cruciali, decisioni a lungo termine e un meccanismo legato all'utilizzo delle carte edificio intrigante e sofisticato.

I giocatori cominciano il gioco con una mano di cinque carte pescate da un mazzo costituito da sei tipi di edifici. Costruire un edificio ha un costo in risorse ma assicura un beneficio per l'edificio costruito più tutti i benefici degli edifici dello stesso tipo già costruiti. Solo i templi si discostano da questa logica, non portando alcun beneficio immediato ma garantendo punti alla fine della partita. Il primo tempio può essere costruito subito, per costruire il secondo bisogna prima aver costruito un edificio per ciascuno degli altri cinque tipi.

Questo semplice meccanismo mette il giocatore davanti ad un bivio matematico che riguarda una semplice progressione aritmetica. La quantità totale di benefici ottenuti per ciascun tipo di edificio corrisponde sempre ad un numero triangolare: 1, 3, 6, 10, 15. Facile calcolare che dieci carte giocate garantiscono una quantità di benefici diversa a seconda se si decida di diversificare o specializzare le costruzioni. Due carte per ciascuno dei cinque tipi di edificio standard garantiscono 15 benefici ($3 \times 5 = 15$), cinque carte giocate su due tipi di edificio soltanto ne garantiscono il doppio

($15 \times 2 = 30$). Il dilemma è evidente e costringe a scegliere tra giocare in orizzontale per assicurarsi la possibilità di costruire più templi - punti alla fine della partita - o giocare in verticale per massimizzare la quantità di benefici ottenuti mettendo a frutto le combinazioni che producono punti immediati.

In Deus nessuna delle due scelte è buona in assoluto e questo dilemma diventa il suo punto di forza che trova soluzione solo nello sviluppo della partita, in relazione alle posizioni sulla mappa di gioco e in risposta all'agire degli avversari, in una perfetta miscela di strategia e tattica. La fortuna, o sfortuna, legata alla pesca delle carte è mitigata dalla seconda azione a disposizione del giocatore, invocare uno degli dei. Azione la cui potenza è funzione della quantità di carte scartate per eseguirla e che consente alla fine di ripescare fino a ricomporre per intero la propria mano di carte.

L'interazione non è alta, al contrario capita che lo sia il tempo di attesa prima di poter eseguire il proprio turno. Ciò nonostante il gioco è brillante, facile da imparare e sufficientemente breve da ricadere nella fascia dei giochi di complessità media pur garantendo buona profondità e scelte delicate, accompagnate da buona grafica, buoni materiali ed un regolamento ben scritto. Assolutamente da provare.





di Andrea "Liga" Ligabue

Dino Race



di Roberto Grasso
Ares Games, Heidelberger
Spieleverlag, Intrafin Games, 2014
N. Giocatori: 2-4

Dino Race è un gioco di corse tra dinosauri che per diversi aspetti richiama alla mente uno dei grandi classici del gioco per bambini: Gulo Gulo. È evidente che i materiali di gioco sono uno dei punti di forza di Dino Race: i dinosauri sono molto accattivanti e così pure

il resto della componentistica. Ad inizio partita viene creato un percorso utilizzando le 12 tessere (esagonali) che rappresentano 4 diversi tipi di terreno e come prima verrà posta la tessera vulcano. Si determina anche chi sta trasportando l'uovo che, vedremo, gioca un ruolo importante nel corso della partita. Ogni giocatore controlla due dinosauri e deve cercare di portarli il più in fretta possibile alla fine del percorso. Ogni giocatore riceve anche 4 carte. Nel proprio turno di gioco si pescano tante carte quanti sono i suoi dinosauri in gioco e le si utilizzano per muovere i propri dinosauri: per avanzare su una foresta, ad esempio, occorre una carta foresta. Ci sono carte speciali che permettono di rubare carte agli avversari o di passare loro l'uovo. Dopo aver giocate le carte si lancia un dado speciale: 4 facce rappresentano i 4 terreni e permetteranno di pescare nuove carte ai giocatori che hanno dinosauri su quel terreno. La quinta faccia regala due carte a tutti e l'ultima attiva l'eruzione vulcanica. Il giocatore che possiede l'uovo prenderà un segnalino lava (-1 punto vittoria a fine partita), scarcerà tutte le carte

in mano e dovrà passare l'uovo ad un altro giocatore. La prima volta che esce "eruzione" si gira la tessera vulcano. Le altre volte si girano man mano le tessere di percorso. Se ci sono dei dinosauri vengono spostati in avanti e prendono un segnalino lava.

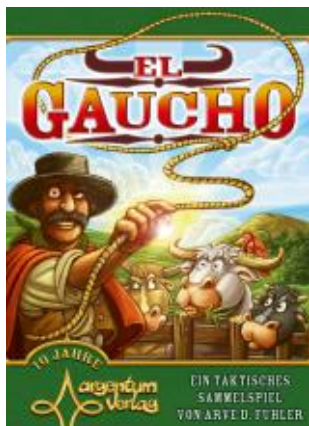
Dino Race è quindi anche una corsa contro il tempo dove chi rimane troppo indietro rischia grosso. Se in dinosauro arriva a fine percorso il proprietario potrà scegliere segretamente tra una delle tessere punteggio disponibili. Le tessere punteggio sono tenute a faccia in giù e segrete: quali tessere sono in gioco e con che valore uno lo scopre solo quando arriva con un suo dinosauro a fine percorso. La partita termina quando la lava raggiunge la fine o un giocatore porta a fine percorso il suo secondo dinosauro e ha in quel momento l'uovo: in questo caso il giocatore otterrà anche dei punti bonus aggiuntivi.

Dino Race non è solo un gioco di fortuna anche se la casualità ha un peso importante. È un gioco per bambini in cui occorre però compiere alcune scelte, valutare come usare al meglio le carte e come impostare la strategia e che ha il suo punto di forza nella componentistica. Portare ad esempio un dinosauro al traguardo troppo presto vi permetterà sì di scegliere la carta punteggio migliore ma poi dovrete giocare il resto della partita pescando una sola carta alla fine di ogni turno, cosa che senz'altro renderà difficile la vita all'altro dinosauro. Portare l'uovo ad inizio partita è solo uno svantaggio ma se avete un unico dinosauro rimasto in gara potrebbe permettervi di ottenere punti importanti.





El Gaucho



di Arve D. Fühler
Argentum Verlag, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Avete mai pensato che una manciata di dadi bianchi con i punti neri, ammassati in un piccolo recinto potesse somigliare a una mandria di mucche pezzate in attesa di uscire per il pascolo? I signori della Argentum Verlag sì, e hanno sfruttato l'idea per rendere ancora più simpatico il loro ultimo gioco, ambientato tra i mandriani delle pampas argentine.

El Gaucho è principalmente un gioco di collezione di set regolato dall'uso massiccio di dadi, lanciati all'inizio del turno e poi utilizzati, a coppie, dai giocatori, che avranno progressivamente meno scelta fino al lancio del turno successivo.

Se la meccanica che regola l'uso dei dadi sa di già visto, il loro utilizzo racchiude un brillante colpo di genio che gioca sul tempismo nelle decisioni, qualità indispensabile in una partita di El Gaucho.

Il risultato dei dadi può essere speso in due modi, sulle azioni o sulle tessere. Le azioni non vengono eseguite ma solo prenotate per i turni successivi, quando potranno essere attivate in aggiunta e senza limitazione, a quanto concesso dal tiro di dado.

Le tessere, numerate e disposte su quattro file di lunghezza diversa, rappresentano cinque razze di vacche che i giocatori devono catturare con l'obbligo di rispettare, per ciascuna razza, una sequenza di valori crescente o decrescente. Se un capo di bestiame catturato non può essere inserito nella giusta sequenza si vende e si ricomincia. Il guadagno della vendita è funzione della tessera di valore più alto ma anche dalla quantità di tessere che componevano il set, quindi è vantaggioso vendere tante tessere in una volta sola.

I capi di bestiame scelti con il risultato dei dadi non si ottengono contestualmente all'azione ma solo quando l'intera fila è stata opzionata, meccanismo questo che garantisce al gioco più profondità, obbliga a pianificare bene e regala anche qualche colpo di scena indesiderato. A rendere ancora più cerebrale la sequenza delle prese, i gaucho piazzati per riservare le tessere

possono essere messi in piedi o sdraiati. Gli sdraiati prenotano la tessera ma non la catturano, sono più facili da piazzare ma richiedono azioni aggiuntive per rialzarli. Soluzione questa che permette di pianificare meglio la sequenza di cattura in modo da ottenere certe tessere nel momento più opportuno, ovvero quello che garantisce al giocatore i maggiori guadagni.

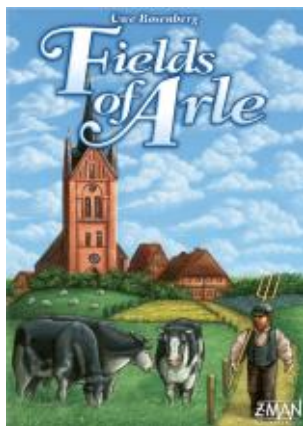
Nonostante la presenza di soluzioni davvero originali, la prima impressione su El Gaucho è che sia un gioco privo di evoluzione durante la partita, il che lo rende un po' ripetitivo e forse appena troppo lungo per le emozioni che sa offrire. Nella sua categoria di gioco leggero e adatto a famiglie o principianti lo si può comunque considerare ben riuscito.

L'interazione tra i giocatori, ben dosata nelle fasi di scelta dei dadi e delle tessere disponibili sul tabellone, diventa un po' troppo invasiva e frustrante per via di due azioni, il ladro di bestiame e il sorvegliante, i cui effetti possono danneggiare in modo importante e senza possibilità di risposta, le strategie altrui. Merita comunque di essere provato, se non altro per la divertente interazione tra meccanismi e ambientazione.





Fields of Arle



di Uwe Rosenberg
Feuerland Spiele, Filosofia Édition.
Z-Man Games, 2014
N. Giocatori: 1-2
Durata: 120 minuti

Avventura, paesi esotici, mostri, eroi, luoghi fantastici, tecnologia, treni e navi spaziali. Sono questi i motivi per cui, quindici anni fa, mi sarei messo a ridere se qualcuno mi avesse detto che a spopolare sarebbe stato un gioco sulla quotidianità agreste.

Eppure nell'ultimo lustro, Uwe Rosenberg ne ha fatto una vera fortuna sperimentando, limando e perfezionando, sempre intorno agli stessi, ben rodati, meccanismi.

L'ultimo suo nato in questo filone è Fields of Arle, edito da Feuerland e presentato all'ultima Spiel di Essen. Si dice sia il più autobiografico tra i giochi agricoli di Uwe, perché ambientato nei luoghi natali della famiglia Rosenberg, ma la sua caratteristica più coraggiosa è senza dubbio quella di essere, salvaguardando i tratti di complessità dei fratelli maggiori, un gioco per due soli giocatori.

Davanti a ciascuno dei giocatori c'è un podere, su una grande plancia personale, in cui coltivare grano e lino, costruire stalle per pecore, vacche e cavalli, costruire edifici, piantare foreste. I frutti del duro lavoro nei campi sono poi destinati ad essere usati, trasportati, venduti, trasformati per rendere migliore la propria fattoria entro il nono e ultimo turno di gioco.

Cosa significhi migliore riferito al proprio operato durante la partita è difficile da stabilire in modo univoco, vista l'abbondanza di opportunità offerte per assicurarsi i punti che a fine partita decretano il vincitore. Questo aspetto, unito ad un tipo di interazione civile, relegata alla fase di scelta delle azioni, fa di Fields of Arle un gioco che stimola la ricerca individuale della perfezione più che la competizione in senso stretto.

Due aspetti, entrambi interessanti, che lo caratterizzano rispetto ai precedenti giochi di questo tipo, meritano d'essere citati.

Il primo riguarda le azioni, numerose ma non tutte disponibili ad ogni turno. Due fasi si alternano durante il gioco, l'estate e l'inverno, con esse si alternano due gruppi di azioni disponibili. Questa alternanza unita alla consuetudine che ciascuna azione può essere scelta da un solo giocatore a turno, obbliga ad una attenta pianificazione a medio termine.

Seconda idea brillante è l'introduzione dei mezzi di trasporto, di diverso costo e dimensioni, che una volta acquistati e posteggiati nella propria rimessa, possono essere usati per trasformare risorse base in lavorati più utili e preziosi o per effettuare consegne nelle città della Frisia per aumentare le proprie esperienze di viaggio e quindi i punti. I mezzi di trasporto possono essere caricati in qualsiasi momento del turno

senza l'uso di una particolare azione, ciò che limita il loro uso è solo l'effettiva capacità di carico.

Fields of Arle è un gioco complesso ma è la lunghezza a renderlo singolare tra i giochi per due giocatori. Ogni giocatore esegue in una partita ben trentasei azioni, quattro ad ogni turno da scegliere tra le quindici di ciascuna stagione, un assortimento piuttosto imbarazzante per i giocatori meno allenati.

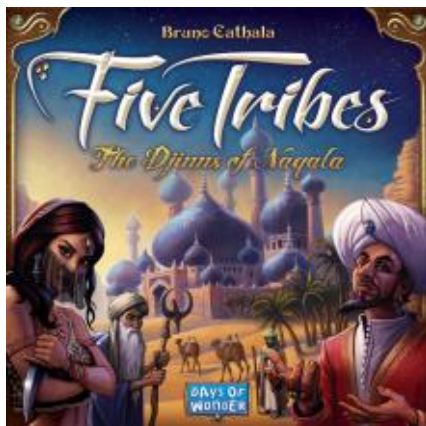
La varietà delle partite è dosata con la scelta casuale degli edifici disponibili, ognuno con una caratteristica unica, ma la rigiocabilità è garantita dall'enorme ventaglio di possibilità offerte e dalla notevole libertà lasciata ai giocatori.

Non è difficile trovargli una collocazione ideale, se siete giocatori "hard" e spesso siete solo in due, Fields of Arle è il vostro gioco.





Five Tribes



di Bruno Cathala
Days of Wonder, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-80 minuti

L'ultimo gioiellino della Days of Wonder, ambientato nel paese delle mille e una notte, ricrea la sontuosità dell'ambientazione tramite la ricercatezza dei materiali, di belle e grandi fattezze, e la cura della grafica, splendida ed accattivante.

In Five Tribes i giocatori ambiscono ad ottenere il titolo di Gran Sultano del regno di Naqala. La partita ha luogo su una plancia di gioco componibile, formata da tessere quadrate che rappresentano oasi e mercati o luoghi sacri e villaggi. Su ognuna di queste vengono piazzati

3 omini colorati, scelti a caso da un sacchetto. Tali pedine, presenti in 5 colori differenti, raffigurano le 5 tribù da influenzare. Ogni turno prevede 2 semplici fasi: quella dell'asta, che determina l'ordine di turno, e quella di movimento delle tribù. L'asta si svolge scegliendo a turno una posizione tra le 9 previste, che hanno un costo da 0 a 18 monete. Spendendo di più si ha una buona probabilità di giocare per primi, il che può rappresentare un vantaggio, ma considerando che ad ogni moneta corrisponde un pv, occorre valutare il rapporto costi/benefici di questa scelta.

Il motore del gioco è legato al movimento delle tribù. Ogni giocatore sceglie una tessera di partenza, preleva tutte le pedine presenti e le ridistribuisce sulle tessere vicine considerando che: bisogna creare un percorso continuo di tessere adiacenti, non si può tornare indietro lungo il percorso e sull'ultima tessera che si raggiunge deve esserci almeno un omino dello stesso colore di quello che verrà aggiunto. A quel punto dall'ultima tessera si prelevano tutti gli omini di quel colore, che possono essere o tenuti da parte, poiché danno pv a fine partita, oppure scartati per svolgere l'azione associata, cioè guadagnare monete, raccogliere risorse o eliminare una pedina. Da notare che il numero di omini che si preleva è importante perché rappresenta un "moltiplicatore" dell'effetto dell'azione stessa.

