

numero 31 | 2015

ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



*Essen Spiel e LC&G 2014
seconda 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; Deiv - David Malagoni; Faustoxx - Fausto Berutti; Randall - Marcello Maimone; Vaneggia - Vanessa Postiferi; Simone Fantoni.

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



Numeri...

Quando non bastano le sole parole

Eccoci, a qualche settimana di distanza, con la seconda parte di questo speciale dedicato alle fiere autunnali, lo SPIEL di Essen e Lucca Comics & Games che, con il loro carico di novità, si propongono di mantenerci impegnati anche per le settimane a venire. 108 le pagine totali, per parlarvi di 86 fra giochi ed espansioni: mi auguro che sia valsa la pena di attenderlo qualche giorno in più.

Approfitto dello spazio libero per fare un piccolo bilancio dell'attività di ILSA nel 2014. Abbiamo pubblicato 5 numeri (dal 26 al 30), contenenti recensioni e commenti su 95 fra giochi ed espansioni. Queste nuove uscite sono state scaricate, durante l'anno solare, un totale di 6782 volte; d'altronde, per la continua espansione del bacino dei nostri lettori, anche le uscite precedenti (dal #0 al #24) continuano ad essere scaricati e letti: per l'esattezza, 8842 volte, per un totale di 15624 download da IP diversi.

Per quanto riguarda le attività editoriali "accessorie", due sono stati gli eventi più importanti. Primo, la realizzazione di un numero speciale cartaceo, distribuito gratuitamente al nostro stand durante PLAY, completamente finanziato dai nostri lettori: voglio ringraziare qui chi ci ha permesso di regalarlo a tutti, e mi auguro di poter ripetere l'esperimento anche per l'edizione 2015. Secondo, l'apertura del nuovo sito della rivista (avvenuto il 9 Gennaio 2014), che incorpora anche un piccolo blog con attività complementari rispetto a quelle della rivista: piccoli giochi, notizie comunicateci dagli editori, sessioni di gioco e relative impressioni. Da un punto di vista numerico, abbiamo avuto nel 2014, circa 264500 letture da 14000 visitatori. Niente in confronto ai grandi blog e magazine con aggiornamenti quotidiani che dominano la scena dell'informazione ludica italiana, ma comunque un ulteriore riscontro del vostro gradimento nei confronti della nostra attività.

Inoltre, da questo numero contiamo anche un redattore in più: siamo orgogliosi di poter avere a disposizione in pianta stabile la penna di Francesco "Prometeo" Pessina, già collaboratore di lunga data.

Penso di aver tenuto fede al titolo dell'editoriale, e dopo aver sciorinato tutte queste cifre, mi ritiro in disparte augurandovi, come sempre, buona lettura!

SOMMARIO

Prime impressioni

Akrotiri	4
Ancient Terrible Things	5
Arkwright	6
Cargotrain	7
Castles of Mad King Ludwig	8
Chosōn	9
CliniC	10
Co-Mix	11
Concordia: Britannia & Germania	12
Doodle City	13
Dreaming Spires	14
Dungeon Storming	15
ESSEN the Game: Spiel'13	16
The Golden Ages	17
Hexemonia	18
Historia	19
Hospital Rush	20
Hoyuk	21
Hyperborea	22
Imperial Settlers	23
Imperialism: Road to Domination	24
Kanban: Automotive Revolution	25
King of New York	26
Kryptos	27
La Isla	28
Lap Dance	29
Lift It!	30
Lords of Xidit	31
Machi Koro	32
Madame Ching	33
Mythotopia	34
Nations: The Dice Game	36
New Dawn	37
Panamax	38
Progress: Evolution of Technology	39
Quartex	40
Richard I	41
Snowdonia: The Necropolis Railway	42
& Neuhauser Bockerlbahn	42
Soqqadro	43
Subdivision	44
Tiny Epic Kingdoms	45
L'Ultimo Banchetto	46
Versailles	47
Waggle Dance	48
Wir Sind das Volk!	49
Altre Impressioni	50

Giochi da tavoletta

Talisman Prologue vs Talisman	52
-------------------------------	----

Non solo scatole

Memoir'44: Tactics & Strategic Guide	53
--------------------------------------	----

L'altro editoriale

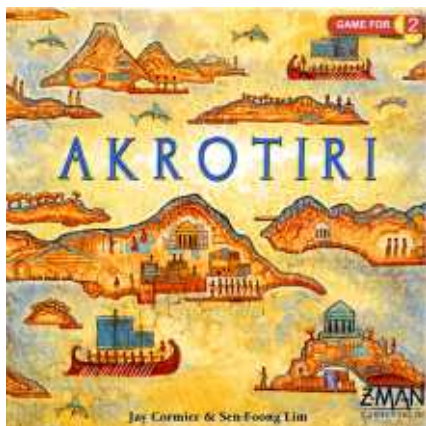
U.C.A.S.	54
----------	----

In fila per uno

Top 10 BoarGameGeek 2014	55
--------------------------	----



Akrotiri



di Jay Cormier, Sen-Foong Lim
Filosofia Édition, Z-Man Games,
2014

N. Giocatori: 2

Durata: 45 minuti

In Akrotiri i giocatori sono degli esploratori dell'arcipelago greco dei tempi antichi che, partendo dall'isola di Thera viaggiano per scoprire i templi degli antichi dèi. Il gioco comprende: una barca, sei templi e una plancia del proprio colore (bianco o nero), valuta in dracme, cubetti di quattro colori che rappresentano le risorse commerciate, 36 tessere dell'arcipelago, carte obiettivo (si parte con una scelta fra due) e carte mappa di tre difficoltà facile-media-difficile. Scopo del gioco è fare più punti vittoria dell'avversario, ove i punti sono dati dagli obiettivi (fino a 3), i punti dei templi piazzati, 1, 3 o 7, a seconda della mappa utilizzata per piazzarli e 1 punto ogni 10 dracme avanzate.

Ogni turno, il giocatore piazza la tessera che ha in mano (ne avrà sempre e solo una): le tessere contengono pezzi di isole negli angoli e rotte di navigazione che si raccordano tra loro al centro dei quattro lati. All'interno della tessera ci

possono essere poi degli approdi sulle varie isole e ogni tessera è associata ad uno dei 4 colori delle merci (blu, grigio, rosso e verde) con un simbolo tondo posizionato su uno dei quattro angoli. Come già detto, i punti vittoria si fanno in larghissima parte piazzando i templi: ad essi sono collegati gli obiettivi e anche il solo posizionamento fa fare punti: per piazzare un tempio è necessario avere una carta "mappa" contenente le condizioni per individuare l'isola valida per la sua costruzione. La "mappa" descrive quanti simboli devono esserci e di quale tipo nelle quattro direzioni rispetto al tempio, se un'isola risponde ai requisiti di una di queste "mappe" e non è già occupata da un tempio, ci si deve recare là con la propria barca e, previo pagamento di denaro per finanziare lo scavo, completare il piazzamento. Le azioni a disposizione sono quindi: 1) muoversi con la barca da un porto ad un porto collegato tramite rotta oppure tramite terra sulla stessa isola, 2) caricare fino a tre risorse sulla barca sull'isola in cui sono – per inciso, piazzando la tessera metto anche un cubetto del tipo corrispondente sull'isola contenente il simbolo e un altro cubetto a scelta su un'altra isola. I cubetti vengono presi da una plancia comune che ne determina il valore in soldi: più ne prelevo e più valgono, 3) piazzare un tempio come già descritto, 4) comprare nuove mappe del tipo desiderato (ma solo nell'isola di

partenza Thera) e infine 5) consultare l'oracolo per avere al prossimo turno la tessera col simbolo desiderato. Gratuitamente posso vendere a Thera le merci acquisite per soldi. I giocatori sono incentivati a piazzare templi e non rimanere distanti dall'avversario anche perché piazzandoli hanno come bonus più azioni e pescano altri obiettivi.

Il gioco scorre piacevole, impegnativo ma non pesante per meno di un'ora tentando di fare i punti dei propri obiettivi, ma anche prendendo le mappe più difficili (ovvero dove è necessario soddisfare la posizione di più simboli contemporaneamente). Nella variante esperta del gioco gli obiettivi sono pubblici e le possibilità di ostacolarsi sulla plancia modulare sono parecchie, occupando le isole con i propri templi oppure bloccando un porto strategico con la propria barca o ancora vendendo un certo tipo di bene prima dell'avversario e quindi deprezzandolo e questo rende il gioco sempre interessante e mai un solitario. Il caso è presente nella pesca delle tessere e delle mappe, ma una buona pianificazione potrà quasi sempre sopperire ad una brutta pescata.





Ancient Terrible Things



di Simon McGregor
Pleasant Company Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Ambientazione horror, equipaggiamenti, mostri, artefatti, mostri sconfitti con opportune combinazioni di dadi che possono essere lanciati al più tre volte... a cosa state pensando? No, non si tratta di Elder Sign, ma di Ancient Terrible Things (ATT), gioco competitivo dove i giocatori, nei panni di intrepidi avventurieri, esplorano una giungla oscura alla ricerca di Antichi Segreti, da accumulare prima del verificarsi dell'Evento Innominabile.

Ottimi i materiali, di qualità media (un po' troppo lucide e fragili le carte, la scelta del

colore nero sui bordi di tutta la cartotecnica la rende facilmente usurabile) ma eccellentemente illustrati (sembrano proiettati direttamente dai fumetti pulp-horror degli anni '60-'70).

Il gioco ruota attorno al lancio di dadi, il possesso di carte speciali e la gestione di 4 tipi di gettoni (concentrazione, tesoro, coraggio e impresa). Durante il proprio turno, il giocatore seleziona una delle zone in cui sia presente un incontro, riceve i gettoni ad essa associati, esegue l'azione collegata alla zona, quindi ha l'opportunità di superare la carta incontro spendendo tanti gettoni coraggio quanto è il suo valore in Segreti Antichi (SA, i punti vittoria) della carta. Si procede con la fase degli incontri, in cui i giocatori lanciano i dadi (di base sono 5), i cui risultati possono essere spesi per fronteggiare l'incontro (se ancora presente) o per acquistare i gettoni (secondo una tabella scelta, all'inizio della partita, fra le due disponibili). Se il primo risultato ottenuto non è soddisfacente, è possibile ritirare i dadi al più due volte, con le seguenti regole: si può ritirare l'intera dotazione di dadi senza spendere niente, oppure un qualunque numero di dadi, spendendo però un gettone concentrazione per dado.

Ad animare ulteriormente le cose ci sono sia gli oggetti che le carte impresa: i primi sono acquistabili spendendo gettoni tesoro in

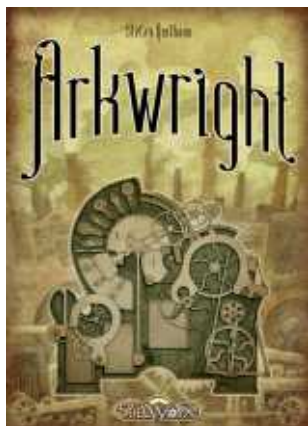
una fase successiva del turno, le seconde fanno parte della dotazione personale e possono essere usate solo spendendo gettoni impresa. Entrambi i tipi di carte modificano a proprio vantaggio (in modo permanente gli oggetti, in modo temporaneo le imprese) le regole del gioco. Superare un incontro è sempre facoltativo, ma il fallimento non comporta solo il dover rinunciare ai SA della carta, ma assegna al giocatore anche un gettone Cose Terribili (CT), che varrà punti negativi alla fine del gioco. Dopo la fase di acquisti il turno si conclude con una fase di ripristino, e un eventuale rifornimento di carte incontro se il tabellone risulta vuoto. Se non ci sono più carte per ripristinare il tabellone, o se viene preso l'ultimo gettone CT, la partita si conclude: il giocatore col maggior valore in SA (presenti sugli incontri, nonché su alcuni oggetti e altre carte bonus) sarà il vincitore.

ATT è un gioco che si piazza nel settore di King of Tokyo, ovvero una variante dello Yahtzee con molte abilità speciali; una sorta di super filler con tanta casualità e qualche decisione interessante (quelle tipiche dei giochi di "sfida alla fortuna"). Se vi piace il tipo di gioco, siete fan di Elder Sign ma non vi piacciono i giochi cooperativi, è sicuramente il titolo che fa per voi, e l'impostazione grafica è la ciliegina sulla torta. Se invece non siete appassionati del genere o del tema, non sarà questo il titolo che vi farà cambiare idea.





Arkwright



di Stefan Risthaus
Spielworxx, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120/240 minuti

Richard Arkwright (1732-1792), semianalfabeta, geniale esperto di meccanica, fu l'inventore della *water frame*, una delle prime macchine filatrici movimentate dall'acqua, che gli permise di accumulare una impressionante fortuna: preparatevi a calarvi nei suoi panni, cercando di massimizzare il capitale investito nella vostra azienda, mentre vi dovrete districare negli agguerriti mercati del lavoro e dei prodotti lavorati.

Imponenti i materiali (tabelloni generali e personali, tessere e tanti segnalini di legno) anche se affetti da uno spiacevole (ma praticamente influente) errore di stampa sulle plance personali. Ben tre i manuali dentro la scatola: un glossario e le due versioni di gioco (breve, della durata di 3 turni e circa 2 ore; lungo, con 5 turni e richiedente circa il doppio del tempo), per un totale di 84 pagine! Impossibile riassumere qui il gioco, che

vi mette al comando di un complesso industriale, che può produrre fino a 4 tipi diversi di beni. Il controllo che avete sulla produzione è piuttosto fine (ogni fabbrica ha 4 linee di produzione), e richiede decisioni sulla qualità dei prodotti, la ricerca, l'automazione industriale e la pubblicità. Preparatevi a confrontarvi in un mercato dove le richieste sono proporzionali alla popolazione impiegata (solo chi ha, o ha avuto, uno stipendio ha soldi da spendere!) e in cui l'appetibilità dei vostri prodotti (un indice a cui contribuiscono in modo positivo qualità, ricerca e pubblicità, e in modo negativo il prezzo dell'articolo) è vincolante per poter vendere prima e più degli altri.

Come si vince? Avendo il maggior capitale immobilizzato nelle proprie azioni a fine partita. Queste funzionano anche da polmone per le vostre imprese economiche (visto che non avrete liquidità all'inizio del gioco), e la parte di compravendita e manipolazione del loro valore è cruciale quanto la buona condotta della vostra azienda ai fini della vittoria.

Se il cuore del gioco è lo stesso per entrambe le versioni, quella avanzata (oltre ad

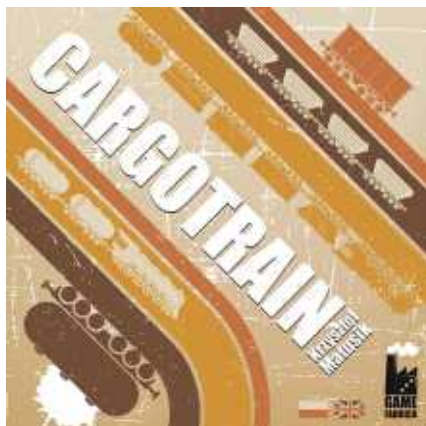
aumentare il numero di turni, ad introdurre variabilità nel mercato dei beni e del lavoro e a rendere più complessa la gestione dei magazzini), vi permette di personalizzare le caratteristiche della vostra azienda grazie all'aggiunta di 20 specialisti, che alterano a vostro vantaggio le elaborate meccaniche del gioco. Infine, vi viene offerta la possibilità di vendere i vostri beni alle colonie, impegnandovi con contratti con la Compagnia delle Indie: un'attività che può fornirvi ingenti liquidità, non senza rischi e deprezzamenti del valore dei vostri certificati azionari.

Risulta ovviamente impossibile formare un giudizio su un gioco come Arkwright basandosi su pochissime partite; sicuramente il titolo sorprende per la vastità e la coerenza delle regole, complesse ma plausibili. La partita scorre via coinvolgente e impegnativa, lo spettro dei possibili approcci strategici appare ampio. Un gioco "bruciacervelli", ma sufficientemente lineare nella sua complessità. L'impressione è che Spielworxx sia riuscita a sfornare un altro grande gioco economico "da giocatori", consolidando una fama che sta crescendo negli anni.





Cargotrain



di Krzysztof Matusik
Game Fabbrica, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Cargotrain è un gioco di logistica e collezione di set composto da un solo mazzo di carte, una parte delle quali va a comporre il tabellone di gioco: un insieme di "locazioni" disposte in cerchio, che comprende un numero di fabbriche e di complessi industriali (CI) pari al numero di giocatori più 1, a cui si aggiungono dei tunnel (scorciatoie) e una carta ostacolo.

Ogni giocatore inizia con un treno (con locomotiva di primo livello) posizionato nel complesso industriale del proprio colore, un contratto e un set di carte movimento. Una partita dura un numero indeterminato di turni, suddivisi in due fasi: fase di programmazione e fase delle azioni. Nella prima i giocatori, contemporaneamente e segretamente, scelgono e mettono in ordine 3 delle 6 carte movimento a loro disposizione (alcune delle quali sono utilizzabili solo con

motrici di livelli avanzati). La seconda fase viene giocata in modo sequenziale: tutti rivelano contemporaneamente la carta in cima al loro mazzo; a partire dal primo giocatore, ognuno muove il suo treno di un numero di spazi indicato su una carta (scegliendo un senso di rotazione; usare i tunnel è opzionale e costa 1 movimento, all'uscita del tunnel si può cambiare senso) e poi esegue una delle azioni a disposizione: agganciare carrozze (solo se si trova in un CI) prendendole nell'ordine in cui si presentano, fino al massimo indicato dal livello della locomotiva e riaggiungendo dal mazzo altrettante carrozze al CI; aumentare di un livello la propria locomotiva (solo nel CI del proprio colore); scambiare l'ultima carrozza con la prima disponibile nel CI in cui si è fermato; consegnare carrozze (solo nella fabbrica il cui colore è uguale a quello delle ultime carrozze, e limitatamente a queste) ed eventualmente onorare uno dei suoi contratti; prendere un nuovo contratto (scelto fra due pescati dal mazzo); scambiare l'ordine delle carrozze in un CI; muoversi di un passo aggiuntivo. Alla fine delle tre azioni il turno finisce, il segnalino primo giocatore avanza in senso orario, il nuovo primo giocatore modifica la mappa, scambiando la carta ostacolo con una altro spazio "vuoto".

La partita termina quando il numero di carrozze "sulla plancia" è uguale o inferiore al numero di giocatori. Si ottengono punti per i carrelli consegnati, un bonus per ogni set di carrelli diversi, i punti dei contratti soddisfatti, si perdono punti per quelli ancora da soddisfare.

Cargotrain cade nella strana categoria dei filler bruciacervelli. Mescola pianificazione attenta e logistica (data la rilevanza dell'ordine delle carrozze in fase di prelievo e consegna) con il caos tipico della scelta simultanea: solo il primo di turno riuscirà ad eseguire (con buona probabilità) quello che ha pianificato... gli altri devono pensare ad un piano B (e anche ad uno C) quando pianificano le mosse. Il che impone scelte piuttosto interessanti, ma può far cadere il gioco nella paralisi da analisi. Col gruppo di appassionati del genere è un impegnativo e appagante passatempo; se invece odiate pianificare le cose e vederle vanificate dalle scelte dei vostri avversari, statene alla larga!

Non particolarmente soddisfacenti i materiali, per una scelta singolare dei colori delle carrozze, tutti assai simili fra loro, che rende ancora più difficile il compito di pianificazione di raccolta e consegna.





di David "Deiv" Malagoni

Castles of Mad King Ludwig



di Ted Alspach
Bezier Games, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Sebbene un po' prevenuto, ero rimasto abbastanza soddisfatto da Suburbia di Ted Alspach, tanto che quando allo stand ho visto Castle of Mad King Ludwig ho deciso di prenderlo solo dando una scorsa al regolamento e ad uno dei molti tavoli da dimostrazione che lo presentavano. La prima impressione è stata quella di un Suburbia col tentativo di rendere il gioco un po' più accattivante o per un pubblico più ampio e credo in definitiva che questo gioco, che ha avuto dopo Essen ottimi riscontri di pubblico almeno a giudicare da Boardgamegeek (allo stand ci dissero "it's selling like hot cakes" rifiutandoci lo sconto), ci sia riuscito. Ciò premesso, si sarà capito che parlare di questo gioco senza fare riferimenti a Suburbia è veramente impegnativo: i due giochi sono simili per molti aspetti. Come funziona CoMKL? In poche frasi il gioco fa costruire un castello attraverso l'acquisizione di otto tipologie di camere. Le camere sono di diverse forme e dimensioni: tonde,

rettangolari, ad angolo, e ottagonali, ma studiate in modo che disponendo i loro ingressi ortogonalmente ci si riesca a raccordare in più punti durante il gioco. Le regole di piazzamento sembrano complicate, ma sono in realtà tutte piuttosto intuitive: il gioco cerca di impedire che ci si riesca a chiudere, di modo da permettere sempre di continuare la mappa in qualche maniera. CoMKL è strutturato a turni, ogni turno giro delle carte che mi dicono quali dimensioni di camere il Master Builder (che gira ogni turno) dovrà estrarre dalle rispettive pile coperte per averne sempre un certo numero disponibili per il turno.

Il Master Builder associa ad ogni tessera un prezzo sulla scala della plancia comune e i giocatori a turno pagano a lui i soldi per acquisire la tessera desiderata e quest'ultimo paga alla banca. Tutti i giocatori comunque devono piazzare la tessera acquisita nel proprio castello, nel modo più conveniente. Le camere hanno un certo numero di ingressi a seconda del tipo e scatenano un evento quando tutti i loro ingressi sono a contatto con un ingresso di un'altra stanza (gli ingressi si possono anche "murare" e quindi impedire la corretta chiusura di una stanza) oltre a dare un certo numero di punti vittoria per loro stesse e per le stanze direttamente comunicanti o presenti nel castello. A completare il tutto ci sono

obiettivi pubblici e obiettivi privati il cui raggiungimento può dare a fine gioco un buon numero di punti vittoria (secondo la mia percezione anche troppi).

Il gioco scala abbastanza bene da due (un po' "largo") a quattro, l'unica interazione è sugli obiettivi comuni, svelati nel setup, e sull'acquisizione delle stanze dove però non sembra troppo violenta: si ha la sensazione di aver sempre scelta, quello che però ho notato è che l'azione che fa semplicemente prendere denaro è raramente necessaria e occorre al più un paio di volte nei 12-13 turni circa di gioco (la fine del gioco ha luogo quando finiscono le carte camera, quindi è prevedibile con scarso errore). Quello che effettivamente può spostare parecchio gli equilibri di gioco sono gli obiettivi segreti, che vengono acquisiti con una delle tipologie di camere casualmente in una scelta fra due. Nonostante il fatto che il piazzamento sia più complicato da gestire con forme diverse, in realtà tutto si consuma in meno di mezz'ora a giocatore, il gioco risulta piacevolmente impegnativo, ma non del tutto avulso dal caso delle pescate e qualche perplessità rimane anche sulla asimmetria del ruolo dato al Master Builder per cui avrei personalmente preferito un pari numero di turni.





di Francesco "Prometeo" Pessina

Chosŏn



di Gary Kim
Moonster Games, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 10-20 minuti

Seguito di Koryŏ, gioco abbastanza di nicchia che l'anno scorso ha avuto un discreto successo ad Essen, Chosŏn ne ricalca quasi completamente la struttura, cercando di eliminare i principali difetti che con il tempo erano emersi. Per chi si fosse perso il predecessore si tratta di un gioco di carte, con ambientazione cyberpunk orientaleggiante, per 2-4 giocatori e una durata di circa 30 minuti. Il mazzo è composto da 45 carte famiglia, numerate da 1 a 9, e da dieci carte evento. Il numero rappresenta sia la quantità di copie di quella carta presenti nel mazzo, sia i punti che la famiglia fornirà al giocatore che ne

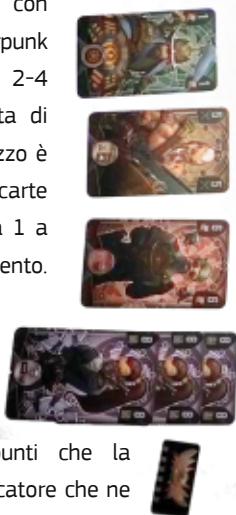
possiede la maggioranza a fine partita. Ogni famiglia è inoltre caratterizzata da due abilità: una, peculiare di ogni famiglia, attivabile se ne si possiede la maggioranza e l'altra, comune a più famiglie, attivabile se la carta è giocata insieme ad una carta evento. Il gioco dura esattamente 8 turni durante i quali i giocatori scelgono tra la propria mano, decrescente con il numero di turni (10 carte il primo turno, 9 il secondo e così via), un set di carte e scartano le rimanenti. Quando tutti hanno scelto le carte da giocare, inizia la fase principale: a turno ciascun giocatore scopre la giocata aggiungendola alla propria area, se ha giocato un evento lo può attivare, e può altresì attivare tutte le famiglie di cui possiede la maggioranza. Alla fine del turno, si può conservare per le successive mani un certo numero di carte nella propria area crescente con il numero di turno (3 carte il primo turno, 4 il secondo, e così via...). Al termine della partita i giocatori sommano i punti delle famiglie di cui hanno la maggioranza con quelli accumulati durante la partita.

