



informazione ludica
a scatola aperta



Deckbuilding

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

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

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

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

Redazione

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Deiv - David Malagoni; Faustoxx - Fausto Berutti; Simone Fantoni; Randall - Marcello Maimone.

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



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

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



Una Meccanica Giovane

L'importanza di farsi un mazzo!

Si tratta dell'ultima nata, ha solo sette anni, eppure ha stravolto la scena ludica. Inizialmente ha rivoluzionato il concetto di "gioco di carte" poi, maturando, ha cominciato a permeare tutto il gioco da tavolo, infilando un successo dietro l'altro. In questo numero di ILSA ci concentriamo su una meccanica di gioco, il *Deckbuilding*, la cui paternità è attribuita a Donald X. Vaccarino.

Secondo Wikipedia, un gioco di deckbuilding *"usa la costruzione del mazzo come elemento principale del gioco: è simile ai giochi di carte collezionabili (CCG), in quanto ogni giocatore ha un mazzo personale. Tuttavia, a differenza di questi, le carte non sono vendute in confezioni dal contenuto casuale, e la maggior parte del mazzo è costruita durante il gioco, e non prima"*. Definizione corretta, ma che comincia a stare stretta al genere, che negli anni ha imparato a mescolarsi con le altre meccaniche, maturando ed integrandosi a volte in modo davvero originale.

Senza alcuna velleità di completezza, questo numero vi propone una selezione di titoli, nel tentativo di ripercorrere la storia della meccanica e delle varie declinazioni, offrendo spunti di riflessione a proposito delle varie contaminazioni e, più in generale, del ruolo cementificante (anche attraverso i nuovi media utilizzati per il gioco) che questo genere ha avuto.

Completano il numero, come sempre, le rubriche dedicate alle prime impressioni sui giochi che la redazione ha provato e l'immane trasposizione di giochi da tavolo al mondo dell'intrattenimento digitale. A questo punto non mi resta che augurarvi buona lettura!

SOMMARIO

Dialoghi di Gioco

Concordia	4
Thunderstone	8
Trains	13

Giochi a confronto

Barbarossa vs El Alamein	17
--------------------------	----

Sotto la lente

Dominion	19
Core Worlds	27
Mage Knight	32
Mage Knight: Le Espansioni	36
Lewis & Clark	38
Street Fighter	42
Quarriors!	44
Rococo	46
Resident Evil	48
Orléans	51

Prime impressioni

Age of War	54
Blueprints	55
Ka-Woom	56
Parade	57
Quantum	58
Roll for the Galaxy	59
Star Wars: Imperial Assault	61

Non solo scatole

I Primi Passi di una Meccanica	63
--------------------------------	----

Giochi da tavoletta

Galaxy Trucker	69
----------------	----

L'altro editoriale

Considerazioni sul Gioco Online	70
---------------------------------	----

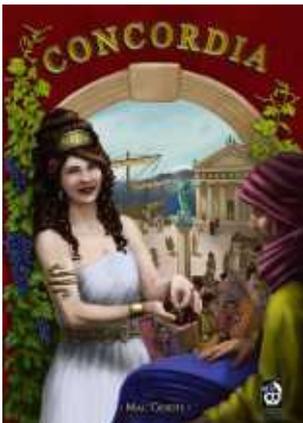
In fila per uno

I Giochi di Deckbuilding	71
--------------------------	----



Concordia

Un titolo di Mac Gerdts senza la famosissima rondella, "sostituita" da una meccanica di hand building. Vediamone insieme pregi e difetti...



di Mac Gerdts
PD-Verlag, Cranio Creations,
Heidelberger Spieleverlag, Rio
Grande Games, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 100 minuti
Gioco online: www.boiteajeux.net

[Linx] Mac Gerdts non è mai stato fra i miei autori preferiti. Quando tutti sembravano "sbavare" per Imperial io mi sono trovato a rivenderlo senza remore dopo 2 partite, che mi sono bastate ad apprezzare lo strano meccanismo per cui si poteva vincere senza interagire nelle politiche dei vari stati. Notate che ho venduto solo altri 2 giochi in vita mia. Hamburgum non l'ho mai apprezzato, Antike l'ho giocato solo di recente nella nuova versione e di Navegador non ne canterei le lodi pur avendolo apprezzato. Concordia invece mi trova fra i suoi sostenitori. Tu invece sei più affine ai giochi di Gerdts, Mauro?

[MDM] Trovo la meccanica su cui si incentrano sostanzialmente tutti i suoi giochi veramente interessante, ma devo dire che l'esito dal punto di vista del gradimento è per me altalenante; mi sono piaciuti molto Imperial, The Princes of Macchu Picchu e Navegador, molto meno Antike e Hamburgum, probabilmente per lo stesso motivo: il gioco parte scoppiettante e ha un buon ritmo nei primi tre quarti della partita, e poi si "sgonfia" verso la fine. In Antike questo succedeva con un sostanziale rallentamento del gioco, dovuto ad un arroccamento difensivo dei giocatori (difetto fortemente ridotto nella nuova versione - Antike II); quello che accade in Hamburgum è invece una

stereotipizzazione della sequenza dei turni, per cui la seconda parte della partita si riduce a ripetere in sequenza le solite 3 azioni sulla rondella. Poi c'è Concordia... di cui temo di non essere un grande fan.

Dentro la scatola

Cosa ci aspetta aprendo la scatola di grande formato, che caratterizza tutti i giochi della PD-Verlag? Un grande tabellone double-face, 190 segnalini di legno, sagomati, che rappresentano le risorse del gioco e i pezzi dei giocatori, 72 carte da gioco, fustelle per denaro e altri segnalini, le plance personali dei giocatori e uno stringatissimo regolamento di sole 4 pagine: sembra incredibile, vista la relativa complessità del gioco.

Il gioco

[Linx] In realtà è proprio la scelta di abbandonare la rondella per un sistema dove a dettare i ritmi sono le carte del proprio mazzo personalizzabile che rende il gioco più facile da spiegare. Basta dire ai giocatori che ogni turno devono giocare una carta fra quelle in mano e applicarne l'azione per spiegare come si gioca. Tutto il resto sono dettagli, strategia e tattica.

Gioca una carta e fai raccogliere risorse a tutti quelli con colonie in una determinata provincia (o raccogli generici soldi in base a

FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





quante regioni sono state precedentemente fatte produrre, annullandone poi il conto), giocare un'altra e muovi i tuoi pezzi (navi e omini) e poi eventualmente costruisci colonie spendendo soldi e una risorsa identica a quella che la città produce, copia l'ultima carta giocata da un'avversario, compra e vendi risorse al mercato, compra una carta da aggiungere al mazzo (fra cui qualcuna, ma non troppe, con effetti non presenti fra quelle di partenza) oppure riprendi tutto il mazzo in mano incassando soldi in base al numero delle carte giocate fino a quel momento e, in aggiunta, costruisci un pezzo se hai da parte un grano e un ferro. Il gioco, eccezioni e descrizioni particolareggiate delle varie azioni a parte, è tutto lì, nel suo sviluppo. Il resto è la spiegazione di come si fanno i punti, che vengono conteggiati solo alla fine, senza dar modo ai giocatori di valutare la reale forza dei propri avversari durante il gioco. Ciò rende il

gioco facile da ricordare e da rigiocare anche dopo parecchio tempo. Uno di quei particolari che, con l'età che avanza, apprezzi e annoti sempre più spesso. Anche il sistema di punteggio è fatto in modo da rendere utile un po' tutto quello che fate, concedendo anche al giocatore che improvvisa la sua partita senza una reale strategia (un piano sul lungo periodo) ma che la sostiene con della buona tattica (ottime mosse in relazione alla situazione del momento) la soddisfazione di portare a casa una buona partita, anche se magari battuto da chi una tattica l'ha applicata. Vuoi spiegarlo tu, MDM? So che invece a te il sistema qualche dubbio l'ha lasciato.

[MDM] Il sistema di punteggio finale è tutto sommato semplice: ogni carta azione è collegata ad una divinità (ce ne sono 6). Alla fine del gioco ogni divinità fornisce punti vittoria in base alla propria situazione sulla

plancia, e quindi il punteggio è dato semplicemente dalla somma dei punteggi delle singole carte. Con un bonus ulteriore di 7 punti per chi riesce ad acquisire l'ultima carta. L'autore ha fatto il possibile per restare "in tema", così Marte è solitamente abbinato alla carta che fa giocare i tuoi esploratori, e fornisce punti in base al numero degli stessi, Mercurio è solitamente collegato all'azione mercante, e fornisce punti vittoria in base al numero di beni che le proprie città sono in grado di produrre, Giove agli architetti (che fanno muovere i pezzi e costruire città), fornendo punti per le città costruite. Tutto lineare e perfettamente comprensibile, anche perché i punteggi di ogni carta sono sempre noti e calcolabili da tutti. Per rendere le cose un po' meno trasparenti (ed evitare di cadere nella trappola della paralisi da analisi), il gioco impedisce di controllare il mazzo degli scarti (anche quello proprio), rendendo di fatto più

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

mi AZZARDO
a dirlo

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



difficile determinare esattamente i punteggi (propri e degli altri giocatori), a meno di possedere una memoria da elefante.