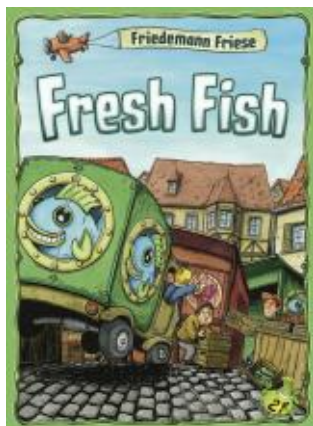
Se durante questa azione, dopo aver tolto le pedine, la tessera rimane vuota, il giocatore di turno colloca un suo cammello, ad indicarne il controllo, a fine partita conteggerà così anche il numero di pv indicati sulla tessera. Infine il giocatore può o deve, a seconda dei casi, svolgere anche l'azione indicata sulla tessera, che consente di piazzare un'oasi o un villaggio (regalano pv a chi controlla la tessera) oppure acquistare delle risorse o un genio (dà pv, regala bonus o potenzia le azioni delle tribù). Azione facoltativa ad ogni turno è vendere un set di carte risorsa diverse tra loro: ce ne sono 9 tipi, venderne una sola fa guadagnare 1 moneta, venderne 9 diverse ben 60. Risulta chiaro come questo sia uno degli elementi da tenere in considerazione per la propria strategia.

In sostanza, per quanto ben mascherato dall'ambientazione e ben arricchito con altri elementi, Five Tribes non è altro che un gioco astratto. Buon colpo d'occhio, capacità di pianificazione e di adattamento della propria strategia al modificarsi degli scenari di gioco, sono importanti per avere la meglio. Viste le numerose opzioni tra cui scegliere, può capitare di incappare nell'analisi-paralisi, problema che non si può limitare nemmeno con l'esperienza, perché padroneggiando il gioco sarà interessante poter fare cose in più, tipo giocare anche in funzione delle strategie degli avversari, attenzione che è davvero difficile da dedicare durante le prime partite.





Fresh Fish



di Friedemann Fries
2F-Spiele, Edge Entertainment, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

È tempo di mercato grazie al nostro "green man" e la sua rivisitazione del vecchio gioco FrischFish (1997)! In Fresh Fish ogni giocatore è un commerciante che cerca di ottenere il miglior spazio per il proprio banco di vendita vicino ai camioncini nella piazza del mercato.

La disposizione iniziale prevede la creazione di un tabellone di gioco modulare in base al numero dei giocatori, l'importante è stare attenti che siano presenti le aree di partenza dove posizionare i camioncini che vendono i prodotti: gelato (rosa), soda (blu), pesce (verde), formaggio (arancione). Insieme ad ogni camioncino vengono posizionate tessere incrocio fino a riempimento dell'area dove è posizionato. Ogni giocatore ha un set di 4 bancarelle, una per tipologia di merce, 6 dischetti prenotazione e 15 monete. Si crea una pila di tessere bancarelle e tavoli del mercato delle pulci coperta composta da set di bancarelle delle 4 tipologie diverse uno per giocatore, di cui uno scoperto sul tavolo, da utilizzare alla fine del gioco,

le altre mescolate insieme ai tavoli del mercatino delle pulci che variano in base ai numeri presenti sul tabellone e il numero dei giocatori.

Lo scopo è ottenere il minor punteggio, cercando di posizionare le proprie bancarelle più vicine possibile ai camioncini merce. Ogni tessera incrocio di distanza equivale ad 1 punto. Ogni giocatore a turno può fare solo un'azione. Il gioco si basa sul piazzamento. Le azioni possibili sono due:

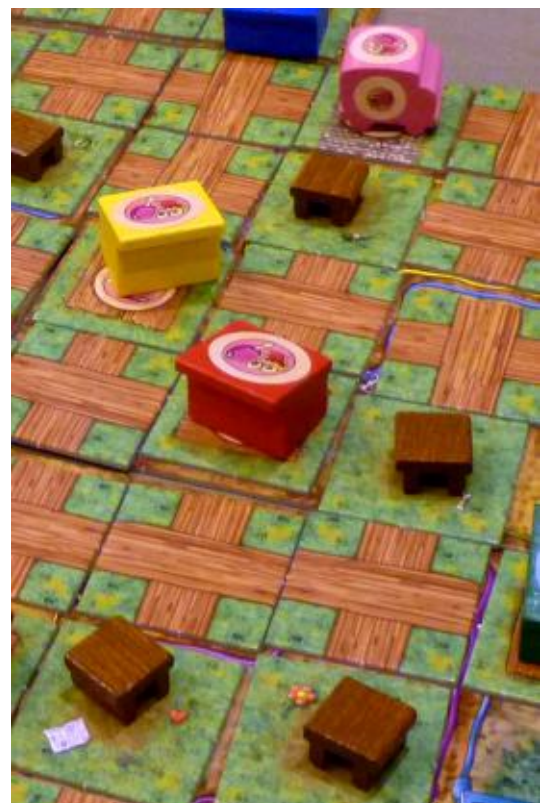
1. piazzare un dischetto per riservare uno spazio, qui il giocatore potrà successivamente inserire o una propria bancarella o un tavolo del mercato delle pulci. Il dischetto può essere posizionato solo adiacente e in ortogonale rispetto al dischetto di uno qualsiasi dei giocatori, e/o ad una o più tessere incrocio;
2. girare una tessera dalla pila delle bancarelle/tavoli, se la tessera rappresenta:
 - a. tavolo del mercato delle pulci, posizionarlo considerando che il tavolo blocca il percorso al camioncino aumentando così il numero di tessere incrocio che lo congiungono alla bancarella;
 - b. bancarella merce, si apre un'asta al buio per ottenerla. Il giocatore che vince l'asta potrà piazzare la relativa bancarella, spendendo i soldi puntati, non saranno mai recuperati.

Le tessere devono essere sempre posizionate su uno dei propri posti riservati.

In ognuno dei due casi, attenzione ai numeri nell'area colorata dove si piazzano le tessere, perché i numeri 1 o 2 rappresentano il numero totale di bancarelle e/o tavoli che possono stare in ogni singola area; per cui nel momento in cui piazzando una tessera il giocatore raggiunge il limite massimo di capienza di bancarelle e/o tavoli nell'area, tutti i restanti quadrati all'interno del perimetro devono essere riempiti con tessere incrocio, restituendo ai giocatori eventuali dischetti di prenotazione presenti. Il

gioco finisce quando si girano tutte le tessere bancarella/tavoli. Si contano per ogni giocatore il numero di incroci che dividono le sue bancarelle dai camioncini (possono esserci anche delle tessere incrocio esterne al tabellone che valgono 2), da lì si sottraggono le monete che gli sono rimaste, chi avrà fatto meno punti sarà il vincitore. Oltre al gioco base è prevista una variante che riconduce al regolamento originario del 1997.

In conclusione un gioco veloce, tattico e interattivo, studiando bene il posizionamento delle prenotazioni si può allungare molto la strada agli altri giocatori. È sempre bene pensare alle azioni successive, perché se non si calcolano bene gli spazi prenotati si rischia al momento del posizionamento di tavoli o bancarelle di precludersi l'uso di vie preferenziali per collegare le proprie bancarelle ai camioncini. Sicuramente un gioco interessante vista sia la durata che il numero di giocatori con cui si può giocare, è ben giocabile sia in cinque che in due giocatori.





Galaxy of Trian



di Grzegorz Kalarus, Sebastian Oliwa,
Seweryn Piotrowski
CreativeMaker, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Galaxy of Trian, è un titolo polacco, paese che si è fatto apprezzare di recente per alcune produzioni interessanti e innovative. Stavolta però il presupposto è quantomeno "classico" e infatti ci troviamo di fronte ad un "piazzamento tessere" con alcune varianti e aggiunte, che però non si allontana di molto dal più illustre e famoso predecessore, Carcassonne. Certo, l'ambientazione è completamente diversa; quella fantascienza molto in voga ultimamente e a dire il vero quanto inflazionata.

Il flusso di gioco è molto semplice. Ogni turno i giocatori pescano una tessera, la posizionano, e poi possono eseguire un'azione, che principalmente vuol dire piazzare un emissario (vi ricorda qualcosa? :P). Altre azioni sono il miglioramento degli emissari, l'utilizzo dei teletrasporti o l'ottenimento di 2 punti. Le tessere sono di forma triangolare a doppia faccia, e vengono pescate da due pile, dando quindi ai giocatori sempre due opzioni visibili di scelta, e

una "a sorpresa", se si volesse utilizzare il retro della tessera appena pescata.

Il corretto posizionamento implica l'accordo di ogni elemento grafico, e cioè di nebulose, pianeti, nuvole di gas e spazio aperto. Esistono poi altri tre elementi grafici che non necessitano di accordo: I "trasmettitori" spazzano via ogni cosa dai triangoli adiacenti, i teletrasporti fanno rimuovere e riposizionare gli emissari, e infine le stazioni commerciali consentono di effettuare due miglioramenti.

Lo scopo dei giocatori sarà quello di "chiudere" e controllare le varie aree disponibili, ottenendo durante la partita 1 punto per tessera con le nebulose, 2 per i pianeti e 3 per lo spazio aperto, e con la possibilità di farne ancora al termine del gioco. Per nebulose e pianeti però l'assegnazione andrà al "controllore" cioè a chi abbia la maggioranza di emissari nell'area. Dopo il completamento ogni nebulosa genera un numero di cristalli uguale al numero di tessere che comprende. Tali cristalli potranno essere raccolti dal controllore dell'area dall'inizio del turno successivo, e ognuno varrà 3 punti alla fine del gioco. Per farlo però dovremo migliorare almeno uno dei nostri emissari in stazione di ricerca o stazione spaziale. A questo punto saremo salvi dai teletrasporti e inizieremo a raccogliere i minerali.

Inoltre a fine partita verrà assegnato il grosso dei punti vittoria, conteggiando nuovamente tutte le nebulose e i sistemi planetari controllati, ma stavolta con una formula diversa che implica di avere almeno una stazione di ricerca (che funge da moltiplicatore). Interessante aggiunta costituisce il modulo avanzato denominato "beginning of conquest" presente nella versione "deluxe" del gioco, cioè quella consegnata ai finanziatori di Kickstarter. Pare che sarà acquistabile a parte, così come altre espansioni,

alcune già pronte, e altre in via di sviluppo, da chi comprasse una copia base.

Tale modulo consiste di una piccola flotta di 5 astronavi, denominate "Corvette" e "Rogue", che entrano in gioco come gli emissari, ma a differenza di questi ultimi, andranno posizionate su aree di spazio aperto. Con esse i giocatori potranno andare a raccogliere cristalli dalle aree controllate da altri giocatori, oppure difendere pianeti e emissari, attaccare altre navi (con esito certo. Le astronavi di egual classe si distruggono reciprocamente, mentre le "Corvette" prevalgono sulle "Rogue". Chi attacca ottiene 5 punti per nave distrutta.) e saccheggiare i punti delle aree planetarie nemiche durante il conteggio finale.

Di certo queste aggiunte danno più varietà alla partita, sebbene con una dose di complicazione maggiore, e riescono a far sentire un po' meno la mancanza di originalità, che rimane però assai evidente e che difficilmente potrebbe soddisfare giocatori non avvezzi al genere.





di Andrea "Nand" Nini

Greenland



di Phil Eklund, Philipp Klarmann
Sierra Madre Games, 2014
N. Giocatori: 1-3
Durata: 90 minuti

Dopo il Sistema Solare, l'America del Mesozoico e il Messico rivoluzionario, oggi Phil Eklund (assieme a Philipp Klarmann) ci porta in Groenlandia: voglia di solitudine? In realtà dall'anno mille in poi si sono incontrati qui ben tre popoli: Tunit, Thule (ai nostri occhi sembrano entrambi "eschimesi", ma in realtà sono due etnie differenti) e Norvegesi, e i giocatori (da uno a tre) sono chiamati in questa simulazione a rivivere la loro lotta per la sopravvivenza.

Il gioco è molto compatto: un mazzo di carte, cubetti, dischi e dadi. La confezione è quasi tascabile (più piccola di quella di Pax Porfiriana). Lo svolgimento del gioco è tutto sommato lineare (ma ci vuole qualche partita per assimilare tutte le regolette): in ogni turno, dopo aver risolto una carta evento (di solito dagli effetti deleteri), ogni giocatore deve decidere come utilizzare i propri "cacciatori" (i cubetti), se promuoverli ad

"anziani" (ogni ruolo dà la possibilità di effettuare azioni particolari) o piazzarli sulle carte che compongono gli habitat della Groenlandia (e del nuovo mondo) per cacciare e raccogliere risorse (ovvero ottenere sia queste ultime che ricevere nuovi cubetti per il prossimo turno), quest'ultima azione viene successivamente completata attraverso un lancio di dadi (uno per ogni cacciatore) che determina sia la riuscita che la sopravvivenza dei cacciatori stessi.

Molte carte habitat possono essere prese dai giocatori attraverso una combinazione particolare (N risultati uguali) e diventare un'abilità particolare (per simulare l'addomesticamento di animali o la scoperta di determinate invenzioni) e/o punti vittoria (trofei).

Nel gioco troviamo simulati molti aspetti: si combatte quando due giocatori si ritrovano nello stesso habitat; c'è la possibilità di ottenere le abilità delle donne degli altri popoli se si effettua un "ratto delle Sabine" (ma c'è anche la possibilità di sbarazzarsi dei generi non voluti); le colonie sono vantaggiose in termini di risorse, ma sono isolate e a rischio estinzione; con il procedere della partita il clima subisce un calo della temperatura (la cosiddetta "Piccola Era Glaciale") e diventa più difficile cacciare e raccogliere risorse; e i popoli da politeisti passano a monoteisti (automaticamente se si rimane un turno senza anziani, oppure se si viene convertiti da un giocatore che è già passato al nuovo culto).

E quest'ultimo aspetto è molto interessante, dato che i punti vittoria vengono attribuiti per il numero di anziani e cacciatori, ma anche per i trofei (solo se si è

politeisti) e le risorse (solo se si è monoteisti), per cui una conversione a fine partita può cambiare tutto.

C'è una modalità in solitario, e tre livelli di difficoltà (semplificato, standard, e "storica"). Durante la partita colpisce la quantità di variabili in gioco, gestite con un numero limitato di componenti, e la grande libertà di azione dei giocatori; unico neo, la quantità limitata di carte (60, contro le 220 di Pax Porfiriana), che riduce la variabilità (comunque accettabile). Come in tutti i giochi di P.E., non si devono cercare bilanciamenti a priori: questa è una simulazione e qualunque pianificazione può naufragare di fronte a un tiro di dado sfortunato (ma con l'esperienza si impara a pianificare meglio). Per tutti i fan del "texano" è un acquisto a occhi chiusi (meglio affrettarsi, le copie si stanno esaurendo); per tutti gli altri, può essere un buon titolo (per durata e costo contenuti) per iniziare a conoscere (e magari apprezzare) le sue realizzazioni.





Grog Island



di Michael Rieneck
Eggertspiele, Pegasus Spiele, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-75 minuti

Cosa fanno i pirati quando smettono di assaltare le navi e vanno in pensione? Sembra che investano in negozi di "gadget" da pirati (uncini, gambe di legno e simili), per lo meno quelli di Grog Island, gioco di aste, maggioranze e collezione di set, con obiettivi segreti. Belli i materiali: un tabellone ben illustrato (ma un po' affollato), carte (obiettivi, tesori, pappagalli), segnalini di legno sagomati, tessere di cartone e 5 dadi di colori diversi. Ed è il numero 5 a governare il gioco: sono 5 i tipi di risorsa e le regioni del tabellone dove è possibile aprire un negozio.

Il gioco si svolge a turni: il primo giocatore lancia i dadi e inizia la vendita all'incanto delle licenze per aprire nuove attività. L'asta è vincolata al valore dei dadi: l'offerta del giocatore deve essere una quantità ottenibile sommando i valori di alcuni di essi; questi sono messi, in ordine non crescente, su una serie di spazi del tabellone, determinando

cosa il giocatore si aggiudicherà nel caso di vittoria (apertura dei negozi, punti vittoria, l'opportunità di eliminare alcune attività commerciali). Inoltre i colori dei dadi indicano in quali regioni sarà possibile aprire le attività. A turno i giocatori possono rilanciare, scegliendo un nuovo gruppo di dadi tali che il valore dell'offerta sia maggiore della precedente.

Se un giocatore (non potendo o volendo rilanciare) esce dall'asta ottiene una risorsa per ognuno dei dadi che compongono l'offerta corrente (e il tipo è indicato dal loro colore). Quindi può commerciare con una delle navi ancorate nel porto di Grog Island, spendendo le risorse per procurarsi denaro, carte dei tre tipi, o addirittura aprire una nuova attività (facendolo prima del vincitore dell'asta!). Vale la pena notare che il denaro posseduto dai giocatori non è esattamente noto (le carte tesoro valgono da 1 a 3 monete, e sono tenute coperte davanti ai giocatori). Si può quindi azzardare un bluff per far spendere di più agli avversari.