La caratteristica saliente del gioco è che la maggioranza è computata volta per volta nel turno di ogni giocatore, per questo giocare prima nel turno significa tendenzialmente disporre di più carte ed essere avvantaggiati nella possibilità di attivare i poteri delle famiglie.

Avendo una struttura praticamente identica ci si poteva aspettare un feeling troppo simile al predecessore, invece l'esperienza di gioco è molto diversa: è decisamente più caotico e ha molta più interazione diretta tra i giocatori in quanto è più facile attivare gli eventi, che permettono quasi tutti di eliminare carte agli avversari.

Il principale limite emerso in Koryŏ era una famiglia un po' più potente delle altre, che permetteva di giocare due singole carte diverse, anziché un set di carte uguali, il che sbilanciava eccessivamente la partita consentendo di formare e gestire maggioranze di più famiglie contemporaneamente. In Chosŏn, invece, si possono giocare sempre quattro tipologie di combinazioni: carte uguali di una sola famiglia, una carta famiglia accompagnata da una carta evento, due carte famiglia diverse o infine tre carte evento. Quest'ultimo caso, che fa recuperare un apposito segnalino che fornisce un sostanzioso numero di punti a fine partita, servirebbe a bilanciare una distribuzione sfortunata di carte, ma sembra un po' una forzatura slegata dal contesto.

Queste differenze, insieme a poche altre regolette, ad esempio che il gettone primo giocatore vale 2 punti a fine gioco, sembrano messe a valle dell'esperienza su Koryŏ per cercare il massimo equilibrio nella partita, ma di fatto fanno perdere quella semplicità e immediatezza che erano uno dei suoi punti di forza.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

CliniC



di Alban Viard
AoS Team, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Alban Viard è conosciuto tra gli appassionati di Age of Steam, per aver prodotto, negli ultimi anni, oltre 30 espansioni per il famoso gioco ferroviario. Quest'anno, con lo stesso approccio amatoriale, ha deciso di imbarcarsi nella pubblicazione di un intero gioco, arrivato a Essen in sole 250 copie numerate. CliniC, questo è il titolo, ha idee fresche e tutte orientate a dare nuova profondità ad un gioco logistico di ispirazione tipicamente ferroviaria ma con ambientazione piuttosto alternativa, la costruzione di un ospedale. Lo fa principalmente in due modi, il primo legato allo sviluppo tridimensionale della mappa con la quale interagiscono gli elementi in movimento, il secondo legato alla mutabilità di questi stessi elementi.

Dottori che col tempo diventano meno competenti e pazienti con precise patologie che peggiorano. Un rompicapo tridimensionale

in cui minimizzare il tempo che serve per spostare da un punto all'altro della clinica questi elementi, per far sì che il paziente sia ricoverato in una stanza adatta alla sua malattia e un dottore all'altezza della sua gravità, o supportato dalla giusta quantità di infermiere, sempre in movimento all'interno della clinica, possa curarlo. Combinare, con uno sforzo di ottimizzazione logistica, dottori e pazienti del giusto colore - che corrisponde a competenza o gravità - produce un profitto e, al netto dei costi fissi di gestione della clinica, che dipendono dagli stipendi del personale e dai costi di manutenzione delle strutture, un utile.

A questo livello se ne aggiunge un secondo altrettanto decisivo, ogni attore di questo puzzle che accede alla clinica deve poter prima posteggiare la propria auto al piano terra, rendendo ancora più intricato il dilemma sullo sviluppo della clinica che deve lasciare sufficiente spazio per accogliere le auto dei medici, dello staff e dei pazienti in cura ma senza rinunciare alle strutture che permettono di curare i malati. Gli elementi spaziali nel gioco garantiscono una notevole profondità ma sono anche il punto dolente del regolamento che zoppica sulla descrizione dei vincoli di adiacenza per la costruzione dei moduli nella clinica, tanto da aver già richiesto una ristampa del regolamento. Intrigante

seppur non completamente innovativa, l'idea di offrire l'opportunità di trasformare in punti soltanto gli utili di ciascun turno, soluzione che obbliga a pianificare le spese per non rischiare di ritrovarsi con tanti punti ma a corto di soldi da investire o peggio ricchi di inutile liquidità che non può più essere convertita.

Purtroppo sotto alcuni punti di vista, non ultimo il regolamento di difficile comprensione, il gioco lascia la sensazione di non essere stato adeguatamente sviluppato e perfezionato. Molti degli elementi hanno un ruolo tanto secondario da sembrare inutili o forse solo prodromi alle espansioni già prodotte da Alban, altri sono gestiti in modo poco ergonomico. A renderlo ancora meno fluido c'è il notevole impegno da dedicare al mantenimento del gioco tra un turno e l'altro, che costa tanto tempo quanto quello delle tre azioni giocate in ogni turno.

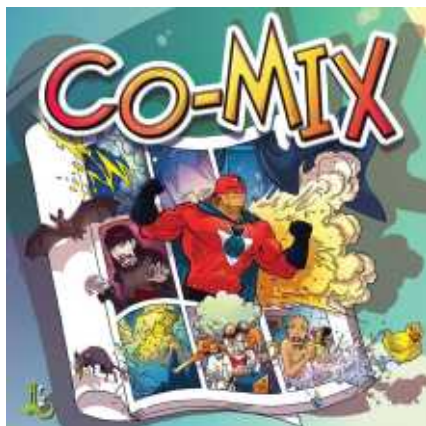
Un'occasione mancata quindi, per un gioco che nelle mani del giusto editore avrebbe certamente fatto colpo tra i giocatori più spinti, e che avrebbe saputo anche dotarlo di materiali all'altezza. Resta una piacevole sorpresa, un gioco con del grande potenziale al quale possono anche essere perdonate alcune imperfezioni, ma che alla fine lascia un pizzico di delusione.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Co-Mix



di Lorenzo Silva
Horrible Games, 2014
N. Giocatori: 3-10
Durata: 30 minuti

La neonata casa editrice Horrible Games ha esordito nel 2014 alla fiera di Essen presentando un party game narrativo che strizza l'occhio agli appassionati di fumetti, ma non solo. Il titolo, non a caso, è Co-Mix e lo scopo è quello di inventare delle strisce di fumetto che rispettino il tema imposto dal titolo prescelto, ma che sappiano anche far divertire, emozionare, sorprendere.

Ma come può riuscire Co-Mix a trasformarci in creatori di storie a fumetti?

Nella scatola troviamo 150 carte, disegnate fronte e retro, che propongono 300 diverse vignette singole. Le variopinte illustrazioni rappresentano tante diverse situazioni che coinvolgono, in alcuni casi, anche dei personaggi: dai più fantasiosi come robot, super-eroi, alieni, vampiri, ai più "classici" come poliziotti, banditi, ragazze pon-pon e

scienziati. In più ogni giocatore riceve in dotazione una plancia di gioco che rappresenta la tavola fumetti, con due lati differenti, quello per un livello di gioco più semplice, con soli 6 spazi per le vignette, e quello di livello avanzato, con 9 spazi.

Prima di partire con la creazione della storia occorre sceglierne il titolo; per farlo si può ricorrere alla fantasia dei concorrenti, oppure lasciarsi ispirare da qualche carta fumetto pescata a caso o ancora farsi aiutare dai titoli proposti nel regolamento come, per esempio, "Il giorno più pazzo della mia vita" o "Un bacio mortale". Una volta individuato il titolo si può partire con lo svolgimento del turno dando libero sfogo alla fantasia e alla creatività. Ogni giocatore dovrà scegliere 6 o 9 vignette (a seconda del livello della partita) dalla sua mano di 24 (vengono date 12 carte ad ogni turno), in modo da creare una storia che abbia attinenza con il titolo. Il primo che completa questa fase lo dichiara e gira la clessidra, in questo modo agli altri fumettisti restano solo 90 secondi per scegliere con quali carte riempire gli spazi della plancia. Subito dopo ha inizio la parte narrativa del gioco, la più coinvolgente e divertente, in cui ogni giocatore deve spiegare il nesso che c'è tra tutte le vignette che ha selezionato, raccontando così la sua storia.

Il turno si conclude infine con la fase delle

votazioni, in cui ognuno assegna segretamente un gettone recensione a ciascuna storia, compresa la propria, scegliendo tra 4 possibili tipologie: la storia più originale, la più emozionante, la meglio costruita oppure il gettone neutro, che non esprime nessuna particolare eccellenza. terminate le votazioni i gettoni vengono scoperti, si eliminano tutti i gettoni neutri e si verifica, per ogni simbolo recensione, quale fumetto possiede il maggior numero di gettoni, andando così a scartare i gettoni con lo stesso simbolo posizionati su tutti gli altri fumetti. I gettoni rimasti generano così i punti vittoria, in particolare si ottiene un punto per ogni gettone rimasto sul proprio fumetto e due punti per ognuno dei propri gettoni rimasti sui fumetti degli altri giocatori.

Appare quindi chiaro che, oltre agli aspetti di creatività e di capacità narrativa, anche una gestione oculata della fase di votazione ha la sua grande importanza per riuscire ad aggiudicarsi la vittoria e può essere un aspetto interessante che bilancia un po' le sorti dei giocatori che non brillano particolarmente in dialettica ed inventiva, oltre ad aggiungere mordente e sostanza a questo titolo, distinguendolo ancora di più dai classici giochi narrativi.





Concordia: Britannia & Germania



di Mac Gerdts

PD-Verlag, Rio Grande Games, 2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90 minuti

Se, dopo un anno di conquiste ed espansioni col vostro Concordia, lo stivale ed il Mediterraneo non vi bastavano più e guardavate con bramosia oltralpe, con buona probabilità rimarrete piacevolmente colpiti dalla prima espansione che l'autore Mac Gerdts ci ha presentato in questo 2014.

L'espansione si presenta essenziale nella componentistica: una nuova plancia double face e il solito meravigliosamente breve regolamento stampato su A3 ripiegato a libretto. Su un lato del tabellone troviamo la mappa della Britannia, ancora più

claustrofobica di quella dell'Italia, con solo 23 città in 10 Province. Le regole rimangono sostanzialmente le stesse dell'edizione base salvo che i coloni cominceranno in località differenti (Londinium e Portus Itius) a seconda che siano di terra o di mare. Sull'altro lato i giocatori si affronteranno nelle 12 Province che si estendevano a Nord delle Alpi. Anche qui vengono offerte ai giocatori alcune differenze rispetto al gioco base. In primis, sparpagliati lungo la mappa sorgono dei castelli romani che offrono una, e solo una, risorsa bonus al primo giocatore che userà una carta Tribune quando ha un colono lungo una delle strade di pertinenza. La nuova risorsa, potrà essere utilizzata immediatamente per creare il nuovo colono. Secondo ma non meno importante, i coloni di mare, che in questa topografia sarebbe più opportuno chiamare di fiume, forniscono due punti movimento durante il turno dell'architetto. Anche qui doppia possibilità di partenza per i coloni (Basilia e Colonia Agrippina).

Ho provato entrambe le mappe alcune volte e devo dire che sono rimasto piacevolmente colpito dal lato Britannico. La mappa più piccola mi ha dato l'impressione di indurre meno i giocatori a fare una folle corsa alle carte e a pianificare meglio l'espansione in plancia. Il lato Germanico, nonostante le nuove varianti, è a mio avviso più simile al gioco base e per quanto sia



gradevole la variazione sul tema forse non era così necessario. L'espansione rimane comunque un prodotto assolutamente a livello con l'originale. Da provare.

SAN MARINO
GAME CONVENTION
2015

Vieni a Giocare con Noi!

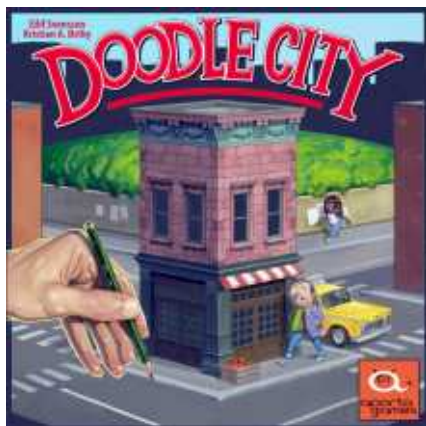
8-10 MAGGIO
PALACE HOTEL SAN MARINO





di Mauro "MDM" Di Marco

Doodle City



di Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby

Aporta Games, 2014

N. Giocatori: 1-6

Durata: 30 minuti

In Doodle City dovete sviluppare l'impianto stradale di una città per renderla il più efficiente possibile in termini di redditività dei suoi edifici commerciali (negozi e alberghi) e di connettività dei mezzi pubblici (i taxi). Si tratta di un gioco "carta e penna" guidato dai dadi, quindi cade nella stessa categoria di Qwixx, Mosaix e Würfel Bingo/High Score. All'interno della scatola trovano abbondante spazio il regolamento, 8 dadi (1 blu e 7 bianchi), un blocchetto con 100 fogli stampati a colori, che rappresentano una griglia 5x5 dei quartieri della città più delle informazioni aggiuntive per il punteggio.

Il gioco inizia con una rapida fase di preparazione, basata su 5 lanci di dadi, che garantisce una certa varietà nella condizione iniziale. In ogni turno i giocatori *costruiscono* la rete stradale in uno dei 25 quartieri, nel modo seguente: il giocatore attivo lancia il

dado blu e tanti dadi bianchi quanti sono i giocatori più uno. Il dado blu è comune a tutti i giocatori, e identifica la colonna della griglia dove verrà disegnata la strada (6 è un jolly, ogni giocatore potrà scegliere la colonna preferita). Quindi ogni giocatore sceglierà un dado bianco, per determinare la riga dove disegnare. Non si possono scegliere caselle già valutate. Non si può nemmeno scegliere un dado già selezionato da un altro giocatore. Identificata la casella si disegna la strada in una delle 6 possibili configurazioni. Se il quartiere contiene un albergo, si acquisiscono subito punti (pari alla lunghezza della strada che lo attraversa); se è un negozio, il punteggio è determinato dal numero di case presenti sulla strada che lo attraversa. Se è un taxi, questo contribuisce alla formazione del punteggio finale. Un dado bianco di valore 6 permette di scegliere la riga, ma implica l'abbattimento di un albero. Se nessuno dei dadi bianchi permette la selezione di un rione senza strada, il giocatore salta il turno e abbatte un albero. La partita finisce se un giocatore ha abbattuto 7 alberi, oppure se qualcuno ottiene il massimo punteggio con l'albergo (15 punti) o con il negozio (10 punti). Ai

punti accumulati durante la partita si aggiungono 4 punti per ogni taxi che sia connesso ad almeno un altro taxi, e un bonus/malus di altri 4 punti è dato a chi ha abbattuto meno/più alberi.

Doodle City sfrutta meccaniche oramai classiche rielaborate grazie ad un'idea carina, quella di tracciare le strade. Purtroppo il risultato finale non è buono: il gioco scorre lento, pur proponendo raramente scelte significative (anche perché, apparentemente, la strategia ottimale da perseguire è quella della "strada più lunga"). Rispetto ai diretti concorrenti precedentemente nominati, non c'è la contemporaneità delle scelte, e questo alimenta la sensazione di noia. A questo si deve aggiungere la non uniformità delle probabilità a seconda del numero di giocatori: in 2, dato il ristretto parco dadi fra cui scegliere (2.5 in media), il gioco è governato dall'aleatorietà dei lanci e si conclude con il taglio degli alberi; in 6 le scelte avvengono in un gruppo più ampio (4.5 dadi in media), ma la sensazione di attesa diviene spesso opprimente. Buona invece la partita in solitario, che è forse il modo migliore per sfruttare il titolo.





Dreaming Spires



di Jeremy Hogan
Game Salute, The Secret Games Company, 2014
N. Giocatori: 3-5
Durata: 90 minuti

Tema affascinante per Dreaming Spires, titolo in cui i giocatori rivivono i fasti della città universitaria di Oxford, costruendo collegi, ospitandovi personaggi storici che l'hanno resa famosa e competendo per la fama, misurata in termini di conoscenza di 7 materie accademiche e progressione su 3 indici di reputazione. Buoni i materiali: robusti e con illustrazioni evocative, così come lo sono i testi di ambientazione delle carte e del manuale.

Una partita si svolge su 4 ere, per un totale di 8 turni. All'inizio di ogni era i giocatori pescano 4 monete (i cui valori variano da 1 a 3) da un sacchetto, mentre vengono preparati i personaggi dell'epoca. In ogni turno, dopo aver scoperto una carta evento, i giocatori (a partire dal Cancelliere) eseguono 4 azioni, scelte fra le seguenti:

a) Costruire un edificio, scegliendolo fra i 10 dell'espositore, per estendere il proprio collegio. Rispettando i vincoli di piazzamento (e pagando gli eventuali costi di acquisto), i

giocatori cercano di ripristinare dei simboli, senza i quali non si possono reclutare i personaggi storici.

b) Ospitare un personaggio dell'era attuale, scegliendolo fra i 5 esposti. Il proprio collegio deve avere almeno i simboli riportati sulla carta personaggio per poterla prendere.

c) Usare (una volta per turno) una delle due abilità di uno dei personaggi ospitati. In genere la prima aumenta la conoscenza in una delle materie, la seconda varia da personaggio a personaggio ma solitamente permette una qualche manipolazione degli indici di valutazione.

d) pescare una moneta dal sacchetto.

Il turno si conclude con l'evento, che di solito mette all'asta (il cui tipo è indicato dalla carta) l'avanzamento in una delle reputazioni. Il vincitore diviene anche il nuovo Cancelliere.

Alla fine di ogni era i personaggi abbandonano i collegi e viene effettuata una valutazione che determina il miglior istituto (assegnando una moneta alla fine delle prime 3 ere, la vittoria nella quarta). Si tratta della parte più innovativa del gioco: per ogni coppia "materia+indice di reputazione", si identifica il giocatore con il massimo punteggio cumulato,

e gli si assegna il controllo. Quindi si determina il giocatore con il minor numero di coppie controllate; questi viene eliminato dalla competizione, e gli spazi da lui occupati vengono riassegnati ai giocatori rimanenti, con analogo criterio. Attraverso una serie di eliminazioni successive si determina il vincitore.

Come spesso succede con il finanziamento dal basso, Dreaming Spires è un prodotto con luci ed ombre. Da una parte si ha un tema accattivante, bei materiali, un'idea (quella della valutazione di fine era) brillante e innovativa. Dall'altra si riscontrano innegabili debolezze, come l'elevata varianza nella pesca dei denari (che può variare da 4 a 12, 3 volte tanto!), necessari per costruire e competere nelle aste. Situazione analoga si ha con i personaggi e le tessere edifici, che in alcune combinazioni rischiano di vanificare interamente uno degli 8 turni a disposizione. La scarsa trasparenza e relativa macchiniosità del meccanismo di voto non aumentano la fluidità del gioco, che rischia la paralisi da analisi con giocatori che intendono decifrare la posizione sugli indici per massimizzare il vantaggio e pianificare le mosse. Riassumendo, una brillante idea non perfettamente realizzata.





Dungeon Storming



di Leonardo Moretti, Matteo Cortini
Greebo Games, 2014
N. Giocatori: 1-2+
Durata: 30 minuti

Gli anni '80 sono stati il periodo d'oro delle riviste sui giochi da tavolo, ed era frequente trovare tra quelle pagine un gioco, da ritagliare e giocare (vedi ad esempio Pergioco oppure Jeux et Stratégie); e quelli che più mi appassionavano erano i dungeoncrawler: un avventuriero (o un gruppo di avventurieri) che affrontava un dungeon, picchiando mostri casuali e raccogliendo tesori altrettanto casuali, fino ad arrivare alla conclusione (vittoria, sconfitta, oppure l'ora di cena).

Fast-forward al 2014: a Lucca C&G appaiono due scatole in tiratura limitata (250 copie ognuna) che rappresentano il trampolino di lancio per un prossimo progetto di crowdfunding. Cosa c'è dentro ogni scatola? Un dungeoncrawler, ovvero: miniature di metallo (molto belle e definite) per sette mostri, due personaggi e un

teschietto (per segnalare lo status del mostro finale), un dadino (orribile, bisogna recuperare in giro un po' di D6 per giocare seriamente), schede a colori (per i personaggi, i mostri, i quattro livelli di avventura, ed una lista di oggetti da acquistare all'emporio), una bella mappa (la plancia su cui si gioca) e il regolamento.

Come si gioca? Sostanzialmente ci si muove tra corridoi e stanze, affrontando i mostri e raccogliendo i tesori (dopo che si sono sconfitti i mostri), il combattimento è estremamente lineare, dato che si deve raggiungere con un D6 il livello del mostro per ucciderlo, e raggiungere il livello del mostro superstito con un altro D6 per evitare di essere feriti. Durante la partita si potrà uscire (trovando la chiave) e andare all'emporio per acquistare oggetti con l'oro trovato, ovvero fortificarsi per avere più chance di sconfiggere il mostro finale. A parte l'elemento casuale (che non va mai sottovalutato, una sequenza di 6 vi farà sentire il Chuck Norris dei dungeon, una sequenza di 1 vi trasformerà negli avversari di quest'ultimo), tutto sta nel decidere quando utilizzare i vari poteri "una tantum" che avete a disposizione (e trovare il modo per rinnovarli); la mappa ha qualche spunto interessante, ma presenta poche sorprese, soprattutto se la leggete tutta prima di iniziare.

Pregi: il gioco è estremamente lineare (e si potrà giocare senza problemi anche in famiglia) e discretamente difficile (ci vorrà qualche partita per vincere, e qualcun'altra per esaurire tutte le sfide che pone); e non posso non citare la veste grafica, assolutamente valida (e le miniature giustificano da sole il costo della scatola).

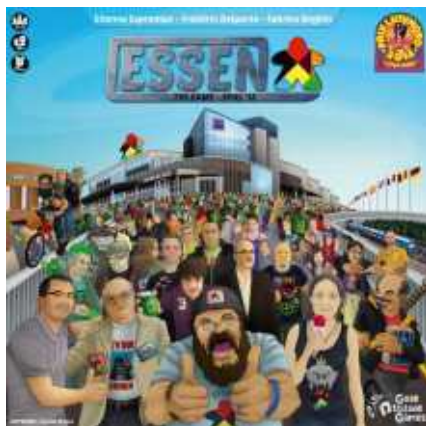
Difetti: eh, il gioco è estremamente lineare, ho cercato per tutto il regolamento un nice-twist (o contro-meccanica, per gli anglofobi) che lo differenziasse da quelli citati nell'apertura (e da altri che mi sono auto-costruito) e non ne ho trovato, da qui un pizzico di delusione perché il gioco era esattamente quello che mi aspettavo, e non mi ha sorpreso.