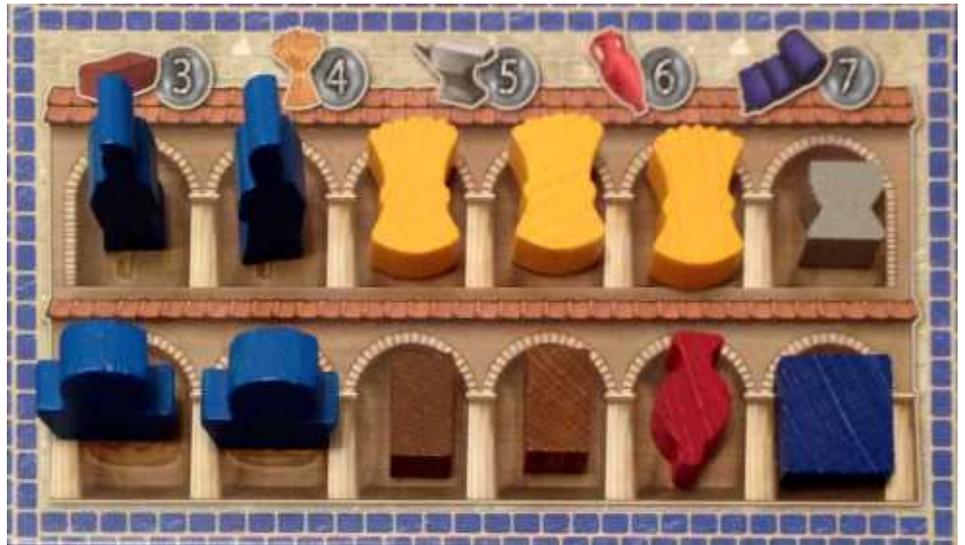
[Linx] Anche se avessi una memoria da elefante e volessi calcolarmi i punteggi non è che proprio potrei fare tantissimo per ostacolare chi sta vincendo. Nel gioco c'è interazione di vario tipo fra i giocatori, ma l'idea che ho avuto nelle varie partite giocate è che comunque si gioca per ottimizzare le risorse del momento o per trarre il massimo dalle carte punteggio nel proprio mazzo più che per contrastare gli altri, anche se il fastidio che a volte ci si dà a vicenda è talvolta notevole lo stesso.

Giocare Concordia

Una delle cose che mi piace del gioco è che fine da subito è difficile trovarsi spaesati senza sapere cosa fare. Sai che in qualche modo dovrai espanderti, visto che hai una intera plancia con città pronte per essere costruite e comincerai a farlo nel modo migliore possibile con le risorse di partenza; poi verranno a mancarti le risorse e sceglierai di far produrre una delle regioni dove hai almeno una città (possibilmente due, tre se ci hai costruito una strategia sopra) e ottenere almeno una risorsa preziosa (chi fa produrre ottiene come bonus la risorsa più preziosa prodotta in una delle città della regione); poi probabilmente scoprirai che ti mancano i mattoni (che servono per fare tutte le città, tranne quelle di mattoni che richiedono solo del grano) e dovrai barattare col mercato risorse preziose per ottenerli e così via. Nella fase di espansione i giocatori tendono anche ad infastidirsi a vicenda coi i loro coloni occupando tratte importanti e cercando di essere i primi ad espandersi in ogni direzione, obbligando gli altri a pagare il doppio del costo monetario (o il triplo se son terzi, il quadruplo se son quarti) se vogliono occupare le vostre stesse città. Al contempo è buona abitudine cercare di utilizzare la mossa dell'architetto per costruire più di una città alla volta, visto che le vostre mosse nel gioco saranno comunque limitate. Ed insomma è tutto un tentativo di combinare le risorse possedute con quelle richieste dal tabellone.

A spargliare i giochi sono le carte.

Le carte sono una parte importante del gioco, visto che il punteggio in fondo esce



moltiplicando le carte per gli elementi sul tabellone a cui sono abbinate. L'acquisizione di carte deve così andare di pari passo all'espansione, per ottimizzare i punti ottenuti a fine gioco. Mentre per espandersi sul tabellone servono soldi, risorse e, quasi sempre, mattoni, per ottenere carte servono solo delle risorse specifiche richieste dalla carta.

limite superiore alle carte che si possono avere e nemmeno vincoli su quanto può essere corto il ciclo fra due "recuperi" delle carte giocate (anche se in effetti c'è un piccolo incentivo economico a fare cicli più lunghi – incentivo che però può risultare incisivo solo nelle prime fasi del gioco). Detto in altri termini, Concordia rende completamente inesistente

L'acquisizione di carte deve andare di pari passo all'espansione, per ottimizzare i punti ottenuti a fine gioco

Le carte acquistabili sono poste in una fila che slitta continuamente per chiudere i buchi formati dalle carte prelevate dove a sinistra stanno le carte "meno considerate" che vengono portate a casa senza ulteriori costi mentre, spostandosi verso destra le carte richiedono risorse bonus o preziosi tessuti per avere il diritto di acquisirle. Acquisendo carte spesso virate anche la vostra partita verso una specifica direzione e vi ritroverete magari a preferire città che producono una risorsa piuttosto che l'altra. Niente di sconvolgente; solo quel tanto che basta per rendere il vostro approccio alla partita leggermente diverso.

[MDM] E secondo me è proprio il sistema di "gestione" delle carte il tallone di Achille di Concordia. Gerdt's lascia completa libertà ai giocatori: tutte le carte sono accessibili (si tratta di un gioco di "hand building", dove il mazzo di ogni giocatore coincide con la sua mano, e i nuovi acquisti vengono aggiunti a quest'ultima e non alle carte giocate e scartate), non c'è

l'incentivazione all'ottimizzazione del mazzo, che è il fulcro di praticamente tutti gli altri giochi di "pool building". Certo, questo avvantaggia la libertà del gioco sulla plancia, ma per la mia esperienza non lo arricchisce. Infatti, dopo i primi turni, in cui è fondamentale ottimizzare le proprie scelte e azioni, si arriva ad un punto che comprare una nuova carta porta più punti vittoria rispetto a rinforzare la propria posizione sulla plancia (o almeno lo fa ad un costo minore), per cui si ha una vera e propria corsa all'acquisto delle carte, che tanto possono essere ignorate senza alcuna penalità una volta acquisite (cosa che non succederebbe se, ad esempio, i giocatori fossero obbligati a giocare tutte, o quasi, le carte in mano prima di poterle riprendere): detto in altre parole, il fatto di poter acquistare le carte come fonte di punti vittoria potendo ignorarne invece l'azione associata finisce per penalizzare la varietà del gioco. Come se non bastasse, siccome è possibile sapere quanto vale ciascuna carta per ogni giocatore, diventa appetibile comprare le



carte che hanno valore massimo per gli avversari, giusto per negargli quei punti vittoria. Un incentivo non trascurabile ad avere uno sviluppo uniforme rispetto ai criteri di valutazione, e un notevole deterrente a provare strategie specializzate.

Insomma, anche per Concordia io mi sono trovato nella situazione in cui ad un inizio partita estremamente interessante è seguito poi un finale meno brillante e un po' scontato nelle scelte, se escludiamo la parte di chiusura e la relativa temporizzazione.

[Linx] Se vuoi mettere Concordia in relazione ai giochi di deckbuilding, cosa che in realtà abbiamo fatto in modo un po' forzato in questo numero, allora puoi considerare anche il confronto col difetto tipico del genere: ogni gioco provato quando si avvia al finale perde un po' di brillantezza. Molte carte in un deckbuilding hanno senso solo inizialmente e col tempo diventa sempre meno appetibile comprarle. Contemporaneamente molte carte che normalmente pesano in mano perché inutili diventano tranquillamente acquistabili perché si arriva alla consapevolezza che non sarà così facile rimescolare il mazzo più di una volta. In

tal modo da un certo punto della partita non fai altro che raccogliere il più possibile i frutti del tuo gioco precedente, smettendo di pensare all'ottimizzazione del mazzo. Concordia non fa certo eccezione in questo, è vero e, ancora, come in parecchi giochi di deckbuilding, questo abbandonare ogni logica di ottimizzazione porta spesso a partite dal finale fin troppo breve che ammazza molte strategie in via di creazione da parte dei giocatori meno concreti (ma non per questo meno astuti, visto che stavano pianificando qualcosa di più complesso da realizzare, e quindi spesso più soddisfacente, in genere). So che un discorso da "mal comune, mezzo gaudio" non è il massimo, a difesa di un gioco, ma era giusto per dire che quello che tu lamenti è un fastidio che può essere percepito solo da un numero poco consistente di giocatori. Come in tutti i casi dove un gioco viene sminuito da una "strategia vincente" io trovo che ciò non possa svilire la bontà di Concordia: una certa pianificazione e capacità di espandersi in modo ragionato è fondamentale per ottimizzare con gli elementi sul tabellone i punti concessi dalle carte e l'espansione pare un'ottima mossa finché il tabellone non si è riempito e i costi sono moderati. Riuscire ad espandersi aggiudicandosi ogni volta la presenza in una nuova regione e garantendosi la produzione di un tipo di risorsa che mancava moltiplica infatti contemporaneamente il valore di più carte e crea spesso regioni dove produrre risorse senza regalare troppe risorse agli altri giocatori. E solo nella fase finale che invece ogni mossa deve essere "contabilizzata" per capire se l'espansione è veramente ancora conveniente. Ma, a quel punto, come negli altri giochi di deckbuilding, ogni gioco è fatto e si raccolgono solo i frutti ancora non colti sugli alberi.