Il gioco termina alla fine del turno in cui almeno un giocatore ha piazzato tutti i suoi segnalini pirata (aprendo altrettanti negozi).

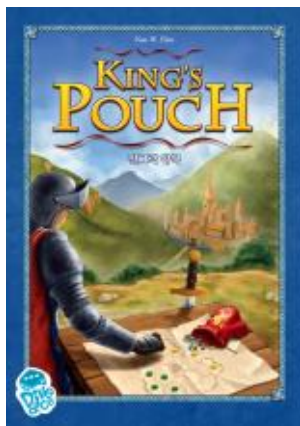
Il punteggio (oltre agli "spiccioli" raccolti durante la partita) si forma per effetto delle carte obiettivo, che premiano maggioranze nelle regioni, l'apertura di negozi di un determinato tipo, l'accumulo di risorse. All'inizio del gioco gli obiettivi sono 4 (scelti fra 6) ma possono essere acquistati o sostituiti durante la partita.

Grog Island è un gioco piacevole, veloce, completamente svincolato dal tema (ma si sa che pirati, zombie e medioevo piacciono a tutti). Ha una difficoltà intermedia fra gli attuali livelli dello Spiel des Jahres e del Kennerspiel des Jahres. L'innovativo meccanismo di asta fornisce uno spazio piuttosto ampio di decisioni, limitato da vincoli variabili di turno in turno. Interessante il meccanismo di compensazione con l'uscita: si tratta di un fattore da non trascurare nella formulazione delle offerte. Consistente l'effetto del caso, soprattutto nell'assegnazione iniziale degli obiettivi (che sono in duplice copia: essere l'unico con un certo obiettivo permette di perseguirlo con tranquillità, data anche la loro scarsa intersezione). Giusto come lunghezza, sembra ideale per famiglie che siano già avvezze al gioco da tavolo, o a giocatori occasionali, meno adatto a quelli assidui.





King's Pouch



di Kee W. Kim

Divedice, Korea Boardgames, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-80 minuti

Ambientazione estremamente lineare (ogni giocatore governa una regione di un regno medievaleggiante rimasto senza re, rivaleggiando sia economicamente che militarmente con gli avversari) per questo titolo che si distingue per la trovata di sfruttare l'elemento tattile insito nella "nuova" meccanica del "bagbuilding": i cittadini che vanno a riempire il sacchetto sono di due forme diverse. I lavoratori specializzati (mercanti, soldati, chierici) sono cubi, mentre quelli generici (ma anche gli ufficiali corrotti, che si imboscano nel vostro borsello tutte le volte che lo dovete "rimescholare") sono prismi ottagonali.

Nella norma i materiali, con carte un po' troppo piccole e finiture fin troppo lucide. Non chiarissimo il manuale, che dà l'impressione di contenere informazioni su materiale "eliminato" nella versione finale (che sia già in cantiere un'espansione?).

Il gioco si sviluppa su 9 turni, in cui i giocatori assegnano ai propri edifici i cittadini attivi (rispettando i vincoli di piazzamento), attivandone le abilità e generando denaro e forza militare, da spendere per costruire nuovi edifici e influenzare la corte (il primo) o per espandersi territorialmente (la seconda). Il turno si conclude con lo spostamento dei lavoratori nella zona inattiva, ripescando nuovi cittadini, per il turno successivo, dal sacchetto (potendo affidarsi al tatto per scegliere se pescare cittadini specializzati o generici). Tutte le volte che il borsello è vuoto quando si deve pescare, il materiale depositato nella zona inattiva torna nel sacchetto, insieme ad un nuovo ufficiale corrotto.

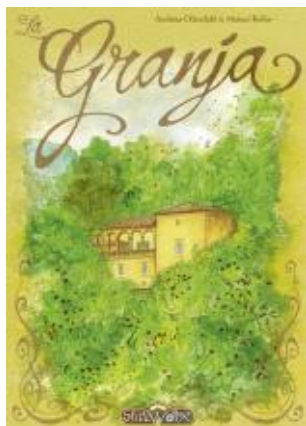
Oltre ai punti vittoria raccolti combattendo e attivando i propri edifici, alla fine del terzo, sesto e nono turno viene fatta una valutazione dei personaggi della corte e della propria influenza territoriale. A fine gioco vengono attribuiti punti vittoria per gli edifici costruiti, mentre ne vengono persi in quantità proporzionale al numero di ufficiali corrotti presenti nelle proprie fila.

King's Pouch è una piacevole novità, benché si sviluppi su un sentiero ben battuto. Il livello intermedio aggiunto dall'assegnazione dei lavoratori agli edifici aumenta la profondità al gioco, rischiando però di renderlo prono alla paralisi da analisi: sembra difficile che una partita riesca a stare sotto i 60 minuti promessi dalla scatola. Come accade anche nei giochi di deckbuilding, sono determinanti gli effetti di controllo del contenuto del mazzo, che vengono messi a disposizione nel primo terzo di gioco. Per il resto, saranno i personaggi della corte a indicare quale possa essere la strategia più remunerativa. A tale proposito, lascia perplessi la scelta sull'ordine di turno (gioca prima chi ha più punti vittoria, accedendo per primo alle carte e alla corte, subendo di contro gli attacchi militari dei giocatori successivi): sembra favorire in prima battuta chi ha più punti e ha sviluppato un potente motore economico, in seconda chi è indietro e ha sviluppato un potente motore militare, penalizzando in modo consistente tutti gli altri. Comunque si tratta di un gioco da provare, se siete appassionati e curiosi del genere.





La Granja



di Michael Keller, Andreas Odendahl
Spielworxx, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 120 minuti

La parola outsider, ormai adottata anche dal nostro dizionario, può assumere due significati: chi sta fuori e chi vince a sorpresa. La Granja è certamente l'outsider di questa edizione dello Spiel ad Essen perché, complice la tiratura limitata e il tam tam in rete, è andato esaurito prima ancora che la fiera cominciasse, quindi in fiera nessuno lo ha visto, nemmeno come copia dimostrativa allo stand del suo editore, la Spielworxx. Il secondo significato? Per quel che mi riguarda centrato anche quello perché tra i nuovi giochi di un certo spessore giocati finora, La Granja è certamente tra i migliori.

La Granja è una famosa tenuta (oggi adibita a museo), che all'inizio della sua storia era una semplice fattoria, situata in Esporles, un comune spagnolo nella comunità autonoma delle Baleari. I giocatori durante una partita, ciascuno con la propria piccola fattoria, si impegnano nel tentativo di espanderla e migliorarla per farla diventare

famosa come quella che dà il titolo al gioco, obiettivo che, detto in modo meno affascinante, si traduce nel possedere più punti degli altri al completamento del sesto turno di gioco. Produzione e consegna di quattro merci base e tre trasformate, in diverse combinazioni, sono il modo cruciale per ottenere punti.

La Granja è una miscela ben riuscita di meccaniche già note e gli autori, Andreas Odendahl e Michael Keller, molto onestamente citano tra i ringraziamenti i giochi che li hanno ispirati, sopra a tutti "Glory to Rome" (Ed Carter, Carl Chudyk - 2005) e le sue carte multifunzione.

Sono proprio le carte a garantire una notevole profondità al gioco, precipitando il giocatore nel dilemma, tutt'altro che facile da districare, del loro migliore utilizzo. Ogni carta infatti può essere utilizzata in quattro modi diversi: può essere giocata come campo per la coltivazione di tre risorse base, oppure utilizzata per espandere la fattoria, può diventare una richiesta di merci da soddisfare per realizzare punti o infine un aiutante con una funzione unica e ad uso esclusivo del giocatore che lo ha assunto.

Tutte le dinamiche della partita sono sostenute da un substrato di gioco in solitario generato dalla scelta delle carte e dal conseguente sfruttamento della loro funzione, scelta che delinea di volta in volta la direzione da intraprendere durante il resto della partita e che attiva il motore di produzione e conversione di risorse per realizzare i punti. Non manca comunque un buon livello di interazione tra i giocatori nel sistema di occupazione del mercato, che appare dosato ad arte per aumentare ancora di più il potenziale del gioco,

così come è centellinato l'aspetto legato al caso nella fase delle rendite, governata - ma in modo sapiente - dall'utilizzo di dadi.

La Granja, tra i giochi editi dalla Spielworxx, è probabilmente quello con il regolamento meglio scritto e certamente quello più classico e lineare. Resta comunque un gioco solido e complesso da padroneggiare nonostante il flusso delle azioni sia piuttosto intuitivo fin dalle prime partite.

In definitiva uno dei migliori giochi "per giocatori" del 2014, articolato e con tanto da esplorare, due caratteristiche che generalmente garantiscono alta rigiocabilità. Peccato per la tiratura tanto limitata da averne portato il costo alle stelle, destino condiviso con alcuni tra i migliori giochi della Splotter Spellen, sarà un segno?





di Roberto "Bober" Martire

The Lord of the Ice Garden



di Krzysztof Wolicki
RedImp Publishing, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Ambientato nel mondo di Midgaard e ispirato agli omonimi racconti di Jaroslaw Grzedowicz, *The Lord of the Ice Garden* si presenta come un titolo solido ed affatto banale. I giocatori interpreteranno il ruolo di scienziati che vengono inviati su di un pianeta simile alla nostra terra, vi trovano la magia e decidono di appropriarsene. In disaccordo fra loro su come usarla, si dividono. Missione: rendere questo nuovo mondo un posto migliore, ognuno a proprio modo!

In dettaglio: Il titolo è strutturato in un numero di turni variabili, massimo 10, in cui i giocatori dovranno cercare di espandersi negli otto territori. In prima battuta bisogna dichiarare le proprie intenzioni piazzando cubi negli spazi azione. Questa fase si svolge in ordine di turno, un cubo alla volta. Finita la fase di pianificazione si passa allo svolgimento. Le sette azioni previste sono: recupero risorse, aumento dell'influenza, due

tipi differenti di spostamento, ripristino della reputazione, reclutamento e miglione delle truppe attraverso la magia, attivazione dei poteri speciali e guerra. In linea di massima ognuna di queste azioni richiederà al giocatore il consumo di una o più risorse per essere svolta. A questo punto, il giocatore con la peggior reputazione riceverà, nel suo centro di massima influenza, la sgradita visita di Vuko, il terribile emissario della flotta, il quale lo indebolirà assegnandogli gettoni penalità, occultando parte dell'influenza e se possibile distruggendogli anche una truppa. Infine si passa alla valutazione delle zone, detta fase di dominio. In ogni singolo territorio verrà stilata una classifica in base alla presenza, quindi i migliori classificati vinceranno premi in risorse (popolazione, denaro o magia) a seconda delle disponibilità e delle loro esigenze. Inoltre, i primi classificati, e solo essi, se in possesso di particolari truppe potranno portare avanti il loro obiettivo. Sempre in questa fase, in turni predefiniti, ci sarà anche un'assegnazione di punti vittoria. Se alla fine del "dominio" non c'è un vincitore, si procede con un altro turno e così via fino alla fine.

La chiusura per obiettivo personale ha la precedenza su tutto, se la partita dovesse finire per esaurimento della magia vincerà il giocatore che gode di maggior reputazione, mentre se si dovesse chiudere per durata, sarà il giocatore con il maggior numero di punti vittoria ad imporsi sugli altri.

The Lord of the Ice Garden bilancia un binomio di sistemi di gioco ben noti quali la pianificazione delle azioni e le maggioranze. Queste meccaniche si intersecano fra loro in maniera fluida per tutta la partita che, inesperti esclusi, si aggira tra i venti ed i quaranta minuti a giocatore. I materiali sono sopra la norma, le plance sono chiare e le miniature presenti già nel set base sono di buona fattura. Gradevole anche la meccanica di definizione dell'ordine di turno e della sequenzialità delle azioni. Ottima la possibilità di chiusure molteplici che limita la possibilità di accanirsi contro un unico giocatore. Unica perplessità è sull'effettiva longevità del titolo. Sicuramente da provare e anche più di una volta.





Massilia



di Alain Epron
Quined Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

Dopo aver mancato l'appuntamento di Essen 2012 per problemi di produzione (e aver lasciato non proprio contenti i finanziatori della campagna di crowdfunding alla quale si era appoggiato) Massilia (Alain Epron, Vanuatu) vede la luce due anni dopo grazie alla Quined Games. Ambientato nella Marsiglia all'epoca dell'Impero romano Massilia è incentrato su una meccanica di gestione dadi e vede i giocatori impegnati nella compravendita di merci nel mercato della città.

I dadi sono presenti in quattro differenti colori e ad ogni turno i giocatori lanciano quelli utilizzati il turno precedente (o uno per colore nel primo turno) e quelli della riserva comune. Per conservare i propri dadi devono pagare due sesterzi ciascuno, altrimenti i dadi sono rimessi nella riserva. Finita questa fase i giocatori scelgono, a turno, un dado dalla propria riserva o dal pool comune, ed eseguono un'azione che è, ovviamente, legata al colore e al valore del dado.

I dadi beige permettono di comprare merci, sono presenti in 4 colori e vengono posizionate sui banchetti dei giocatori in un percorso che gira attorno al tabellone principale. I dadi marroni permettono di spostare i compratori, in tre dei quattro colori delle merci, si muovono sullo stesso percorso e se arrivano su un banchetto dove sono presenti merci dello stesso colore le acquistano. C'è una meccanica che fa ruotare i prezzi di vendita e di acquisto delle merci; vendere merci permette anche di guadagnare punti vittoria. I dadi grigi permettono di acquistare carte divinità pagandole in merci. Queste forniscono bonus e azioni aggiuntive.

I dadi neri, infine, permettono di acquistare direttamente punti vittoria.

Il gioco dura 9 turni, alla fine dei quali si decreta il vincitore. Per inquadrare bene il gioco ci sono altri due dettagli da raccontare:

- è possibile prendere penalità (in forma di cubetti che sono convertiti in punti negativi a fine partita) e operare alcune operazioni sui dadi: aggiungere +/- 1 al valore, sommare il valore di due dadi, ignorarne il colore;
- i dadi marroni, oltre a muovere i compratori, permettono di muovere il Console che è l'elemento di disturbo del gioco. A parte consentire di costruire nuovi banchetti del proprio colore permette cattiverie non da poco, come distruggere i banchetti avversari o rubarne le merci.

Il primo è l'elemento probabilmente più azzeccato del gioco, il secondo (Console) è senza dubbio il meno opportuno.

Devo dire che, nel complesso, Massilia mi ha lasciato alquanto deluso, cosa inaspettata dato che avevo molto apprezzato Vanuatu, la prima opera dell'autore. La partita si ripete monotona nei vari turni senza un'evoluzione: i giocatori si ritrovano a fare le stesse cose cercando di comprare al miglior prezzo e a rivendere massimizzando soldi e punti. L'interazione deve piacere non poco all'autore, ma se in Vanuatu si trova in un'elegante forma ben integrata con la meccanica principale del gioco, qui si ritrova relegata a un banale e poco controllabile elemento di contrasto. La gestione dadi ha degli elementi in comune con altri giochi - come Troyes, per la possibilità di usare anche i dadi della riserva comune - e ha anche degli elementi innovativi, come la citata possibilità di prendere penalità, ma resta, nel complesso, poco ispirata.

Insomma, la seconda opera di Alain Epron mi ha convinto poco, attendo fiducioso la terza.





Murano



di Inka Brand, Markus Brand
Lookout Games, Mayfair Games,
2014

N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Lookout affida il suo titolo di punta per la Spiel 2014 ad una coppia di autori di ragguardevole fama, Inka e Markus Brand, ottenendo un discreto riconoscimento da parte dei visitatori della fiera. Murano, facile immaginarlo, è ambientato nella famosa isola della Laguna veneta, nota in tutto il mondo per l'abilità degli artigiani che vi lavorano il vetro.

Nei panni di abili imprenditori, i giocatori cercano di guadagnare fama, e quindi punti, destreggiandosi nella produzione e nel commercio di questi splendidi manufatti.