I due set ("La Tana di Gwarl" e "La Cripta di Razidar", dai nomi dei mostri finali) hanno componenti tutti differenti: i personaggi (guerriero e mago, sacerdotessa e ladra), le miniature, i mostri (orchi e troll, ghouls e vampiri), gli oggetti e le mappe dei dungeon, ed avendoli tutti e due si può giocare in 3/4 (e anche in 5/6 duplicando i personaggi).





ESSEN The Game: SPIEL '13



di Fabrice Beghin, Frédéric Delporte,
Etienne Espreman
Geek Attitude Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 75 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.

Se, almeno una volta nella vita, avete varcato la soglia della fiera di ESSEN durante gli *Internationale Spieltag*, non potrete non subire il fascino di questo gioco che vuole farvi rivivere una giornata tipo del giocatore tipo durante la fiera più importante al mondo per il nostro hobby.

Il gioco vi munisce di una borsa in cui riporre i giochi acquistati, 300 € per prendere ciò che più vi interessa (possibilmente cercando di seguire, allo stesso tempo, gli umori della fiera e le reazioni a caldo ai nuovi giochi del popolo che ne affolla le sale) e un

bagagliaio capiente in cui riporre tutti i vostri "trofei" per non rimanere schiacciati sotto il peso di scatole e scatole di giochi; vi offre anche la possibilità di rifornirvi di liquidi al bancomat all'ingresso della fiera (quello nascosto tra Hall 4 e 5 non è contemplato) e di energia, sotto forma di panini nel cortile centrale tra Hall 1, 2 e 3 (evidentemente i chioschi della galleria non hanno pagato la sponsorizzazione...)

In un'ora di gioco vengono condensate molte delle esperienze possibili durante una giornata alla Fiera, improvvisi ingorghi che si formano senza un motivo e altrettanto inspiegabilmente svaniscono, il solito gioco coreano "sold out" dopo venti minuti dall'apertura, l'acquisto azzeccato che vi rende i protagonisti della serata successiva o la "sola" che vi rende lo zimbello di tutti i vostri amici, persino il fastidio per chi, dotato di pass "Stampa" è già comodamente seduto allo stand a provare qualche gioco mentre voi arrivate affannati dopo aver calpestato una dozzina di bimbi urlanti e rovesciato un paio di carrozzine per poter arrivare per primi all'agognato tavolo di prova.

La cosa più piacevole, poi, è lo scoprire che tutto questo condensato di emozioni che vi è stato venduto e che non avete potuto rifiutare nella speranza di poter riassaporare ogni tanto, nel grigiore della vita di tutti i giorni, quelle sensazioni legate alla vostra passione per il gioco, funziona anche come gioco da tavolo. Fluisce leggero ma non senza scelte e dubbi amletici per un'ora abbondante senza farvi sentire il peso dello scorrere del tempo e lasciandovi la voglia di scoprire "cosa sarebbe successo se invece di comprare Blueprints fossi tornato alla macchina a scaricare la borsa e a ricaricare il portafogli?".

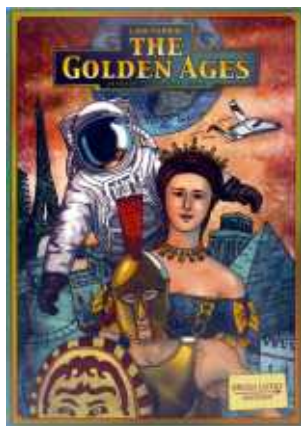
Materiali ottimi anche se evidentemente creati per fare "salivare" i giocatori più accaniti (loghi degli editori, copertine dei giochi, facsimili dei pass d'ingresso, immagini di vita vissuta per chiunque sia stato a Essen), con un paio di eccezioni nelle immancabili (quanto detestate) banconote che, pur simulando la realtà rendono fastidiosissimo il maneggiare il denaro (consigliabile l'uso di fiches da poker) e alcuni chit bonus per i giochi veramente minuscoli e di difficile lettura.

Piacevole sorpresa per leggerezza e semplicità di gioco, senza però rinunciare a dover effettuare scelte decisive; sicuramente influenzato dall'alea anche se la durata limitata rende meno fastidiosi gli interventi della dea bendata. Un'unica perplessità sul sistema di ordine di turno (il primo è determinato, gli altri seguono in senso orario) che può essere penalizzante visto che ogni giocatore svolge tutte le proprie azioni prima che il successivo giochi, ma sono già state suggerite un paio di varianti (approvate dagli autori) per mitigare la cosa.





The Golden Ages



di Luigi Ferrini

Ergo Ludo Editions, Ghenos Games,

Quined Games, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90 minuti

Come già discusso nei numeri 20 e 22 di ILSA, uno dei temi caldi, uno dei graal disperatamente inseguiti dagli autori di giochi, è la ricostruzione dell'evoluzione della civiltà umana in un gioco da tavolo breve, la cui durata non superi i 180 minuti. *The Golden Ages* è un titolo che rientra in questa categoria. Buoni i materiali, resi caratteristici dal lavoro di Alexander Roche (Carson City, Troyes, Bruxelles 1893, Inca Empire), che ha l'impagabile capacità di dividere i giocatori in due gruppi nettamente contraddistinti (detrattori ed estimatori).

Il gioco si svolge su 4 turni, che iniziano con i giocatori che scelgono l'abilità caratteristica della loro civiltà (selezionando il proprio leader, fra quello dell'era appena trascorsa e uno nuovo) e poi incrementano l'area del territorio esplorabile, ampliando la mappa modulare. Segue una fase di azioni in cui i giocatori eseguono a turno una azione fra: esplorare

nuovi territori e costruire insediamenti, combattere con gli altri giocatori (per assicurarsi il controllo monopolistico delle risorse prodotte nella regione), costruire nuovi edifici o meraviglie (che forniscono abilità speciali), utilizzare tali abilità, sviluppare tecnologie, dedicarsi all'arte (ottenendo subito punti vittoria). Il numero di azioni eseguibili è limitato, in quanto richiedono l'utilizzo di un segnalino popolazione (ogni giocatore ne ha 3) o denaro oppure il possesso di particolari carte (utilizzabili comunque una volta per era). Il primo giocatore che passa sceglie l'obiettivo intermedio che verrà valutato alla fine dell'era (all'inizio della partita ne vengono rivelati 5), mentre un meccanismo di dissuasione alla Troyes (ogni giocatore che ha già passato e che dovrebbe rigiocare guadagna 2 denari - necessari per costruire meraviglie, condurre le guerre e sviluppare tecnologie) garantisce che i turni non si allunghino troppo. Quando tutti i giocatori hanno passato, si valuta l'obiettivo e si parte con la nuova era. Il gioco si conclude non appena un giocatore passa nella quarta era: tutti gli altri eseguono un'ultima mossa e poi si passa alla valutazione finale, che elargisce punti vittoria per i soldi accumulati, le tecnologie sviluppate, le guerre condotte, un

obiettivo segreto fornito all'inizio del gioco, alcune meraviglie.

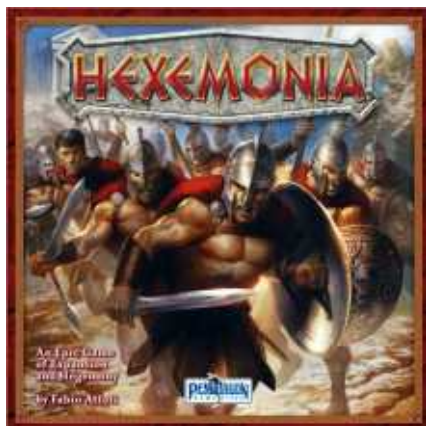
Quello che sorprende in *The Golden Ages* è il fatto che contenga tutti gli elementi "necessari" a caratterizzare il gioco di civilizzazione ideale: una mappa, la sua esplorazione, una componente di conflitto "su mappa", un albero tecnologico, leader, edifici e meraviglie. Nonostante questo, anche le prime partite in 4 giocatori si mantengono entro i 90 minuti segnalati sulla scatola. Merito di un processo di astrazione e semplificazione che pervade tutti gli elementi del gioco: una mappa a griglia (in cui gli unici elementi rilevanti sono le risorse prodotte), semplici regole di movimento, tecnologie che influenzano quasi esclusivamente i bonus guadagnati, un combattimento svincolato da ogni valenza numerica o tattica, interessanti ma "trasparenti" combinazioni fra i poteri di edifici, meraviglie e leader.

Il risultato: un classico gioco tedesco che rasenta quasi l'astrazione (con una spruzzata di aleatorietà - i segnalini attribuiti nei conflitti) e con un tema classicamente american: ce n'è per tutti i gusti!





Hexemonia



di Fabio Attoli

Pendragon Game Studio, Mario

Truant Verlag, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

Le aspettative che ruotano attorno al primo gioco di una casa editrice esordiente sono spesso elevate, tanto più se a muoverne i fili sono persone da anni inserite nell'ambiente dei giochi e dei giocatori e se anche l'autore è un nome noto nel settore.

Pendragon Game Studio entra nel mercato in maniera decisa con due nuovi giochi, un'importante localizzazione e l'acquisizione di un marchio importante. Il suo biglietto da visita è Hexemonia, di Fabio Attoli, che si presenta come un gioco strategico e di gestione per 2-4 persone della durata di 30-45 minuti. La dimensione della scatola, la durata e i materiali fanno pensare ad un prodotto curato ma senza l'ambizione di essere un "giocone": legno e cartone e una scatola di dimensione adeguata al contenuto (osservazione forse poco pertinente ma importante per chi, come me, comincia ad

avvertire in maniera drammatica il problema di spazio).

La grafica, le illustrazioni, il nome ed i materiali ammiccano in maniera evidente al popolo "german" ed in effetti ci troviamo davanti ad un gioco fondamentalmente "alla tedesca" dove l'ambientazione è un presupposto piuttosto che un vincolo. C'è una certa interazione tra i giocatori sotto forma di "guerra" ma non è certo un prodotto che può soddisfare il palato di chi cerca correlazioni importanti tra tema e meccanica.

Ci troviamo nell'antica Grecia nel periodo di lotta tra le città stato. Ogni giocatore ne rappresenta una, che nel gioco è un esagono Acropoli pescato casualmente all'inizio e tenuto segreto, che cercherà di far prosperare nel corso della partita collegando man mano altri esagoni che rappresentano le strutture della città. Il regolamento è snello ed immediato: nel proprio turno il giocatore essenzialmente pesca esagoni e/o risorse, estende eventualmente la sua città e compie azioni. La meccanica fondamentale attorno a cui è costruito il gioco si basa sul fatto che per giocare un esagono e/o utilizzarne le sue caratteristiche serve posizionare sopra le opportune risorse (oro, cittadini ed opliti). Nel corso della partita le risorse si sposteranno tra i vari esagoni della propria città stato e/o verranno consumate nelle guerre. Nel proprio turno il giocatore può decidere se produrre, riorganizzare le proprie risorse, utilizzare abilità speciali o attaccare. Un meccanismo secondo me ben riuscito che di fatto impedisce la classica crescita esponenziale tipica di alcuni

giochi di costruzione e gestione risorse.

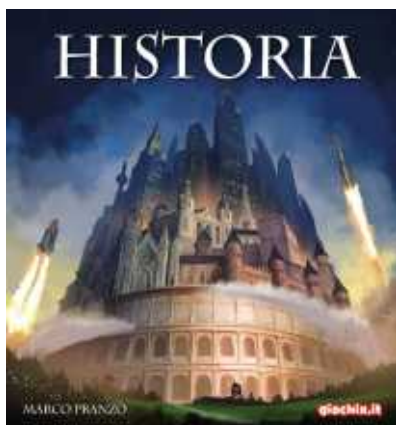
Nel corso della partita si cercherà di sviluppare la propria città in maniera tale da poter giocare ed utilizzare al meglio gli esagoni che costituiscono la propria mano; si dovrà stare attenti al proprio ed altrui sviluppo militare per non essere troppo vulnerabili, cercando di costruire, turno dopo turno, il proprio punteggio. A fine partita si otterranno punti per gli esagoni attivi (ovvero con sopra le risorse necessarie) e per l'oro presente sulla propria Acropoli. Alcuni esagoni particolari, i Miti, potranno conferire punti aggiuntivi e ogni Acropoli darà punti extra per gli esagoni attivi di un certo colore.

Hexemonia, come detto, gira abbastanza bene, senza essere nulla di trascendentale: offre quel che promette ed è piuttosto veloce, collocandosi in quella fascia a metà tra il filler e il gioco classico. Un debutto più che sufficiente per Pendragon: un invito a restare con gli occhi attenti su quelle che potranno essere le novità editoriali di questo nuovo attore nel panorama ludico italiano.





Historia



di Marco Pranzo
Giochix.it, 2014
N. Giocatori: 1-6
Durata: 40-80 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Historia è un gioco di carte con tabellone in cui due risorse (carte azione e cubi potere) sono spese temporaneamente per migliorare la tecnologia ed espandere il territorio e devono essere recuperate per procedere nello sviluppo; il fulcro del gioco sta nella capacità di ottenere tale riciclo ricorrendo il più raramente possibile alle azioni (più inefficienti) che permettono il recupero di massa delle risorse; per ottenere questo è necessario costruire delle combinazioni di meraviglie (carte acquistabili e utilizzabili una volta a turno) che facilitino il riciclo delle risorse.

Non si tratta di un civ-light come comunemente definito (nel senso di "4X con ambientazione storica") ma di un gioco di "combo" a tema civilizzazione in cui l'autore ha però cercato di mantenere un elemento geografico senza focalizzarsi solo sullo sviluppo

tecnologico; l'operazione sembra avere avuto successo e riesce a bilanciare i due elementi, lo sviluppo tecnologico favorisce lo sviluppo geografico che ricambia facilitando il recupero delle risorse necessarie all'avanzamento tecnologico; non siamo ad un rapporto di parità ma nemmeno di assoluta sudditanza della geografia rispetto alla tecnologia.

Si tratta di un gioco non facile ma che, una volta assimilato, fluisce con sorprendente facilità e linearità, dando spesso notevoli soddisfazioni quando una combo ben riuscita permette effetti speciali di notevole portata; la difficoltà di assimilazione lo rende però ostico, non tanto agli inesperti quanto ai disattenti; un giocatore che abbia già "digerito" il gioco farà orrido scempio di avverstri che si dimostrino distratti e poco attenti alle proprie scelte con conseguenze sgradevoli per tutti.

I materiali sono più che buoni e il regolamento è sorprendentemente lineare e di facile assimilazione pur risentendo di una traduzione italiana non perfetta e che crea eccessive ambiguità semantiche assenti nell'originale inglese (pur essendo l'autore italiano, il regolamento "originale" è in inglese), mentre la grafica, esteticamente molto valida (apprezzabile la scelta di colori pastello per la matrice) è mal utilizzata; l'iconografia utilizzata per alcune azioni è di difficile comprensione; l'indipendenza linguistica, considerata da troppi un pregio "as is" lo è solo nel caso in cui abbia senso e sia ben fatta; se è fatta male, ed è questo il caso, è un danno al gioco e sarebbe stato meglio sostituirla con del sano testo ottenendo un risultato migliore.

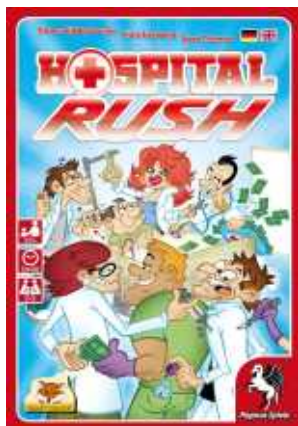
Il vero peccato, in tutto ciò, è che un gioco sicuramente ben fatto e sviluppato non sia stato supportato altrettanto bene dalla

produzione; l'aspetto grafico del tabellone è totalmente fuorviante, riservando uno spazio enorme alla matrice tecnologica e relegando a un angolino striminzito lo sviluppo geografico, non certamente insignificante. La matrice tecnologica, l'aspetto più scenico del gioco, è sottoutilizzata e inutile, e potrebbe essere sostituita (con ripercussioni pressoché nulle) da due indicatori lineari (semi-)indipendenti e da un algoritmo/tabella di calcolo dei bonus per il governo basata sulla somma e sulla differenza dei due valori; questo avrebbe permesso di riequilibrare gli spazi di gioco rendendo sicuramente meglio utilizzabile la mappa. L'utilizzo dei "Civilization Goals" dà un senso alla matrice ma questa è solo una mini-espansione a pagamento, quanto di più superfluo e ignorato per il pensiero comune della maggior parte dei giocatori. Peccato.





Hospital Rush



Thomas Kjølby Laursen, Kåre Storgaard, Steen Thomsen
Eggertspiele, Pegasus Spiele, 2014
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-60 minuti

Anni di studi, fatica e sudore spesi presso la Facoltà di Medicina e adesso, finalmente, state arrivando a conclusione del corso di specializzazione quando... scoprite che l'ospedale sta cercando un nuovo dottore! Quale ghiotta occasione! Peccato che non siate i soli a competere per quel posto; e allora dovrete far vedere che siete il migliore candidato, anche a costo di utilizzare qualche

espediente non proprio legale... I materiali contenuti dentro la piccola scatola: segnalini di legno, tabellone, schede personali dei giocatori e carte malato; tutto illustrato in stile caricaturale (e i malati sono parodie di personaggi famosi, come Woody Allergy, Jim Caries, Quentin Quarantino o Malaria Croft).

Si tratta di un rapido gioco di piazzamento lavoratori con una fortissima componente interattiva (anche di tipo distruttivo) strutturato come gioco "di corse": il primo giocatore che raggiunge o supera i 10 punti determina la fine del gioco. Chi alla fine del turno avrà più punti vittoria sarà il vincitore.

Durante il proprio turno i giocatori eseguono due turni di piazzamento lavoratori (ed esecuzione della corrispondente azione) in cui possono eseguire azioni legali, come curare uno dei malati ricoverati (la terapia viene somministrata in modo esclusivo, prenotando il malato), procurarsi i medicinali per curarli, fare i turni di notte per guadagnare qualche soldo in più (da spendere successivamente per completare gli studi di specializzazione -ottenendo alcune utili abilità aggiuntive- o pagarsi l'iscrizione agli esami finali, che possono fruttare una

bella fetta degli agognati 10 punti). D'altronde, è possibile anche compiere qualche atto malandrino, sicuramente più lucrativo, come rubare denaro e medicine ai colleghi o corrompere il personale per comprarsi direttamente i punti vittoria. Inoltre, la scheda personaggio associata a ciascun giocatore fornisce altre due opzioni private di azioni illegali, che animano e differenziano le tattiche adottabili. Quale è il rischio nel compiere queste azioni più potenti? Che qualcuno più avanti nell'ordine di turno faccia la spia, incassando soldi per ogni lavoratore truffaldino e obbligando gli altri giocatori a pagare soldi o punti vittoria.

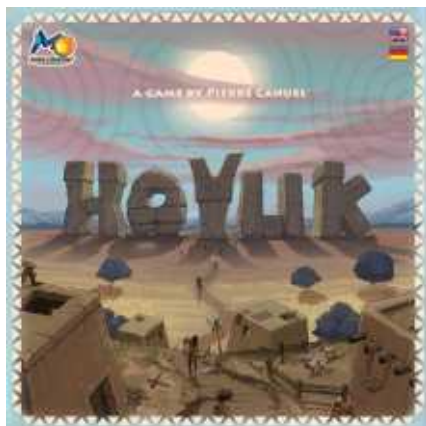
Alla fine del turno ogni paziente curato viene dimesso, fruttando punti a chi lo ha curato. Anche il paziente che è da più tempo all'ospedale viene dimesso (indipendentemente dalle sue condizioni di salute), mentre ne vengono ricoverati di nuovi; si può iniziare con un nuovo turno, a meno di non aver raggiunto le condizioni di fine gioco.

Hospital Rush è un gioco riempitivo dal tema inusuale, così come lo è l'accoppiata piazzamento lavoratori/attacco diretto. Ci sono diversi particolari da tenere sotto controllo, interessanti scelte di temporizzazione da fare, ma dovete essere pronti a perdere ciò che avete accumulato negli ultimi due turni se un paio di avversari hanno deciso di attaccarvi e non vi siete preparati: in un gioco da 40 minuti si tratta di un compromesso accettabile. L'elevato numero di ruoli, con le loro abilità speciali, aumenta la rigiocabilità, fornendo scenari diversi a cui adattarsi. Probabilmente funziona meglio in 5 giocatori che non in 3. Se siete appassionati del controllo totale e non sopportate l'interazione distruttiva nei vostri giochi, sicuramente non fa per voi.





Hoyuk



di Pierre Canuel
MAGE Company, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

Rielaborazione (edita grazie ad un finanziamento dal basso) di un titolo del 2006 (disponibile come print & play), Hoyuk è un gioco di piazzamento tessere e collezione di set che proietta i giocatori nei panni di capoclan del periodo neolitico.

Molto buoni i materiali, bene illustrati e con finiture telate su tutta la cartotecnica (tabellone, tessere e carte); ricca anche la dotazione di segnalini sagomati in legno. Il manuale non è perfettamente organizzato e presenta qualche incongruenza.

Il gioco dura un numero intero ma indeterminato di turni, divisi in 4 fasi:

a) **Costruzione:** per due volte, a ciascun giocatore viene fornita una tessera costruzione, che indica cosa potrà costruire. Tutte le tessere fanno costruire 2 edifici e un terzo elemento variabile (forno, recinto, reliquiario, mandria, famiglia) a volte offrendo anche scelte multiple. Gli edifici possono essere utilizzati per espandere blocchi (a cui possono contribuire tutti i giocatori, con regole di piazzamento ben precise) o per fondarne di nuovi. Tutti gli altri elementi devono essere posti accanto ai propri edifici (recinti) oppure all'interno degli edifici.

b) **Catastrofe:** viene rivelata una carta catastrofe. Questa indica il criterio di selezione dei blocchi che saranno colpiti (es.: tutti i blocchi col minor numero di recinti) e quale sarà l'effetto (es.: tutti i giocatori nel blocco distruggono la metà delle loro case).

c) **Assegnazione carte esposizione:** un blocco alla volta, scelto a rotazione nell'ordine di turno, viene valutato nei vari parametri (numero di recinti, reliquiari, forni, case, mandrie, famiglie) per assegnare una carta esposizione (visibile) da ciascuno dei 7 mazzi che ne abbia ancora (i casi di parità sono risolti attraverso la presenza delle case a due piani). Le carte *esposizione* sono il cuore del gioco: è possibile giocare all'inizio di ciascuna delle fasi, fino ad un massimo (sommando tutte le carte giocate nel round) pari al numero di gruppi di case del proprio colore presenti sul tabellone. Due sono

gli utilizzi: eseguire l'azione di costruzione riportata sulla carta, oppure ottenere punti vittoria giocando combinazioni di carte uguali (secondo una progressione quasi triangolare).

d) **Fine turno:** i giocatori, in ordine di turno scelgono uno dei mazzi parametro non ancora vuoti e vi mettono in fondo tutte le carte giocate nel turno.

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore piazza l'ultima delle sue 25 tessere casa. A questo punto si conclude il turno e si esegue una valutazione finale, che assegna punti per le carte non giocate e la maggioranza di case in ciascun blocco (1 punto per edificio).

Hoyuk è un gioco di piazzamento rapido, che vede il suo punto di interesse nell'utilizzo multimodale delle carte e nella temporizzazione del loro utilizzo. Una partita è rapida, ma tutt'altro che fluida, per le molteplici finestre di opportunità di giocare le carte. Data la centralità delle stesse, il meccanismo di assegnazione delle carte è estremamente fine (i mazzi sono scoperti, e quindi scegliere quale blocco valutare dà una certa libertà su quali carte "prendere"); purtroppo né cosa costruire (assegnato in modo inderogabile dalle tessere) né le catastrofi, che accadono in modo assolutamente non prevedibile, sono altrettanto controllabili; tutto questo finisce per dare una sensazione di non completa armonia.





di Francesco "Prometeo" Pessina

Hyperborea



di Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi
Asterion Press, Yemaia, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 25 minuti / giocatore

Hyperborea si propone come un mix tra un gioco di controllo del territorio, con miniature e mappa esagonale, e un gestionale che sfrutta il meccanismo di costruzione del sacchetto, tanto in voga quest'anno.