[MDM] Certo. E infatti il gioco è divertente, ma tende a diventare una corsa alla raccolta del maggior numero di carte. C'è tutta una componente tattica non trascurabile, incentrata sulla scelta di quando fare le varie azioni, ma non ho trovato grande spazio di movimento da un punto di vista strategico, se escludiamo situazioni particolari come il riuscire ad accaparrarsi 3 carte dello stesso tipo nella prima parte del gioco, oppure pianificare lo sviluppo sulla base di una o due carte Minerva. In ogni caso, Concordia offre una buona esperienza di gioco, visto la durata tutto sommato contenuta anche in 5 giocatori.

[Linx] Vero è che non sono mai andato a casa dopo una serata passata a giocare a Concordia a pensare a che strategia potrà provare ad applicare nella partita successiva: è tutto un gioco di valutazione delle possibilità e reazione a ciò che ci si trova davanti (cioè tattica e ottimizzazione), anche quando le scelte che facciamo avranno degli effetti nel lungo termine e influenzeranno le nostre azioni future. Però l'eleganza delle meccaniche di gioco mi piace parecchio e le possibilità offerte al momento mi appagano abbastanza da portarmi a considerarlo personalmente come uno dei migliori giochi dell'annata passata e il migliore dell'autore.

Peppe74

Gioco che fa dell'eleganza il suo punto di forza. Una meccanica base chiara e pulita, tanta profondità strategica. Pur mancando la rondella restano i principi dei giochi di Gerdts che obbligano a programmare bene la sequenza di azioni.

È vero che è difficile seguire la partita degli avversari e capire chi contrastare, ma penso che sia uno di quei giochi in cui l'interazione aumenta con l'esperienza.

LINX

MDM

PROMETEO

PEPPE74

LIGA





Thunderstone

Il primo gioco di deckbuilding con una vera ambientazione fantasy. Siete pronti a organizzare un gruppo di avventurieri, comprare gli equipaggiamenti e lanciarvi nell'esplorazione di un dungeon?



di Mike Elliott
Alderac Entertainment Group,
Pegasus Spiele, 2009
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60 minuti
Gioco online: www.yucata.de

[Raistlin] Thunderstone (tradotto letteralmente 'Pietra del Tuono') ci narra la storia di antichi artefatti dotati di grande potere, che danno il nome al gioco. Tali reliquie, andate perdute nel corso del tempo, stanno riaffiorando in luoghi remoti dell'universo fantasy che fa da contorno alla nostra storia; questi potenti oggetti sono bramati da malvagie creature chiamate Doomknights (Cavalieri del Fato) che non esiteranno a sguinzagliare i loro più letali servitori per poterle scovare e recuperare. Naturalmente l'umanità non rimarrà a guardare; ciascun villaggio e cittadina arruolerà, addestrerà ed equipaggerà i migliori eroi tentando di impedire che il Male si impossessi di un potere che potrebbe decretare la fine di ogni cosa...

Queste le premesse e la storia - molto striminzita - del deckbuilding di punta della AEG, casa che personalmente apprezzo molto da buon american-gamer per le idee e le tematiche, ma che spesso rivela qualche lacuna nell'esecuzione e nei regolamenti. Vediamo in quest'occasione come se l'è cavata. Premetto di possedere solo la prima versione del gioco e le quattro espansioni che lo completano, quindi farò riferimento generalmente solo ad esse in questo contesto - benchè abbia giocato qualche volta la versione Advance (che sarebbe la versione più recente ed 'aggiornata').

Thunderstone si presenta con una bella scatola quadrata contenente 530 carte e un libretto delle regole. Le carte sono formato standard (alla Magic, per capirci) e si presentano di discreta fattura, forse un po' sottili a dire il vero e con superficie 'retinata'; l'artwork generale è molto valido (soprattutto rispetto alla versione Advance, che ho trovato più scialba sotto questo aspetto) e il layout semplice ma efficace, con tanto di bordino nero esterno, alla maniera tipica dei collezionabili.

Come anticipato, lo scopo del gioco è quello di impossessarsi di una delle favolose Thunderstone, creando una squadra di eroi, entrando in un dungeon ed eliminandone le creature. Ma lascio a Linx lo zoom sulla parte meccanica.

[Linx] La meccanica, essendo Thunderstone forse il primo gioco uscito sull'onda del successo di Dominion che inaugurava il genere, è quella tipica del deckbuilding: dato un mazzo di partenza ugualmente inefficiente di 12 carte per tutti i giocatori, i giocatori in turni successivi ne pescheranno 6 alla volta e le gestiranno al meglio allo scopo di aggiungere al mazzo stesso carte più efficienti e/o che portano i punti che sanciranno il vincitore alla fine del gioco. Nello spirito iniziale dei deckbuilding ad ogni

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





fine turno tutte le carte non usate verranno comunque scartate, per rimpiazzare l'intera mano. Il tutto quindi si basa sul trovarsi in grado di trarre il meglio da ogni singola mano.

Villaggio o Dungeon? Questo è il problema

Mentre in Dominion, perlomeno nell'originale, tutto sta nel cercare di disporre di più soldi possibili in un unico turno, per comprare le carte più potenti o vantaggiose in termini di punti vittoria in modo molto freddo, in Thunderstone tutto è ambientatissimo, nonostante la mancanza di una certa quantità di testo in corsivo in giro per le componenti deluda un poco il nostro Raistlin. Infatti qui i

punti vittoria vengono per la maggior parte forniti dall'uccisione di nemici appartenenti alle più disparate categorie di avversari fantasy: draghi, non morti, centauri, giganti, giusto per citarne qualcuno. Per far ciò bisogna "equipaggiare" il nostro mazzo di carte rappresentanti eroi, incantesimi, alleati e attrezzatura varia. E tutte queste carte sono ottimamente raccontate dalle carte con un testo solo raramente eccessivo e l'ausilio di pochi valori come il costo, il denaro generato giocandole, la luce eventualmente prodotta, il peso se è un'arma e la forza se è un eroe (che serve appunto per verificare il peso delle armi che può impugnare). In poche informazioni vedete che già il gioco ne sceglie un paio inedite e generalmente trascurate dai giochi: peso e luce, appunto.

Il gioco pone il giocatore di fronte a due sostanziali scelte ad ogni turno: visitare il villaggio o avventurarsi nei dungeon. Al villaggio i giocatori hanno la possibilità di spendere i soldi generati dalle carte nella propria mano per "comprare" una carta da aggiungere al proprio mazzo per renderlo più performante. La scelta va effettuata fra 12 tipi di carte (più le 4 di cui il vostro mazzo iniziale è composto che in genere non vi è ragione di ricomprare) estratte a caso (o scelte) ad inizio partita fra le tante proposte nella scatola base o fra quelle presenti nelle tante espansioni successive. Di ogni tipo di carta ne esistono tanti esemplari, in modo da dare la possibilità a ogni giocatore di averne per sé... o anche ad un'unico giocatore di comprarne in quantità per mettere in piedi particolari strategie. Non sono però in numero infinito e le carte più (troppo?) potenti o facili da usare capita finiscano in fretta. Il bravo giocatore individuerà velocemente ad inizio partita quali sono queste carte e cercherà di accaparrarsene in gran numero prima che finiscano. Oppure individuerà particolari combinazioni di carte che potrebbero avere una buona resa su cui basare i propri acquisti e la sua strategia. La fase iniziale del deckbuilding è sempre la migliore con tutte le carte che potrebbero avere un senso. C'è chi parte cercando carte che danno un forte potere d'acquisto per cercare di comprare velocemente gli eroi più forti e costosi e chi invece si impegna a cercare di depurare con una certa velocità il proprio mazzo di partenza dal più alto numero possibile di carte inutili che contiene (cioè tutte), anche se poi un po' tutti ci si fa trascinare dalle possibilità della propria mano e dispiace sempre un poco comprare una carta che costa 3 quando abbiamo 5 soldi da spendere. Tu che tipo sei, Raistlin?