Il gioco, semplice e leggero, ruota tutto attorno al meccanismo di scelta delle azioni. Otto gondole navigano in circolo su un percorso di diciotto spazi, ognuno dedicato ad una delle undici azioni disponibili (alcune ripetute più volte). Per eseguire l'azione il giocatore di turno deve spostare una gondola fino ad occupare lo spazio che la identifica rispettando due principali vincoli, lo spazio deve essere vuoto e la gondola spostata non può superare altre gondole. Non c'è limite agli spostamenti delle gondole consentiti durante la scelta di un'azione, ma per ogni gondola spostata successiva alla prima è necessario pagare monete e l'unica azione eseguita sarà quella dell'ultima gondola spostata. Meccanismo intrigante che all'atto pratico però si rivela una semplice decisione sulla quantità di monete che si è disposti a spendere per eseguire una particolare azione in un preciso momento.

Le azioni permettono di guadagnare soldi o punti ma soprattutto consentono al giocatore di predisporre per soddisfare i requisiti richiesti

delle carte personaggio recuperate durante la partita e che garantiscono, alla fine della stessa, ulteriori e importanti punti.

Buona la decisione di vincolare la realizzazione delle carte personaggio a doppio filo con la situazione delle isole e con i gondolieri che i giocatori vi piazzano. Soluzione interessante che lascia incertezza sul reale valore delle carte personaggio fino a fine partita costringendo i giocatori a lavorare sodo per massimizzare i punteggi, in alcuni casi prendendosi anche dei rischi con il piazzamento dei gondolieri.

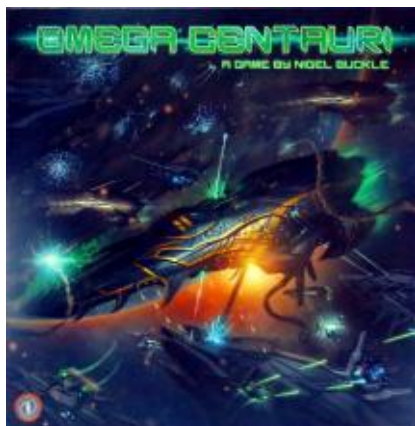
In generale un buon gioco, che scorre senza problemi, con il difetto forse di una durata eccessiva per quello che può offrire ad un giocatore esperto. La tensione della partita si riduce di molto se non si conoscono le carte personaggio, per via dell'impossibilità di ipotizzare gli obiettivi su cui si stanno concentrando gli avversari. Giocando privati di questa conoscenza tutto si riduce a un tentativo incerto di massimizzare il proprio punteggio, senza poter fare alcuna considerazione sull'andamento globale della partita.

Ciò nonostante resta un gioco simpatico, equilibrato, con un sistema di punteggio finale ben riuscito e con un meccanismo centrale di scelta delle azioni che si lascia giocare sia con un approccio tattico sia con uno più esuberante favorito dall'accumulo di monete. Buona la scalabilità garantita dal tabellone a doppia faccia con mappe di gioco di diversa dimensione, buoni la grafica ed i materiali. La lingua potrebbe essere un limite perché le carte contengono alcune scritte, illustrate comunque con una buona iconografia.





Omega Centauri



di Nigel Buckle
Spiral Galaxy Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

(vedi la nota a pagina 7)

C'era una volta Alien Ascendancy, che nel gennaio 2008 era annunciato come in probabile uscita per il UK Games Expo dell'estate di quell'anno, ora, dopo oltre 6 anni di attesa c'è Omega Centauri, grazie alla perseveranza dell'autore che ha sempre creduto nelle potenzialità del frutto del proprio ingegno nonostante le avversità che si sono accanite negli anni, compreso il fallimento dell'editore a poche settimane da una delle scorse edizioni di Essen.

Il gioco è quello che viene definito un "4X", ovvero un gioco di civilizzazione improntato al conflitto, con un ambientazione fantascientifica in cui fino a quattro fazioni si fronteggiano mentre affrontano l'impero, un nemico comune che occupa il centro della "mappa" di gioco. L'aspetto più evidente è un'impastazione decisamente più deterministica rispetto agli altri giochi del genere, in articolare per quel che

riguarda la risoluzione dei conflitti che ricorda il vecchio Civilization della Avalon Hill. Non si tratta di un gioco totalmente privo di alea, sia chiaro, anche perché l'aspetto di "eXplore" perderebbe completamente di significato, in assenza del caso, ma comunque l'aspetto aleatorio è stato ridotto al minimo indispensabile.

Il regolamento prevede due modalità di gioco, una più semplice e breve, coerente con l'ora di gioco dichiarata, l'altra più complessa e di durata maggiore, che dovrebbe essere giocabile comunque entro le due ore, una volta compreso il meccanismo di gioco che è decisamente più semplice e lineare di quanto lasci trasparire un regolamento un po' troppo convoluto e disordinato ma preciso e privo di "buchi" evidenti.

Il gioco base dura sei turni in cui i giocatori si alternano a scegliere ed eseguire tre azioni ogni turno tra cinque disponibili; la durata è perfetta non lascia il senso dell'incompiuto e e, a fine partita, il gioco tende ad essere quasi completamente bloccato dal potenziamento dell'impero e dallo sviluppo di tutte le tecnologie più utili; l'aspetto più interessante del gioco avanzato (che dura 9 turni) è, invece, la necessità di pianificare a inizio turno tutte le azioni che verranno eseguite una alla volta in ordine di turno; la necessità di avere sempre un "Piano B" offre una notevole crescita della tensione e la disponibilità di tecnologie avanzate rende meno solido il controllo dell'impero sulla mappa e giustifica la lunghezza maggiore. In entrambi i casi, poi, la riduzione progressiva delle risorse disponibili, con contemporaneo aumento del costo dello sviluppo delle razze (che viene pagato in risorse e produce gran parte dei punti vittoria a fine partita) fa crescere la tensione in maniera esponenziale col passare dei turni.

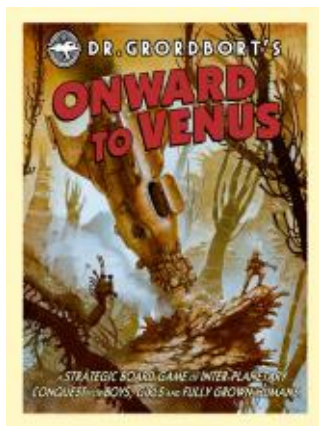
Le note negative si trovano nel reparto materiali, con schede delle razze in cartoncino molto sottile e lucido (occhio ai riflessi) e soprattutto con i colori delle pedine di gioco che non corrispondono ai colori riportati sulla parte di cartotecnica, il che non impedisce assolutamente il gioco ma potrà sicuramente dare fastidio ai "palati fini" dei giocatori italiani.

Se il gioco fosse uscito quando previsto sarebbe probabilmente stato salutato come una pietra miliare del genere ma i sei anni trascorsi si sentono un po' come si sente il peso dell'uscita di titoli come Eclipse o Space Empires (per coprire tutto lo spettro del "4X"); peccato, perché il gioco c'è ed è sicuramente interessante.





Onward to Venus



di Martin Wallace
Treefrog Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Ambientato nell'universo ucronico del Dottor Grordbort inventato da Greg Broadmore, il gioco ci mette al comando di una delle potenze coloniali all'inizio del XX° secolo, con lo scopo di sfruttare le risorse dei pianeti del sistema solare, anche a rischio di sollevare ribellioni tra le popolazioni colonizzate.

Onward to Venus non presenta una plancia di gioco vera e propria ma un set di 8 "pianeti" (dischi in cartoncino), che vengono disposti in sequenza da Mercurio alla fascia di Kuiper. Ogni giocatore ha a disposizione un set di astronavi, truppe e carri armati, che viaggiando fino all'orbita del pianeta prescelto, serviranno per impiantare fabbriche, miniere ed ottenere altri benefici. I giocatori utilizzeranno un set iniziale di carte personalizzato ed altre pescate da un mazzo comune, per eseguire azioni, amplificare il loro effetto, oppure per combattere. Una partita dura 3 turni, all'inizio dei quali si

pescano e dispongono sui pianeti alcune tessere risorse. Si procede con una serie di round dove ciascun giocatore esegue un'azione. Questa può essere:

- Muovere: si utilizzano due punti di movimento per spostare nello spazio le astronavi, che possono contenere tutte le unità di fanteria desiderate. I carri armati, di norma, non possono muoversi dal pianeta in cui sono stati costruiti (a meno di non usare opportune carte speciali). Se non si usano tutti i punti di movimento si può eseguire anche l'azione prendere una tessera risorsa.

- Prendere una tessera: se la tessera non ha difesa, basta impiegare un'unità presente nell'orbita del pianeta, facendola sbarcare e catturare la tessera desiderata.

Se la tessera ha un valore di difesa, occorre tirare tre dadi, scegliere il punteggio maggiore e quello minore, sottrarli e sommare il risultato al valore di difesa della tessera. Per poterla catturare bisogna impiegare truppe e/o giocare carte dal proprio mazzo fino ad eguagliare il valore di difesa. Alcune tessere danno diritto a costruire fabbriche o miniere che generano reddito ad ogni turno e a fine gioco servono per calcolare le maggioranze per ogni pianeta. Altre consentono di pescare carte azione, prendere del denaro o punti vittoria. Infine, ci sono tessere Crisi e tessere Tensione; le tessere crisi vengono controllate a fine turno per vedere se scoppia una ribellione in un pianeta con esiti catastrofici, come negare l'accesso ai pianeti e alle loro risorse o addirittura una fine prematura del gioco. Le tessere tensione permettono di poter reclamare un possedimento presente sul pianeta di un altro giocatore. Questa è l'unica possibilità di scontro diretto tra due giocatori.

- Costruire fino a 2 unità militari: le truppe di fanteria vengono create solo sulla terra, mentre le altre possono essere costruite ovunque sia stata costruita una propria fabbrica.

- Giocare una carta azione applicandone gli effetti e infine scartarla.

- Prendere un cubetto nero dalla carta fine turno e prendere una carta azione dal mazzo.

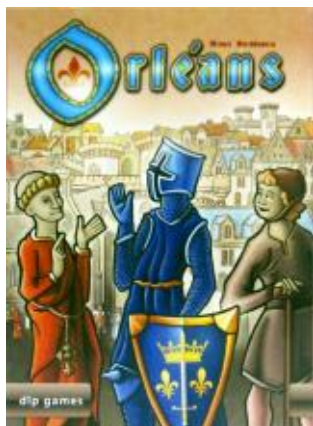
Quando un giocatore prende l'ultimo indicatore dalla carta, il turno finisce. Viene controllato se scoppia una ribellione in un pianeta applicandone gli effetti. Le fabbriche e le miniere producono il reddito e a questo punto un nuovo turno può iniziare. Alla fine del terzo turno si controlla chi genera più reddito su ogni pianeta e a questi vengono assegnati i punti vittoria relativi. Si aggiungono i punti per le tessere catturate per determinare il vincitore.

Onward to Venus è in nuce un gioco Ameritrash, molto dipendente dalla fortuna. Il lancio dei dadi, la pesca delle carte e delle tessere risorsa, possono influire molto sullo sviluppo del gioco, e non c'è molto spazio per la pianificazione. La meccanica è tipica di un gioco di controllo su area, con una piccola componente semi cooperativa nella ribellione, che reca potenzialmente conseguenze negative per tutti. L'interattività è diretta ed indiretta ed è un vero peccato che in proporzione siano poche le tessere tensione. Lo stesso si può dire per le tessere crisi altro elemento di interazione nel gioco. Il gioco è per 2-5 giocatori ma rende al meglio con 4 o 5, con maggiore lotta per il controllo dei pianeti.

Per quanto riguarda la componentistica il gioco merita una menzione speciale per le illustrazioni di Greg Broadmore che sono una vera gioia per gli occhi. Chi apprezza Martin Wallace per Brass, potrebbe chiedersi se è proprio lo stesso autore od un suo omonimo e sebbene Onward to Venus non sia il mio tipo di gioco, mi è piaciuto e mi sono divertito.



Orléans



di Reiner Stockhausen
dlp games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

L'essere sul podio delle Scoutaktion 2014, ovvero i voti raccolti da Fairplay durante la fiera di Essen, ha garantito a Orléans una certa visibilità che ha certamente ripagato la costanza di un piccolo editore, la dlp games, sempre presente in fiera con giochi discreti, ma sovente passati in sordina.

Ambientato nella Francia medievale, Orléans offre ai giocatori l'opportunità di consolidare la propria supremazia grazie all'uso di contadini, cavalieri, mercanti ed altri mestieri del tempo, utilizzati come lavoratori per attivare le azioni disponibili su una plancia personale.

Caratteristica saliente di Orléans è l'essere uno dei tre giochi che quest'anno hanno contribuito a lanciare una nuova moda in fatto di meccaniche, il bag-building, ovvero un meccanismo di estrazione casuale da un sacchetto personale, riempito in funzione delle azioni scelte da ciascun giocatore in modo da

rendere più o meno probabili certe occorrenze, in funzione della propria strategia. Alla fase di estrazione dal sacchetto di un numero definito di lavoratori, segue la fase di allocazione sulle azioni e quindi quella dell'esecuzione delle azioni stesse subordinata alla presenza di tutti i lavoratori necessari per poterla eseguire. Soltanto quando l'azione viene svolta, i lavoratori tornano nel sacchetto e possono essere nuovamente estratti.

Le azioni si dividono in due gruppi. Le prime consentono di recuperare nuovi lavoratori ed insieme offrono un beneficio, come l'aumento della quantità di gettoni che possono essere estratti o la costruzione di edifici che specializzano la propria plancia, garantendo azioni esclusive. Le altre che offrono principalmente la possibilità di guadagnare punti vittoria in una qualsiasi delle forme messe a disposizione dal gioco.

Proprio nel sistema di punteggio emerge la debolezza di questo titolo che ammicca ai giocatori più impegnati grazie alla presenza di una notevole quantità di risorse ma che si rivela presto un gioco con un solo livello di profondità. Le cinque risorse infatti, così come le monete, non sono altro che modi diversi per rappresentare la

stessa unità di misura, ovvero i punti, traducendo la loro raccolta in un'azione senza alcuna altra evoluzione e senza che ci sia uno specifico motivo strategico per optare per l'una o l'altra risorsa se non il mero valore in punti. Se a questo si aggiunge il fatto che l'unico altro sistema per realizzare punti, il valore delle stazioni di commercio costruite sul tabellone e dei cittadini raccolti durante la partita, è predominante rispetto alla più semplice raccolta delle risorse, non resta molto altro da fare che non sia massimizzare l'efficienza nella capacità di eseguire più azioni ad ogni turno, adattandosi ad un flusso di gioco piuttosto obbligato. Raccolta di lavoratori e nuove azioni personali all'inizio della partita, viaggi e costruzioni per raccogliere punti in una fase successiva.

Un peccato? Forse no, è solo una questione di aspettative. Orléans tradisce chi lo approccia aspettandosi un gioco da veri hard-gamer, invece è un buon gioco di stile europeo e di complessità media al quale possono essere perdonati anche alcuni difetti di bilanciamento già minuziosamente affrontati tra gli appassionati che hanno costretto dlp games a rilasciare qualche correzione. Osando un po' di più sarebbe potuto diventare un gioco di gran livello.





Panthalos



di Bernd Eisenstein
Irongames, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Ricordate "Scontro di Titani" di Desmond Davis, film di argomento mitologico del 1981, memorabile per le spettacolari animazioni girate a passo uno? Panthalos si ripromette di farvi rivivere simili emozioni: dovrete occuparvi della gestione economica di Corinto (producendo, lavorando e vendendo beni) e, contemporaneamente, creere la vostra schiera di Titani per contrastare gli attacchi dell'Ade. Salvo scoprire che è vantaggioso utilizzare le creature ultraterrene anche per attaccare i vostri vicini...

Il gioco si incentra su un meccanismo di piazzamento lavoratori (dadi a 6 facce), ma introduce molteplici variazioni e novità, tanto da meritare sicuramente un po' di attenzione. Eviterò di entrare nel dettaglio delle regole, cercando invece di far capire cosa è differente rispetto al "worker placement medio".

Ogni giocatore ha due risorse personali, i lavoratori e i dischi azione. I primi permettono di eseguire in modo esclusivo le azioni sul tabellone

(come procurarsi materie prime, artigiani per lavorarle, potenziamenti militari, nuovi lavoratori, titani), i secondi di attivare o riattivare ciò che ci si è procurati (ad esempio artigiani o titani). I dischi azione sono anche utilizzati per avere dei bonus, al costo di immobilizzarli permanentemente: occorre valutare bene dove utilizzarli.