Aprendo la scatola l'impatto è da *giocone* americano: miniature di plastica, esagoni di territorio in abbondanza, fazioni asimmetriche e carte splendidamente illustrate. Iniziando a giocare però si fa subito spazio l'anima più tedesca di un gestionale, dove bisogna utilizzare al meglio le proprie risorse, i cubetti civiltà, e principalmente tenere sotto controllo la dinamica del proprio sacchetto, in termini di numero e di colore dei cubetti. Ad ogni colore è infatti associata una tipologia di azione: movimento, creazione miniature, combattimento, punti vittoria, nuovi cubetti e nuove tecnologie.

Durante il proprio turno il giocatore parte

con 3 cubetti: li dispone sulle tecnologie che, una volta riempite con il set appropriato, forniscono delle azioni. Azioni che si possono altresì ottenere sulla mappa, muovendo le proprie miniature in città o rovine, e rendendole inattive fino al prossimo ripristino. Tutte le azioni generate possono essere spese senza restrizioni di sequenza, garantendo una certa libertà d'azione, ma anche rendendo eccessivamente lunghi alcuni turni, in particolare quelli in cui si estraggono nuovi cubetti e si possono pianificare ulteriori azioni. L'attesa del proprio turno potrebbe quindi diventare un po' eccessiva, particolarmente in 5 o 6 giocatori.

Al termine del turno, si pescano i 3 cubetti da utilizzare il turno successivo. Se il sacchetto è vuoto si esegue il ripristino, recuperando tutti i cubetti dalla plancia e dalle carte e riattivando tutte le miniature sulla mappa. Proprio quest'operazione è, secondo il regolamento originale, afflitta da un pesante baco che permetterebbe una strategia "estrema" con ripristino alla fine di ogni turno, e conseguente imprevisto riutilizzo di tutte le azioni fornite dalla mappa ogni turno. Per fortuna il gioco è molto seguito dagli autori, sia nella comunità italiana, che internazionale, e a questa, come a tante altre domande è subito stata fornita risposta e soluzione, raccolta anche da f.a.q. giunte al momento alla revisione 1.2. Questo comunque non sopperisce alla mancanza di tanti dettagli nel manuale, all'assenza di un foglio riassuntivo e di un'appendice di riepilogo degli effetti delle carte.

La possibilità di polarizzare il proprio sacchetto verso alcuni colori piuttosto che altri è probabilmente l'aspetto più intrigante del gioco, quello che garantisce una

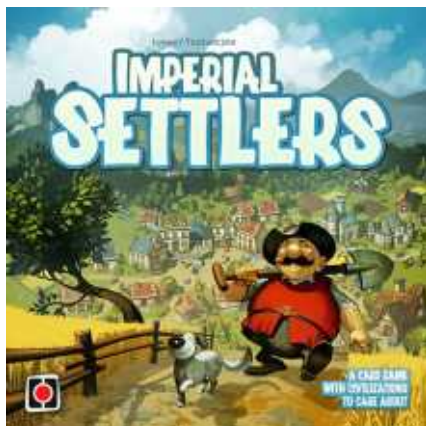
maggiore longevità dando la possibilità di scegliere diverse strade per perseguire la vittoria. Tutti gli aspetti della propria civiltà, alla fine della partita, vengono premiati: controllo del territorio, nemici uccisi, sviluppo tecnologico e quantità di cubetti. Lo sbilanciamento non può comunque essere estremo: ad esempio anche un guerrafondaio accanito dovrà diluire i cubetti rossi necessari ad effettuare gli attacchi con cubi viola per mettere in gioco miniature e verdi per muoverle.

In definitiva un titolo decisamente interessante, una miscela ben riuscita di tipologie di gioco diverse, dotato di varietà, profondità e di un meccanismo inedito e ben funzionante di costruzione del sacchetto.





Imperial Settlers



di Ignacy Trzewiczek
Portal Games, Edge Entertainment,
Pegasus Spiele, Pendragon Game
Studio, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-90 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Ignacy Trzewiczek, stufo di dover castrare le ambizioni di dominio sulla terra post-catastrofe nucleare dei giocatori di 51st State durante le dimostrazioni ma ancora innamorato della meccanica si è deciso a renderlo più lineare e meno restrittivo, spostandone l'ambientazione per renderla più appetibile al grande pubblico in un mondo "fumettoso" popolato da Egizi, Romani, Barbari e Giapponesi. Godendo del lusso di essere anche l'editore dei suoi giochi ha deciso di approvare e finanziare questo progetto regalandoci Imperial Settlers.

Si tratta, più che di un vero e proprio civ-light, di una sorta di city building con interazione anche diretta tra i giocatori, guidato da una serie di mazzi di carte, uno comune e uno specifico per ciascuna fazione (forse che siano previste delle espansioni?). Il gioco evolve esponenzialmente fornendo sempre più

opportunità di sfruttare le carte a propria disposizione che, come nel gioco originale, possono essere sfruttate come edifici che forniscono azioni, bonus permanenti o produzione ad ogni turno, come accordi commerciali che aumentano la produzione o come fonte di risorse una tantum attraverso la razzia; l'evoluzione principale sta nel fatto che gli edifici del mazzo comune sono razziabili dagli avversari sempre e comunque e la loro distruzione lascia macerie (utilizzabili per la costruzione degli edifici della fazione) e una risorsa di rimborso per il proprietario.

L'operazione è riuscita sotto (quasi) tutti gli aspetti, il gioco ha molti meno paletti regolamentari e scorre con molti meno dubbi sin dall'inizio dopo una spiegazione contenuta entro i 10-15 minuti e anche l'appel verso il grande pubblico, in particolare femminile, ne risulta aumentato (conosco almeno una persona, mia moglie, che si è sempre rifiutata di giocare a 51st State, troppo simile al detestato Race for the Galaxy, e che, vedendo la scatola, mi ha detto: "questo gioco mi attira proprio!"), anche se temo che parte di questa attrattiva verrà a mancare nel momento in cui ci si scontrerà con gli attacchi che possono essere fatti contro gli

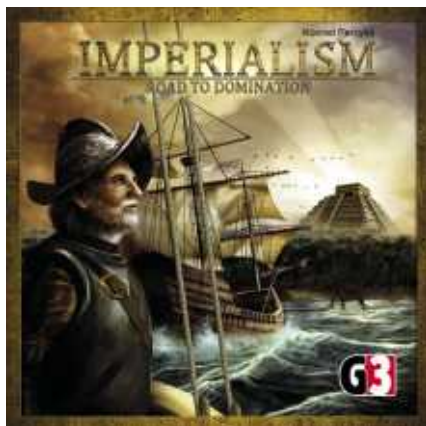
avversari; personalmente rimpiango un po' l'ambientazione post-apocalittica e l'atmosfera lugubre di 51st State. Anche il gioco in solitario è piacevole e veloce anche se piuttosto lontano dalle sensazioni che si provano giocando contro avversari reali.

I materiali sia cartacei che lignei sono di ottima qualità, anche se Portal dimostra di avere sempre qualche difficoltà con la gestione del conteggio dei PV (ricordate il conta punti sul retro della scatola di 51st State?) producendo un "tabellino" striminzito e scomodo e dei segnalini di cartone altrettanto striminziti e scomodi e un andamento a serpentina che sembra fatto apposta per facilitare gli errori; il regolamento è sufficientemente ben scritto, anche se alcuni aspetti sono un po' nascosti alla prima lettura mentre è particolarmente apprezzabile l'abbandono dell'abuso dell'iconografia che dimostra come l'autore/editore abbia compreso come la spinta verso l'indipendenza linguistica a tutti i costi non sia un pregio assoluto ma sia dipendente dai risultati; visto che consideriamo da millenni la lingua scritta come un'evoluzione dei pittogrammi e non viceversa, il ritorno a tutti i costi alle pitture rupestri è veramente un controsenso.





Imperialism: Road to Domination



Konrad Perzyna
G3, ST Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75-100 minuti

Ambientato in un periodo che va dal XV al XIX secolo, Imperialism: Road to Domination (I:R2D) è un gioco incentrato sul draft e la gestione della mano che coinvolge i giocatori in uno sviluppo armonico di economia, esercito, controllo territoriale, con lo scopo di arrivare per primi a quei traguardi che hanno segnato la nostra storia; il tutto ricorrendo alla guerra solo quando è strettamente necessario.

Buoni materiali: un grande tabellone, cubi di legno, denaro di cartone e 128 carte telate, ben illustrate (divise in 3 mazzi: carte territorio, carte traguardo e carte provvidenza, a loro volta composte da 5 categorie); non sempre chiara o ben leggibile l'iconografia usata.

Il gioco dura un numero intero, non predeterminato di round, in cui i giocatori giocano a rotazione il loro turno, così strutturato:

a) Aggiornamento della mano, in cui è possibile scartare fino a 3 carte e ripescare fino a raggiungere la propria capacità (scegliendo fra carte territorio e provvidenza).

b) Fase azioni, in cui viene giocata una delle 5 azioni a disposizione, scegliendo fra le 4 non giocate il turno precedente. Ecco le possibili scelte:

- Conquista territoriale, ovvero giocare dalla propria mano un territorio (a condizione di avere sufficiente potere militare), per usufruire dei bonus che esso fornisce;
- Sviluppo, che permette, scegliendo uno degli otto beni, di guadagnare denaro (in base al proprio livello di produzione, usufruendo di un ulteriore bonus se si possiede il livello più avanzato), nonché di eseguire una azione (solitamente a pagamento) collegata al bene scelto;
- Intrigo, tramite cui si giocano due carte provvidenza; queste permettono di migliorare la propria posizione, o di danneggiare quella di un avversario, sottraendogli risorse o limitandone le abilità. Alternativamente, una volta per partita, è possibile cambiare la propria religione, ottenendo dei bonus permanenti.

- Tassazione, per guadagnare una moneta per ogni territorio sotto il proprio controllo;

- Guerra, con cui è possibile attaccare direttamente un avversario, giocando una carta guerra e sommandovi i bonus militari di cui si gode. Anche l'attaccato può giocare fino a due carte per difendersi. Se l'attaccante vince lo

scontro, il difensore decide come riottenere la pace (pagando denaro, prestigio o cedendo territori). Segue una fase di razzia (in cui l'attaccante riceve ulteriore denaro) e una fase post-bellica in cui tutti i giocatori possono giocare apposite carte per tentare di penalizzare chi si trova in vantaggio.

Un elemento chiave del gioco sono le carte traguardo: un certo numero di queste carte sono visibili, e devono essere prese dai giocatori che durante il turno ne soddisfano le condizioni (al più una per turno). Esse garantiscono punti vittoria e altre abilità. Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge o supera una certa soglia di punti vittoria; tutti gli altri giocatori eseguono un'ultimo turno, poi viene fatta la valutazione finale.

I:R2D è un gioco di gestione della mano e sviluppo piuttosto diverso dalla media, a causa dell'elevata interazione, anche distruttiva, che pervade il gioco: la corsa all'armamento è importante anche come deterrente, anche se richiede molte risorse poter condurre guerre che siano veramente vantaggiose; tende comunque ad imporre una certa uniformità delle azioni, anche perché la tassazione sembra debole. Buona l'integrazione fra tema e meccaniche; difficile valutare in poche partite se il sistema è eccessivamente pronò alla fortuna della pesca delle carte provvidenza.





Kanban: Automotive Revolution



di Vital Lacerda

Giochix.it, Schwerkraft-Verlag,

Stronghold Games, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90-120 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Come qualcuno ha detto altrove Vital Lacerda è un sadico e i suoi acquirenti hanno una notevole propensione al masochismo, il che rende la relazione tra autore e giocatori pressoché perfetta; più l'autore si autosoddisfa producendo regolamenti complicati e giochi con meccaniche convolute e sottogiochi all'interno di altri sottogiochi per confondere i propri giocatori e più questi si autosoddisfano creando gruppi di auto-aiuto per cercare di districarsi all'interno delle eccezioni e dei particolarismi del loro autore.

Dopo i misteri della produzione del vino di Porto e dello sviluppo di progetti ecocompatibili per la produzione di energia, il Nostro ci porta ad esplorare gli anfratti più segreti della pianificazione di produzione, ovvero, visto che non lavoriamo abbastanza durante la settimana ci offre una nuova opportunità di lavoro in compagnia degli amici per la serata ludica;

perché sprecare tempo giocando quando si può essere produttivi?

Premesso quanto detto e dopo aver affrontato un'ulteriore oretta di tempo a sviscerare il regolamento, effettuare il setup e chiarire gli ultimi dubbi a tutti i giocatori si può cominciare a giocare e il gioco fluisce senza particolari difficoltà e rallentamenti se non quelli necessari a chiarire gli ultimissimi dubbi ai giocatori e quelli necessari a chiarire le ultimissime incertezze dei giocatori; servirebbe poi un'ultima mezzoretta per chiarire le imprecisioni del regolamento ma quelle sono demandate a una sessione presso il gruppo di auto-aiuto di cui sopra per non superare la dose giornaliera consentita di "rule-lawyering" e correre il rischio di ricovero coatto.

I materiali sono ottimi e, nei limiti consentiti dal regolamento, perfettamente funzionali (con alcune chicche come il dorso delle sedie che corrisponde alla cornice della sala riunioni in cui devono essere piazzate); il regolamento è però confusionario e per nulla lineare, il che interagisce in maniera pessima con le meccaniche barocche e convolute e con gli onnipresenti sotto-giochi tipici di Lacerda e rende la comprensione del gioco un'impresa veramente ardua; la prima partita (e anche le successive 2-3) saranno spese ad assicurarsi di

aver compreso e digerito tutti gli arzigogoli del regolamento il che renderà pressoché impossibile fare valutazioni su quali possano essere le strategie ottimali; sostanzialmente inutile anche la possibilità di scegliere tra le due versioni del capo (colei che valuta le performance dei giocatori), che si scelga la Sandra "buona" o "cattiva" cambia solo l'atmosfera del gioco (più rilassata nel primo caso, più paranoica nel secondo) e il totale dei PV a fine partita ma non cambiano minimamente le difficoltà di comprensione e digestione del regolamento.

Alla prova dei fatti il gioco si rivela sensibilmente meno complicato di Vinhos ma più di CO₂ e, pur nella generale sensazione di smarrimento diventa presto chiaro cosa si possa fare e come ciò possa essere fatto (ma non se ciò che si è fatto sia efficiente o meno), il tutto previo obbligatorio gesto apotropaico nella speranza di non aver sbagliato o dimenticato un qualche comma del regolamento degno del miglior azzeccarbugli. Parlando di CO₂ avevo auspicato che Lacerda desse una sfortita ai sotto-giochi per il gioco successivo, ciò non è accaduto ma il risultato resta interessante e affrontabile, a patto che ci si possa permettere una giornata di ferie dal lavoro dopo la serata di gioco, così, giusto per smaltire lo sforzo...





King of New York



di Richard Garfield
Heidelberger Spieleverlag, IELLO,
Uplay.it Edizioni, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 40 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Squadra che vince non si cambia, o almeno così insegnano gli anziani, e dunque, dopo aver devastato Tokyo, Richard Garfield e la IELLO ci accompagnano a devastare New York, altro luogo iconico delle pellicole catastrofiche del passato che coinvolgono mostri mutanti e giganteschi, da King Kong a Cloverfield all'omino dei marshmallow (o boli di lichene, se preferite). Il sistema è sempre lo stesso, un gruppetto di simpatiche creature alte come un palazzo di dieci piani che si "menano" selvaggiamente, cercando, di causare la massima devastazione nei quartieri della città; vince chi sopravvive, o, in alternativa chi causa i maggiori danni.

Le somiglianze con l'originale sono tante da non causare alcun disorientamento a chi avesse avuto già esperienza nella distruzione di Tokyo, ma alcuni elementi sono stati aggiunti, forse nella speranza di rendere il gioco più "spesso" e

attraente verso i giocatori non occasionali; al posto del dualismo "in Tokyo" e "Fuori Tokyo" ora esiste "in Manhattan" e "In uno degli altri quattro distretti di NY" con i distretti separati tra loro e alcuni edifici da poter distruggere in ciascuno dei distretti; gli edifici possono essere distrutti (con uno dei risultati dei dadi) e forniscono un bonus immediato (energia, cure o PV) ma, una volta distrutti, si trasformano in truppe che possono attaccare i mostri (con un altro dei risultati dei dadi); è ora possibile spostarsi da un distretto all'altro, per distruggere nuovi edifici ed evitare gli attacchi dei militari, e Manhattan è divisa in tre zone che offrono edifici differenti e bonus differenti a chi riesce a resistervi per più di un turno (anche qui non ci si può curare); sono state aggiunte due carte bonus permanenti, legate ad alcune combinazioni di dadi, che forniscono PV e sono stati rimossi i PV effetto diretto di tiri di dado fortunati.

I materiali sono, come sempre eccellenti sia per la cura con cui sono realizzati che per l'aspetto estetico, anche se il tabellone, per certi versi esageratamente grande per quello a cui dovrebbe servire, risulta invece piuttosto angusto e scomodo per la gestione di mostri, edifici e

truppe; una delle parti più divertenti del gioco resta la lettura delle carte bonus e le loro illustrazioni, con una menzione speciale per un Kong albino con tatuaggi tribali e occhiali da sole fluo e un pesciolino la cui boccia fa da testa ad un enorme robot "lupo di mare" a nome Capitan Fish.

Note estetiche a parte, non ho trovato il tentativo di "inspessire" King of Tokyo particolarmente riuscito, soprattutto per la assoluta non necessità dell'operazione; un giocatore abituale può apprezzare o meno una partita a KoT ma non saranno certo elementi aggiuntivi come gli edifici/truppe a fargli modificare l'atteggiamento verso il gioco; d'altra parte un giocatore occasionale e scanzonato non ha nessun interesse a complicare il gioco perché non ha alcun bisogno o interesse per una (presunta) maggiore profondità che è comunque tutta da dimostrare; ma forse non ha senso fare queste considerazioni visto che lo scopo probabilmente era quello di creare un gioco che strizzasse l'occhio a chi apprezza KoT senza sembrare in tutto e per tutto un clone dello stesso e giustificando quindi una nuova spesa; se questo era il piano allora è perfettamente riuscito...





prime impressioni

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Kryptos



di Piotr Silka
Trefl Joker Line, 2014
N. Giocatori: 3-6
Durata: 15 minuti

Kryptos è un semplice e veloce gioco di deduzione, che sta tutto in una scatoletta tascabile. Nell'ambientazione, ovviamente influente, si deve decifrare un codice segreto, nella pratica bisogna indovinare le carte in mano all'avversario: si gioca con 48 carte numerate e divise in 4 colori. La partita inizia



dividendo le carte tra i partecipanti che le ordinano in mano in ordine crescente e prendono anche un dischetto colorato per ciascuna delle carte in proprio possesso. Sempre in fase di setup si scoprono due delle proprie carte in mano, ogni volta che una carta viene scoperta si colloca il dischetto colorato nella plancia comune a centro tavolo, che riporta la sequenza numeri-colori.

In ordine di turno i partecipanti devono provare ad indovinare una carta di un avversario, facendosi guidare dalle carte già scoperte e dai colori ancora in possesso dall'avversario. Se la carta è indovinata si guadagnano 3 punti, in caso contrario il

giocatore ha la facoltà di perdere un punto per avere un altro tentativo. La partita continua fino a quando si raggiunge un punteggio prefissato. Il regolamento presenta anche due varianti.

Se cercate un gioco di deduzione veloce Kryptos può essere una scelta adatta alle vostre esigenze, il gioco è semplice e ben costruito: ad inizio partita si parte con delle scelte quasi casuali, ma andando avanti chi ha buone doti di deduzione (e anche un po' di memoria) può farsi valere. Ha il pregio di poter essere giocato fino a sei, ma occorre spazio adeguato per poter avere sott'occhio le carte di tutti.

the big game Theory

IN ONDA
Ogni 3° mercoledì
del mese
alle 21 su

RADIO RV1

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

www.rvuno.it



La Isla



di Stefan Feld
Alea, Ravensburger, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

In "La Isla" da 2 a 4 gruppi di avventurosi scienziati si dedicheranno all'esplorazione di un misterioso lembo di terra sperduto in un non ben definito oceano.

Su di esso, sopravvissuti a cataclismi e incedere del tempo, vi abitano animali rari come, ad esempio, il Dodo e la Rana Dorata. Lo scopo di queste squadre scientifiche è aumentare il proprio prestigio collezionando più avvistamenti possibili di queste creature.

La Isla è un gioco a turni variabili. Il giocatore con il maggior numero di punti prestigio alla fine della partita, sarà nominato vincitore. Questi punti saranno raccolti sia durante lo svolgimento sia assegnati alla fine a conseguimento di determinati obiettivi. Ad inizio partita, ad ogni giocatore sarà assegnata una squadra di 5 scienziati, 5 cubetti, uno per ogni colore, e un bonus di due avvistamenti di uno degli animali. Inoltre ognuno riceverà anche una plancetta munita di tasca portacarte, che utilizzerà nel corso del gioco, per dichiarare le proprie mosse e conservare le azioni speciali. Innanzitutto è importante dire che le carte possono essere utilizzate in 3 modi differenti. Per semplificarne l'utilizzo ogni carta ospita 3 informazioni: la prima, visibile nel disegno principale, identifica l'azione speciale abilitata; la seconda, nell'angolo in basso a sinistra, è la risorsa fornita; la terza, nell'angolo in basso a destra, è un riferimento ad uno dei 5 animali in gioco.

Lo svolgimento del turno è piuttosto semplice nelle sue meccaniche. Per prima cosa, ad ogni giocatore saranno assegnate 3 carte che dovranno essere gestite nel turno. Dopo averne preso visione, queste carte sono poste coperte adiacentemente alle zone A, B, D presenti sulla plancia giocatore. A questo punto in ordine di turno e di lettera, le carte

si rivelano e si applicano gli effetti. Quelle in posizione A forniscono miglorie o bonus al giocatore in concomitanza di condizioni particolari. Queste carte saranno infilate in una delle tasche della plancia giocatore in modo che ne rimanga visibile solo la parte superiore. Le plance hanno 3 tasche ciascuna, quindi non sarà possibile, salvo effetti particolari, avere più di 3 azioni speciali attive. Ora ogni giocatore guadagna dal pozzo una risorsa come pianificato con la carta B. Nella fase C ogni giocatore potrà piazzare o spostare uno dei suoi esploratori sull'isola. Quest'azione è il cuore pulsante del gioco. Lo scopo del piazzamento, infatti, è quello di riuscire a circondare gli animali presenti sull'isola per aggiudicarsi l'avvistamento e poter così guadagnare punti e gettoni animale. Infine nella fase D i giocatori fanno aumentare il valore d'avvistamento di uno degli animali secondo la carta giocata su un'apposita plancia. Se a fine turno il totale del valore d'avvistamento degli animali ha raggiunto un valore predefinito, variabile in base al numero di giocatori, la partita termina e si passa al conteggio finale, altrimenti si cede la tessera primo giocatore a sinistra e si svolge un altro turno.

Non ho gradito per nulla la qualità dei materiali che a seconda del pezzo esaminato varia tra il normale e lo scadente. La meccanica è un trito di cose già viste, come la collezione d'oggetti, la gestione delle risorse e l'assegnazione simultanea di carte polivalenti ad azioni diverse. D'altra parte il gioco è molto fluido e dalla durata contenuta. Nel suo svolgimento non è banale e ritengo possa considerarsi per tutti. In definitiva ho trovato La Isla gradevole ma poco accattivante.





di Marcello "Randall" Maimone

Lap Dance



di Anastasios Grigoriatis, Panagiotis Tsirogiannis

Artipia Games, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

La Artipia Games probabilmente aveva il desiderio di qualche giorno più movimentato, e si è gettata in un vespaio, producendo un gioco con un tema capace di far venire discreti pruriti ai tanti giocatori, specialmente d'oltreoceano, che mal digeriscono certi accostamenti ludici... Tralasciando gli ovvi strascichi che si sono susseguiti in merito, e ricordando che comunque l'età consigliata sia "18+", la sensazione è che la scelta del tema sia proprio stata fatta in funzione di una

maggiore visibilità, in quanto le meccaniche non paiono rispecchiarne l'audacia.