[Raistlin] Eh dici bene, talvolta ci si lascia prendere dagli acquisti e anche se si hanno poche monete in un dato turno, quasi dispiace andarsene dal villaggio senza una cartina nuova da inserire nella pila scarti... Ma io sono dell'opinione che un mazzo snello sia migliore di uno appesantito: di solito una ventina di carte in tutto - ma molto potenti e selezionate - possono dare luogo a combinazioni letali praticamente ad ogni



turno. Senza dimenticare che i nemici uccisi andranno già di loro ad aggiungersi al mazzo, annacquandolo.

Inoltre mi piace molto l'avanzamento degli eroi presente in Thunderstone. È possibile sia comperare più copie degli stessi eroi, sia potenziare quelli già posseduti. Oltre ai suddetti punti vittoria, ciascuna creatura sconfitta ci donerà infatti anche un certo quantitativo di punti esperienza; questi potranno essere spesi alla fine di una visita al villaggio per far passare di livello gli eroi che abbiamo in mano, distruggendo in aggiunta la versione precedente della carta che si intende potenziare. In questo modo avremo sempre solo una carta eroe ma in versione più forte, fino a tre livelli.

Ah, in alternativa alle sezioni villaggio e dungeon, è presente anche una terza opzione: il riposo. Scegliendolo, potremo semplicemente 'distruggere' una carta della mano, eliminandola dal gioco. Un ulteriore aiuto per alleggerire mazzi carichi di carte inutili che non si è riusciti ad eliminare in altro modo, anche se al costo di un turno intero. Mi pare che la versione Advance aggiunga qualcosa di diverso in questa fase, giusto Linx?

[Linx] Hanno aggiunto il "prepararsi". Una pezza al regolamento che ti permette come unica azione del turno di rimettere della carte dalla tua mano in cima al mazzo di pesca. In tal modo se hai una buona mano,

ma non abbastanza per fare quello che volevi puoi tenere ciò che hai di buono e ritentarci il turno dopo invece che sprecare delle buone carte per avere una resa mediocre subito. Dopo espansioni ed espansioni, alla terza versione base, almeno questa aggiunta alle regole base l'han fatta. Inoltre nell'Advance hanno fatto in modo che anche se i giocatori adottassero il sistema completamente casuale di scelta delle carte (anche se con un po' di esperienza i giocatori possono scegliere le carte da mettere nel villaggio, per averlo abbastanza vario e bilanciato) non possano avere troppe carte dello stesso tipo al villaggio, aiutando la varietà.

Ma passiamo velocemente ad esaminare cosa sono i dungeon. Scopriremo così che sono semplicemente 3 carte messe in fila a rappresentare 3 diversi mostri che possono essere incontrati esplorando livelli sempre più bui del dungeon. I mostri arrivano da un loro mazzo composto assemblando 3 (ma anche più, in certi scenari) stock di mostri di una tipologia comune scelti (estratti) dai giocatori ad inizio partita, mescolati fra loro e pescati in modo da tenere l'ultimo mostro uscito sempre sulla destra, nella posizione considerata più buia.

Il giocatore che desidera inoltrarsi nel dungeon sceglie il suo avversario sapendo che le posizioni più arretrate infliggono dei malus ai gruppi di eroi con luce non

sufficiente nella propria dotazione. Confronta quindi i poteri di attacco dei propri eroi (eventualmente potenziati dall'arma impugnata e da poteri situazionali vari) e dei propri incantesimi con il valore del mostro scelto. Se il totale del gruppo è abbastanza alto il giocatore inserisce il mostro (e i punti vittoria che rappresenta) nel proprio mazzo e guadagna dei punti esperienza utili per migliorare i propri eroi. Se non è abbastanza alto... cosa ci è entrato a fare nei dungeon, visto che poteva calcolare in anticipo il proprio valore di attacco e confrontarlo con quello del mostro scelto?

[Raistlin] Già, di fatto la 'scelta' di recarsi al villaggio oppure al dungeon è completamente fittizia: se hai una mano pacco ma ricca in monete vai al villaggio, mentre se la forza scorre potente in te ti rechi al dungeon. Se non hai manco monete... sei messo male. Puoi ripiegare sul riposo o sulla preparazione, ma significa perdere praticamente un turno di gioco a tutti gli effetti. In teoria, fra i tanti turni, dovrebbe comunque capitare un po' a tutti un turno debole, quindi alla lunga dovrebbe ribilanciarsi. Diverso è se hai fatto male i conti o troppi acquisti, annacquando il mazzo ed andandotela a cercare.

Ma facciamo un passetto indietro, soffermandoci ad analizzare meglio eroi e mostri.





Il lavoro compiuto sulla caratterizzazione non è male e benché rimangano fortemente stereotipati - almeno nei primissimi set - gli eroi risultano tutti abbastanza ben realizzati; abbiamo i classici guerrieri, molto forti e in grado di aumentare la forza se ben equipaggiati (bonus per le armi rivelate dalla mano) o ben nutriti (ossia distruggendo carte 'cibo' rivelate); abbiamo i chierici, utili per eliminare i 'Disease', carte malattia/piaga che talvolta alcune creature ci infilano nella pila scarti per loro abilità innate; poi ci sono i ladri, particolari per il fatto che non sono fortissimi in combattimento ma con l'abilità di obbligare gli altri giocatori allo scarto, cosa che implementa un elemento di interazione indiretta mirata a ridurre la mano e l'efficacia correlata nei successivi turni delle vittime. Molto fastidiosi. Ancora, ci sono gli arcieri (possono essere guerrieri o ladri) con la peculiarità di essere più forti contro i nemici più difficili, ossia quelli più lontani dall'imboccatura del dungeon, giustamente per rendere abbastanza bene l'idea di abilità di tiro a distanza che li caratterizza, ma rivelandosi talvolta inutili contro un grosso nemico alle porte del sotterraneo. Infine sono presenti i maghi, molto potenti per le abilità - in particolare uno l'ho sempre trovato sbilanciante nel set base, tanto è forte, in grado di generare un fattore di moltiplicazione del valore di forza magica accumulata nel turno, fino a raggiungere numeri altissimi con la pescata giusta.

E i mostri? Si difendono bene, anche se nessuno è realmente imbattibile. Almeno non quando i mazzi dei giocatori cominciano a girare. Ma all'inizio possono dare fastidio ed essere parecchio ostici, anche se dipende molto dalla tipologia. Sono presenti creature umanoidi, in due incarnazioni: goblin, orchi, ciclopi e troll non impensieriscono troppo, anche dopo soli pochi turni di gioco, mentre la versione più potente è rappresentata dagli umanoidi protagonisti del gioco, i 'Doomknight', più simili ad armature spiritiche che a creature viventi, i quali si rivelano sicuramente ostici per la brutta caratteristica di aumentare i malus derivanti dalla luce; poi ci sono gli immancabili non-morti, anche loro in due categorie e il cui grado di pericolosità è sicuramente marcato;

le creature incantate - spiritelli, pegasi, grifoni, sfingi - abbastanza semplici da affrontare e che elargiscono addirittura dei bonus all'attacco di chi successivamente li rivela dalla mano; le divertenti melme/slime, con effetti di distruzione degli oggetti e immunità varie alla magia; infine i più tosti da abbattere, ossia abissali e draghi, tutti belli grossi e con abilità distruttive, di immunità o di spargimento di malattie/piaghe che intasano i mazzi ("Serve un chierico! Presto!").

efficaci, che ti "depuravano" il mazzo dalle inutili carte di partenza per riempirlo di eroi che sono sempre utili e condirti con qualche piccolo potenziamento qua e là. Con l'esperienza hanno imparato a proporre carte che andavano nelle direzioni richieste dai giocatori, magari utili sia in villaggio che in dungeon, o che proponevano soluzioni alternative ai problemi, soprattutto cercando di rendere utili le 6 milizie iniziali con mercenari, oggetti ed eroi in grado di valorizzarle o aiutare a rimuoverle. Non tutte riuscivano nel loro intento ma ho visto

Dominion ha classe ed eleganza a mio avviso ancora inarrivabili; tuttavia la sua esagerata freddezza me lo ha sempre fatto detestare e proprio per questo, alla fine, preferisco Thunderstone nonostante la sua poca scioltezza e il rozzo regolamento

Le varie espansioni, oltre a ribilanciare alcune pecche della rozzezza tipicamente AEG, spingono chiaramente il pedale sulla varietà, aggiungendo nuove abilità per eroi e mostri ma anche tipologie di carte mai viste, come trappole e tesori. Nell'Advance mi pare addirittura i famigli, se ricordo bene. Ma raccontaci meglio tu, Linx.