Tutti i lavoratori sono caratterizzati da un livello di abilità (indicato dal valore del dado, che può essere aumentato durante la partita): questo è utilizzato sia per determinare la potenza di alcune azioni, sia come sbarramento per accedere ad alcune postazioni. Ancora sui lavoratori: li avrete a disposizione in media un turno sì e uno no, in quanto molte delle azioni sul tabellone richiedono poi un turno di riposo.

Oltre all'azione di piazzamento ci ne sono altre disponibili: imbarcare beni, commerciarli, lavorarli. Queste azioni (necessarie per guadagnare punti vittoria) non richiedono lavoratori, ma obbligano a saltare un turno di piazzamento.

L'unica risorsa nascosta sono i titani, utilizzati per combattere le forze ultraterrene o sfidare altri giocatori. In palio ci sono punti vittoria, l'immobilizzazione di dischi azione nella "cripta", il livello di un lavoratore. Lo scontro fra giocatori

avviene come asta al rilancio, usando uno solo dei 4 elementi in cui si suddivide l'appartenenza dei titani.

Dulcis in fundo, Panthalos ha due criteri di fine gioco: naturalmente, all'ottavo turno (e allora tutti i giocatori ottengono punti aggiuntivi per la somma dei livelli dei lavoratori e per combinazioni di beni) oppure alla fine del turno in cui i dischi azione accumulati nella cripta superano un certo valore (e allora la valutazione finale è negativa, in quanto i giocatori perdono punti vittoria per i dischi ivi bloccati). Anche la soluzione mista (entrambi i criteri) può verificarsi.

Il risultato? Tutte queste modifiche si armonizzano abilmente, imponendo scelte interessanti e senza appesantire in gioco, che si mantiene sotto i 100 minuti anche nelle prime partite (pure in 5!). Infine, i materiali: sono di buona qualità; sono prevalenti tinte sfumate e pastello per tutta la cartotecnica, tranne ciò che riguarda i combattimenti (titani e rinforzi). Scelta coraggiosa, in controtendenza con i look "fumetto" o "iperrealista" che vanno tanto negli ultimi tempi.





Patchwork



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Mayfair Games,
Uplay.it Edizioni, 2014
N. Giocatori: 2
Durata: 15 minuti

Negli ultimi anni Uwe Rosenberg ci ha abituati ad associare il suo nome ad una tipologia di gioco economico talmente delineata in alcuni meccanismi, dall'essere considerata essa stessa una serie che tra gli appassionati è chiamata la serie del raccolto. Nella storia di Uwe però ci sono anche altri giochi, più semplici, alcuni dei quali hanno

persino acquisito una discreta fama. Patchwork, edito da Lookout Games e in italiano grazie a Uplay.it Edizioni, è uno di questi giochi più semplici ed è anche assai promettente.

Patchwork è un gioco per due soli giocatori che si contendono l'acquisto di pezzi di stoffa per ricoprire il più possibile una personale griglia 9x9, la propria trapunta, o quilt. Recuperare pezzi di stoffa ha un costo in tempo e bottoni (la moneta corrente), il primo è limitato, i secondi sono anche i punti finali e devono compensare la pesante penalità dei riquadri del quilt rimasti senza pezzi.

Il gioco si focalizza su tre aspetti principali. Il tempo limitato, scandito con un turno alla Thebe (Peter Prinz - 2004) in cui il giocatore più arretrato su un percorso che tiene traccia del tempo speso per le azioni, gioca fino a quando non ha superato l'avversario. Un motore per la produzione di bottoni, guadagnati in momenti precisi lungo il percorso segna tempo e in funzione di un valore segnato sulle tessere già posizionate sul proprio quilt. Questo motore obbliga a

bilanciare la necessità di accumulare punti a quella di spenderne per annullare le penalità. Terzo aspetto è una piacevole componente di osservazione e logica spaziale necessaria per tassellare in maniera efficiente il proprio quilt utilizzando le pezze di stoffa che altro non sono se non dei polimini di superficie e forma diversi ma diversi anche in costo espresso in tempo e bottoni.

I polimini di forma più compatta e regolare generalmente sono più costosi ma garantiscono maggiori guadagni, al contrario i più economici sono piccoli o necessitano di particolare attenzione nel piazzamento per non rischiare di lasciare sul quilt buchi impossibili da coprire con i turni successivi, tenendo conto che in ogni turno solo i tre polimini successivi all'ultimo acquistato sono disponibili per essere a loro volta acquistati. La sequenza dei polimini, disposti casualmente in cerchio all'inizio della partita ne garantisce una buona variabilità, costringendo i giocatori ad adattarsi al meglio alle situazioni contingenti operando tra due sole scelte possibili: sacrificare tempo per guadagnare bottoni o acquistare nuove pezze di stoffa per completare il proprio quilt.

Il gioco è semplice, si spiega velocemente, la sua durata è contenuta. Offre dilemmi interessanti e di gradevole profondità alternati però da momenti, non rari, in cui le scelte sono piuttosto obbligate, lasciando la sensazione di essere giocati dal gioco. Con queste peculiarità è difficile immaginarlo al di fuori della fascia dei giochi filler per due giocatori, all'interno della quale però è certamente una piccola gemma che merita di essere sugli scaffali di quanti hanno molte occasioni di giocare soltanto in due.





Race! Formula 90:

Expansion #1 – RF90 Series Championship



di Alessandro Lala, Gabriele Rossini
Gotha Games, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120 minuti

(vedi la nota a pagina 7)

A seguito del successo ottenuto da questo gioco assolutamente italiano (nonostante Gotha Games sia ufficialmente un editore inglese) ne esce una prima espansione composta da due nuovi tracciati con regole aggiuntive, un sistema per gestire le scuderie e un sistema per la gestione di un campionato formato da più gare.

La scelta dei nuovi tracciati dimostra profonda conoscenza dell'ambiente che si intende simulare e un profondo amore per lo sport automobilistico dell'epoca eroica com'era prima che la necessità di garantire l'incolumità dei piloti e la massiccia invasione dell'elettronica lo rendessero la noia mortale che possiamo ammirare oggi in cui tutte le cose interessanti della corsa avvengono a macchine ferme.

I due tracciati proposti sono Montecarlo e Spa-Francorchamps, probabilmente i due circuiti più differenti tra loro che siano stati parte del mondiale negli ultimi trent'anni, pur condividendo il fatto di essere entrambi circuiti stradali non permanenti, e presentano notevoli differenze anche rispetto ai due circuiti compresi nel gioco, cosa che li rende ulteriormente interessanti; Montecarlo è angusto, lento, con pochissime possibilità di sorpasso e elevato rischio di fine prematura della gara, a maggior ragione in caso di condizioni atmosferiche avverse; Spa-Francorchamps è invece velocissimo con la possibilità di guadagnare notevolmente attraverso traiettorie estreme e scelte radicali.

Le regole per la gestione delle scuderie sono interessanti e propongono un ulteriore livello di profondità ad un gioco già tutt'altro che banale,

permettendo di utilizzare un Robot come compagno di scuderia e influenzarne il comportamento in momenti topici della gara, mentre il sistema per un campionato strutturato su più gare mi pare assolutamente superfluo, ma è possibile che ciò dipenda dal mio background associazionistico in cui il campionato (o il torneo) erano la naturale evoluzione di qualunque gioco che suscitasse interesse, in particolare nel caso di una simulazione sportiva.

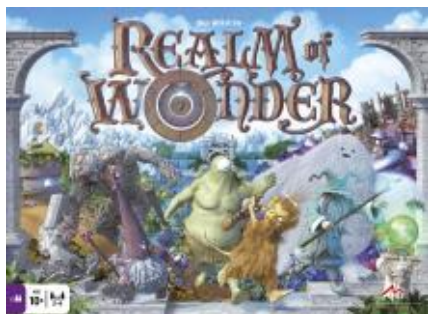
Materiali ancora di ottima qualità sia pratica che estetica, con alcuni ulteriori miglioramenti nella leggibilità delle piste (elementi maggiormente evidenziati sui tabelloni e iconografia delle traiettorie che rispecchia quella delle carte corrispondenti) con una menzione particolare per le carte specifiche dei circuiti che riportano scene di gara con inquadrature che rispecchiano le immagini televisive delle gare reali.

La cosa che meno mi ha impressionato è l'annuncio di una seconda espansione con il solo regolamento per giocare campagne di gare in modalità carriera (anche in solitario) ma nessun nuovo tracciato; non ho problemi con la modalità carriera, anzi, potrebbe essere un interessante nuovo approccio al gioco sia in solitario che per serie di partite a più giocatori, ma credo che ampliare le opzioni di gara con circuiti aggiuntivi dovrebbe essere il primo (e quasi unico) obiettivo per lo sviluppo di questo gioco; in particolare mi piacerebbe aver la possibilità di competere su altri circuiti abbandonati ma mai dimenticati della Formula 1 come Imola o Hockenheim nella sua versione originale con i lunghi rettilinei nel bosco, per non parlare del vecchio Nurburgring o di Le Mans. Nel frattempo attendo speranzoso...





Realm of Wonder



di Pauli Jantunen, Mikko Punakallio,
Saku Tuominen, Max Wikström
Mindwarrior Games, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 60 minuti

Come il nome potrebbe farvi immaginare, "Realm of Wonder", ha un che di fiabesco e meraviglioso, così come comunicano anche la sua grafica, la scatola e il tabellone. La storia è questa... il Re è in difficoltà con alcuni suoi sottoposti, e ha bisogno che qualche avventuriero esaudisca una sua richiesta (ce ne sono 5 fra cui scegliere) per aiutarlo a fronteggiare il pericolo. Completando la missione e tornando al castello si ottiene la vittoria, o in alternativa trovando 3 sfere magiche o uccidendo 3 mostri.

Ogni giocatore rappresenta uno dei 6 personaggi: Yeti, Gnomo, Troll, Ciclope, Golem o Mago, e si dovrà muovere in un tabellone composto da 3 cerchi concentrici, divisi in zone (6, con colori e raffigurazioni in accordo con i 6 personaggi) e forniti di caselle. I due cerchi interni inoltre possono ruotare e le caselle presentano diverse caratteristiche, come vortici di spostamento, pozzi magici, rune e confini "difficili", che per essere attraversati richiedono 2 punti movimento.

Il turno si compone di 4 fasi: energia, carte, magia, movimento.

Nella prima fase semplicemente accumuliamo un numero di segnalini magia, in base a quanti forti abbiamo costruito e alla posizione dei tabelloni rotanti. Questi segnalini serviranno per attivare i poteri di alcune caselle e per costruire nuovi forti. Dopodiché ogni giocatore sceglierà una carta movimento, rivelandola simultaneamente agli altri giocatori. La carta indicherà il numero di mosse eseguibili nel turno e stabilirà l'ordine di gioco. Alcune carte hanno anche un potere speciale, attivato non appena la carta viene giocata.

Nella terza ognuno potrà giocare tutte le carte magia di suo gradimento, in ordine inverso di iniziativa. Le carte magia hanno vari effetti come 3 movimenti aggiuntivi, la possibilità di "nuotare" da una costa ad un'altra, o di volare ignorando gli ostacoli, e altro ancora.

Infine, nella fase movimento, si svolge il grosso della partita, e qui i giocatori avranno diverse opzioni. Innanzitutto sul tabellone si trovano una serie di segnalini "torre", che possono essere esaminati pagando 1 punto magia, e in essi, oltre ai già citati mostri e sfere magiche, si potranno trovare anche carte magia da pescare, pozioni e teletrasporti.

Inoltre, sempre utilizzando i punti magia, sarà possibile costruire nuovi forti sui pozzi magici liberi, oppure conquistare quelli altrui, comprare 1 carta magia (sempre nei pozzi magici), utilizzare le rune di rotazione e i vortici di spostamento. Ogni personaggio ha anche un'abilità speciale, attivabile in questa fase.

Il combattimento avviene se ci si muove in caselle occupate da altri giocatori o se si trovano mostri nei segnalini "torre", e si esegue con un tiro di dado, sommato ai punti forza di alcune carte magia e ad eventuali bonus di combattimento. Chi ottiene di più vince, e può rubare un oggetto all'avversario, o, in caso di mostri, prendere il tassello e ottenere una ricompensa in base ad uno dei 3 livelli di difficoltà del mostro.

La missione da compiere cambia di certo il flusso del gioco, perché può riguardare il dover vincere un certo numero di combattimenti, o ottenere punti magia, o ancora costruire forti in quantità, e pone i giocatori di fronte a percorsi molto diversi. Da questo punto di vista quindi una certa varietà è assicurata. Il fatto è che all'interno di una stessa partita la sensazione è invece di ripetitività, con turni spesso dipendenti dalla pesca delle carte o dal tiro di dado, e con i giocatori intenti ad eseguire le stesse azioni.

Da giocare con spirito fiabesco e avventuroso, magari in meno di 6 giocatori!





RoboRama



di Dennis Kirps, Gérard Pierson,
Patrick Zuidhof

PLAYthisONE, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

RoboRama si presenta come un gioco in cui i partecipanti hanno un obiettivo estremamente semplice: essere i primi a far attraversare ai propri 4 robot tutta la plancia, portandoli nell'angolo opposto a quello di partenza. Bellissimi i materiali: 17 grandi robot di plastica (forse troppo grandi, al punto di coprire l'informazione sul tabellone), tessere di cartone, un mazzo di carte, un tabellone coperto da una griglia di caselle quadrate.

Velocissima la preparazione: i giocatori dispongono i 4 robot del loro colore dalla parte opposta rispetto all'angolo del proprio colore; quindi mettono le tessere "comando" davanti a sé, in modo da poterle disporre su due righe (attive - vicino a sé, disattive - lontane).

Il gioco si sviluppa a turni in cui il giocatore attivo utilizza una delle proprie tessere comando attive per muovere in linea retta (orizzontale o verticale) uno dei suoi robot di

un numero di passi esattamente uguale al valore indicato sulla tessera utilizzata (da 1 a 5 spazi); durante il movimento è possibile scavalcare i propri robot, mentre quelli dell'avversario sono degli ostacoli; in ogni casella ci può stare al più un automa. Ogni spazio della plancia contiene il simbolo di una delle tessere controllo; se, dopo la mossa, il robot si ferma in una casella corrispondente ad una tessera non attiva, il giocatore la può riattivare, avvicinandola a sé. Il turno si conclude disattivando la tessera utilizzata nel turno corrente. Esiste una tessera aggiuntiva (microchip) che ha come unico effetto quello di riattivare una tessera disattivata, purché un proprio robot occupi una casella di quel valore.

Il gioco termina immediatamente con la vittoria del giocatore che riesce a portare i propri robot nelle 4 caselle del suo colore. Esistono altre due modalità di gioco: la prima aggiunge una serie di abilità da utilizzare una volta per partita, collegate all'utilizzo delle tessere (fare un passo in diagonale, saltare un robot avversario, fare un cambio di direzione durante il movimento, muovere due robot nello stesso turno, muoversi di un qualsiasi

numero di caselle compreso fra 1 e 4); la seconda abbandona la struttura ad informazione completa, introducendo un nuovo robot (il ChaosBot) che interagisce con i pezzi dei giocatori ed è comandato attraverso delle carte distribuite in modo casuale all'inizio del gioco.

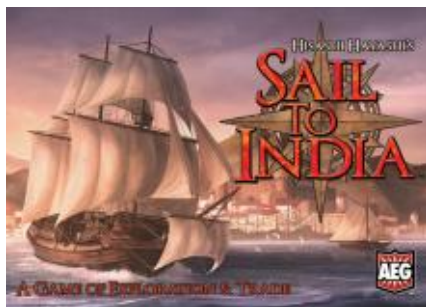
Indipendentemente dalla sua ambientazione RoboRama rielabora in modo intelligente i classici giochi astratti di movimento su griglia, come l'Halma o la Dama Cinese. Si tratta, nella versione senza ChaosBot, di un gioco ad informazione completa che propone una sfida interessante, richiedendo di valutare e mediare la necessità di bloccare gli avversari, muoversi rapidamente e mantenere attive un numero sufficiente di tessere (infatti non si può "saltare" la riattivazione delle proprie tessere, muovendosi su una casella corrispondente ad una tessera già attiva, più di un paio di volte). Per la sua struttura simmetrica, sembra preferibile giocarlo in 2 o, ancora meglio, in 4, quando lo spazio di manovra è ridotto. Se non siete amanti dei giochi di scacchiera, sicuramente non fa per voi.





di Lucio "Iago" Pierobon

Sail to India



di Hisashi Hayashi

Alderac Entertainment Group, IELLO, Japon Brand, OKAZU Brand, Pegasus Spiele, 2013

N. Giocatori: 3-4

Durata: 60 minuti

(vedi la nota a pagina 7)

Sempre più spesso, negli ultimi anni, stanno aparendo nei nostri negozi e sulle nostre tavole i prodotti dell'industria ludica giapponese (e ora anche coreana), soprattutto grazie all'opera di editori come Japon Brand e OKAZU Brand che hanno cominciato a portare a Essen e Norimberga decine di giochi in quantità molto limitata per presentarli agli editori europei ma trovandosi spesso assediati dai giocatori incuriositi e un po' infastiditi dal tipico "Sold Out" del giovedì mattina.