Lo scopo del gioco è soddisfare le richieste di prestigiosi clienti in arrivo nel locale, facendoci eventualmente aiutare da vari componenti dello staff. In ognuno dei cinque turni di gioco, una carta "cliente", e una carta "desideri" ci indicheranno le richieste da soddisfare, le ricompense per ogni richiesta esaudita e una regola speciale da applicare al turno in corso. Il tutto visualizzato principalmente da una serie di simboli.

Inoltre, volendo utilizzare la "fun rule", cioè una "modalità divertimento" opzionale, ogni cliente indica anche delle regole di comportamento per i giocatori, come cantare una canzone durante il turno, o muggire ogni qual volta esca un determinato simbolo sui dadi. Contravvenendo a tali regole, e se colti in fallo, i giocatori subiranno delle penalità. In un tempo clessidra dovremo poi giocare un massimo di 4 carte dalla nostra mano, che abbiano l'icona in comune con le richieste del cliente. Queste carte ci forniranno simboli e dadi da tirare. Non appena saremo soddisfatti, o se scadrà il tempo, dovremo prendere una "carta priorità", che determinerà la sequenza di gioco per la fase di completamento successiva. Per completare gli ordini si utilizzeranno i simboli delle carte e quelli

ottenuti con i dadi. Ad ogni ordine soddisfatto corrispondono delle ricompense, che possono essere carte da pescare o da recuperare da quelle appena giocate, soldi (che determineranno la vittoria) e "favori", che sono dei segnalini a forma di cuore, che ci permettono di utilizzare gli aiuti dello staff.

Sebbene "Lap Dance" si presenti come un gioco divertente e dal tema intrigante, con una grafica fumettosa e sgargiante, e l'aggiunta persino di una "fun rule", la sua esecuzione si rivela invece seria e ripetitiva. Il motore del gioco si basa sull'ottenimento di combinazioni con dadi e carte, con una prima fase di scelta a tempo, nella quale si cercherà di giocare sempre il massimo di carte possibili, e poi una più pensosa, che presenta molte situazioni di analisi e quindi di attesa, per il tiro di dadi, eseguito con la sempre verde meccanica dello "Yahtzee". Senza considerare che a turni di pesca o tiro fortunati, seguirà una crescente disponibilità di risorse, difficilmente contrastabile dagli altri giocatori.

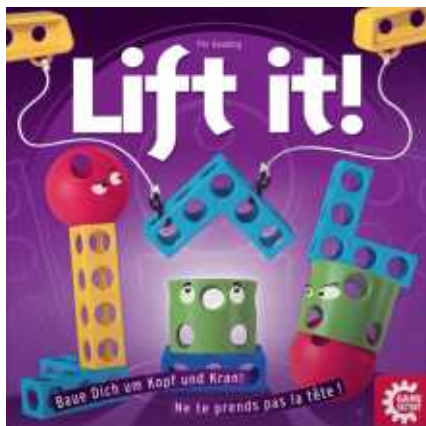
Aggiungo che la prima versione presenta delle carte di qualità non eccelsa e con alcune difficoltà di riconoscimento. Pare che con la nuova edizione, in uscita tramite Kickstarter, saranno migliorate. In definitiva per descrivere questo titolo non posso fare a meno di riprendere una splendida allegoria trovata in rete che recita più o meno così: *"Avendo speso dei soldi per una cosa che sembrava estremamente accattivante, ma che infine si è rivelata insoddisfacente, siete davvero andati vicinissimo all'esperienza di visitare uno strip club."*

Quindi, consiglio mio, cambiate club, e già che ci siete cambiate anche gioco!





Lift It!



di Per Gauding
Game Factory, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30 minuti

Lift it è un gioco di costruzione e rapidità, in cui è necessario riuscire a tenere i nervi saldi e avere mano o testa molto ferma. Lo scopo del gioco è costruire con l'ausilio di una piccola gru con un gancio le figure rappresentate sulle carte, nel tempo indicato; chi riesce a completare nel tempo limite la costruzione ottiene un numero di punti vittoria pari al numero di elementi collocati correttamente più 4, se non si riesce a completare la struttura i punti assegnati sono

pari al numero di pezzi posizionati correttamente. Lungo il tragitto verso la vittoria, non è tutto così semplice, ci sono modalità di gioco diverse e sfide da affrontare.

Via via che vengono assegnati i punti e si percorre il percorso dei punti vittoria, la casella dove si posiziona il giocatore determinerà la modalità di gioco del suo turno successivo: costruire con la gru in testa, costruire con la gru in mano, farsi dettare dal giocatore successivo di turno come costruire la struttura. Se un giocatore oltrepassa uno degli "sbarramenti edilizi" presente nel percorso, nel suo prossimo turno dovrà sfidarsi con il giocatore successivo. Le modalità per eseguire la sfida sono determinate dalla casella dove si trova il giocatore sfidante, se la casella raffigura una gru sulla fronte, quella sarà la modalità obbligata di gioco, mentre se è una casella senza raffigurazioni o lift it la scelta della modalità spetta al giocatore stesso.

Dopo che è stata fatta una sfida il giocatore successivo, durante il suo turno, può fare una nuova costruzione in solitario oppure sfidare il giocatore precedente con un'altra carta, a meno che non debba già di per sé affrontare una sfida perché ha oltrepassato lo "sbarramento edilizio". Le modalità per questa nuova sfida sono due: se

la sfida lanciata dal giocatore precedente si è risolta con il completamento della costruzione entro i limiti di tempo, la nuova sfida si dovrà completare nella metà del tempo previsto dalla nuova carta, se la sfida lanciata dal giocatore precedente si è risolta senza aver concluso l'opera nel tempo limite semplicemente si avvia una nuova sfida con le consuete regole. Il gioco finisce quando un giocatore taglia il traguardo di 30 punti, si avrà un ultimo turno a disposizione per completare il giro, compreso chi ha chiuso la partita. Vincerà chi avrà totalizzato più punti.

I materiali di giochi non sono eccezionali a parte i pezzi per costruire le strutture. Avrei cercato di curare un po' di più almeno il timer, che dopo un paio di partite ha iniziato a perdere colpi, anche se la cosa è facilmente rimediabile con qualsiasi altro cronometro. Il gioco è spassoso, perché vedere i giocatori concentratissimi e seriosi con in testa una gru non ha prezzo, è un gioco adatto a molti giocatori, può essere giocato a coppie se in più di 4 giocatori e spesso è divertente sfidarsi a fare costruzioni anche mentre non si è in gioco. In generale un buon party game con qualche pecca sui materiali e sulla stesura del regolamento.





Lords of Xidit



di Régis Bonnessée
Libellud, Asterion Games, 2014
N. Giocatori: 3-5
Durata: 90 minuti

Il tabellone e la componentistica di questo Lord of Xidit sono parecchio colorati, allegri e attraenti. E le splendide miniature sparse per tutta la plancia non possono che aumentarne il fascino. Trovo sia difficile resistere alla tentazione di farci almeno una partita. Quello che invece pare difficile da accettare è che in fondo si tratti di un gioco di presa e consegna di pedine colorate.

Il gioco è infatti ambientato in un mondo dove i mostri infestano in continuazione le città. Non fai in tempo a rimuoverne uno che ne appare uno nuovo. Il modo per rimuoverli, e ottenere le ricompense per le vostre azioni, è reclutare i giusti pezzi nelle città non assediate e portarli nel luogo dove la minaccia che sono in grado di sventare è presente. Soldi, influenza sui territori e concessioni edilizie per costruire piani su piani di vostre torri a carico della comunità saranno il motivo che spinge il vostro

personaggio a vagare per il regno, con lo scopo ultimo di diventarne il salvatore.

Per farlo i giocatori pianificheranno contemporaneamente sei mosse alla volta su una propria plancetta dove indicare spostamenti, pianificare una pausa, o una delle azioni possibili in loco: reclutamento o combattimento. Nel reclutamento si tratta di prendere la miniatura più debole fra quelle presenti in città. Quindi chi primo arriva peggio s'accomoda, a meno che sia stata già prelevata da altri l'ultima miniatura presente. Prima di pianificare sarà infatti opportuno valutare la vostra posizione attuale nell'ordine di gioco e le possibili mosse dei vostri avversari per cercare di trarre il meglio dalla situazione attuale.

Quando invece comincerete a combattere, scambiando set di vostre miniature per talloncini con immagini di mostri, dovrete valutare che ricompensa richiedere in cambio dei vostri servizi. È in genere possibile richiedere soldi, torri o influenza, ma ogni tassello ne fornisce in quantità diverse, indirizzandovi verso una delle 3 o lasciandovi scegliere fra un paio di quelle abbastanza equivalenti in numero. Questa scelta va fatta

in funzione del sistema finale con cui il regno stabilirà chi eleggere a nuovo protettore: tu e i tuoi avversari verrete messi a confronto su ciascuno dei 3 aspetti necessari ad assumerne il ruolo scartando mano a mano gli ultimi nella categoria valutata, fino a che ne rimarrà solo uno. È un sistema di valutazione che vi richiede di fare di tutto un po', non potendo valutare alla perfezione ciò che i vostri avversari stanno combinando.

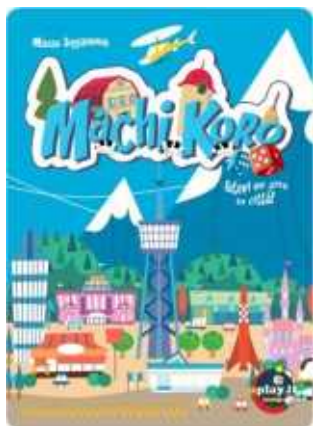
Se i primi turni di gioco verranno pianificati quasi in automatico e i turni centrali del gioco daranno grandi soddisfazioni con scelte importanti e possibilità di fare colpacci o di rovinare i piani altrui a farvi soffrire saranno gli ultimi turni dove avrete ben chiare le vostre possibilità... e le possibilità che gli altri vi rovinino le ultime "consegne" di miniature, mandando spesso a rotoli la vostra partita privandovi di quel quid che vi sarebbe servito per vincere. E non avrete reali elementi per sapere dove si dirigeranno i vostri avversari e quindi cosa converrà fare a voi... a meno di essere fenomeni nel ricordare il colore dei pezzi da loro presi. La partita scorrerà comunque via molto fluida e non vi peserà troppo essere battuti talvolta senza reali colpe.





di Franco "Ciaci" Sarcinelli

Machi Koro



di Masao Suganuma
Japon Brand, KOSMOS, Pandasaurus
Games, Uplay.it Edizioni 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Dal Giappone arriva un giochino veloce, semplice ed alla portata di tutti. Opera del nipponico Masao Suganuma, Machi Koro è un gioco di carte per 2-4 persone che arditamente possiamo considerare come un city-building game!

Le 108 carte infatti rappresentano vari tipi di edifici o coltivazioni, ognuno con un costo di acquisizione e con un valore di attivazione (da 1 a 12). All'inizio della partita i vari mazzetti vengono disposti sul tavolo e sono subito a disposizione di tutti. Ogni giocatore dovrà sviluppare la propria città cercando possibilmente di attivare una strategia che gli permetta di guadagnare denaro al fine di riuscire a completare la costruzione dei quattro edifici base avuti in dotazione all'inizio della partita.

Le regole sono semplicissime: al proprio turno si tira un dado (o due se l'edificio Torre

della Radio è stato costruito) ed in base al risultato ottenuto si attivano gli edifici corrispondenti. Le carte edificio hanno colori diversi e si attivano durante il proprio turno o quello degli avversari: le carte blu si attivano ad ogni tiro di dado indipendentemente da chi è di turno. Le rosse hanno effetto quando sono gli avversari a tirare il dado. Le verdi producono solo durante il proprio turno come le viola che però influiscono sugli avversari. Quasi sempre l'effetto della carta genera un flusso di denaro che può avvenire tra banca e giocatore o tra giocatore e giocatore.

Gli edifici base, una volta attivati, possiedono delle abilità permanenti che influiscono sul gioco come la possibilità di lanciare 2 dadi o ricevere 1 moneta in più sulle carte rosse. Il primo giocatore che completa tutti e quattro gli edifici base vince la partita.

Una partita scorre via veloce, una mezzora circa, i tempi morti sono nulli perché bisogna sempre fare attenzione se gli avversari attivano qualche nostro edificio e generalmente ci si diverte a godere delle sventure altrui. Anche se le condizioni di vittoria sono uguali per tutti e si raggiungono con l'accumulo di denaro, le strade per arrivare allo scopo sono abbastanza differenziate, posso seguire una strategia che mi copra tutto il range dei risultati dei dadi o massimizzare alcune combo con certe carte e sperare nel colpaccio. I giocatori più esigenti soffriranno per l'alta incidenza dell'alea che porta una certa dose di incertezza nelle proprie scelte e vedere del denaro entrare o uscire senza controllo può generare un certo fastidio.

Va preso per quello che è: un filler leggero, abbastanza caotico. Va detto però che la struttura del gioco è adatta ad avere delle espansioni, che non sono tardate ad arrivare. Una di queste: Machi Koro Plus (nome dell'edizione italiana) prevede, oltre a nuovi edifici, una disposizione iniziale delle carte che limita la disponibilità degli edifici da cui scegliere, aggiungendo quel fattore di controllo e quel pizzico di strategia in più che i gamer apprezzeranno sicuramente.





Madame Ching



di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc
Hurrican, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Ultima proposta della casa editrice Hurrican, che prosegue sulla strada intrapresa dal pluripremiato Augustus, proponendoci l'ultima opera del prolifico Bruno Cathala. Questa volta i giocatori sono chiamati a vestire i panni dei pirati al servizio di Madame Ching, una famosa donna pirata cinese della prima metà del diciannovesimo secolo, e ad imperversare con le loro navi per il Mare della Cina. Sapranno mostrarsi degni della fiducia della loro signora?

Madame Ching si presenta con un lussuoso e riccamente illustrato tabellone, raffigurante il Mare della Cina, accompagnato da due mazzi di carte, tessere missioni, carte abilità, un set di pietre preziose e monete d'oro e quattro coppie di giunche colorate. Motore principale del gioco sono le carte navigazione, che servono ai giocatori per guidare le loro navi in mare durante la spedizione. Le carte navigazione possono essere di colore bianco,

azzurre, verdi, gialle, rosse o blu, con un valore crescente tra 1 e 55. Ad inizio partita vengono distribuite quattro carte a ciascun giocatore.

All'inizio del turno tutti i giocatori devono scegliere una carta dalla mano e scoprirla contemporaneamente. Chi ha giocato la carta più alta agisce per primo, proseguendo poi in ordine decrescente. Se il valore della carta scelta è maggiore di quella giocata precedentemente il giocatore può proseguire nella sua spedizione e spostare la giunca sul tracciato del tabellone. Se invece il valore è più basso, la spedizione ha termine. Il giocatore sceglie una delle tessere missione a sua disposizione incassandone la ricompensa, scarta le carte giocate in precedenza ottenendo secondo le combinazioni dei simboli su esse presenti eventuali carte abilità e riporta la sua giunca sulla prima casella del tracciato. Ovviamente, più a lungo si riesce a restare in mare e più ci si allontana dalla costa, maggiori saranno le ricompense a disposizione. Dopo di che è possibile, opzionalmente, giocare una carta incontro, precedentemente ottenuta durante la navigazione o come ricompensa per una missione. Queste sono carte evento che servono a vivacizzare il gioco, ad interagire con gli altri giocatori, o ad ottenere punti

vittoria aggiuntivi. Infine, prima di passare la mano, si pesca una nuova carta navigazione, scegliendo tra tre carte scoperte e una coperta. Dopo che l'ultimo giocatore ha terminato le proprie azioni, si scoprono tre nuove carte navigazione e si procede con un nuovo turno. La partita prosegue così fino a quando l'ultima missione non viene eseguita, o quando un giocatore non ottiene tutte e quattro le carte abilità e gli viene così assegnato il comando della China Pearl, con i relativi punti vittoria. Il giocatore che avrà raccolto il miglior bottino tra pietre preziose, monete d'oro e bonus delle carte, viene dichiarato vincitore.

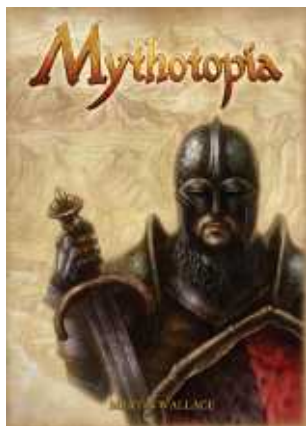
Madame Ching è un gioco pensato e proposto per il grande pubblico, secondo l'ormai consolidata linea editoriale della svizzera Hurrican. Anche questa volta la scelta è ricaduta su una meccanica di gioco semplice e facilmente comprensibile, ma assolutamente non banale, in quanto per vincere non è solo necessario gestire le carte in base alla spedizione in corso, ma anche pianificare quelle future. Ottimo gioco per famiglie o per neofiti del mondo del gioco in scatola, che accompagna i giocatori nel muovere i primi passi nel mondo del gioco strategico e gestionale.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Mythotopia



di Martin Wallace
Treefrog games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

L'intento dell'autore in Mythotopia è quello di creare un gioco che unisca il deckbuilding (cioè la creazione di un proprio mazzo da cui pescare durante il gioco) ad un gioco di conquista multigiocatore. A dettare le vostre azioni ci saranno così le 5 carte nella vostra mano, pescate da un personale mazzo composto in partenza dalle carte che rappresentano i 6 stati iniziali (sorteggiati casualmente fra quelli del mondo immaginario in cui è ambientato il gioco) e da 4 carte che sommano la presenza di azioni elementari (costruire, piazzare navi) ad una buona miscela di risorse di base.

Le risorse che gestiremo durante la partita sono di 4 tipi: soldi, cibo, materiali da costruzione e truppe. Ognuno degli stati sul tabellone ne fornisce di un tipo, segnalandolo sia sulla mappa di gioco che sulla carta che otterremo entrando in possesso dello stato stesso. I materiali da costruzione serviranno per costruire castelli, città e strade; i simboli

truppa permetteranno di piazzare i segnalini truppa già presenti fra le vostre scorte sulla plancia per difendervi; il cibo vi servirà per posizionare queste truppe anche su territori avversari per conquistarli mentre i soldi serviranno per aumentare le scorte di pedine (truppa e navi) disponibili oltre a permettervi di arricchire il vostro mazzo con l'inserimento di carte miglioramento.

Di queste ultime ne saranno sorteggiate 16 ad inizio gioco. Ognuna migliora decisamente le vostre probabilità di vittoria cosicché in tutta la prima parte della partita vi troverete a comprarne una ogni volta che ne avrete la possibilità. Una buona parte vi fornirà un potere attivo dal momento in cui verrà piazzato nella vostra riserva: una specie di deposito utile anche per posizionare

tramite un'azione carte che al momento non vi servono per poterne usufruire più avanti. Questa corsa iniziale ai miglioramenti avrà l'effetto di personalizzare il popolo di ogni giocatore suggerendogli future linee di azione più valide per lui di altre. E di provocare una rapida fine della parte di deckbuilding del mazzo.

Il gioco scorre veloce, coi giocatori che cercheranno di fare il miglior uso possibile della propria mano di carte, attaccando uno stato adiacente a quello rappresentato su una delle proprie carte oppure costruendovi sopra, spesso al solo scopo di far punti, mura, città o strade che, come vantaggio aggiuntivo, forniscono rispettivamente un importante bonus difensivo, un'estensione della quantità di carte posizionabili nella





vostra riserva o la possibilità di spostare truppe fra stati confinanti (ma mai per attaccare: solo le truppe non sul tabellone possono invadere gli stati altrui). Non avrete tempo per annoiarvi aspettando il vostro turno: valutate le carte pescate, capite cosa farci e toccherà quasi subito a voi. È anzi più facile non accorgersi di un attacco altrui ai vostri danni e che altri vi debbano consigliare di spendere una delle 2 azioni per rintuzzarlo, o al turno successivo il giocatore attaccante potrà portarti via una delle carte provincia e i 3 punti del suo valore.

Il gioco però non propone soluzioni al classico problema dei giochi di conquista e un giocatore attaccato più frequentemente degli altri sarà costretto a perdere mosse per difendersi e finirà per non poter competere per la vittoria della partita. Questa potrà essere dichiarata solo tramite un'apposita azione dal giocatore con più punti una volta che 4 fra le 7 carte obiettivo verranno svuotate dai punti vittoria reclamabili in maniera diversa dai giocatori (costruendo città, strade, castelli, occupando regioni particolari o pagando soldi). Una volta scelta l'azione "fine gioco" saranno risolte le guerre ancora aperte e conteggiati i punti per sancire il vincitore.

Questa modalità di fine gioco fra l'altro provoca talvolta un trascinarsi oltre il lecito della lunghezza della partita attraverso situazioni in cui il giocatore di turno avvantaggiato non potrà dichiarare la fine del gioco perché vittima di diversi attacchi altrui, fatti proprio allo scopo di non fargli chiudere la partita, che deve rintuzzare invece che dichiarare la vittoria ad inizio turno come chiesto dalle regole, pena la perdita dei cospicui punti degli stati attaccati che gli toglierebbero la vittoria.

Inoltre coloro che sono abituati ai giochi di Martin Wallace potrebbero trovarsi leggermente spiazzati. L'autore ci ha infatti abituati ad uno stile molto simulativo, caricando i propri giochi di particolarità inerenti all'ambientazione scelta di volta in volta, tra l'altro sempre molto particolari, mentre qui sembra fare l'esatto opposto. In Mythotopia l'ambientazione non sembra altro

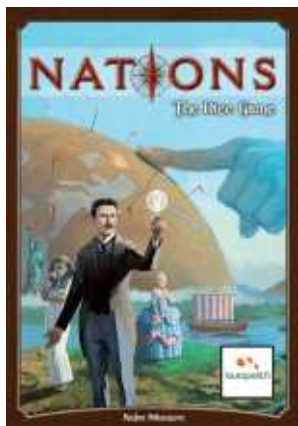
che un modo per utilizzare la meccanica che ha deciso di applicare. È abbastanza neutra (per non dire sterile). Un fantasy dove non ci sono mostri se non dei draghi che, semplicemente, aumentano il numero di truppe necessarie a conquistare alcune regioni e regalano punti se fatti sloggiare e delle rune che fanno la stessa cosa senza opporre resistenza. Anche le carte miglioramento non hanno particolari punte di originalità, pur facendo bene il loro dovere. Sembra che senza un'ambientazione reale con spunti a cui appoggiarsi per inserire stranezze nel gioco l'autore abbia sfornato qualcosa di più grigio del solito.

Ciò non toglie il fatto che sia un gioco con parecchi pregi che, a parer mio, lo rendono un gran titolo che non posso che consigliarvi vivamente, nonostante quel paio di importanti difetti citati sopra che ne minano la perfezione, ancora ben lontano dall'essere raggiunta nei giochi di conquista. Questo è uno di quei pochi casi per cui preferisco crearmi regole della casa per eludere ciò che non funziona come dovrebbe (o comunque non mi piace) piuttosto che passare direttamente ad altri fra le centinaia di titoli sul mercato per trovare di meglio.





Nations: The Dice Game



di Rustan Hakansson
Lautapelit.fi, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Se ci fosse, il premio per il miglior rapporto prezzo/costo di sviluppo da parte dell'associazione produttori di giochi dovrebbe andare a questo dice game a tema civilizzatore preso talmente di peso dal suo fratello maggiore da non aver nemmeno voluto fare lo sforzo di cambiarne la grafica se non per l'aggiunta di un paio di icone e l'adattamento di un altro paio per copiare l'effetto di incisione sui dadi.

Il gioco dura quattro epoche (come Nations) in cui i giocatori si trastulleranno a tirare dadi, ritirare dadi e acquistare tessere (esteticamente identiche alle carte di Nations) che daranno loro nuovi dadi da tirare e ritirare, risorse permanenti da aggiungere ai risultati dei dadi e/o punti vittoria.