Trappole, tesori e famigli

Ovvero come complicarsi la vita

[Linx] Personalmente non ho molto sperimentato le prime espansioni, saltandole quasi a piè pari fino all'uscita di Dragonspire, che proponeva una nuova scatola base con tanto di carinissimi segnalini in plastica per tener conto dell'esperienza degli eroi. Quello che mi ha fatto piacere è che i designer sembrano essersi accorti in realtà che la varietà è bella, la caratterizzazione pure, ma che una carta anche se è simpatica e ben caratterizzata non viene comprata se risulta poco utile. Impantanarsi in turni persi per colpa di carte che funzionano solo in combinazione con altre è molto irritante, infatti: immaginatevi ad esempio di avere in mano un'arma fortissima ma nessun eroe per impugnarla, per fare l'esempio più semplice. Nelle prime espansioni erano presenti molte carte che semplicemente si ignoravano per concentrarsi su quelle più

decisamente meno carte completamente ignorate dai giocatori.

Hanno inoltre cercato di inserire un pizzico di rischio nel meccanismo dell'esplorazione dei dungeon proponendo carte che facevano pescare altre carte una volta entrati, semplicemente o condizionate ad eventi o in combinazione con altre. In tal modo può capitare che qualcuno si trovi veramente a scegliere se tentare l'approccio ai sotterranei senza la sicurezza della riuscita dell'operazione. Chi apprezzava il fatto di poter calcolare con certezza il successo delle proprie azioni magari storcerà il naso, ma essendo solo una possibilità che uno coglie scegliendo volontariamente di inserire tali carte nel proprio mazzo non vedo come possano lamentarsi.

Quello che invece non ho mai apprezzato, e infatti ho utilizzato pochissimo nelle mie partite, è l'inserimento meno controllabile di elementi aggiuntivi come le trappole e i tesori. Queste nuove categorie di carte vanno aggiunte al mazzo dei mostri e si attivano non quando vengono selezionate da chi entra, come con i normali avversari, ma appena vengono pescati con l'intento di riempire gli spazi vuoti nel dungeon. Se per i tesori ciò concede giusto un vantaggio, di



solito non particolarmente determinante, a chi ha avuto la fortuna di essere di turno, per quanto riguarda le trappole è decisamente fastidioso subire uno svantaggio non prevedibile che magari uccide il tuo migliore eroe, fatto crescere con tanta cura, rovinando gli equilibri del mazzo. Dopo una sola partita abbiamo deciso all'unanimità di farne a meno per le partite future... o di utilizzare perlomeno solo le trappole meno fastidiose. L'insuccesso di trappole e tesori è tale dall'essere escluse dalla versione Advance fino, parole loro, a quando "avremo finito di testare una nuova implementazione". Non avendo comprato espansioni non ho idea di come possano averle reinserite.

I famigli dell'Advance invece sono una trovata carina per utilizzare i punti esperienza che talvolta abbiamo in sovrabbondanza. Una volta acquisito un

famiglio (solo uno potremo averne) lo terremo sul tavolo di fianco a noi finché non decideremo di usarlo scartandolo. Ogni famiglio può essere utilizzato in più di un modo, spendendo un quantitativo diverso di punti esperienza, e finirà fra gli scarti una volta usato, pronto per essere ripescato al prossimo rimescolamento di mazzo.

Facciamo un bilancio

Era il 2009 quando uscì la prima scatola base del sistema, proponendo una versione di deckbuilding a parer mio decisamente migliore del capostipite Dominion di cui riprendeva le meccaniche base. Possiamo adesso chiederci: a 6 anni di distanza ha ancora senso comprare e giocare Thunderstone? L'esperienza acquisita dagli autori nel creare carte più bilanciate e le novità introdotte nella nuova versione bastano a non rendere il sistema obsoleto? Che ne dici Raistlin? Qual'è il motivo per cui lo giochiamo decisamente molto molto meno? Colpa nostra o della mancata evoluzione?

[Raistlin] Beh, come ho già scritto in altra sede per quanto mi riguarda non amo particolarmente i giochi di deckbuilding 'in scatola'. Sicuramente reputo Dominion superiore a Thunderstone in termini di meccaniche e cura generale. Dominion ha classe ed eleganza a mio avviso ancora inarrivabili dai suoi 'figli'; tuttavia l'esagerata freddezza del gioco di Vaccarino me lo ha sempre fatto abbastanza detestare e proprio per questo, alla fine, preferisco enormemente di più Thunderstone nonostante la sua poca scioltezza e il rozzo regolamento. Certo, non mi sento propriamente un eroe che entra in un dungeon o che si aggira per un villaggio durante la partita, ma bene o male il gioco cerca di renderne al meglio (e come può) l'idea e l'ambientazione. Se abbia ancora senso quindi giocare Thunderstone? Direi di sì, perchè no? Tutto sommato secondo me è un buon titolo, tolti i difetti già elencati. Ogni tanto fa capolino ancor oggi sul mio tavolo da gioco, specialmente nella variante cooperativa (poi ufficializzata), che lo rende ancora più accessibile per i neofiti.

[Linx] Il motivo principale per cui personalmente riprendo poco Thunderstone è la quantità di tempo che il setup richiede, che

col tempo è solo peggiorata: scegli o sorteggia i mostri, trovali, mescolali, conta 10 carte, inserisci la pietra del tuono (o un portatore di, se usate l'Advance), contane altre 10 e metti un guardiano (scelto o sorteggiato), sorteggia gli eroi, trovali, sorteggia le carte del villaggio e trovale... Senza contare tutte le varie varianti inserite! Ci vuole del tempo anche solo per capire cosa propongono e se è il caso di usarle! Se lo si gioca spesso son tutte cose che magari fan piacere, ma tirando fuori il gioco ogni tanto è più il fastidio che altro. Io poi trovo che ormai il concetto di "pesca mano, gioca mano, scarta tutto" sia ormai superato, anche se in pochi se ne sono accorti. Giocare tenendo in mano le carte avanzate, scartarle come azione, metterne qualcuna in riserva per utilizzo futuro sono, a parer mio, le opzioni che costituiscono l'evoluzione del genere, togliendo il giocatore dalla sfortuna di pescare mani né carne né pesce e facendolo invece responsabile delle carte inserite nel proprio mazzo, che devono essere utilizzate (o far perdere tempo per scartarle). Provate A Few Acres of Snow o Mythotopia, ma anche London (tutti guarda caso titoli dello stesso autore) e poi fatemi sapere se quei modi di gestire il proprio mazzo o la propria mano di carte non sono migliori.

In attesa di qualcuno che ci proponga deckbuilding meglio strutturati però, Thunderstone si gioca ancora con piacere anche dopo 6 anni, beandosi dell'esperienza acquisita dai designer di carte per avere partite più appaganti anche per chi sa distinguere una buona carta da una carta alla fin fine inutile.

MDM

Se Thunderstone ha dalla sua il grande vantaggio di una migliore amalgama fra tema e meccaniche, riuscendo in qualche modo a far sentire l'ambientazione, è purtroppo inferiore a Dominion dal punto di vista del gioco: le partite tendono ad essere un po' troppo lunghe persino in due giocatori (non oso pensare cosa possa succedere in cinque), e l'arco narrativo in alcuni casi può risultare deludente.

Nand

Fin dalla sua uscita l'ambientazione fantasy e gli elementi derivati quasi in automatico (eroi, oggetti, incantesimi, mostri, esperienza etc. etc.) hanno contribuito a farmi piacere più Thunderstone che Dominion, anche per l'apparente maggiore varietà delle situazioni (l'immedesimazione, per quanto superficiale, è sicuramente maggiore che nell'astratto Dominion). Poi l'uscita di quel capolavoro che è Mage Knight mi ha fatto un po' dimenticare questo gioco, che comunque rimane una alternativa molto valida... a Dominion, non a Mage Knight (per questo non ci sono alternative che reggano così a lungo).

LINX

RAISTLIN

MDM

NAND

PROMETEO

LIGA





dialoghi di gioco

di Fabrizio "Linx" Aspesi & Francesco "Prometeo" Pessina

Trains

Dal genio di Hisashi Hayashi un gioco che fa da ponte fra il deckbuilding classico e il gioco di connessione (meccanica consona ai giochi ferroviari). Due le versioni fino ad adesso pubblicate.



di Hisashi Hayashi
Japon Brand, Alderac
Entertainment Group, Pegasus
Spiele, Filosofia Édition, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

[Prometeo] Nel variegato mondo del deckbuilding non poteva certamente mancare una delle tematiche più amate dai giocatori, quella ferroviaria. Per fortuna Trains non ne sfrutta solo l'ambientazione ma integra il meccanismo della costruzione del mazzo in un vero e proprio gioco di costruzione di rete ferroviaria. Non può quindi mancare un bel tabellone esagonale, con varie tipologie di terreni e città da collegare con diverse capacità di espansione.

La parte di assemblaggio del mazzo si struttura in maniera molto simile a Dominion, ma durante il proprio turno un giocatore può giocare tutte le carte della propria mano e comprare o costruire tutto quello che riesce. L'allestimento iniziale è costituito da alcune carte fisse: tre tipologie di edifici che forniscono punti vittoria crescenti, due treni che conferiscono un potere di acquisto di 2 e 3 monete, e due carte per agire sul tabellone: costruire binari e costruire stazioni. A queste carte, come in Dominion, vengono aggiunte altre otto tipologie di carte scelte a caso.