Tra tutte queste produzioni Hayashi si è già dimostrato uno dei più interessanti autori con design spesso curiosi (ad es. String Railways) ma anche di assoluto valore tanto da essere già ristampati da editori occidentali con buon successo (Trains) e questo suo gioco, presentato nel 2013 a Essen e considerato uno dei più promettenti e attesi,

è finalmente disponibile al grande pubblico grazie alla lungimiranza di AEG (uno dei partner primari della produzione orientale).

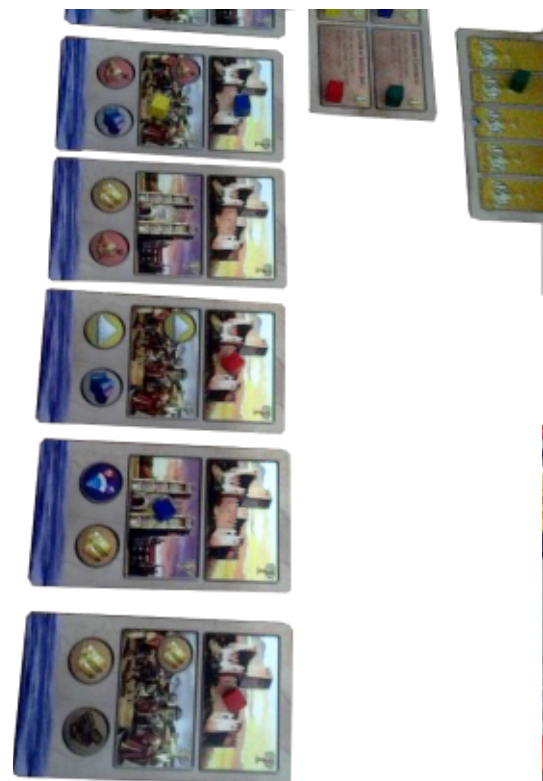
La prima caratteristica che salta all'occhio è il minimalismo, 28 carte di grandi dimensioni (di cui 4 usate come player aid) e 52 cubetti in quattro colori (13 per giocatore) in una scatola grande come un paio di pacchetti di sigarette affiancati; questa è senza dubbio la parte più intrigante del gioco e ciò che rende il design di Hayashi interessante ancor prima di cominciare a giocarlo, come si possa riuscire a produrre qualcosa di non banale e noioso con così poco, in un momento in cui molti cercano di coprire le pecche dei loro giochi con componentistica lussuosa e appariscente.

La seconda caratteristica, la più interessante da un punto di vista strettamente ludico, è il valore multisemantico dato ai cubi: ogni aspetto del gioco, dal conto dei PV o del denaro a disposizione, alle navi che, come da titolo, veleggiano verso l'India, alle attività commerciali e politiche intraprese lungo il tragitto alla tecnologia deve essere rappresentata da quei 13 cubi colorati a vostra disposizione, e questo rende tutto il gioco un esercizio di equilibrio economico per poterli sfruttare oggi come navi, domani come indicatore dei PV, dopodomani come fortezza o sacco di caffè.

La terza caratteristica, conseguenza diretta dei cubi multitasking, è la necessità assoluta di tempismo, che è il cuore del gioco, tempismo nello svolgere le azioni, tempismo nell'avere cubi disponibili al momento del bisogno, tempismo nel non trovarsi impreparati a fine partita e anzi, nel

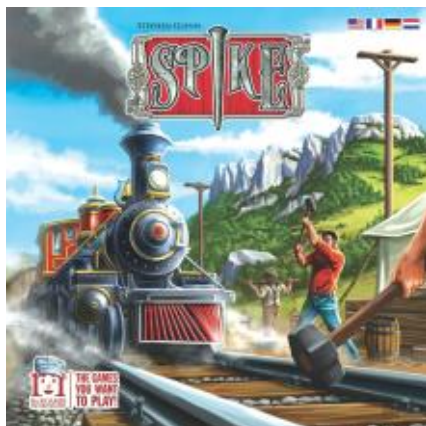
cercare di essere colui che lo provoca, nel momento in cui gli avversari sono meno preparati.

Materiali spartani (ed è un pregio) solidi e di qualità. Non stiamo parlando del nuovo #1 della classifica di BGG, sia chiaro, ma si tratta sicuramente di uno dei giochi col più alto rapporto profondità/prezzo che si trovi in circolazione al momento, qualcosa nelle vicinanze di Hanabi anche se dubito che otterrà gli stessi riconoscimenti; è comunque necessaria un'avvertenza, siamo di fronte ad un altro bicchierino di sabbia, buono, sia chiaro, ma sicuramente un pochino arido e astratto, dopotutto lo stesso cubo oggi è una nave, domani un sacco di caffè, dopodomani una fortezza nel porto di Goa...





Spike



di Stephen Glenn
R&R Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Spike è un gioco di connessione e logistica, di ambientazione ferroviaria dove i giocatori cercano di massimizzare i profitti. Il gioco si svolge a turni, su una plancia che ritrae gli Stati Uniti orientali. Ogni giocatore inizia con un proprio treno (locomotiva, tender e un vagone) e un certo numero di contratti da soddisfare (ogni contratto consiste in una sola consegna per partita, che

è possibile effettuare in città differenti, con diverse remunerazioni). Il gioco procede in turni, divisi in due parti:

1) Se il treno del giocatore non è fermo in una stazione, si muove di un numero di passi pari al livello della locomotiva.

2) Il giocatore esegue una delle seguenti azioni:

- pescare carte binario (dal mazzo e/o dall'espositore), in quantità indicata dal livello del proprio tender;
- ampliare la propria ferrovia, collegando una nuova città alla propria rete, giocando le opportune carte binario;
- migliorare il proprio treno, spendendo punti vittoria per aumentare il livello della locomotiva o del tender; oppure per comprare un altro vagone merci;
- Mettere in moto il treno. Fermarsi nelle stazioni permette di caricare le merci prodotte dalla città oppure di soddisfare un contratto. Per rimettere in moto il treno fermo in città occorre eseguire questa azione.
- Aumentare la velocità del treno: se il treno si è mosso nella fase 1), è possibile fargli fare un ulteriore passo.

La durata del gioco è scandita dal mazzo binari, che viene utilizzato interamente per

due volte e parzialmente nella terza. Tre sono i modi di accumulare denaro:

- a) Con i contratti di consegna (soddisfatti durante il gioco).
- b) Con le carte percorso, che richiedono al giocatore di connettere alcune città ad una stazione di testa (controllate a fine gioco).
- c) Con lo sviluppo della ferrovia: attraverso un meccanismo di mercato, ogni nuova città connessa alla propria rete fornisce una quantità di denaro variabile.

Spike è indubbiamente un gioco semplice, derivativo, che prende ispirazione da classici giochi semplici a tema ferroviario come TransAmerica o Ticket to Ride. Si tratta, però, di uno di quei casi in cui il totale risulta essere migliore della somma delle singole parti. Trascurando la presenza dei giocatori, il gioco si presenta come un puzzle di ottimizzazione, in cui si deve identificare il piano di sviluppo che massimizzi le rendite. La presenza degli avversari, però, obbliga a valutare tutta una serie di altri aspetti e compromessi. Gli avversari, infatti, non solo ostacolano la stesura dei binari, alterano i valori delle ricompense per le connessioni, ma influenzano notevolmente la durata della partita. Questo richiede di saper rivalutare durante la partita quale è il corretto livello di remunerazione ottenibile da un contratto senza il rischio di perdere del tutto l'opportunità di incassarlo. Riassumendo, si tratta di un buon gioco, semplice e breve, adatto ai giocatori occasionali ma che può dare da pensare anche a quelli più assidui. Due parole sui materiali: ottima la cartotecnica (in cartone molto spesso, forse ottimizzabile in termini di fogli impiegati e costo finale). Funzionale la componentistica in plastica, inevitabilmente leggera e con intrinseci difetti di ergonomia: preparatevi a ricostruire a memoria la rete di connessioni più di una volta durante la partita...





di Mauro "MDM" Di Marco

Star Realms



di Robert Dougherty, Darwin Kastle
White Wizard Games, 2014
N. Giocatori: 2(-6)
Durata: 20(-40) minuti

Prendete due ex-campioni del circolo professionistico di Magic: The Gathering, con precedenti esperienze di game-design (Dougherty è uno degli autori della serie "Ascension", giochi di deckbuilding che navigano tra la posizione 300 e la 500 del rank di BoardGameGeek). Fategli realizzare un gioco di carte rapido, economico e veloce, che preveda una buona dose di interazione fra i giocatori. Il risultato che otterrete sarà Star Realms.

Una scatola piccolissima contiene, pigiate al suo interno, 128 carte e le regole: quanto basta per giocare in due. Si tratta di un gioco di deckbuilding, semplificato all'osso e costruito proprio sulla falsariga di Ascension. Sono 2 i tipi di carte nel gioco: astronavi e basi. Le prime vengono scartate dalla zona di gioco alla fine del turno, le altre restano in tavola da un turno al successivo (a meno che non vengano distrutte). Ogni carta è caratterizzata da un costo, una fazione di appartenenza e un numero variabile di abilità, da 1 a 3. La prima è sempre disponibile (si attiva subito se è un'astronave, oppure quando volete nel turno se si tratta di una base); le altre 2, se disponibili, si attivano solo in presenza di altre carte della stessa fazione nella vostra area, oppure rimuovendo permanentemente la carta dal gioco. Ogni fazione tende ad essere sufficientemente omogenea per quanto riguarda le abilità delle proprie astronavi e basi.

Il turno è quello classico dei giochi del genere: fase principale, in cui si giocano le carte, accumulando forza commerciale (usata per acquistare carte da un espositore di 5 carte scoperte), autorità (che misura lo stato di salute del proprio regno) e forza di combattimento, usata per distruggere le basi degli avversari o per sottrargli autorità. Quindi,

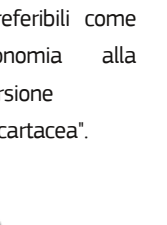
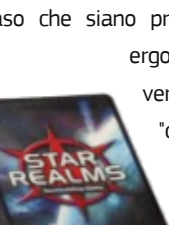
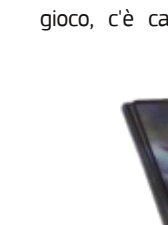
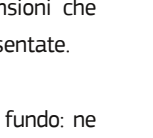
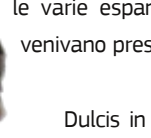
si scartano le eventuali carte in mano e le astronavi presenti nella propria area di gioco e si ripescano 5 carte, eventualmente rimescolando gli scarti e componendone un nuovo mazzo. Il primo giocatore che riesce a portare a zero l'autorità dell'avversario è il vincitore.

Quello che colpisce di Star Realms è la semplicità, accompagnata da scelte tattiche non banali e una piacevole interazione diretta. Le regole sono pochissime e di facile comprensione: si inizia a giocare dopo 5 minuti, senza grosso sforzo. Dopo le prime partite si comincia a capire la sottigliezza delle scelte, la necessità di adattare dinamicamente le strategie alle carte dell'espositore (che muta continuamente durante la partita, proprio come succedeva in Ascension e differentemente da Dominion e Thunderstone). Sapere di vincere "combattendo" contro l'avversario amplifica naturalmente il divertimento.

Temete per la longevità? Sono già pronte diverse espansioni, in piccoli pacchetti di 12 carte, dal costo contenuto. Volete giocare in più di due? Basterà comprare più scatole base: le regole per vari modi di giocare in 3 o più giocatori sono pronte lì, in ogni confezione.

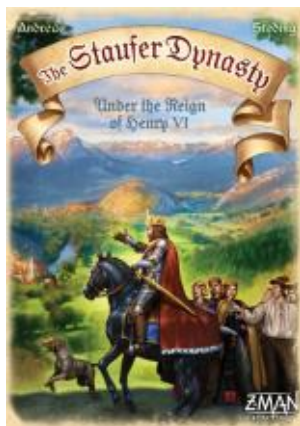
Non una novità dello SPIEL14 per sé, ma per le varie espansioni che venivano presentate.

Dulcis in fundo: ne esiste anche una versione digitale, per Mac, Windows, Android e iOS; conoscendo il tipo di gioco, c'è caso che siano preferibili come ergonomia alla versione "cartacea".





The Staufer Dynasty



di Andreas Steding
Hans im Glück, Z-Man Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

Classica ambientazione medievale (alla corte di Enrico VI, figlio di Federico Barbarossa, nonché Imperatore del Sacro Romano Impero) per questo titolo basato su meccaniche di maggioranza, dal regolamento estremamente lineare ma dalle strategie tutt'altro che banali. Abbondanti e sontuosi i materiali (come oramai ci ha abituato la *Hans im Glück*), mantenendo comunque buona l'ergonomia: una grande plancia esagonale (componibile, per aumentare la rigiocabilità), segnalini di legno, carte e tessere.

Dopo un setup non certo brevissimo, la partita dura 5 turni, in ciascuno dei quali i giocatori eseguono esattamente 3 mosse. Due sono le scelte possibili: riformirsi (spostare dei segnalini dalla riserva generale a quella personale - la Corte), oppure esercitare influenza. Nel primo caso i giocatori scelgono una delle cinque opzioni disponibili, prendono il materiale indicato e, se ancora presente, la

tessera scrigno associata all'opzione. Nel secondo caso, invece, i giocatori vanno ad occupare uno degli scranni ancora liberi in una delle sei regioni in cui è diviso il tabellone. Due sono i pagamenti da effettuare: lo spostamento dalla regione in cui si trova attualmente il Re alla regione che si vuole influenzare, nonché il costo indicato per occupare lo scranno. I pagamenti vengono fatti distribuendo i segnalini intorno alle regioni, con un meccanismo che ricorda il Mancala. Oltre ad occupare lo scranno, il giocatore ottiene tutte le eventuali tessere scrigno ad esso associate.

Quando tutti i giocatori hanno fatto le loro tre mosse, avviene una valutazione di fine turno: in due regioni (una nota dall'inizio della partita, l'altra determinata da un criterio, anch'esso conosciuto fin dall'inizio) vengono valutate le maggioranze sugli scranni occupati, fornendo punti vittoria e altri bonus. Gli scranni di tali regioni vengono svuotati, e nuovi scrigni vi vengono aggiunti. L'ordine delle azioni per il turno successivo si determina in base alle scelte effettuate: un approvvigionamento garantisce un'azione anticipata rispetto al piazzamento. Il Re si muove di un certo numero di passi,

rimandando nelle rispettive corti i segnalini spesi per i pagamenti, ma limitatamente alle regioni che ha raggiunto o attraversato. Alla fine del gioco vengono considerati anche degli obiettivi personali, assegnati segretamente all'inizio della partita. Ultimo elemento da spiegare: gli scrigni. Sono, insieme al meccanismo di ordine di turno, il cuore del gioco, fornendo abilità disparate come: modifiche una tantum alle regole utilizzabili a loro scelta, modifiche continue (le carte privilegio, variabili da partita in partita), bonus in risorse e/o punti vittoria.

Die Staufer è un gioco classico, dal sapore "antico", che mescola con abilità sorprendente, in un gioco dalla durata contenuta, meccaniche semplici, una buona possibilità di programmazione strategica a cui si deve rispondere con abili manovre tattiche (in questo ricorda *Taj Mahal* di Reiner Knizia). La rigiocabilità sembra elevata (il regolamento propone configurazioni diverse delle carte privilegio per le prime 10 partite!). Probabilmente non piacerà a quegli "hard gamer" che cercano un regolamento complicato a tutti i costi, ma *The Staufer Dynasty* sembra un ottimo candidato per la nomination per il Kennespiele des Jahres.





di Lucio "Iago" Pierobon

Terra Mystica: Fire & Ice



di Jens Drögemüller, Helge Ostertag
Cranio Creations, Feuerland Spiele, Z-Man Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 100 minuti

(vedi la nota a pagina 7)

La tanto attesa espansione di TM è giunta ed ha lasciato molti interdetti per l'assenza della fantomatica (quanto impossibile) mappa per 2 giocatori; a parte questa cocente delusione per molti, propone un notevole numero di alternative al gioco base (anche se non tutte con lo stesso "appeal"), tanto da rendere comprensibile e accettabile il prezzo da gioco "fatto e finito" (35€).