Le risorse sono quasi tutte quelle di Nations (manca la stabilità) e funzionano come quelle di Nations; il denaro permette di acquistare gli edifici e i consiglieri, la forza militare permette di acquistare province, la pietra di costruire meraviglie, il grano di saziare la popolazione (atto che qui produce PV invece che farne perdere in caso di mancato pagamento); a fine turno ogni giocatore dà PV in base a quanti avversari ha alle spalle nel tracciato dei libri, chi ha ancora inutilizzate più spade diventa primo di turno e chi può paga spade per vincere la guerra (e guadagnare PV)... Ricorda qualcosa? Ho sentito dire Nations?

Il regolamento è lineare e semplice, qualcuno direbbe anche banale, si spiega in cinque minuti netti e non solleva alcun dubbio sul flusso di gioco, ma anche questo non è un gran bel segnale visto che chiarisce abbastanza presto che le scelte da fare saranno poche e molto spesso ovvie; tessere e segnalini sono di cartone spesso (come quelle di Nations) mentre il tabellone e le schede dei quattro giocatori sono di pessimo cartoncino lucido e hanno la tendenza a piegarsi al solo posarci lo sguardo; un po' poco per un gioco serio.

Quello che però lascia più perplessi in assoluto è l'assoluta mancanza di sviluppo che il gioco dimostra, l'assenza di un minimo sforzo di produrre qualcosa di nuovo che non fosse una pedissequa trasposizione di Nations in un gioco di dadi. La piatezza degli edifici di ogni singola epoca e dei dadi che seguono uno schema talmente banale e ovvio da poter essere facilmente replicati con un po' di normali dadi a sei facce e una tabellina che riporti la corrispondenza tra valori e icone, è quasi imbarazzante.

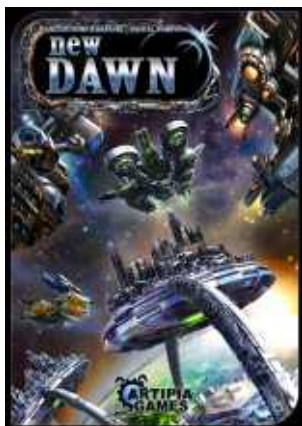
Gli edifici sono tutti identici, tutti quelli di epoca uno scambiano un dado bianco con uno colorato, tutti gli edifici di epoca due aggiungono un dado colorato, tutti gli edifici di epoca tre scambiano un dado bianco con due dadi colorati uguali, tutti quelli di epoca quattro danno punti vittoria; anche le quattro nazioni sono identiche tra loro, se non per il colore e il nome, e non esiste un lato B (ecco, per una volta che avrebbero potuto copiare qualcosa di buono da Nations non l'hanno fatto!).

Perdonatemi ma non riesco a restare indifferente alla piatezza e banalità di questo "gioco", il cui unico luogo lecito di esistenza sarebbe nell'universo dei print & play gratuiti; purtroppo qualcuno ha deciso di produrlo e venderlo, ma forse ce lo meritiamo, dopotutto pare che ne abbiano anche venduti...





New Dawn



di Konstantinos Kokkinis e Sotirios Tsantilas

Artipia Games, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90 minuti

Di tanto in tanto capita che una casa editrice pubblici dei titoli che condividono una stessa ambientazione. Anche la Artipia Games, dopo "Among the Stars", torna ad esplorare l'universo con "New Dawn", che riprende le medesime tematiche e visivamente ricalca perfettamente il suo predecessore. Se però il "capostipite" era una sorta di evoluzione di Seven Wonders, questo New Dawn è un progetto di sicuro più originale, e mescola le sinergie delle carte già viste in Among The Stars, con una sorta di gestione della propria razza attraverso la raccolta di risorse, lo sviluppo tecnologico, il controllo delle aree e una certa dose di combattimento. Il tutto vien svolto su un tabellone fornito di una griglia quadrettata, dove i giocatori piazzano le carte, anch'esse quadrate, che rappresentano le varie strutture da conquistare.

Ogni volta che una carta viene piazzata, ed è per tutti obbligatorio farlo in ogni turno, il giocatore ottiene un beneficio immediato che

può variare in base alla vicinanza con altre carte. Per conquistare le strutture la prima condizione necessaria è avere un proprio pezzo di movimento (chiamato appunto quartier generale mobile) sulla carta destinazione o su una adiacente, e poi eseguire una di queste due procedure:

Pagare un ammontare di denaro indicato sulla carta destinazione.

Conquistarla militarmente.

In quest'ultimo caso sarà necessario un tiro di dadi.

Ne esistono di diversi colori, e ognuno ha una distribuzione diversa di numeri. I quartier generale, le basi, le tecnologie e alcuni ambasciatori (carte aggiuntive utilizzabili nella fase azioni per avere un supporto) conferiscono i diversi tipi di dado per i vari attacchi. In caso di carta libera, sarà sufficiente ottenere con i dadi un numero maggiore alla somma dei valori di costo e punteggio della carta. Se invece ci fosse una base avversaria, allora entrambi i giocatori effettueranno un tiro, e l'attaccante dovrà ottenere un punteggio maggiore del difensore. Ci sono inoltre alcuni tasselli che permettono di tirare più dadi, ritirarli, o aggiungere punti al risultato.

Eseguita con successo una di queste due procedure si potrà piazzare una base sulla carta obiettivo, prelevandola dalla corretta linea produttiva della nostra plancia. Inoltre potremo "orientare" la base verso i bordi del tabellone seguendo alcune frecce verdi, ottenendo così ulteriori bonus.

Costruendo una base avremo il controllo della struttura (che darà punti vittoria a fine gioco) e dal successivo turno otterremo risorse in più, migliorando così il nostro "motore economico", che si basa su 3 tipi di risorsa, economica, scientifica e militare, da utilizzare per gli acquisti corrispondenti e per "aiutare l'alleanza", cioè soddisfare la richiesta di alcune carte, che a fine turno ci consentiranno di convertire alcune di queste risorse in punti vittoria.

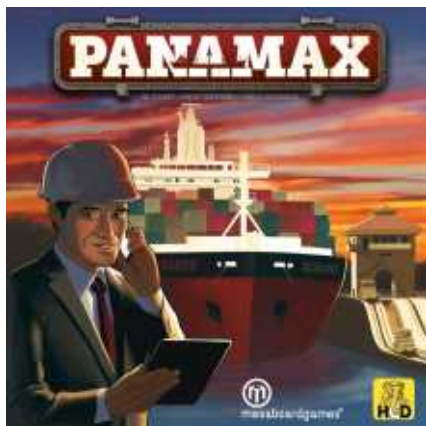
New Dawn è un titolo che ricalca la grande tradizione dei giochi di conquista spaziale, trattando quasi ogni aspetto tipico di questi titoli, ma con un approccio decisamente più leggero. Invece di esplorare un ipotetico settore galattico, saranno i giocatori a crearne uno piazzando di volta in volta le carte struttura. Le battaglie sono risolte con semplicità e con pochi pezzi in gioco. La variabilità delle partite è garantita da numerosi poteri, tecnologie, disposizione delle carte, nonché da una facile mobilità in plancia. Interazione diretta in quantità e una certa dose di fortuna sono inevitabili, ma nonostante un insieme di meccaniche e possibilità molto variegato, il gioco risulta scorrevole e molto più semplice di qualsiasi altro titolo del genere. Insomma, se vi piacciono i giochi di conquista spaziale, non disdegnate un po' di sorprese e tiri di dado, e non riuscite a resistere ai "mattoni" tipici del genere, New Dawn potrebbe interessarvi di sicuro!





di Lucio "Iago" Pierobon

Panamax



di Gil d'Orey, Nunzio Bizarro
Sentieiro, Paulo Soledade
MESABOARDGAMES, HC Distribuzione,
Stronghold Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 100 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Gestire le merci e le navi che attraversano il canale di Panama non deve essere un lavoro facile, ottimizzare i carichi e i gruppi di navi, pagare i dazi, soddisfare i clienti e gli azionisti, mille pensieri per una compagnia che si riflettono in questo gioco nato dalla collaborazione tra gli autori portoghesi di Madeira (2013) e Vintage (2012) e edito dagli spagnoli di MESABOARDGAMES.

I giocatori passeranno due ore a acquisire contratti, caricare e muovere navi e fare speculazioni finanziarie nel tentativo di massimizzare gli utili per la propria compagnia ma soprattutto di ottenere i maggiori introiti personali, elemento che deciderà il vincitore a fine partita; la via verso la vittoria passa per la necessità di trasferire i fondi guadagnati dalla compagnia con le operazioni sul canale al proprio conto in banca dato che le ricchezze aziendali e

personali sono separate e solo queste ultime saranno fonte di successo.

Da un punto di vista ludico i due elementi che spiccano maggiormente sono il sistema di gestione del movimento delle navi attraverso le chiuse del canale e i dadi che, pur pervadendo il gioco, generano un influsso aleatorio piuttosto limitato e comunque generalizzato sull'andamento della partita e non sui risultati del singolo giocatore; le azioni di movimento comportano sempre l'utilizzo di movimenti nelle chiuse e movimenti in acque aperte (separati) che possono essere applicate su gruppi di navi e provocare il movimento di altri gruppi di navi, "spinte" da quelle mosse lungo i sistemi di chiuse del canale; un gruppo di dadi, lanciati prima dell'inizio di ogni turno, stabiliscono quali e quante azioni siano disponibili ma possono essere manipolati, in caso di necessità, per ottenere risultati differenti da quelli originali; un altro gruppo di dadi, di proprietà di ogni compagnia, rappresenta invece i container di merci che devono essere trasferiti tra i due oceani per generare introiti per le compagnie.

La parte economica è (troppo) semplice e, come spesso accade in questi casi, l'aspetto che più lascia perplessi del gioco; non è ben chiaro se e quando

convenga acquistare azioni proprie o se valga la pena cercare di minimizzare il numero di azioni emesse dalla propria compagnia e cavalcare i guadagni altrui; soprattutto non è chiaro se questo tipo di scelte siano veramente libere o più spesso obbligate dalle condizioni al contorno.

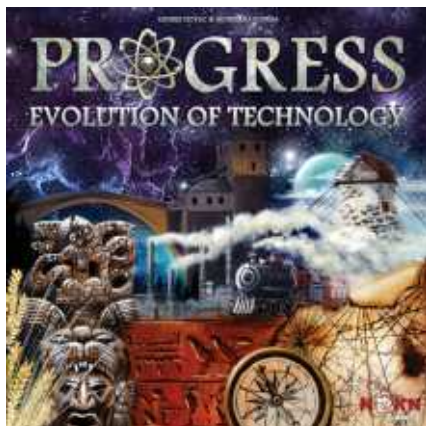
I materiali sono in generale molto buoni ma ho una piccola riserva sui dadi (un po' piccoli, ma certamente funzionali allo scopo di poter essere piazzati su contratti, navi e tabellone) e una molto più grande sulla scelta di non utilizzare icone differenti per i movimenti in acque libere e per quelli generici (utilizzabili anche nelle chiuse) dati da alcuni bonus; il regolamento è scritto abbastanza bene anche se lascia qualche dubbio di troppo.

Un prodotto interessante e profondo ma che non lascia senza perplessità, sul versante più "heavy" dei giochi di medio peso per giocatori assidui, una possibile alternativa (per peso e tema) alla terza partita di Age of Steam settimanale (non alla seconda, però), non di più. Forse si sarebbe dovuto fare una scelta più radicale rispetto alla parte azionaria (rimuoverla o renderla più "seria") e non rimanere in quella "terra di nessuno" che corre il rischio di non accontentare né i neofiti né gli esperti.





Progress: Evolution of Technology



di Agnieszka Kopera, Andrei Novac
NSKN Games, 2014
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-90 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Progress non è un civ-light ma (e ce lo dice nel sottotitolo) un gioco sull'evoluzione della tecnologia; essendo noi troppo abituati a definizioni sommarie, abbiamo la tendenza a catalogarlo come civ-light, e finché non cogliamo questo aspetto non possiamo apprezzarlo. È troppo concentrato sull'aspetto tecnologico/culturale e non ha il minimo aspetto geografico o storico, nemmeno attraverso carte che rappresentino territori o eventi epocali; non ha alcun aspetto bellico o diplomatico, nessun obiettivo per ottenere la vittoria finale, nessuna guerra o pestilenza o carestia da sopportare e superare ma tutto ciò non ha nessuna importanza perché, per quanto noi giocatori ci ostiniamo a definirlo tale Progress NON È un civ-light e non vuole esserlo; i suoi simili non sono Through the Ages e Sid Meier's Civilization ma Innovation e Legacy: Gears of Time.

Tutto il gioco è concentrato sullo sviluppo del più efficiente albero tecnologico possibile, ciascuna tecnologia dà accesso privilegiato ad altre e modifica le condizioni di gioco del giocatore aumentando il numero di azioni, il numero di carte pescabili o l'efficienza della ricerca scientifica rendendo più facile il percorso verso lo sviluppo scientifico, tecnico o sociale ma senza impedire gli altri, semplicemente rendendoli meno agevoli. La parte più interessante del motore di gioco sono i tre modi differenti con cui è possibile mettere attivare le scoperte, o immediatamente e gratuitamente, avendone già scoperto i prerequisiti storici, o pagandone il costo (mediamente piuttosto alto) con altre carte o spendendo tempo (in termini di turni di gioco) per riuscire a ricercarle indipendentemente senza pagare costi aggiuntivi; l'ottimizzazione dell'uso di queste tre vie per sfruttare i vantaggi delle varie tecnologie e temporizzare l'evoluzione del gioco attraverso le ere è la chiave del successo, ed è tutt'altro che banale.

Il gioco è di facile apprendimento e scorre senza grossi intoppi, anche se giocatori soggetti da Paralisi da Analisi potrebbero rallentarlo un po' troppo, soprattutto perché è pressoché impossibile sapere, a priori, quali saranno le

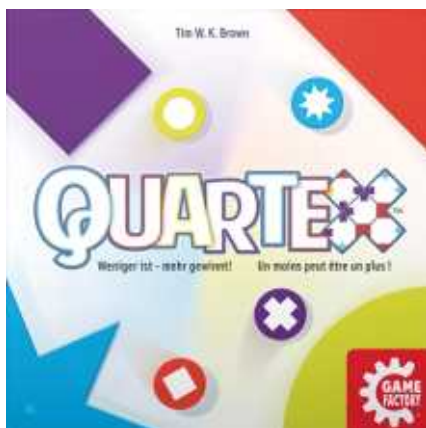
condizioni di gioco in cui ci si troverà all'inizio del proprio turno, per cui è piuttosto difficile riuscire a pianificare in anticipo le proprie azioni. I materiali sono più che buoni e il regolamento è scritto in maniera abbastanza fluida e chiara; i tempi di gioco sembrano poter essere rispettati, anche se le prime partite saranno certamente un po' più lunghe, soprattutto per la necessità di consultare quei lenzuoli double-face che sono definiti "player aid" (forse si sarebbe potuto fare qualcosa per ridurne le dimensioni, ma sinceramente non saprei dire cosa).

L'aspetto meno riuscito riguarda l'interazione tra i giocatori, cioè, per rimanere in tema, l'influenza delle altre civiltà sullo sviluppo tecnologico della propria; soprattutto in 4-5 giocatori sembra quasi impossibile interagire con gli avversari, rendendo il gioco un grosso solitario; l'impressione è che in 2-3 questo aspetto sia di più facile controllo permettendo di controllare il mazzo degli scarti rendendo più complicato lo sviluppo degli avversari; la versione solitaria è veloce ma per nulla banale, ed offre interessanti illuminazioni su quello che dovrebbe essere lo sviluppo naturale del gioco a più giocatori.





Quartex



di Tim W. K. Brown
Game Factory, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Disporre i tasselli, completare i simboli e incassare i punti, questo l'obiettivo di Quartex!

Ogni giocatore inizia il gioco con 5 tasselli, pescati casualmente da un sacchetto, nascosti dietro ad uno schermo; i tasselli devono sempre essere nascosti.

A turno ogni giocatore deve cercare di piazzare un tassello sul tavolo di gioco che deve combaciare agli angoli con i tasselli già piazzati. Quando un giocatore piazzando il proprio tassello riesce a completare una o più figure prende i rispettivi segnalini e lo posiziona davanti al proprio schermo, questi segnalini dovranno sempre essere visibili agli altri giocatori. Una volta piazzato un tassello, ne deve ripescare un altro

Se un giocatore crede di non poter piazzare nessuno dei tasselli a sua disposizione deve mostrare i tasselli in suo possesso agli altri

giocatori, se uno degli altri giocatori si accorge che almeno uno dei tasselli può essere attaccato, può, ma non deve, dirlo al giocatore di turno e lui potrà attaccarlo svolgendo regolarmente il suo turno di gioco, altrimenti, se nessuno scopre una possibilità di attaccare il giocatore di turno dapprima mette i suoi tasselli da parte e ne pesca cinque nuovi, continua così fino a che non trova almeno un tassello che attacca, a quel punto tutti i tasselli messi da parte vengono rimessi nel sacchetto e rimescolati. Se non trova nemmeno un tassello di attacco e nel sacchetto non ce ne sono più il giocatore viene eliminato dal gioco, anche il giocatore eliminato dal gioco potrà comunque fare il conteggio dei propri punti, potrebbe essere sempre in gara per la vittoria.

Il gioco finisce quando vengono posizionati tutti i tasselli.

Lo scopo del gioco non è riuscire a collezionare più segnalini, ma riuscire a collezionarne abbastanza, anche di tipologie diverse, perché i punti vittoria saranno

assegnati moltiplicando i segnalini rimasti nella riserva per il numero di segnalini ottenuti dal giocatore in base alle forme, sottraendo un punto per ogni tassello rimasto dietro al proprio schermo di gioco. Per esempio, se il giocatore A riesce a ottenere 3 segnalini a forma di cerchio e nella riserva ne sono rimasti 3, il suo punteggio per quella forma di segnalini sarà pari a 9, se il giocatore B riesce a ottenere 6 segnalini rombo, ma nella riserva ne sono rimasti 0, il suo punteggio per quella forma sarà pari a 0.

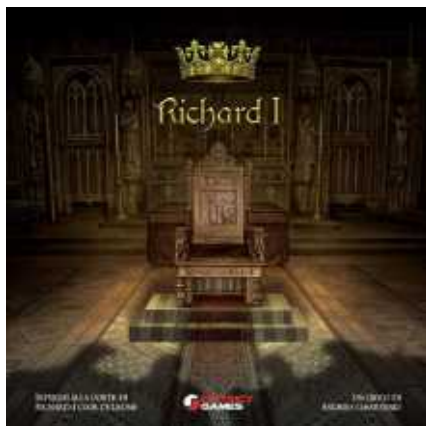
Quartex è un gioco astratto, abbastanza semplice, adatto per tutte le età, si gioca molto bene in famiglia, non richiede una lunga spiegazione e si gioca in breve tempo.

Il materiale di gioco non è particolarmente buono, a volte le immagini sui tasselli quando si uniscono gli angoli non combaciano perfettamente e almeno nella confezione acquistata da me i segnalini erano leggermente danneggiati. Tuttavia il gioco è fruibile e il costo non è particolarmente elevato.





Richard I



di Andrea Chiarvesio
District Games, First Editions, 2014
N. Giocatori: 3-8
Durata: 60 minuti

A capo di importanti famiglie nobiliari (con Riccardo in Terra Santa per partecipare alla III Crociata mentre Giovanni trama per prendere il possesso del trono) i giocatori di Richard I devono decidere a favore di quale dei due regali fratelli vogliono schierarsi. Si tratta di un gioco a fazioni, asimmetrico, con molteplici criteri di fine partita e un unico vincitore, dove trionfa chi sa bilanciare abilmente il più bieco opportunismo con il senso di appartenenza al gruppo.

Nella media i materiali, che presentano qualche ingenuità in alcune scelte editoriali (siamo alla prima produzione GdT della District Games), ma rivelano la buona volontà di mantenere contenuti i costi finali.

Il gioco gravita attorno alla manipolazione di 6 risorse (carte), attraverso i favori di 8 personaggi. Un turno è così strutturato:

- scelta del personaggio da influenzare: in ordine di turno ogni giocatore sceglie un personaggio (diverso da quello scelto nel turno precedente) che non sia stato già scelto da un avversario in questo turno;
- esecuzione delle azioni dei personaggi: in ordine di turno ogni giocatore sceglie ed esegue una delle due azioni associate alla figura influenzata. La prima è un approvvigionamento di risorse, la seconda permette di spendere risorse per ottenere punti vittoria, secondo una di tre modalità: acquisto diretto, asta, oppure azzardo (scegliendo un giocatore e guardando quante delle sue carte soddisfano un certo criterio);
- contributo alla crociata: tutti devono fornire (senza rivelarle) due carte risorsa al mazzo della crociata. Chi non può farlo, perde 1 punto per ogni risorsa omessa;
- esito della crociata: dopo aver mescolato il mazzo, si rivelano carte risorsa in numero pari al doppio dei giocatori; 3 delle risorse favoriscono Riccardo, 3 Giovanni, combattendosi a coppie.

L'esito dei 3 "scontri" modifica gli indicatori che possono determinare la fine della partita: la forza militare di Riccardo, la forza militare dei Saraceni, il tesoro reale, la durata della crociata.

- controllo fine partita: se uno degli indici è ridotto a zero la partita si conclude; può essere a vantaggio di Riccardo (se termina la crociata o i Saraceni sono vinti) o di Giovanni (se l'esercito di Riccardo o il suo tesoro si riducono a zero). La fazione vincente si spartisce un bottino di punti vittoria, che si somma a quelli fatti durante la partita e quelli attribuibili tramite alcune carte (i consiglieri, che forniscono abilità speciali monouso da sfruttare durante il gioco o alla fine) ottenute durante la partita. Altrimenti riparte un nuovo turno.

Richard I è un gioco dalla durata contenuta e tuttavia estremamente interessante. La meccanica a fazioni obbliga a scegliere quanto investire in un comportamento egoistico e quanto sacrificare per la propria fazione: si gioca contemporaneamente due partite diverse contro la fazione opposta e contro i propri "alleati". L'asimmetria delle fazioni (nelle azioni dei vari personaggi) impone flessibilità e scelte interessanti. Si può supporre che il gioco dia il meglio di sé in più di 4 giocatori (probabilmente 6 è il numero ottimale); la durata si mantiene comunque sotto i 60/70 minuti. Sufficientemente diverso dal "gruppo" da meritare di essere provato.





Snowdonia: The Necropolis Railway & Neuhauser Bockerlbahn



di Sebastian Bleasdale, Tony Boydell
Surprised Stare Games, Lookout
Games, 2014
N. Giocatori: 1-5
Durata: 75 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Una nuova espansione per questo ottimo gioco sulla costruzione delle ferrovie più strane e interessanti che si trovino in giro per il globo... quest'anno l'autore, in collaborazione con Sebastian "Keyflower" Bleasdale, ci porta a conoscere la Necropolis Railroad (la ferrovia costruita nell'ottocento per trasferire i cadaveri dalla città al cimitero londinese nel Surrey e la Neuhauser Bockerlbahn, costruita all'inizio degli anni venti sulle alpi bavaresi per recuperare oltre 290000 metri cubi di alberi abbattuti nella zona durante una serie di violentissimi temporali all'inizio del 1919. Altre due curiose ferrovie in giro per il mondo dopo quelle dello Jungfrau (CH), dello Zugspitze (D), di Mount Washington (USA) e il Britannia Bridge (GB) in attesa di migrare verso l'estremo oriente (Giappone) grazie a un design di Hisashi Haiashi (Trains, Sail To

India, String Railways) che pare possa essere la prossima incarnazione del gioco.