Le carte treno, in generale, assumono la funzione di valuta e forniscono il denaro per acquistare altre carte o pagare le azioni di costruzione.

Contrariamente a Dominion, dove la strada per la vittoria passa necessariamente per un'evoluzione lineare delle proprie carte economiche, con il passaggio prima all'argento e successivamente all'oro, in Trains molte carte treno forniscono azioni aggiuntive e si può quindi impostare anche una partita utilizzando treni dal valore economico basso.

Far punti con le ferrovie... gestendo i rifiuti

La carta per costruire binari consente di espandere la propria linea ferroviaria: il piazzamento ha un costo che è modificato dal tipo di terreno e da eventuali linee di altre giocatori presenti sulla casella. Inoltre costruire un binario obbliga ad aggiungere al proprio mazzo una carta Waste (rifiuti), che non ha alcuna utilità e intasa solo il proprio

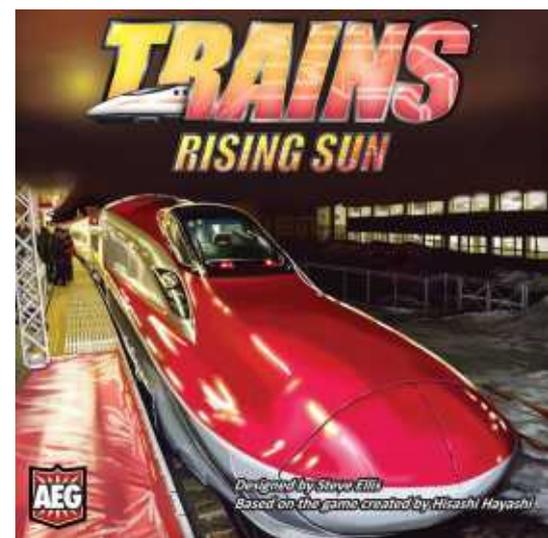
FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





mazzo. Oltre ad utilizzare carte specifiche per rimuovere o utilizzare in qualche modo i propri rifiuti (il "Landfill", che permette di eliminare le carte rifiuti presenti nella propria mano, o il "Freight Train" che oltre ad eliminarle fornisce una moneta per ogni carta eliminata), durante il proprio turno un giocatore può decidere di passare e eliminare tutti i rifiuti dalla propria mano. La gestione delle carte Waste è forse uno degli aspetti più critici per gestire la dinamica del mazzo, il Freight Train, se disponibile, è effettivamente una buona carta per utilizzare il Waste, mentre il Landfill, nonostante sia una carta consigliata dal manuale per le prime partite, è una carta decisamente sconveniente: gli unici casi in cui dovrebbe essere utile, quando si hanno 2 o 3 carte da scartare, sono quelli nei quali effettivamente, anche dopo il suo utilizzo, non si riesce comunque a far nulla con le carte rimanenti, tanto vale non appesantire il mazzo con carte inutili e passare direttamente in occasioni del genere.

La propria linea ferroviaria è il mezzo per fare punti sul tabellone, connettendo le città. A fine partita infatti ogni città collegata fornirà punti in base a quante stazioni contiene, da un minimo di 2 punti per 1 stazione a un massimo di 8 punti per 3 stazioni. Le città hanno un massimo livello di espansione e questo identifica fin dall'inizio della partita le zone più lucrose del tabellone. Le stazioni sono piazzate gratuitamente con l'uso della apposita carta, che però impone una carta Waste al costruttore, anche se le stazioni possono essere sfruttate potenzialmente da tutti. È quindi molto importante raggiungere con le proprie linee le città ben sviluppate dai propri avversari e cercare di difendere, rendendone più costoso l'accesso, quelle da noi sviluppate.

I punti derivano da tre fonti: la propria ferrovia, gli edifici e quelli maturati durante il gioco. I punti generati dalla propria linea sono in genere la percentuale più alta del proprio totale, ma è anche vero che sono spesso punti condivisi con altri giocatori. I punti fatti durante la partita, in *Trains*, sono solo quelli forniti dal "Tourist Train", una carta meravigliosa (per non dire poco bilanciata...) che oltre a dare una moneta per le proprie

spese, fornisce 1 punto quando la si gioca. Da sola, una di queste carte, riesce a fornire 4-8 punti vittoria durante una partita, oltre ad un piccolo aiuto alla mano con la sua moneta. Tutt'altra storia rispetto agli edifici che forniscono pochi punti a fine gioco ingolfando il proprio mazzo da subito, oltre a far prendere una carta Waste. "Tourist Train" è sicuramente una carta irrinunciabile quando presente nell'allestimento, e di sicuro sarà la prima pila a terminare. Vale ovviamente la pena cercare di sfruttarla al meglio, cercando di ottimizzarla con tutte quelle carte che fanno girare il mazzo più velocemente (Garage, Signaling Area, Signals, Temporary Timetable).

[Linx] Il discorso è simile nella versione *Rising Sun*: costruire ferrovie porta sicuramente punti mentre costruendo stazioni spesso si lavora anche per gli altri. Personalmente non vedo modo di difendere i propri investimenti in stazioni e preferisco arrivare "in ritardo" lasciando costruire agli altri le stazioni.

Parlando invece di carte che generano punti fortunatamente in *RS* hanno inserito anche altre carte che permettono di farli in gioco, anche se non molte. In *Rising Sun* la carta del genere sfacciatamente forte è lo Shipyard che, a costo 6, fornisce ogni qualvolta lo si giochi 2 soldi e un punto vittoria generando un Waste: lasciarselo scappare quando si ha la possibilità di prenderlo non è mai una buona scelta. Molto meno efficace il "Commuter Train" che regala punti quando costruisci stazioni... ammettendo che siate così fortunati da averlo in mano proprio in quel turno! Con il "Charitable Support" invece i punti vittoria ve li potete comprare al costo di 4 soldi (di cui uno fornito dalla carta stessa). Molto carino invece (anche se in gran parte affidato alla fortuna) l'utilizzo del "Roundhouse" che fa scartare ad ogni giocatore la carta in cima al proprio mazzo: se qualcuno scarta un Waste voi guadagnate un punto. È simpatico esclamare "Roundhouse!" e vedere gli altri giocatori girare carte e magari imprecare per una bella carta scartata.

Per quanto riguarda la gestione dei rifiuti abbiamo anche qui i treni che li trasformano in soldi, ma le novità sono due: l'inceneritore



ti fa macinare il mazzo di pesca finché non trova 2 carte rifiuti da scartare (talvolta utile anche solo per finire il mazzo in assenza di rifiuti per iniziare da subito ad utilizzare le nuove carte comprate) e il sorvegliante che invece ti evita di acquisire la prossima carta rifiuto nel turno in cui lo giochi, oltre a farti pescare subito una carta per rimpiazzare la sua presenza nella mano, che potrebbe essere ingombrante. Unita al suo basso costo (2) la rende la carta che per prima sparirà dalla circolazione perché “male non fa”.

Per quanto riguarda le possibilità di far gioco sulla plancia non dobbiamo scordarci di nominare una delle maggiori fonti di punti: le “distant location”. Queste sono esagoni che portano un quantitativo fisso di punti vittoria a chi vi costruisce senza alcuna necessità di costruire stazioni. Il costo per costruire in quegli esagoni è più alto, ma ne vale sicuramente la pena ed è spesso un buon motivo per costruire collegamenti che ci intaseranno di carte spazzatura.

Far punti con gli edifici

[Prometeo] Per gli edifici vale parzialmente il discorso di Dominion, nel senso che se si vuole puntare a fare tanti punti in questo modo, durante la fase centrale della partita, si può investire nei grattacieli da 4 punti, ed eventualmente prendere quelli da 2 e da 1 punto solo se si è certi del termine imminente della partita. La differenza rispetto a Dominion è che essendo solo uno dei modi di fare punti, possono anche essere del tutto trascurati. Il gioco è sicuramente vario, non c'è in assoluto una strategia vincente (a parte quella forse

basata sul Tourist Train, ma essendo tanto ovvia, la partita torna equilibrata dopo che tutti hanno preso la propria parte di turisti...) ma tutto dipende dalle possibili combinazioni che si possono effettuare con le carte, e dal numero di giocatori.

[Linx] In Rising Sun la scelta degli edifici da punti è più strana: da una parte ci sono gli “uffici” che forniscono il punto standard a fine gioco e un soldo in grado di renderli meno ingombranti nel mazzo e essere presa anche in fasi non troppo avanzate del gioco, dall'altra abbiamo gli impianti di distribuzione che variano il loro valore in base alla quantità di cittadine raggiunte dalla vostra rete ferroviaria (ma con un rapporto di 1 punto ogni 4 città difficilmente portano più di 2 punti, con un costo superiore di 2 agli uffici) per finire con lo stadio: una carta che costa ben 11 crediti e porta 6 punti, per la cui acquisizione serve praticamente un mazzo

costruito allo scopo (e/o una dose non indifferente di fortuna). La corsa a questi edifici è qui ancora meno sentita (se non stai pianificando un mazzo per costruire stadi a raffica) e, semplicemente, si prendono quando acquisire le altre carte sembra sia poco utile. Alla base di ogni vittoria ci deve essere una buona distribuzione di cubetti sulla plancia, mentre gli altri elementi forniscono quella manciata di punti che fanno la differenza fra una buona partita e la vittoria.