Trovo che in assoluto la parte più interessante sia la nuova mappa double face; un lato ripropone la mappa base con una serie di cambiamenti nella disposizione dei territori che dovrebbero offrire maggiore equilibrio tra le varie fazioni, alcuni territori gialli a distanza di un passo tra loro e l'eliminazione del paradiso delle fazioni nere e marroni sul lato orientale i cambiamenti più evidenti; l'altro lato propone una mappa completamente nuova con maggiore presenza dell'acqua e 6 continenti di dimensioni più ridotte (invece dei 4 dell'originale).

La parte più consistente delle novità risiede invece nelle 6 nuove fazioni offerte, due coppie (fuoco e ghiaccio appunto) con territori aggiuntivi che sostituiscono un colore a scelta durante la partita ed edifici aggiuntivi (arancio e bianco) mentre la terza coppia sfrutta uno dei colori già presenti. Le fazioni bianche sono abbastanza tradizionali se non per i vantaggi legati ai templi (Ice Maidens) e alle Power Action più economiche e ripetibili (Yetis), quelle arancio sono differenziate per l'uso di Punti Potere (Dragonlords) e passi nei Culti (Acolytes) al posto delle vanghe per terraformare, mentre le fazioni variabili possono costruire su qualunque terreno purché vicino all'acqua

(Riverwalkers) o cambiare il loro terreno naturale durante la partita (Shapeshifters); il pregio di tutto ciò è la profonda differenza rispetto alle possibilità delle fazioni già esistenti il che ne fa non una variazione sul tema ma qualcosa di completamente nuovo (anche per le meno radicali, cioè le bianche).

Interessanti ma non strettamente necessarie e comunque sostanzialmente applicabili senza ricorrere a un'espansione sono invece le varianti regolamentari che permettono di cambiare il turno di gioco in base all'ordine in cui si è passati nel turno precedente e di mettere all'asta le fazioni prima della partita.

Mi risulta invece sostanzialmente fastidiosa l'aggiunta di un terzo bonus finale variabile, principalmente per la necessità di tenere sotto controllo un elemento aggiuntivo di non immediata valutazione e di importanza pressoché nulla per qualunque altro aspetto del gioco. Assieme al territorio più esteso e ai culti a fine partita viene premiato uno tra: maggior distanza tra i due edifici più lontani maggior distanza tra Fortezza e Santuario maggior numero di edifici sul bordo della mappa maggior numero di insediamenti (gruppi di edifici direttamente adiacenti) separati Fortunatamente si tratta di un'opzione e può essere tranquillamente esclusa dal gioco.

Si tratta di un'espansione un po' cara ma piena di contenuti di qualità e, per la maggior parte, di interesse, non è indispensabile, vista l'enorme quantità di elementi già presenti nel gioco base, e può essere solo in parte proposta ai neofiti (mappe e ordine di turno sono OK, il resto no) ma è una "sirena" irresistibile per quanti siano rimasti affascinati dalle mille possibilità che Terra Mystica offre.





Time Masters



di Pierre-Emmanuel Legrain
Mushroom Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

Gioco di deckbuilding "classico", in cui esperti maghi, abili a manipolare il corso del tempo, si sfidano in un torneo per determinare chi fra loro è lo stregone più potente.

All'interno della scatola trovano ampio spazio 140 carte, una fustella di gettoni e il regolamento. La preparazione prevede la creazione del classico mazzo di partenza per ciascun giocatore (fatto da 10 carte) e la preparazione dei mazzi da cui acquistare le carte - le Sfere - ciascuno composto da 10 carte dello stesso livello, estratte a caso da un insieme più grande (solo la prima o la seconda carta di ciascun mazzo è acquistabile). Il gioco si sviluppa a turni, in cui i giocatori utilizzano il "Ke" (l'equivalente del mana di altri, famosi giochi) per lanciare incantesimi. Tre sono i tipi di carte disponibili: concentrazioni (che permettono di recuperare in maniera efficiente il Ke, altrimenti reintegrabile

saltando interamente un turno o scartando due carte dalla mano per ciascuna unità), timer (il cui scopo è quello di "congelare" incantesimi per combinarli nei turni successivi) e gli incantesimi veri e propri (gli unici che necessitano Ke per essere giocati). Il turno di un giocatore si sviluppa in fasi: gestione dei timer (in cui il giocatore decide se mantenere ancora sospesi gli incantesimi immagazzinati - al costo di ridurre di una carta la dimensione della sua mano), fase principale (in cui vengono giocate tutte le carte), fase di accesso alle Sfere (in cui i giocatori possono prendere nuove carte incantesimo, utilizzando il numero di incantesimi giocati nel turno come "moneta" per gli acquisti), fase di fine turno (in cui il giocatore ripristina a 5 carte, meno quelle immobilizzate nei timer, la propria mano). La partita finisce quando sono esaurite due delle cinque Sfere.

Rispetto al capostipite della serie, Dominion, ecco le principali differenze: i punti vittoria sono associati a tutte le carte e non vincolati a specifiche carte "inerti", il che tende a rendere il gioco più dinamico; le carte non giocate vengono conservate da un turno al successivo; le carte acquistate vengono

aggiunte alla propria mano e non al mazzo degli scarti; le carte acquistabili sono raggruppate in livelli ma non c'è controllo totale su quali carte acquistabili; molti incantesimi aggressivi nei confronti degli avversari e aggiungono una componente non trascurabile di interazione "cattiva".

Rispetto agli altri giochi della categoria, Time Masters aggiunge una non trascurabile componente di gestione (della propria, del Ke). Il punto di forza del gioco sta proprio nella possibilità di dilazionare gli incantesimi, sfruttando l'opportunità di giocare di più in un solo turno (condizione necessaria per accedere alle carte più potenti e di maggior valore). L'impossibilità di accedere liberamente alle carte acquistate introduce una componente aleatoria non trascurabile, con il conseguente innalzamento di rigiocabilità e sopravvento delle scelte tattiche su quelle strategiche. Se siete appassionati di giochi di deckbuilding classici (quelli in cui si vince accumulando punti vittoria nel proprio mazzo), non disdegnate l'interazione diretta e vi piace affrontare la gestione su più turni delle vostre risorse è il vostro gioco.





Urban Panic



di Krzysztof Matusik
G3, ST Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

In Urban Panic i giocatori competono per costruire la migliore città, in termini di 5 indicatori di qualità: popolazione, impiego, ecologia, ricchezza e benessere della popolazione.

Belli i materiali: quattro grosse plance personali (con 24 spazi liberi più il centro città), un tabellone, 120 tessere quartiere (di 6 tipi diversi; ogni tessera ha due o tre lati "aperti", che consentono di connettersi ad altre tessere), 18 carte obiettivo (per la versione avanzata), una clessidra (per la versione party) e segnalini colorati.

Una partita si sviluppa a turni, in cui i giocatori hanno 3 punti azione, da spendere nei seguenti ruoli:

- architetto: ruolo che deve essere eseguito almeno una volta nel turno, consente di prendere una delle 4 tessere dall'espositore e metterla nella riserva personale (che ha capienza 3), a patto di avere spazio libero;
 - pianificatore: sposta una tessera dalla riserva personale ad uno spazio libero sulla plancia, causando l'aggiornamento degli indici. Non si possono piazzare tessere il cui effetto è quello di mandare "fuori scala" uno o più indicatori;
 - sindaco: rimuove tutte le tessere presenti sull'espositore, sostituendone con 4 nuove;
 - ingegnere: scambia due delle proprie tessere, di cui almeno una deve essere sulla plancia. Nel caso di scambio fra plancia e riserva, gli indici vengono aggiornati;
 - spia (disponibile solo nella versione avanzata: costa due punti azione): permette di rubare una tessera dalla riserva dell'avversario, piazzandola sulla propria plancia.
- Il gioco termina quando un giocatore riempie la propria plancia, oppure se non ci sono tessere sufficienti da ripristinare l'espositore.

La valutazione finale tiene in considerazione i seguenti fattori: anche se non vi sono vincoli sul piazzamento durante la partita, alla fine del gioco tutte le tessere devono essere connesse con il centro città (come succede in Alhambra). Ogni tessera non connessa viene rimossa e

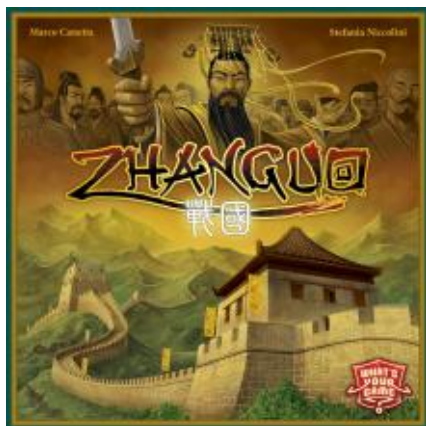
comporta la perdita dei suoi benefici nei vari indici. Gli indicatori di popolazione e impiego devono essere bilanciati, altrimenti si ricevono delle penalità. Sono previste altre penalità per gli spazi vuoti sulla plancia. Il punteggio finale si forma sommando i valori numerici degli indici, sottraendo le penalità e valutando le carte obiettivo (solo nel gioco avanzato), note fin dall'inizio della partita. La versione party prevede una costruzione simultanea in stile Galaxy Trucker.

Urban Panic prende un tema liso ma interessante, rielaborandolo con meccaniche di puzzle geometrico (le connessioni e alcuni degli obiettivi) e di integrazione (l'equilibrio fra gli indici per massimizzare il punteggio). La continua necessità di spostare i cinque indicatori e la sostanziale uniformità dei loro valori rende la manipolazione dei segnalini un'attività noiosa, che finisce per assorbire buona parte del proprio turno. Nessuna delle versioni sembra essere libera da difetti. Se la versione base si riduce ad un piatto solitario multi giocatore (l'unica interazione si ha sull'espositore), la versione avanzata, con l'azione della spia, permette di ostacolare in maniera eccessiva lo sviluppo degli avversari: l'asimmetria del contributo delle tessere all'ecologia (solo 24 su 120 ne causano un incremento, e ben 72 un decremento) rende cruciale procurarsi i parchi. Le prime impressioni? Un gioco annegato dalla macchinosità delle sue meccaniche.





ZhanGuo



di Marco Canetta, Stefania Niccolini
What's Your Game?, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

In ZhanGuo i giocatori sono al servizio del re del Qin per riunire gli stati in conflitto in un unico impero, coerente per lingua, moneta e corpo legislativo. I materiali sono molto buoni e abbondanti: un bel tabellone, abbondanti segnalini in legno, carte e fustelle. Splendide, come sempre, le illustrazioni di Mariano Iannelli.

Una partita dura 5 round, e gravita intorno ad una mano di 6 carte, pescate all'inizio del turno, che sono caratterizzate da 3 parametri: un colore, un valore e una coppia azione->abilità speciali. Le carte sono in effetti pescate da 3 mazzi differenti, coerenti

per colore e range di valori. Durante il proprio turno i giocatori utilizzano una delle carte, mettendola o sulla plancia personale (con lo scopo di guadagnare segnalini unificazione e potenziare le proprie azioni future, al costo di vedere aumentare il malcontento popolare, con conseguenti penalità), oppure sul tabellone centrale, per eseguire una delle 6 azioni base che permettono di ottenere nuove risorse (ufficiali e lavoratori) o di piazzare tratti di muraglia, palazzi, e governatori nei 5 stati. A seconda della azione scelta e della relazione fra il numero della carta giocata e di quella visibile sul tabellone, è possibile attivare le carte presenti sulla propria plancia, ottenendo i bonus connessi all'azione appena svolta. Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte, coloro che hanno la maggioranza dei segnalini nei tre tratti unificatori possono restituirli tutti per ottenere dei bonus, dipendenti dal turno di gioco.

La parte più elaborata è l'attribuzione finale dei punti vittoria, che provengono da svariate fonti, sia durante la partita che alla sua conclusione. Al primo gruppo contribuiscono alcuni dei bonus delle carte poste sulle plance e la costruzione dei palazzi. Il secondo gruppo è più nutrito, ed è tutto noto all'inizio del gioco. Danno punti:

- la maggioranza dei governatori in ciascuno dei 5 stati;

- l'aver piazzato muraglie, palazzi e governatori in alcuni gruppi di stati (determinati da alcune tessere estratte e rivelate all'inizio del gioco)
- aver soddisfatto alcune condizioni sulle proprie plance personali, in funzione di quali tratti di muraglia si sono costruiti.

ZhanGuo è in essenza un gioco di combinazioni di carte, con una serie di meccanismi che si intrecciano in modo armonico fra loro. Il flusso di gioco è sufficientemente semplice, ma lo spazio delle decisioni è sicuramente vasto. Il sistema di punteggio è complesso e poco intuitivo, ma una volta capito (alla fine della prima partita) rivela un notevole spettro di strategie perseguibili. Forse un po' debole dal punto di vista dell'integrazione fra tema e meccaniche, e sicuramente pronò alla paralisi da analisi negli ultimi due turni, quando i giochi sono scoperti ed è possibile valutare i guadagni marginali delle varie azioni. Probabilmente si tratta del titolo meno pesante pubblicato dalla What's Your Game? dai tempi di Vasco da Gama, pur mantenendo un elevato livello di complessità e sfida intellettuale. Riassumendo, interessante gioco di stampo german, incentrato sulla creazione di un "motore" attraverso combinazioni di carte, dedicato ai giocatori assidui.





Altre Impressioni

Alchemists

Peppe74 - Appariscente, innovativo. La tanto discussa app alla fine è solo un master digitale, l'innovazione del gioco non è certo in questo, ma mai ci giocherei senza. Mi ha indubbiamente stuzzicato, da verificare il peso del fattore fortuna.

Colt Express

fablo - Fossi stato il suo editore avrei enfatizzato più la sostanza che la forma, perché il gioco è piacevole e rapido, con un'ambientazione ben costruita e la giusta dose di interazione tra i giocatori. La programmazione delle azioni regala la giusta suspense senza lasciare la spiacevole sensazione di incontrollabilità in cui si rischia di ricadere nei giochi in cui si usa questa meccanica. Purtroppo l'accattivante treno in tre dimensioni rende il gioco scomodo senza offrire in cambio alcun beneficio se non, forse, rendere il gioco più attraente per i giocatori occasionali, tipologia di giocatori per cui Colt Express è certamente adatto.

Deus

Peppe74 - Interessante gioco di controllo territorio e combinazioni di carte. Forse le strategie, per quanto variegata, sono troppo

legata alla pesca delle carte. Da verificare, ma ci rigiocherò volentieri.

Five Tribes

fablo - Days of Wonder strizza l'occhio ai giocatori impegnati. Lo fa con un gioco che usa un meccanismo di semina come collante di meccaniche conosciute ma ben integrate il cui risultato è un gioco sì astratto, ma piacevole e dalla durata contenuta. Tante le possibilità di realizzare punti, sufficienti per risollevarsi dopo un turno infelice e mantenere alta la tensione, e incerto l'esito della partita, fino agli ultimi turni. Bella l'asta per il turno di gioco, materiali di pregio. Un gioco interessante quindi ma non adatto a tutti. Quanti si affidano all'intuito ci troveranno una piacevole sfida, i più calcolatori resteranno intrappolati nella paralisi da analisi.

La Granja

Prometeo - Un mix ben riuscito di meccaniche già viste, fosse uscito 4-5 anni fa sarebbe stato un capolavoro... Ad oggi è un gioco piacevole ma che non mi ha particolarmente entusiasmato. Le carte multifunzione stile "Glory to Rome", calate in un gioco più complesso, lo rendono ad altissimo rischio di analisi paralisi. Ultima nota

dolente, il prezzo: visto il contenuto della scatola decisamente ingiustificato.

The Lord of the Ice Garden

Peppe74 - La più grande sorpresa del post Essen viene, al momento, da questo titolo che non avevo neanche considerato alla vigilia. Un "Chaos in the Old World" senza alea, asimmetria delle fazioni e differenti possibilità di chiudere la partita, sicuramente l'aspetto più interessante del gioco.