In Necropolis Railway siamo incaricati di trasportare il nostro amato supervisore (quello che nel gioco originale dà punti se avanza lungo le stazioni di Mt. Snowdon) recentemente deceduto (R.i.P) verso la sua dimora definitiva e subiremo penalità nel caso non fossimo in grado di completare l'incarico e di costruirgli anche un degno monumento sulla tomba; per questo l'azione "Muovi Supervisore" non è più libera ma ha un numero massimo di lavoratori (1 o 2 a seconda del numero di giocatori); le stazioni vengono sostituite da aree del cimitero da sbancare per costruire tombe (con lapidi in pietra) e la mancanza di stazioni nel mezzo fa sì che l'evento "costruisci stazioni" (quello attivato da uno dei cubi bianchi) non esista più.

La Neuhauser Bockerlbahn invece sostituisce i detriti (cubi marroni) con il legno, che deve essere trasportato alla propria segheria e può essere convertito in carbone, aggiunge ulteriori treni e la possibilità di utilizzarne due alla volta e utilizza il supervisore (resuscitato) come quarto potenziale lavoratore e la possibilità di acquisire lavoratori temporanei attraverso il trasporto del legname (tematico visto che la ferrovia utilizzava anche i vagoni carichi per

riportare i vagoni vuoti verso la cima attraverso sistemi di contrappeso); l'assenza di supervisore rende inutile l'azione "G" che viene sostituita dalla "Foundry" che permette di acquisire due cubi di ferro usando un lavoratore o una barra d'acciaio usando due lavoratori.

L'espansione aggiunge anche una nuova locomotiva utilizzabile anche nel gioco base, si tratta di Jumbo, l'elefante del circo, che non ha costi di manutenzione, richiede 2 cubi di detriti per ottenere il lavoratore aggiuntivo e subisce una penalità di 2 PV per ogni cubo di detriti utilizzato.

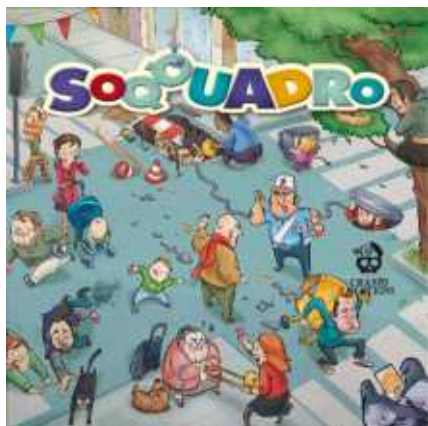
Come tutte le espansioni di Snowdonia, nulla di tutto ciò che è fornito serve realmente, ad essere sinceri, per gustarsi il piacere di questo gioco, decisamente ottimo nella versione originale, ma tutte offrono uno spunto di tema e un "gusto" leggermente differente, giusto per evitare che la seconda partita della serata possa sembrare una minestra riscaldata; vanno comprate a prescindere per il gusto di averle e di poter usare Jumbo al posto di una locomotiva vera o per poter caricare le bare di plastica (bonus per i primi 100 che hanno preordinato questa espansione) al posto del nostro amato supervisore.





di Andrea "Liga" Ligabue

Soqqquadro



di Simone Luciani, Lorenzo Tucci
Sorrentino, Daniele Tascini
Cranio Creations, 2014
N. Giocatori: 2-12
Durata: 20 minuti

Il genere "party-games" è uno dei più variegati. Categoria difficile da definire, con giochi per pochi e per grandi gruppi, che mettono alla prova diverse competenze/abilità.

Sostanzialmente non sono un grande amante di questo genere, ma capisco che ci sono circostanze e tipologie di giocatori per cui possono essere adeguati e divertenti.

Se andiamo all'etimologia del termine i party-games sono giochi per feste e, pensando ad un gruppo di bambini in età da scuola primaria, credo che pochi giochi siano adatti per una festa come Soqqquadro, a patto di essere disposti, appunto, a vedere la propria casa messa a soqqquadro.

Il gioco è in tempo reale e i giocatori devono cercare per la casa (o nello spazio definito prima dell'inizio della partita) oggetti che rispondano ai requisiti presenti sulle carte: una caratteristica per le carte verdi (inizia con A... è bianco/a... è morbido/a), due caratteristiche per quelle gialle (nero e caldo... sottile e freddo... verde e opaco), una lettera e un colore per le rosse (P e verde... O e rosso). Una volta trovato l'oggetto lo devono riporre sulla carta, avanzare nel tracciato del

punteggio e prendere una nuova carta. Ogni giocatore può decidere che carta prendere e può anche scartare una carta per lui troppo difficile. Ovviamente le carte rosse valgono più delle gialle che sono meglio delle verdi.

La frenesia si interrompe in 3 momenti precisi: quando, per la prima volta, un giocatore supera i 4, gli 8 e i 12 punti. Il gioco si ferma, viene estratta una carta comune valida per tutti i giocatori. Risolta la sfida il gioco riprende.

La partita finisce quando un giocatore raggiunge i 16 punti. Si controlla la corrispondenza tra le carte e gli oggetti presi e chi ha più punti vince. Un'idea semplice e ben implementata per un gioco che, con l'ambiente adatto e la giusta atmosfera, funziona alla grande. Ovviamente la quantità e qualità di oggetti presenti in casa è determinante. Quando i giocatori sono più di 6 si gioca a squadre e il gioco funziona ancora meglio.





di Fausto "Faustoxx" Berutti

Subdivision



di Lucas Hedgren
Bezier Games, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45 minuti

Quest'anno la Bezier games capitalizza il buon successo ottenuto due anni fa da Suburbia con uno spin-off affidato al designer Lucas Hedgren dove i giocatori, ancora una volta, sono chiamati a creare il miglior sobborgo, edificando zone residenziali, industriali, commerciali, amministrative e di lusso, apportando i possibili miglioramenti che vanno dai marciapiedi alle strade, dai parchi ai laghi e alle scuole.

La copertina e i componenti di gioco ci richiamano Suburbia, tuttavia nonostante le similitudini Subdivision si sviluppa su differenti meccaniche che vanno dal drafting al lancio di un dado, e condividendo solo in parte, il piazzamento tessere. Il gioco dura 4 turni ciascuno formato da quattro round e ogni giocatore riceve una plancia personale double face.

Ciascun giocatore ad inizio turno, riceve un gruppo di 5 tessere esagonali e all'inizio del round viene lanciato un dado (similmente a Castle of

Burgundy) che indicherà in quale zona costruire. Si può derogare dal vincolo posto dal lancio del dado pagando 2 monete per costruire la tessera in un'altra zona. Una volta giocata la tessera, verranno attivate (similmente a Glen More) le tessere adiacenti piazzate precedentemente, consentendo di piazzare le tessere migliori. Una volta effettuato il piazzamento, le tessere rimaste in mano vengono consegnate al giocatore vicino (similmente a 7 Wonders). Viene quindi effettuato un altro round. Al termine del quarto round il turno termina e le tessere rimaste in mano vengono scartate e vengono assegnati i bonus per gli obiettivi comuni sorteggiati ad inizio partita.

Alla fine del quarto turno il gioco termina e si procede al conteggio finale aiutati da un utile segnapunti dove si calcolano i punti per le tessere adiacenti ai parchi, per i gruppi di scuole costruite, per i marciapiedi (tessere costruzione x miglione attraversate dai marciapiedi), per l'accesso delle costruzioni all'autostrada presente sulla plancia, il denaro rimasto. Da questo totale vengono detratti i punti per le zone non edificate. Vince chi ottiene il maggior numero di punti vittoria.

Anche se tutto vuol farci ricordare Suburbia, Subdivision ne condivide solo l'ambientazione. Il gioco è molto più leggero rispetto al titolo di Ted

Alspach. La meccanica del piazzamento tessere ha più analogie con Glen More, inoltre la presenza del dado e del drafting lo differenziano ancor di più da questo titolo. La mancanza del mercato comune presente in Suburbia porta a far sì che il gioco non presenti alcuna interazione né diretta, né indiretta, rendendolo in pratica un gioco multisolitario, né la presenza del drafting crea la minima interferenza ai progetti degli altri giocatori.

L'aspetto negativo del gioco sta nella mancanza assoluta di novità. Sono presenti meccaniche di alcuni dei miei giochi preferiti, ma non riescono in questo gioco, a dare nessuna emozione. Inoltre nel punteggio finale l'accesso stradale sembra il fattore determinante e imprescindibile per ottenere la vittoria, relegando gli altri valori come sussidiari per il totale dei punti. Un altro aspetto negativo consiste nel fatto che le tessere costruzione siano leggermente più grandi degli alloggiamenti presenti sulla plancia, rendendo la vita complicata con i piazzamenti di fine partita.

Con questo non voglio dire che Subdivision sia un brutto gioco, tuttavia non apporta alcun aspetto di novità per i fortunati possessori di Suburbia e degli altri giochi ai quali Subdivision si richiama.





Tiny Epic Kingdoms



di Scott Almes

Gamelyn Games, Schwerkraft-Verlag,
2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Ormai la moda dei "micro-giochi", ovvero di giochi "leggeri" contenuti sia per la durata che per la dimensione, ha ormai preso piede, si lancia nell'avventura anche Scott Almes. Tiny Epic Kingdoms è il frutto di una fortunata campagna kickstarter il cui successo ha portato a creare una vera e propria saga con "Tiny Epic Defenders", un cooperativo con la stessa ambientazione, e "Tiny Epic Galaxies", un gioco di conquista spaziale, che vedranno la luce nell'immediato futuro.

Tiny Epic Kingdoms propone un 4X a sfondo fantasy, dove 13 differenti razze (16 nella versione deluxe che comprende anche una mini-espansione e una componentistica migliorata) si affrontano per la supremazia. La piccola scatola tascabile contiene tutto il necessario per l'avventura: una plancia centrale per la selezione delle azioni, carte a rappresentare i territori, tessere per ciascuna delle fazioni in gioco, ciascuna con il proprio

albero tecnologico consistente in 5 differenti poteri differenziati attivabili in successione, meeple a rappresentare la popolazione che si espande nei territori.

La struttura del gioco è molto semplice: la plancia delle azioni contiene 6 possibili scelte, il giocatore di turno ne deve scegliere una libera, quando i 5 segnalini per la selezione azione sono stati tutti utilizzati la tessera si ripristina e le azioni tornano ad essere tutte disponibili. Scelta l'azione tutti i giocatori la eseguono o, in alternativa, raccolgono risorse: le carte territorio sono divise in regioni che producono cibo (i campi), mana (le foreste), minerali (le montagne).

Le sei azioni consentono di:

- spostare un proprio meeple in una regione adiacente della stessa carta;
- spostare un proprio meeple su un altro territorio (un'altra carta);
- espandere la popolazione pagando cibo;
- salire di livello tecnologico pagando mana;
- costruire la torre pagando minerali, c'è un'altra plancia comune a indicare il livello della torre;
- scambiare risorse di differente tipo.

Se il movimento comporta l'invasione di una regione con meeple avversari si attiva il combattimento che si risolve scegliendo segretamente quante risorse investire (il mana dà +2 e i minerali +1 alla forza militare)

Il gioco prosegue fin quando non si soddisfa una delle condizioni previste: mettere in gioco il settimo meeple della propria popolazione, arrivare all'ultimo (sesto) livello della torre, arrivare all'ultimo (quinto) livello tecnologico della propria fazione. I tre

fattori: popolazione, livello torre e livello tecnologico concorrono anche per determinare il punteggio finale; in aggiunta l'ultimo livello tecnologico fornisce bonus specifici per ciascuna fazione.

Le partite a Tiny Epic Kingdoms scorrono fluide e veloci, certo i palati più raffinati non devono avere troppe aspettative dal gameplay. I materiali sono molto buoni e funzionali e per chi cerca giochi "trasportabili" le dimensioni contenute sono un assoluto pregio. Le fazioni sono ben differenziate e caratterizzate, da verificare, ovviamente, il bilanciamento e, più in generale, la longevità del titolo. Per quanto 13-16 fazioni possano far pensare ad una variabilità infinita le cose da fare alla fine non sono tante e alla lunga i Tiny Epic Kingdoms potrebbero stancare.





L'Ultimo Banchetto



di Michael Nietzer, Oliver Wolf, Britta Wolf

Edge Entertainment, Fantasy Flight, Giochi Uniti, 2012

N. Giocatori: 6-25

Durata: 45 minuti

Già uscito nel 2012 in Germania sotto il nome di "Das Letzte Bankett", questo è un gioco un po' particolare, infatti fa parte di quella famiglia di titoli da "grandi numeri" di giocatori, ovvero Lupi Mannari (in tutte le sue declinazioni), Ca\$h'n Gun\$ Live, Two Rooms and a Boom, o Legami di Sangue, come in tutti questi esempi, anche qui si tratta di un gioco a squadre (due o tre fazioni); altra particolarità è data dal fatto che nel gioco ci sono sei "scenari", con differenti regole, anche se non arriverei a parlare di sei giochi in uno. E il "6" dei giocatori minimi è molto fuorviante, dato che solo uno scenario prevede quel minimo (e, a differenza degli altri, è uno scenario cooperativo puro), per cui LUB non si può considerare un gioco per sei persone (ovvero, se siete in sei, giocate ad altro).

La scatola contiene un mazzo di 25 carte con i personaggi, formato tarocco (non vanno bene le bustine per Dixit, troppo larghe, vanno bene, millimetricamente, quelle per l'ultima edizione di Lupus in Tabula), un po' di segnalini di cartoncino e 20 tessere da mettere al collo, utilizzando altrettante catenelle metalliche (simili a quelle dei tappi dei lavandini, un po' buffe, perché non usare de cordoncini?), oltre al regolamento. Sulle carte dei personaggi c'è una bella pagina di testo (scritto in piccolo, miopi avvisati...), per cui l'edizione in italiano è consigliata per far giocare tutti senza rallentamenti.

Come si gioca? Tutti i giocatori sono disposti in cerchio (serve una sedia o si deve essere pronti a sedere per terra, dato che essere in piedi o seduti segnala che si deve ancora compiere o si è già compiuta la propria azione), e una partita si articola su un certo numero di round, durante i quali a turno ognuno esegue una delle azioni indicate dalla propria carta, seguiti da un controllo delle condizioni di vittoria, se nessuna fazione vince, si prosegue con un altro round (solitamente tre o quattro, uno nello scenario cooperativo).

Le azioni dei giocatori consistono per lo più nello scambiarsi di posto secondo varie modalità (e vari livelli di caos) che possono riguardare le posizioni o le caratteristiche dei personaggi (sesso o status), alcuni personaggi hanno anche un'azione di reazione (che si attiva quando interessati dalle azioni altrui) o un'azione di favore (che necessita dell'approvazione di un determinato giocatore). Altri poteri sono più particolari, come allontanarsi per un round dall'area di gioco o rendere un giocatore immune da questi spostamenti.

In generale lo scopo del gioco è arrivare a piazzare determinati personaggi in certe posizioni, ad esempio nel primo scenario la fazione del Re vince se chi è stato designato come assassino non siede vicino al Re alla fine di un round, in caso contrario vince l'altra fazione (naturalmente l'assassino è noto solo agli appartenenti alla sua fazione). Come ho accennato in precedenza, lo scenario cooperativo non mi ha entusiasmato: è un puzzle nel quale si sente molto "l'effetto leader", con l'aggravante che un giocatore che decide tutto, in un gioco normale muove tutte le pedine, in questo gioco muove tutti i giocatori.



Gli altri scenari sono più interessanti e giocabili, ma tutti risentono decisamente dell'impegno che ci mettono i giocatori, ovvero della loro volontà di aggiungere ambientazione giocando un po' di ruolo (nessuna sorpresa, è indicato chiaramente nel regolamento); secondariamente, c'è il rischio di giocare una partita dove il nostro unico compito è quello di seguire una "pianificazione" iniziale, e in questo caso c'è da sperare, ahimè, che tale rischio venga mitigato dal caos che possono portare i giocatori.



Versailles



di Andrei Novac

NSKN Games, Giochix.it, Heidelberger
Spieleverlag, Lex Games, 2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90 minuti

"Volete veramente che scriva 3200 battute per descrivere Versailles? Ma cosa c'è da dire? È un altro dei tanti giochi di gestione risorse all'europea: spostati omini nei posti giusti e fai cose in relazione agli omini che hai sul posto. Prima raccogli risorse, poi le usi per farci delle decorazioni in certe combinazioni mentre acquisisci dei progetti dove le userai per costruire settori della famosa reggia ed ottenere in cambio prestigio che, in tutti i giochi da tavolo, è un sinonimo sicuro di "punti vittoria". Ma questo lo si capiva pure dalle regole, no? Che bisogno c'era di farmelo provare?

Cosa? Dite che questa rivista parla talvolta anche a gente che non ha l'armadio già pieno di giochi simili come il mio? Mi avevate assicurato che fosse una rivista solo per giocatori seri, perdiana! Vabbeh, allora mi impegnerò per farvi capire che questo gioco potrebbe anche interessarvi.

In questo gioco, invece di piazzare semplicemente gli omini dove volete li avrete già sul tabellone e li sposterete da un posto all'altro tramite strade a senso unico che li collegano, attivando l'attività posta nel luogo d'arrivo, ottenendo benefici in numero proporzionale alla quantità di omini in loco. Una corretta pianificazione degli spostamenti aiuta così il migliore accumulo di risorse, decorazioni e progetti. Per dare maggiori possibilità di scelta ci vengono forniti anche un paio di segnalini che permettono, una volta attivati, di muovere due pezzi o un pezzo di due spazi. Questi segnalini in certi luoghi possono poi essere resi di nuovo disponibili per un nuovo utilizzo.

A completare il tutto gli autori non ci fanno mancare i "favori imperiali" che ci aiutano a migliorare la qualità delle singole azioni donandoci una migliore produzione di risorse oppure, interessante possibilità strategica, permetterci di utilizzare i nostri omini in loco anche quando è un altro giocatore ad attivare un posto, rendendo prezioso anche il numero stesso di lavoratori in nostro possesso, che possono essere aumentati con apposite azioni collocate proprio alla partenza del percorso circolare che attraversa la plancia di gioco.

Tutta la fase di accumulo di risorse, decorazioni e progetti, con reclutamento e piazzamento di omini in modo da ottenere il meglio dà le sue soddisfazioni, permettendo di mettere in atto diverse strategie. Ma il tutto poi deve passare dalla finalizzazione delle cose raccolte facendo combaciare ciò che avete prodotto con i progetti che siete riusciti ad ottenere e ciò non è altrettanto facile e talvolta sembra più una questione di opportunità che di possibile pianificazione. Senza contare che se arrivate tardi a piazzare i vostri pezzi magari non trovate più uno spazio adeguato a collocarlo, dovendo seguire delle regole di piazzamento più severe di quelle di Carcassonne (devono combaciare anche le tessere che si toccano solo per spigolo) e potendo disporre solo di uno spazio circoscritto, finito il quale non ci sono altre possibilità che quello di tenersi progetti e decorazioni in saccoccia per farsi concedere dei punti vittoria (per pietà) dalle regole di fine partita.

Un gioco interessante in definitiva, per voi pivellini dall'armadio vuoto. Per quanto mi riguarda io cerco qualcosa di più fantasioso, se devo rimpiazzare il posto attualmente occupato da altri giochi simili nell'armadio. Che ci volete fare: non sono mica un collezionista come voi."





Waggle Dance



di Mike Nudd

Grublin Games Publishing, 2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 75-100 minuti

La "waggle dance" è il tipico volo a forma di 8 che le api operaie eseguono per segnalare allo sciame informazioni sulla direzione e distanza a cui si trovano fiori, nettare, polline e sorgenti d'acqua. In Waggle Dance cercherete di essere i primi a produrre una quantità prefissata di miele (5, 7 o 9 celle, a seconda di quanto vogliate far durare la partita).

I giocatori iniziano con 3 celle e sei dadi/ape. Il gioco si sviluppa in turni in cui i giocatori, dopo aver lanciato contemporaneamente tutti i loro dadi, ne assegnano, a turno uno alla volta, ai 7 compiti disponibili. Il valore del dado è sempre rilevante, ma per motivi diversi: mentre per alcune azioni può essere assegnato un solo dado per ciascuno dei valori (quindi al massimo 6 per azione), per altre (quelle che riguardano il proprio alveare) i dadi devono essere uguali a coppie;

infine per la raccolta del polline, il valore del dado indica per quale tipo di polline (fra i 6 disponibili) si va a competere.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato tutti i loro dadi si risolvono le singole azioni, sempre nel seguente ordine: costruzione di nuove celle (i giocatori ricevono una nuova cella per ogni dado posto su questa azione); schiusa delle uova (ogni uovo nel proprio alveare a cui sono associati due dadi dello stesso valore genera un nuovo dado, utilizzabile dal turno successivo); deposizione di uova (i giocatori ricevono un uovo, da mettere in una cella vuota, per ogni dado); raccolta del polline (per ognuno dei sei colori vengono dati due cubi di polline a chi ha maggioranza dei dadi, uno al secondo - i pollini devono essere messi su celle vuote o con altri pollini, massimo 4 cubi per cella); scambi (per ogni dado è possibile trasformare un uovo o due pollini uguali in un polline del colore desiderato); mellificazione (due dadi uguali in una cella con 4 pollini tutti dello stesso colore generano un miele, rendendo la cella inaccessibile per il resto del gioco); due dadi uguali in celle diverse permettono lo scambio di cubi polline fra le due celle); pesca carte ape regina (i giocatori pescano una delle

carte che forniscono abilità speciali monouso per ogni dado). Il turno finisce controllando se si verificano le condizioni di fine gioco e vittoria; in caso di parità vince chi ha meno dadi. Se nessuno vince nel turno corrente, il primo giocatore si sposta in senso orario e inizia un nuovo turno.

Waggle Dance è un classico gioco di piazzamento lavoratori, dove l'unica innovazione sostanziale sta nel valore numerico associato all'inizio del turno a ciascuno dei lavoratori, che impone restrizioni sul suo piazzamento e quindi informazioni agli avversari; il gioco scorre fluido e rapido nei primi turni, quando i dadi a disposizione sono pochi, mentre tende a rallentare un poco con l'avanzare della partita, anche se il metodo di tie-break scoraggia il rastrellamento selvaggio di lavoratori. Non trascurabile il ruolo delle carte, che in alcuni casi sembrano avere un'influenza pesante sull'esito del gioco. La lunghezza ideale sembra quella intermedia (7 celle). Tirando le somme, un buon gioco introduttivo del genere, con bei materiali (i dadi con le cellette esagonali al posto dei puntini sono adorabili!), un'ambientazione divertente e con una dose non trascurabile di aleatorietà.





Wir Sind das Volk!



di Richard Sivé, Peer Sylvester
Histogames, 2014
N. Giocatori: 2
Durata: 150 minuti

(vedi la nota a pagina 16)

Cogliendo l'occasione del 25° anniversario della caduta del Muro di Berlino Peer Sylvester (King of Siam) e Richard Sivé (Friedrich, Maria) ci offrono la possibilità di rivivere, sotto forma di gioco Card Driven, la storia del conflitto economico tra le due Germanie dalla fine della seconda guerra mondiale alla riunificazione. Nella speranza che chi non può ricordarsi della Repubblica Democratica Tedesca per indiscutibili motivi anagrafici si sia almeno scorso un libro di storia delle medie o delle superiori, tutti sappiamo come sia andata a finire ma questo gioco ci permette di simulare scelte differenti da parte dei due contendenti e verificare "Come sarebbero andate le cose se..."

Le meccaniche Card Driven, già utilizzate per simulare lo stesso periodo storico da Jason Matthews (et al.) in *Twilight Struggle, 1989: Dawn of Freedom* e *1960: The Making of the*

President viene reso più appetibile al pubblico germanofilo attraverso l'assenza di dadi e la presenza di una serie di carte comuni tra cui scegliere quelle da giocare; questo permette di aggiungere un ulteriore livello strategico al gioco basato sulla scelta tra sfruttare gli eventi favorevoli alla propria parte o cercare di consumare quelli favorevoli all'avversario utilizzandoli come semplici punti costruzione per sviluppare la propria infrastruttura economica.