Le mappe e le tratte

[Prometeo] Nel gioco sono presenti due mappe che rappresentano le zone di Tokyo e Osaka, forniscono al gioco una certa varietà anche se non sono concettualmente troppo diverse l'una dall'altra e sono dimensionate al meglio per partite con 3 o 4 giocatori. Sono ovviamente godibili anche in 2 giocatori, ma in questo caso essendoci molto spazio è facile che ogni giocatore sviluppi la propria rete, o che comunque il possibile parassitismo delle città sviluppate dall'avversario sia limitato alle sole zone veramente molto appetibili.

[Linx] Nella versione Rising Sun le mappe a disposizione dei giocatori sono 3, di cui 2 concepite appositamente per il gioco a due, di cui una con una variante che obbliga i due giocatori a partire fianco a fianco da un lato della mappa, per stimolarli ad una corsa verso l'altro lato della plancia, dove sono presenti le locazioni distanti, fonti succulente di punti.



Viene introdotto inoltre un nuovo modo di far punti: le tratte. Una serie di carte vengono poste accanto al tabellone a mostrare ai giocatori 2 città che ambiscono ad essere unite da una tratta ferroviaria e i punti vittoria che questo collegamento fornirà al giocatore che soddisferà tale necessità. Inoltre spesso fornisce anche un piccolo vantaggio utilizzabile una sola volta per aiutare la gestione della mano di carte fornendo soldi, carte in più etc. La confezione fornisce carte di questo tipo che coprono anche le mappe della prima edizione e di tutte quelle uscite fino a questo momento.

Questa è quella che io definisco un'aggiunta "simpatica" ma dannosa alla varietà del gioco: i giocatori si sentiranno spinti a realizzarle prima degli altri concentrandosi sul posizionamento continuo di tratte, tralasciando spesso le altre possibilità offerte dalle combinazioni di carte uscite, appiattendolo la varietà delle partite. Le ho riposte velocemente nella scatola poco dopo averle provate e mai più proposte ai miei giocatori. Anche se sono sicuro che altri non ci vedranno gli stessi pericoli e apprezzeranno la loro aggiunta.

MDM

Trains è stato un gioco a mio avviso molto sottovalutato. Prende la meccanica del deckbuilding, gli applica un tema fantastico (ok, questo magari è questione di gusti), la integra con un semplice gioco di interconnessione e (miracolo!) le due metà si integrano e si bilanciano senza disturbarsi. La parte di deckbuilding è estremamente semplificata e senza fronzoli (geniale l'introduzione dei rifiuti, che permettono di eliminare la regola di "una sola azione e un solo acquisto per turno!"), e la riduzione dei valori delle carte vittoria" spingono naturalmente verso l'azione sul tabellone. Certo, si ha un piccolo costo in termini di durata della partita (difficilmente una partita dura meno di 50-60 minuti, contro i 30-40 di Dominion), ma ne vale indubbiamente la pena.



Interazioni e attacchi

[Linx] Come in Dominion anche in Trains: Rising Sun esistono carte che ci permettono di infastidire i nostri vicini, perlopiù in modo uniforme, facendo loro pescare e/o scartare carte dalla mano o dalla cima del mazzo, tipologia di carte del tutto assenti nella prima versione di Trains. Immagino che qualche esempio sarà gradito:

- i "protesters" fanno scartare agli avversari una carta in grado di costruire ferrovie, rallentando di fatto il gioco;
- i "politics" imporranno ad ogni giocatore di passare al giocatore di fianco una carta (spesso un Waste) e daranno a chi l'ha giocata la possibilità di rimettere nella scatola la carta ricevuta.
- "regulations" impone agli altri di rivelare una carta rifiuto in mano e, nel caso, piazzarla sopra al proprio mazzo di pesca, senza ovviamente rimpiazzarla.

In genere queste carte rendono anche un soldo al giocatore, in modo da non risultare particolarmente pesanti in mano. Qualche volta sono marcate come "attack", permettendo l'utilizzo di "Legal Counsel" in risposta per ignorare l'attacco.

Conclusioni

[Prometeo] Nel complesso Trains riesce a coniugare molto bene la meccanica del deckbuilding con un gioco di network building molto più tradizionale, e il successo avuto apre sicuramente la strada a possibili espansioni. La manovra di pubblicare nuovamente le carte base nell'espansione o meglio, nella nuova versione, facendone lievitare il costo mi lascia un po' perplesso, analogamente a quanto fatto nella

prima espansione di Dominion, e sicuramente scoraggia i possessori delle prime edizioni.

[Linx] Tu sei sicuro che abbia fatto lievitare i costi? Quando si parla di produrre i costi sono sempre relativi al numero di pezzi stampati. Il fatto di pubblicare Rising Sun come "giocabile a se stante" avrà sicuramente permesso la stampa di un maggior quantitativo di copie, destinandole sia ai possessori di Trains, sia a chi non l'aveva mai comprato. Il fatto poi che i possessori della "vecchia" edizione non abbiano di fatto potuto usufruire di un costo inferiore di acquisto è una dolorosa ma necessaria scelta per poter portare nuovi giocatori nel sistema di gioco.

A me il gioco piace per le possibilità offerte dalla varietà di carte, la gran parte delle quali (non tutte purtroppo) sembrano avere un loro motivo di esistere, che sembra allontanare il gioco dall'eventualità di doverlo giocare sempre nello stesso modo. Le persone a cui l'ho proposto finora l'hanno sempre giudicato "carino" e quindi temo sia questo l'effetto che farà ad ogni giocatore che vi si approccerà per provarlo, non destinandogli forse l'attenzione che meriterebbe.

LINX

PROMETEO

MDM

IAGO





di David "Deiv" Malagoni

Barbarossa

El Alamein

Due tipici titoli giapponesi di deckbuilding, che si integrano in un solo gioco.



Eppure proprio non riesco a farmeli piacere. La mia esperienza coi deck building games (d'ora in poi DBG) inizia ad Essen quando provai appena uscita la meraviglia di Vaccarino: Dominion. Una breve partita, mi lasciò con una buona impressione, fui dissuaso dall'acquisto dal prezzo: 35€ per un po' di carte mi parvero decisamente troppi. Successive prove del papà di quello che avrebbe originato il "fenomeno" dei DBG mi portarono ad elaborare la convinzione che a lungo andare il gioco è noioso, ripetitivo ed essenzialmente un solitario con timidi tentativi di interazione.



di Atsuo Yoshizawa
Arclight, 2010
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-120 minuti

Tuttavia, facendo leva sulla parte di scimmia che è nel mio DNA, mi sono trovato in casa, a caro prezzo peraltro, giochi come Kanzume Goddess e la coppia Barbarossa ed El Alamein, DBG che basano il loro "valore" su una grafica di estrazione "ecchi" (cioè dal tratto giapponese sessualmente provocante) e sul mito intramontabile (almeno per un ex giocatore di Magic come me) del collezionismo - i giochi dell'Arclight non sono di facilissima reperibilità.

di Atsuo Yoshizawa
Arclight, 2010
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-120 minuti

Ma oltre all'aspetto legato alla grafica, come funzionano questi ultimi due giochi? Vediamo un po'. Tema: Seconda guerra mondiale, siamo i nazisti in marcia su Mosca, nel primo caso, mentre siamo i novelli Rommel alla conquista di El Alamein nel secondo "episodio" della serie.

Il gioco è molto simile in entrambi i casi e le analogie con Dominion abbastanza evidenti. Nel mazzo di carte che compongono il gioco vi sono carte

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



di una decina di tipologie, carte che compongono e comporranno il nostro mazzo: carte risorsa logistica, ovvero la valuta con la quale acquisiamo le altre carte, carte esercito che possono restare nella nostra area di gioco dopo averle giocate e altre carte esercito che non hanno questa possibilità ma devono essere scartate al termine del turno di gioco. Oltre a queste ci sono carte tattiche che vengono eliminate dopo l'uso, e carte comandante che hanno effetti particolari e diversi. Poi ci sono carte che non entrano nel mazzo, ma vengono solo disposte nell'area di gioco: sono le carte obiettivo (target) e le carte città che rappresentano l'avanzata della Germania fino a Mosca. Il gioco termina quando si conquista Mosca, allorché i giocatori contano i punti vittoria dati dagli obiettivi conquistati e dalle carte nel proprio mazzo che valgono punti vittoria.