Omega centauri

Peppe74 - Due grossi rimpianti: il primo è di vedere questo gioco pubblicato nel 2014, 6-7 anni fa, quando ne era prevista la pubblicazione, sarebbe stato "avanti"; il secondo è vederlo realizzato con alcune discutibili scelte grafiche, come quelle relative ai tasselli tecnologia che sono disposti in ordine diverso tra la plancia principale e la plancia personale e hanno parte delle informazioni sul retro.

Orleans

Peppe74 - Interessante gioco basato sulla "meccanica del 2014", il bag building. Regole semplici da apprendere e gioco che scorre fluido

www.miazzardoaddirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



senza che i 18 turni si facciano sentire. Bella anche la componentistica e la grafica. La prima partita rivela qualche dubbio sull'equilibrio degli edifici, a partire dal tanto discusso "bathouse", per il quale avrei preferito da autore e editore un'unica versione invece delle 5 proposte.

Realm of wonder

Linx - Il gioco è completamente dominato dalla fortuna (nella pesca degli incantesimi, nelle tessere torre che capita di voltare), con la vittoria determinata più dalle scelte degli avversari che dalle proprie (le carte magie sono spesso effetti che colpiscono altri senza alcun filtro, anche senza contare gli eventuali attacchi diretti e alle proprie torri che perlomeno richiedono una presenza fisica del pezzo attaccante). Ma sarebbe anche accettabile su un gioco da meno di un'ora, se non fosse che ci viene richiesto anche di pensare attentamente ed anticipatamente alle proprie mosse da un sistema di iniziativa che non ha alcuna ragione di esistere (ti metti a fare il pignolo dopo aver fatto un gioco dominato dal caso e dagli umori dei giocatori?) e che occupa perlomeno un quinto del tempo di gioco solo per mettere in ordine di turno i giocatori. Non trovo alcuno a cui sia possibile consigliarlo. È la giusta punizione per chi si fa abbagliare dalle belle miniature.

Sail to India

fablo - Incredibile profondità in una scatola di dimensioni alquanto ridotte. Sail to India, con poche idee brillanti ed eleganti, una su tutte il modo con cui i lavoratori devono essere utilizzati per tenere anche il conto di punti e monete, cavalca con successo l'onda della recente moda dei micro giochi. Ventitre carte e una manciata di cubetti bastano per garantire partite veloci e ricche di dilemmi mai banali. Un gioco sorprendente che, nonostante la molteplice varietà di strategie che portano alla vittoria, rischia di diventare ripetitivo perché lineare esercizio di adattamento e perfezionamento di un motore per la produzione di punti a bassa



interattività tra i giocatori. Resta uno dei migliori micro giochi provati fino ad oggi.

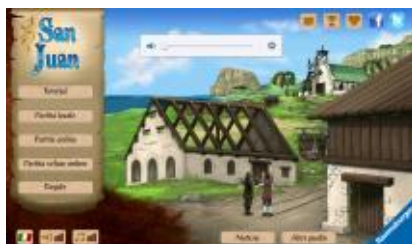
Prometeo - Un raro esempio di come un gioco composto da una quindicina di carte e una manciata di cubetti possa essere davvero intrigante, con una profondità da fare invidia a mattoni di dimensioni e costi ben maggiori.

Regolamento chiaro, meccaniche semplici ma efficaci, geniale uso dei cubetti, disponibili in quantità limitata ma necessari anche per accumulare ricchezze e punti. Un piccolo gioiello da non farsi scappare, in particolare per chi è costantemente alla ricerca di giochi facilmente trasportabili.

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



San Juan



Android 4.0 e succ. (Samsung Galaxy Tab 10.2, Google Nexus)

Editore: Ravensburger Digital GmbH

Versione 1.0 del 14.08.2014

Dimensioni: 86 Mb

Lingue supportate: Inglese, Tedesco, Francese, Italiano e Spagnolo

Avendo dovuto attendere solo poco più di 2 anni (dall'estate 2012 quando il gioco è uscito per IOS) anche noi poveri utenti Android abbiamo finalmente avuto il piacere di poter utilizzare la versione ufficiale del gioco di Carte del papà di Puerto Rico, di cui già esisteva un clone gratuito.

La trasposizione è fedele al gioco originale sia in termini di grafica che sviluppo del gioco e supporta il gioco online (attraverso l'account Google Games), e il gioco in locale sia in solitario, contro fino a tre avversari virtuali con tre livelli di abilità, sia il gioco pass & play con giocatori reali; non supporta il gioco asincrono. Non ha sostanzialmente gadget se non l'implementazione del sistema di achievement di Google Games comune anche ad altri giochi che utilizzano la stessa piattaforma on-line.

Le carte sono identiche a quelle del gioco fisico, compresi testi in lingua (ma come detto sopra, il gioco è anche in italiano) ma

nella visione d'insieme della partita (quella che mostra le carte in gioco di tutti i giocatori, non è sempre facile riconoscere gli edifici perché la grafica è stata ridotta alla silhouette dell'edificio, la cosa diventa ancor più complicata su dispositivi a schermo piccolo per ovvi motivi di risoluzione, tanto che ho abbandonato subito il gioco sullo smartphone per dedicarmi al solo tablet.

Dubito che dipenda dai due anni di attesa ma le aspettative per questo gioco sono state fortemente deluse dalla realtà dei fatti; il gioco è lento e le animazioni (ad es. il movimento della carta dalla mano al tavolo), decisamente inutili, non aiutano certo ad accelerare il flusso e ciò è viepiù deprimente considerando che invece Condado (il clone gratuito) ha un gioco molto più fluido e veloce, senza alcun orpello grafico ad appesantire il software. L'IA di livello base è imbarazzante per quanto gioca male (mi è capitato di vincere una partita a quattro facendo più punti dei miei tre avversari messi assieme), utilizzando principi che un giocatore umano abbandona dopo un paio di partite quali la costruzione ad ogni

costo o la corsa agli edifici produttivi; il livello intermedio non presenta comunque un gioco particolarmente evoluto e la sconfitta avviene spesso (si fa per dire) solo a causa di pesca molto sfortunata (ad es. non vedere un monumento o un edificio da 6 per tutta la partita); il livello superiore è l'unico contro cui valga veramente la pena giocare e che dimostri di aver capito almeno un po' i principi del gioco.

La modalità multi giocatore è spiacevole per i continui intervalli dovuti alle schermate di cortesia per tenere nascoste le carte, ma questo è colpa del meccanismo e non necessariamente dello sviluppo del gioco; ho invece riscontrato alcuni bug che bloccano il gioco se il turno viene passato mentre si stanno visualizzando le proprie carte; la modalità online inoltre non sempre riesce a connettersi alla piattaforma di gioco rendendo poco invitante la prospettiva e paventando il rischio di perdite di connessione. Mi sarei aspettato una maggiore cura per questa trasposizione soprattutto visto che è prodotta dallo stesso produttore del gioco cartaceo.





di Lucio "Iago" Pierobon

Suburbia



Android 2.2 e succ.(Samsung Galaxy Tab 10.2)

Editore: Jeremiah Maher (Bezièr Games)

Versione 1.1.4 del 10.10.2014

Dimensioni: 47 MB

Lingue supportate: inglese, tedesco

Le trasposizioni per Android cominciano ad aumentare, e nel panorama, dopo alcune difficoltà legate all'appoggio della piattaforma Amazon invece della più naturale Google Play, si affaccia la versione digitale di Suburbia di Ted Alspach; l'interessante gioco di City Building, penalizzato a livello di gioco da tavolo dall'eccessiva macchinosità dell'interazione tra i giocatori che devono tenere in continuazione sotto controllo i cambiamenti nelle città sia

proprie che degli avversari per non perdere traccia dei loro effetti sui propri edifici, sembrava uno dei migliori candidati alla trasposizione, dato che l'assistenza del supporto elettronico era evidentemente la cura perfetta per i problemi del gioco originale.

Il gioco si presenta con una modalità multi-giocatore pass-and-play, la possibilità di giocare in solitario contro fino a 3 Intelligenze Artificiali in locale e una modalità puzzle/campagna che propone una serie di scenari di crescente difficoltà sbloccabili attraverso il completamento con successo degli scenari precedenti; manca invece la modalità online, e questo è un peccato perché la struttura del gioco originale non sembrerebbe porre alcuna difficoltà tecnica al suo sviluppo.

La parte più interessante è sicuramente quest'ultima che permette di affrontare sfide sempre differenti, alcune focalizzate sull'aumento della popolazione, altre sulla massimizzazione degli introiti, altre ancora sulla crescita dell'appetibilità della città e di comprendere gradualmente come riuscire a sviluppare in maniera ottimale i vari aspetti del gioco; ottima anche come allenamento per il gioco contro avversari umani.

La modalità pass-and-play è tranquillamente giocabile, effetto naturale dell'assenza di elementi segreti nel gioco, anche se il dover passare in continuazione il dispositivo tra i giocatori e la presenza di finestre di pausa tra un turno e l'altro è forse più fastidiosa che utile perché interrompe il flusso molto lineare del gioco solo per avvertire che sta cambiando il giocatore di turno. Le intelligenze artificiali sono valide ma non enormemente impegnative e sono dotate di uno specifico carattere, focalizzando la propria attenzione sull'economia, la popolazione, l'appeal o gli obiettivi extra del gioco oppure cercando di bilanciare tutti gli aspetti.

La grafica corrisponde assolutamente al gioco fisico ed è quindi perfettamente riconoscibile per chi lo abbia provato al tavolo anche una sola volta; le opzioni sono chiare e di facile accesso, mentre disturba marginalmente non poter ricominciare uno scenario senza dover ritornare alla schermata di gestione della modalità campagna e non è immediatamente ovvio che per uscire da uno scenario si debba entrare nella schermata che spiega cosa rappresenti ogni elemento del gioco. Non ho avuto l'ardire di provare ad installare il gioco sullo smartphone perché credo che quest'ultimo abbia uno schermo decisamente troppo piccolo per non disturbarne la giocabilità.

Un buon lavoro, non perfetto ma sicuramente migliorabile con qualche piccolo intervento di aggiornamento che, vista la natura del mezzo utilizzato, risulta essere un problema pressoché nullo, a patto che si voglia fare lo sforzo di pianificarlo e metterlo in pratica.





IL Peggior Gioco

Come ogni anno, al momento di valutare la messe di giochi usciti ad Essen, la curiosità generale comincia a richiedere valutazioni non solo su quali siano i migliori giochi ma anche su quali siano i peggiori? Questo flusso di pensiero però mi ha portato a riconsiderare alcuni stereotipi che vedo spesso emergere nelle periodiche discussioni sulla tana sull'argomento o anche sulla qualità dei giochi premiati dallo Spiel des Jahres.

Troppo spesso leggo giudizi lapidari sui giochi espressi dalle persone meno adatte a darli, come il wargamer incallito che sostiene che "Pandemic è un gioco di m€@d@ perché è un cooperativo" o l'appassionato di Americans che pontifica che "Puerto Rico fa c@g@r€ perché non ha le miniature" (Nota: si tratta di giudizi ipotetici, non andate a cercare chi sia stato a darli, ma leggete con maggiore attenzione questo genere di discussioni e ne troverete a migliaia di analoghi); allo stesso modo troppo spesso leggo giudizi denigratori sulle scelte dello SdJ che tende a premiare giochi "a brutto €u1o" come Thurn & Taxis o Kingdom Builder piuttosto che pilastri del gioco "German" come Puerto Rico o Agricola (primo fra tutti lo "scempio" della scelta di Villa Paletti piuttosto del suddetto Puerto Rico nel 2002).

Posto che prima di esprimere giudizi del genere sarebbe il caso di domandarsi (e soprattutto risponderci correttamente) quale sia lo scopo dei premi e quali siano le figure a cui tali premi sono rivolti, e che una volta fatto ciò diventerebbe lapalissiano il perché Villa Paletti e Dixit abbiano ricevuto il premio mentre Puerto Rico, Agricola e Terra Mystica non siano stati nemmeno presi in considerazione (e si comprenderebbe pure per quale motivo lo SdJ sia andato a El Grande ma questo errore non sia più stato ripetuto), trovo che il processo mentale che la maggior parte delle persone segue rispondendo alla domanda "Qual è il peggior gioco a cui tu abbia mai giocato" sia profondamente sbagliato.

Se io (cultore del German più duro e puro, nemico dell'alea e della plastica, talebano del determinismo) gioco una partita a Zombicide e ne esco schifato, la colpa quasi certamente non è di Zombicide ma è mia, che mi sono infognato in una partita ad un gioco che quasi certamente detesterò aspettandomi pure del gran divertimento; non posso poi sostenere che Zombicide faccia vomitare e sia un brutto gioco, molto semplicemente non è il gioco che fa per me, ma questo mi era noto ben prima di sedermi a quel maledetto tavolo che popolerà i miei peggiori incubi per i prossimi mesi per cui farei meglio a dirigere la mia frustrazione verso me stesso piuttosto che verso il gioco.

Il vero gioco "Brutto" è quello che dovrebbe rispondere perfettamente alle vostre aspettative di divertimento e di piacere ma non lo fa nella maniera più assoluta perché fatto male, privo di senso, mal (o mai) playtestato o troppo complicato/banale per quello che vorrebbe dare, ovvero quello che più si discosta dal centrare l'obiettivo che l'autore si era posto (o sostiene di essersi posto) e non quello che non corrisponde per nulla ai vostri canoni, perché non siete voi le persone adatte ad esprimere un giudizio sull'argomento.

Mi piacerebbe in futuro leggere molti più giudizi negativi degli appassionati sui giochi del proprio genere e molte meno farneticazioni sulla qualità di ciò che non piace perché non potrebbe mai piacere a priori...



in fila per uno

Top 10 ScoutAktion 2014

Ulteriori posizioni: 11. **Colt Express** (Ludonaute/Asmodee);

12. **Five Tribes** (Days of Wonder/Asmodee)

(aggiornato al 18/10/2014)

1	AquaSphere di Stefan Feld Asterion Press, Hall Games, Matagot, Pegasus Spiele, Tasty Minstrel Games, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Nautical	BGG rank: 935° (media 7,59 - 416 voti)
2	Orléans di Reiner Stockhausen dlp games, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Medieval	BGG rank: 1794° (media 7,32 - 222 voti)
3	ZhanGuo di Marco Canetta, Stefania Niccolini What's Your Game?, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, Card Game	BGG rank: 1575° (media 7,80 - 190 voti)
4	Alchemists di Matúš Kotry Cranio Creations, Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Deduction, Fantasy	BGG rank: 856° (media 7,72 - 441 voti)
5	Deus di Sébastien Dujardin Pearl Games, Heidelberger Spieleverlag, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Civilization	BGG rank: 937° (media 7,55 - 428 voti)
6	Murano di Inka Brand, Markus Brand Lookout Games, Mayfair Games, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building	BGG rank: 2825° (media 7,07 - 121 voti)
7	The Stauffer Dynasty di Andreas Steding Hans im Glück, Z-Man Games, 2014 Giocatori: 2-5 Categorie: Medieval	BGG rank: 1870° (media 7,36 - 197 voti)
8	Patchwork di Uwe Rosenberg Lookout Games, Mayfair Games, Uplay.it Edizioni, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Abstract Strategy	BGG rank: 1722° (media 7,90 - 190 voti)
9	Beasty Bar di Stefan Kloß Zoch Verlag, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Card Game	BGG rank: 4302° (media 6,50 - 99 voti)
10	Abyss di Bruno Cathala, Charles Chevallier Bombyx, Asmodee, Asterion Press, REBEL.pl, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Mythology, Nautical	BGG rank: 610° (media 7,42 - 829 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

100!	La Granja
1944: Race to the Rhine	The Lord of the Ice Garden
Abyss	Massilia
Alchemists	Murano
Antike II	Omega Centauri
AquaSphere	Onward to Venus
Armymals	Orléans
Artificium	Panthalos
Bucket King 3D	Patchwork
Colt Express	Race! Formula 90: Exp. #1
Crazy Circus	Realm of Wonder
Dark Tales	RoboRama
Deus	Sail to India
Dino Race	Spike
Fields of Arle	Star Realms
Five Tribes	The Staufer Dynasty
Fresh Fish	Terra Mystica: Fire & Ice
Galaxy of Trian	Time Masters
Greenland	Urban Panic
Grog Island	ZhanGuo
King's Pouch	

*Essen Spiel e LC&G 2014
prima parte*

www.ilsa-magazine.net