Molto interessante anche il continuo confronto tra la qualità della vita e la ricchezza delle regioni occidentali e orientali che culminano, alla fine di ogni decennio (quattro in tutto, nel gioco, come nella storia) con gli "attacchi" che le regioni più ricche effettuano sulle regioni confinanti del fronte opposto provocando scontento, disordini e potenzialmente, abbastanza proteste di massa da poter sovvertire il governo in carica e provocare la fine prematura della partita; veramente notevole poi la necessità, da parte della Germania Orientale, di ottenere, attraverso l'esportazione, valuta occidentale pregiata per garantire la qualità di vita della propria popolazione e la qualità produttiva delle proprie fabbriche, splendidamente (e con sorprendente semplicità) rappresentata dal confronto tra le

migliori fabbriche orientali e la peggiore fabbrica occidentale.

Materiali come sempre ottimi in una confezione come sempre più che adatta (per dimensioni) al contenuto e una grafica reminiscente dello stile (soprattutto dell'Europa socialista) dell'epoca completano un lavoro eccellente che ancora una volta richiede un notevole plauso a Histogame, editore di nicchia per tipologia e temi dei giochi ma di qualità pari o superiore ad altri nomi molto più noti al grande pubblico.

Il gioco è profondo, interessante, affascinante per un approccio differente dal solito alla Guerra Fredda, niente colpi di stato e spie, minacce e tensione militare da manipolare per ottenere i propri scopi, ma pressione economica e sociale, invidia per le migliori condizioni di vita "dell'altro lato" e gestione del bilanciamento tra libertà individuali e oppressione di regime; personalmente sono molto affascinato dal lato orientale della faccenda, cercare di capire se, in teoria, quanto è storicamente fallito avrebbe potuto avere successo se affrontato in maniera differente; non è un gioco per tutti, ma per chiunque provi anche solo un minimo di interesse per questo genere di giochi è sicuramente un acquisto obbligatorio.





Altre Impressioni

El Gaucho

MDM - Un fresco e simpatico gioco di collezione di set, con una meccanica di piazzamento lavoratori (regolata dai dadi) che porta qualche piccola innovazione ad un genere oramai "classico"; l'interazione è diretta e cattiva, e obbliga a ricorrere a soluzioni di ripiego per non scoprire troppo il fianco agli attacchi degli altri giocatori. Rischia di allungarsi un po' troppo con giocatori pensatori, ma è ottimo per famiglie e giocatori occasionali. Il "recinto" per tirare i dadi incorporato nel tabellone è un piccolo colpo di genio, che eleva il livello già molto buono dei materiali, illustrati in stile scanzonato.

ESSEN The Game: Spiel '13

MDM - Un gioco di logistica semplice, che simula in modo divertente e canzonatorio la frenesia dei gamer durante una giornata dello Spiel: un valore aggiunto non trascurabile, per un titolo onesto che non si contraddistingue certo per originalità o complessità, ma che si lascia giocare piacevolmente. L'interazione può diventare anche cattiva, ma suscita comunque un

sorriso. Qualche problema con l'ordine di turno (analogo a quanto riscontrato anche nel blasonatissimo Terra Mystica), ma gli autori hanno già proposto due "pezze", basta cercare sui forum di BoardGameGeek. Ci sarà un'espansione per l'edizione del 2014?

Five Tribes

MDM - Un bel gioco astratto a cavallo fra il filler e il "peso medio", che strizza l'occhio ai giocatori assidui, con un albero delle decisioni sicuramente molto vasto. Nello standard Days of Wonder (e quindi splendidi) i materiali. Attenzione: se nel gruppo ci sono molti "pensatori", il rischio di paralisi da analisi è elevatissimo.

Fresh Fish

MDM - Riebolazione di uno dei titoli meno conosciuti di Friedemann Friese, questo gioco mescola meccaniche di piazzamento e asta cieca, risultando così un gioco altamente dinamico e fortemente interattivo, che richiede una buona dose di cattiveria per poter essere vinto. La nuova edizione semplifica una delle meccaniche di gioco e contemporaneamente ha il merito di

introdurre abbondante e piacevole componentistica tridimensionale che, oltre ad essere piacevole alla vista, favorisce la visualizzazione della situazione sulla plancia.

Hoyuk

Liga - Gioco interessante ma sostanzialmente troppo astratto per il mio palato. In due secondo me funziona decisamente male.

Hyperborea

Liga - Forse il miglior gioco dell'anno. Un mix quasi perfetto di German ed American con un meccanismo oliato e una durata ragionevole.

Imperialism: Road to Domination

Liga - Gioco che mi ha colpito molto in positivo: avvincente, ben calato nel tema, con buone meccaniche. Finora (oltre 5 partite) non mi ha mai deluso, tanto in due giocatori quanto in più.

Imperial Settlers

Liga - Un divertente e ben fatto solitario multi-giocatore con popoli ben caratterizzati

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



ed un motore che gira bene (ereditato da 51st State). Divertente.

Machi Koro

MDM - Machi Koro fa di tutto per essere adorabile: tema classico (costruzione città), durata estremamente contenuta, meccaniche semplici, basate sull'acquisizione di carte e lancio di dadi, ampia libertà di scelta e l'illusione che ci sia una qualche strategia ottimale (basata su dati statistici) da perseguire. Il sistema di distribuzione risorse ispirato all'ormai classico I Coloni di Catan azzera il downtime, mantenendo attivi e vigili i giocatori durante tutta la partita. Preparatevi a giocare più partite di fila. La versione italiana ha dei materiali stupendi (scatola in latta, dadi di grandi dimensioni e pesanti) e un costo quasi doppio rispetto alle edizioni internazionali. Già pronta la prima espansione, che permette di giocare anche in 5 e aumenta in modo non trascurabile le scelte e la varietà del gioco: un acquisto obbligato se gradite il gioco base.

Madame Ching

Liga - Alla prima partita interessante ma poi diventa piuttosto ripetitivo e con una strategia quasi troppo lineare. Molto più astratto e teutonico di quel che dice l'apparenza e ciò nonostante molto influenzato dalla pesca delle carte.

Murano

MDM - Il più recente titolo dei coniugi Brand è un semplice gioco di piazzamento tessere e soddisfacimento di obiettivi segreti che ruota attorno ad un simpatico meccanismo di selezione delle azioni, che in sostanza è una delle possibili declinazioni dello "spostamento lavoratori" (come Luna di Stefan Feld o Richard I di Andrea Chiarvesio); in parte ricorda anche la rondella di Mac Gerdts. Buona parte del gioco ruota attorno alle carte obiettivo, rivelate alla fine del gioco, che

richiedono il soddisfacimento di alcune condizioni non sempre facili da realizzare: la conoscenza di tali carte è quindi una componente fondamentale per poter apprezzare e giocare al meglio la partita. Alta l'interazione sia a livello di selezione delle azioni che di manipolazione della plancia. Gradevole, se accettate una buona componente di aleatorietà nei vostri giochi.

Mythotopia

MDM - Le premesse per un titolo di successo ci sono tutte: Wallace estende allo scenario multigiocatore il primo "deckbuilding su una mappa" (A Few Acres of Snow), ripulendolo dai suoi problemi (al costo di ridurre al minimo l'asimmetria delle condizioni iniziali). Purtroppo il gioco non trae giovamento dalla blanda ambientazione fantasy, con nomi che oscillano fra il ridicolo e il risibile. Wallace ha imparato la lezione, e crea un gioco con obiettivi e abilità variabili da partita a partita, per evitare anche la possibilità che emergano strategie vincenti. La casualità delle risorse prodotte dalle carte provincia assegnate all'inizio, unita alla casualità degli obiettivi e dei miglioramenti disponibili nella partita rendono difficilmente equilibrati gli scontri. Come se non bastassero tutte le debolezze intrinseche del gioco di guerra multigiocatore.

Orleans

MDM - L'unico fra i giochi di bag building che non prevede una componente di conflitto diretto fra i giocatori (anzi, l'interazione nel gioco è poco presente), risulta accattivante per quanto riguarda la componente di sviluppo della plancia personale, mentre è un po' povero dal punto di vista della valutazione, utilizzando un numero consistente di valute e risorse che però si trasformano tutte direttamente in punti vittoria senza altra interazione o elaborazione successiva.

Progress: Evolution of Technology

Liga - Ancora una volta un multi-solitario con alcune meccaniche molto interessanti ma nulla, a mio parere, di realmente innovativo. Dalla lettura del regolamento mi aspettavo qualcosa di più esplosivo mentre alla fine il gioco scorre senza entusiasmare troppo.

MDM - Gioco di carte con tema di sviluppo tecnologico (quindi in diretta competizione con Innovation), caratterizzato da una plancia personale che tiene traccia del progredire delle vostre abilità (in stile Hansa Teutonica). Non particolarmente originale, se non per il sistema di progressione delle ere e fine gioco. L'interazione è estremamente limitata. Difficile capire se siano dominanti le scelte effettuate dai giocatori o gli effetti delle carte pescate.

L'Ultimo Banchetto

Liga - Si presenta come l'alternativa a Lupus in Tabula per situazioni di grande gruppo. In realtà quando i giocatori sono tanti (oltre i 20) il gioco un po' si arena e tentenna, almeno nelle prime partite. Interessante comunque perchè va a colmare una nicchia di fatto molto scoperta e l'idea degli scenari lo rende molto vario.

Versailles

Liga - per me uno dei giochi migliori dell'anno con, finalmente, una meccanica nuova di worker-placement. Le partite fatte finora (oltre 5) sono sempre state interessanti ed avvincenti con la possibilità di sviluppare una strategia spesso diversificata. Giudizio positivo.

MDM - Un altro ibrido fra i giochi di "rondella" di Gerdts e i titoli di "spostamento lavoratori". Si piazza nella categoria di giochi intermedi (come complessità e durata). Funziona egregiamente, ma non entusiasma. Non equilibrate (almeno in 5 giocatori) le 3 scale della Gilda degli Alchimisti.

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



Talisman Prologue vs Talisman



Android 1.5 e succ.(Samsung Galaxy Tab 10.2)

Editore: Nomad Games

Versione testata: 1.0.8546 del 03.09.2014

Dimensioni: 49 Mb

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

Avevo giocato a Talisman molti anni fa, agli albori della mia esperienza ludica, poi, dopo aver cominciato a giocare a cose più impegnative e "mature" (Civilization, Up Front!, Perudo etc) il gioco era stato completamente rimosso dalla mia memoria attiva e relegato nella sezione "passatempi per Babbani" fino alla comparsa, lo scorso anno, di Talisman Prologue per Android, una versione in solitario del gioco originale che offre la possibilità di svolgere missioni specifiche di difficoltà crescente per ogni personaggio dal semplice "Uccidi x mostri" al tradizionale "Raggiungi la Corona del Comando"; lo scopo è, in generale, quello di completare la missione nel

minor numero di turni possibile e rende il gioco interessante e veloce, soprattutto vista la possibilità di interrompere la partita una volta superato il miglior "tempo" già ottenuto e ricominciare la missione.

La grafica è una perfetta trasposizione del tabellone e dell'iconografia del gioco da tavolo (naturale, essendo la versione digitale ufficiale sanzionata dalla GW) e il gioco è scorrevole e leggero, senza particolari decisioni strategiche che vadano oltre il "faccio x passi verso destra o verso sinistra?", un piacevole modo per passare un po' di tempo spegnendo (o mantenendo al minimo sindacale) il cervello; e questo è stato ciò che mi ha ingannato e portato a compiere l'errore...

All'uscita di Talisman (versione completa multigiocatore con la possibilità di giocare anche contro avversari "artificiali"), con la stessa grafica un po' retrò ma sempre accattivante e con lo stesso motore di gioco mi sono detto: "adesso me lo compro con tutte le espansioni a pagamento e mi godo questa pietra miliare del gioco da tavolo!". L'ho comprato ma, per fortuna, prima di acquistare tutte le espansioni (ovviamente a pagamento, dopotutto si tratta della versione GW, dunque, tutto, anche l'aria che respiri, è a pagamento) l'ho provato e mi sono improvvisamente ricordato per quale motivo questa "pietra miliare" è finita nel dimenticatoio...

Perché Talisman, per chi non se lo ricordasse, è un gioco lento e mortalmente noioso, in cui nessuna scelta profonda è richiesta e che nessuna strategia può accelerare in alcun modo, insomma, un passo oltre il gioco dell'oca ma nulla più; il fascino nel gioco risiede solo ed esclusivamente nella memoria di un gruppo di adolescenti un po' disadattati che, invece di andare a ballare o a giocare in sala giochi, se ne stavano rinchiusi in



Android 2.3 e succ.(Samsung Galaxy Tab 10.2)

Editore: Nomad Games

Versione testata: 5.000 del 20.11.2014

Dimensioni: 47 Mb

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

casa a tirare dadi per delle ore senza nessuna meta; il gioco è vecchio e risente pesantemente della sua età, e la trasposizione digitale, tanto fedele in tutto e per tutto, non fa assolutamente nulla per levare le ragnatele da questo pezzo di antiquariato ludico, anzi lo rende ancora più fastidioso per l'evidenza dell'impossibilità di "ringiovanirlo" anche con interventi tecnologici.

Tanto Talisman Prologue merita l'acquisto e la perdita di un po' di tempo, tanto Talisman non merita la spesa nemmeno quando, come nel mio caso, si è trattato di 0.89 € grazie agli sconti del Black Friday.





Memoir'44: Tactics & Strategic Guide



di Alexis Beuve
Days of Wonders, 2014
Libro

Quella che ormai è una pratica comune nel mondo video-ludico, è invece una relativa novità per il mondo del gioco da tavolo e così, devo ammetterlo, sono rimasto piuttosto sorpreso nel sapere che la Days of Wonders stava per pubblicare una guida tattico-strategica per Memoir '44. Ancora più sorprendente perché il gioco non è certo il capofila dei prodotti che la nuova acquisita da Asmodee intende supportare. Sicuramente ha avuto un peso la diffusione della versione online (per PC) del gioco, che ha una vasta base di giocatori comunque abituati al linguaggio e alle consuetudini del popolo digitale. Il manuale, di oltre 500 pagine, mi ha colpito in positivo per chiarezza e profondità del contenuto.

Devo ammetterlo, ero un po' prevenuto. Memoir '44, pur essendo uno dei miei giochi preferiti, non mi sembra dotato di una profondità tattico-strategica tale da

giustificare un'opera di questa portata. Leggendo il libro ho però scoperto tante cose a cui non avevo mai pensato e ho trovato del materiale davvero interessante che, penso, migliorerà in maniera considerevole la mia esperienza di gioco.

Altro aspetto del libro che ho notevolmente gradito sono gli esempi, non solo basati su scenari ufficiali ma anche su quelli presenti nel database online: è stata un'occasione per scoprirne alcuni davvero interessanti che non avevo mai giocato e neppure ne conoscevo l'esistenza.

La prima parte del libro esamina gli aspetti tattici del gioco partendo da una partita ad uno degli scenari più classici, quello dello sbarco di Sword Beach. In realtà si tratta di un pretesto per esaminare le diverse caratteristiche e potenzialità delle unità in gioco e delle carte, che vengono esaminate in dettaglio nei due capitoli successivi. I capitoli seguenti partono da un altro esempio di gioco per esaminare poi gli aspetti tattici delle diverse truppe speciali (paracadutisti, cavallerie, etc.) e dei diversi poteri delle nazioni. La prima parte si conclude con un capitolo sugli aerei. Il capitolo 10, "tattiche di combattimento avanzate", inizia a presentare alcune interessanti tabelle probabilistiche relative al successo/insuccesso di alcuni attacchi a seconda del numero di dadi lanciati e della tipologia e numerosità del nemico. Tabelle anche nel capitolo 11, con interessanti paragrafi dedicati all'overrun dei carri, una strategia sovrastimata da alcuni e sottostimata da altri.

La parte Strategica del libro inizia esaminando gli scenari tenendo conto del campo di gioco, delle unità e degli aspetti temporali. Passa poi ad esaminare la gestione

delle carte e la strategia di gioco, che necessariamente si deve adattare alle proprie carte. Ammiccando ai manuali scacchistici divide l'intera partita in tre fasi distinte: apertura, gioco di mezzo, chiusura, esaminandole in dettaglio con esempi chiari ed utili. Il Capitolo 16 è una partita-esempio sul pacifico, The Meat Grinder, dove vengono messi in pratica i consigli dei capitoli precedenti. Il capitolo successivo è relativo alla teoria dei blocchi, interessante da leggere e ricco di spunti di riflessione. Gli ultimi capitoli sono dedicati a situazioni di gioco particolari come gli scenari con aerei e le mappe grandi.

Complessivamente un manuale gustoso da leggere ed utile, per chi, come me, gioca assiduamente a Memoir '44. Sicuramente l'autore è un esperto ed è piacevole vedere come anche un gioco da tavolo (che non sia il poker o gli scacchi) può essere raccontato con una guida tattico-strategica ricca di utili contenuti.

Dire che sia un libro imperdibile o anche fondamentale mi sembra azzardato, ma senza dubbi si tratta di una lettura importante per chi è appassionato di Memoir '44 e di giochi da tavolo in generale.





di Lucio "Iago" Pierobon

U.C.A.S.

Per chiunque non lo sappia (e potrebbe essere una bella fetta dei nostri 24 lettori) l'acronimo del titolo sta per "Ufficio Complicazione Affari Semplici" e descrive perfettamente una delle malattie che hanno recentemente colpito i giocatori italiani, in particolare quelli appassionati di German Games.

Una delle caratteristiche che spiccavano in questo genere di giochi, quando hanno cominciato ad apparire sulle nostre tavole era la notevole semplicità di regolamento, soprattutto se confrontato con le enciclopedie/libri di testo a cui si era abituati giocando ai vecchi titoli AH o VG (paragrafi numerati, indici analitici, per non parlare delle centinaia di pagine e dei raccoglitori di Advanced Squad Leader); i nuovi giochi provenienti da oltre le Alpi avevano spesso un regolamento semplice e lineare che rendeva incredibilmente semplice aprire la scatola e sedersi al tavolo, ottenendo immediatamente una piacevole esperienza ludica e una comprensione pressoché immediata delle meccaniche del gioco: "Addio ore di studio davanti alle mappe facendo avanti e indietro più e più volte lungo le decine di pagine di regolamento, benvenuta aria nuova e regolamenti semplici!"

Col passare degli anni (occhio, ne sono passati ormai 20 dall'uscita dei Coloni di Catan) molti regolamenti sono passati sulle nostre tavole, alcuni scritti bene, altri molto male, alcuni semplici, altri complicati, alcuni brevi altri lunghi, ma si è verificata una tendenza da parte degli autori di rendere sempre più complicati i regolamenti (più regole portano, in teoria, a più opportunità di sviluppo del gioco) e da parte dei giocatori di aspettarsi tale maggiore complicazione, e forse anche di cercarla partendo dall'assunto (spesso falso): "più regole = gioco più profondo". Ed è proprio qui che sta la malattia, perché molti giocatori sono talmente immersi in questi preconcetti da non essere più in grado di apprezzare e comprendere un gioco semplice e lineare ma di cercare a tutti i costi (e spesso a sproposito) postille, eccezioni, particolarismi e cavilli anche in regolamenti che tendenzialmente non ne hanno e fanno tutto il possibile per evitarli.

Potremmo chiamarla "Sindrome di Lacerda" o "Sindrome del regolamento troppo semplice", e colpisce, oggi, la stragrande maggioranza dei giocatori esperti; è come se molti giocatori, oggi, non trovando nel nuovo acquisto almeno due o tre sottogiochi e cinque o sei meccaniche combinate assieme (e mi permetto di aggiungere, spesso male) si sentano sminuiti, come se il tempo necessario a spiegare il gioco debba essere necessariamente superiore alla durata della prima partita altrimenti "non ne vale la pena" e dunque, quando questi eventi non dovessero verificarsi, sotto a inventare cavilli ed eccezioni per non sentirsi truffati da un autore che, per una volta, ha pensato bene di rendere il tutto il più lineare possibile, salvo poi lamentarsi della mancanza di chiarezza di un regolamento che invece è scritto come un sussidiario di prima elementare (per quegli stessi che non sanno cos'è l'U.C.A.S. la scuola elementare era ciò che ora si chiama scuola primaria e il sussidiario era il libro delle letture), quando la mancanza di chiarezza è nella loro mente che non riesce più a concepire la semplicità.

Il risultato di tutto ciò è che certi giochi sono definiti "caciaroni" o "a brutto c%&o" solo perché si spiegano in 5 minuti netti e vengono archiviati come tali quando invece nascondono scelte e possibilità molto interessanti e tutt'altro che banali (qualcuno ha detto SdJ??).



in fila per uno

Top 10 BoarGameGeek 2014

I dieci giochi più quotati nella classifica di BoardGameGeek fra tutti quelli editi nel 2014.

(aggiornato al 30/12/2014)

1	Dead of Winter: A Crossroads Game di Jonathan Gilmour, Isaac Vega BGG rank: 40° (media 8,18 - 2610 voti) Plaid Hat Games, Cube Factory of Ideas, Edge Entertainment, Filosofia Édition, Heidelberger Spieleverlag, 2014 Giocatori: 2-5 Categorie: Dice, Zombies
2	Splendor di Marc André BGG rank: 99° (media 7,59 - 6116 voti) Space Cowboys, Asterion Press, Hobby Japan, Korea Boardgames., Lautapelit.fi, REBEL.pl, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Economic, Renaissance
3	Five Tribes di Bruno Cathala BGG rank: 116° (media 7,77 - 2600 voti) Days of Wonder, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Arabian, Mythology
4	Istanbul di Rüdiger Dorn BGG rank: 161° (media 7,62 - 2720 voti) Pegasus Spiele, Albi, Alderac Entertainment Group, Asterion Press, Hobby Japan, Matagot, 2014 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic
5	Imperial Settlers di Ignacy Trzewiczek BGG rank: 167° (media 7,87 - 1796 voti) Portal Games, Edge Entertainment, FunBox Jogos, Pegasus Spiele, Pendragon Game Studio, 2014 Giocatori: 1-4 Categorie: Ancient, Card Game, Civilization, Economic
6	One Night Ultimate Werewolf di Ted Alspach, Akihisa Okui BGG rank: 178° (media 7,65 - 2565 voti) Bezier Games, White Goblin Games, 2014 Giocatori: 3-10 Categorie: Bluffing, Card Game, Deduction, Horror, Party Game
7	Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men di Mike Elliott, Eric M. Lang BGG rank: 197° (media 7,70 - 2074 voti) WizKids Games, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Collectible Components, Comic Book / Strip, Dice, Fighting
8	Castles of Mad King Ludwig di Ted Alspach BGG rank: 253° (media 7,87 - 1170 voti) Bezier Games, 2014 Giocatori: 1-4 Categorie: City Building, Medieval
9	Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game di Ben Cichoski, Danny Mandel BGG rank: 252° (media 8,09 - 962 voti) Upper Deck Entertainment, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Card Game
10	King of New York di Richard Garfield BGG rank: 355° (media 7,66 - 1178 voti) Devir, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Uplay.it Edizioni, 2014 Giocatori: 2-6 Categorie: Dice, Fighting, Movies / TV / Radio theme, Science Fiction

In questo numero abbiamo parlato di:

Akrotiri	Kryptos
Ancient Terrible Things	La Isla
Arkwright	Lap Dance
Cargotrain	Lift It!
Castles of Mad King Ludwig	Lords of Xidit
Chosön	Machi Koro
CliniC	Madame Ching
Co-Mix	Mythotopia
Concordia: Britannia & Germania	Nations: The Dice Game
Doodle City	New Dawn
Dreaming Spires	Panamax
Dungeon Storming	Progress: Evolution of Technology
ESSEN the Game: Spiel'13	Quartex
The Golden Ages	Richard I
Hexemonia	Snowdonia: The Necropolis Railway & Neuhauser Bockerlbahn
Historia	Soqqquadro
Hospital Rush	Subdivision
Hoyuk	Tiny Epic Kingdoms
Hyperborea	L'Ultimo Banchetto
Imperial Settlers	Versailles
Imperialism: Road to Domination	Waggle Dance
Kanban: Automotive Revolution	Wir Sind das Volk!
King of New York	

*Essen Spiel e LC&G 2014
seconda parte*

www.ilsa-magazine.net