Come si svolge la partita: senza entrare troppo nel dettaglio, per ottenere le carte obiettivo che rappresentano il grosso dei punti vittoria, dobbiamo pareggiare o superare una soglia scritta sulla carta stessa più un'unità nemica pescata a caso che aggiunge il suo valore alla città. Se vinciamo acquisiamo la carta e l'unità sconfitta, ma in ogni caso subiamo le perdite scritte sulla carta.

Naturalmente come nella maggior parte dei DBG dobbiamo scegliere con oculatezza le carte che comporranno il nostro mazzo, che offrono combinazioni varie di punti rifornimento, coi quali acquisisco altre carte, punti esplorazione che mi permettono di pescare altre carte nel turno, punti comando che mi danno la possibilità di giocare altre carte (come i punti azione di Dominion), punti reclutamento che mi fanno fare più acquisti in un turno e come anticipato, punti battaglia / forza militare per conquistare punti vittoria. Il gioco prevede che solo un mazzetto di queste carte venga eliminato dal gioco e questo lo rende poco vario. L'aspettativa di noia e ripetizione viene rispettata in pieno: il gioco

diventa una lunga corsa agli armamenti (cercando di avere semplicemente le carte che costano di più) e agli obiettivi strategici che sono limitati (sono una categoria di obiettivi diciamo minori che danno dei punti fissi militari e non sono difesi) per poi finire dopo un bel paio d'ore a punteggio molto ravvicinato. Con un po' di semplificazione, non me ne vogliono i fedayin dei DBG, gli aspetti sui quali concentro la mia attenzione per un gioco con questa meccanica sono: l'interazione tra i giocatori, il thrashing ovvero come funziona il meccanismo di riciclo, pulizia ed 'efficientazione' del mazzo ed il fine gioco, aspetto dell'interazione legato a come riesco a far finire il gioco prima o dopo a seconda che il mio avversario stia cercando una strategia che paghi più nel lungo o nel breve termine, e le possibilità in termini di "combo".

L'interazione in Barbarossa è sulla corsa ad acquisire gli obiettivi, è difficile recuperare e potremmo essere battuti sul tempo da un avversario che, semplicemente, rischia di più esponendosi al fallimento della conquista. Semplificando l'idea del mazzo come un gruppo di carte che mi servono ad acquisire gli obiettivi (cioè carte con valore militare) e meta-carte (cioè carte che rendono più efficiente la pesca e la disposizione di queste carte) quello che è necessario è avere sempre abbastanza valuta per acquisire carte dato che una volta giocate queste carte, rimangono in gioco e quindi non "sporcano" il mazzo fino a quando non sono sconfitte, scelte come perdite o utilizzate con un potere che le fa tornare nel mazzo. Ovviamente si sente la necessità di eliminare le carte iniziali (i "soldini da 1") e c'è una sola carta che permette di farlo. Ciò detto, non mi sembra di aver notato strategie differenti se non quella legata al rischio e all'acquisizione delle carte con potere militare più elevato, i carri armati, il prima possibile, quindi cercare di modificare a mo' di contromossa la nostra strategia non è efficientemente applicabile a questo gioco: troppo simili le carte, troppo simili gli obiettivi comuni troppo "semplice" il concetto di base del gioco: in molti DBG ad esempio le carte che danno punti vittoria impegnano il mazzo (Dominion docet) e creano un ritardo o scarsa efficienza, ma non in questo gioco: acquisire punti vittoria è solo un bene, quindi l'unica



strategia è cercare di averne il più possibile. Nel goffo tentativo, tipico di chi non sa creare e anche copiare gli riesce male, di migliorare il gioco El Alamein introduce un paio di elementi casuali: il primo è la pesca casuale di carte ricompensa con punti vittoria variabili (qui è pertinente un'escamazione tipo "ommioddio") e l'altro è il meccanismo della controffensiva: essenzialmente tutte le volte che si conquista una città si aggiungono delle truppe alla controffensiva inglese che scatta con certe condizioni e a cui tutti i giocatori devono far fronte con le proprie armate. Insomma, come amo dire: quando un game designer è un incapace, introduce del caso in maniera creativa e qualche bel componente et voilà: il gioco è fatto.

In entrambi i giochi si rimane piuttosto delusi anche dall'aspetto - presente e interessante in molti altri DBG - e cioè quello delle combinazioni o "combo": non ci sono "percorsi" simili (cioè carte la cui efficienza ed appetibilità varia a seconda della composizione del mazzo) che è invece uno degli aspetti più forti in Kanzume Goddess che in questo pezzo non tratto. Tuttavia, per convincere uno come me ad acquistare questi due giochi c'è voluto decisamente meno: la mia nipofilìa e la maschile propensione per le zozzerie!

BARBAROSSA

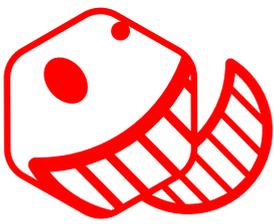
DEIV



EL ALAMEIN

DEIV





Dominion

Una carrellata sul primogenito dei giochi di deckbuilding e le sue espansioni, per capire come si è sviluppato nei suoi primi sette anni di vita!



di Donald X. Vaccarino
Rio Grande Games, Stupor Mundi,
2008

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Gioco online:

www.playdominion.com

Forte dell'elevata componente innovativa, il capostipite dei giochi di deck building non si sforza molto per apparire accattivante o particolarmente originale. Il tema è consumato: costruire il miglior regno, in un contesto approssimativamente medievale, dotandolo di tutto ciò che serve per renderlo efficiente. I materiali sono controversi per natura: 500 carte, illustrate (con esiti altalenanti) da un manipolo di artisti di variegata estrazione. Ciascuna carta appartiene ad una o più delle seguenti categorie: azione (che ha più sottocategorie), punti vittoria, tesoro. Non impeccabile nemmeno dal punto di vista ergonomico, almeno per i giocatori che hanno superato i 40 anni e cominciano a faticare quando le dimensioni dei caratteri scendono sotto una certa soglia. Tuttavia, come vedremo, è un prodotto meritevole di ogni attenzione, al punto di "indurre in errore" (per l'ultima volta) anche la giuria dello Spiel des Jahres, che lo ha premiato nel 2009, nonostante la poca appetibilità che il gioco può avere per gli utenti elettivi del premio.

Gioca, acquista, rimescola

La preparazione di una partita non è complicata, ma neppure brevissima: è necessario recuperare dalla scatola 17 mazzetti di carte, 7 dei quali sono gli stessi per tutte le partite (denaro -Rame, Argento e Oro- punti vittoria -Tenuta, Ducato, Provincia- e punti negativi, le "maledizioni") e 10 variabili di partita in partita.

Nel manuale sono disponibili alcuni set "classici e testati", ma nella scatola sono presenti anche carte segnaposto che possono essere utilizzate per una estrazione casuale. Ogni giocatore si dota di un mazzo iniziale di 10 carte, composto da 7 monete di Rame (di valore unitario) e 3 Tenute (carte che valgono 1 punto vittoria, ma non hanno nessun'altra funzione); lo mescola e ne pesca 5.

Il gioco si sviluppa in turni, in cui il giocatore attivo gioca al più una carta azione fra quelle pescate, e acquista al più una nuova carta (che mette nel proprio mazzo degli scarti) utilizzando il denaro che ha in mano. Alla fine del turno scarta tutte le carte che non ha potuto (o voluto) giocare nel turno e ne ripesca 5 dal proprio mazzo. Tutte le volte che un giocatore dovrebbe pescare carte dal proprio mazzo ma questo è vuoto, rimescola tutti i propri scarti per comporre un mazzo nuovo.

Il gioco termina alla fine del turno in cui una delle due condizioni è verificata: il mazzo delle carte Provincia (le carte punti vittoria più pregiate) è esaurito, oppure sono andati esauriti 3 mazzi qualsiasi. Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria nel proprio mazzo (considerando tutte le carte che lo compongono) è il vincitore.

Le regole sono poche e semplici perché, come molto spesso succede nei giochi di carte, sono ampiamente modificate (se non stravolte)

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





dalle carte stesse: alcune carte permettono di giocare più azioni nello stesso turno, altre di pescare più carte, altre di interagire con gli avversari (ad esempio facendo scartare loro delle carte, sottraendo carte denaro dal loro mazzo o aggiungendo ai loro scarti carte maledizione). Altre ancora hanno abilità ancora più peculiari, come raddoppiare l'effetto di un'altra azione o permettere di rimuovere carte dal proprio mazzo.

Ottimizzazione ed efficienza

Non fatevi ingannare da quello che c'è scritto sulla scatola: Dominion non è una corsa alla creazione del regno "più bello", ma un esercizio di efficienza e ottimizzazione. Lo scopo del gioco consiste nell'accumulare punti

vittoria; d'altro canto le carte che li forniscono non hanno nessun effetto durante la partita, e quindi ostacolano il proprio gioco, occupando spazio nel mazzo e (soprattutto) nella mano. Ne segue un incentivo a minimizzare il numero di carte punteggio presenti nel mazzo durante la partita, obiettivo in parziale contrasto con le condizioni di vittoria. La soluzione ovvia consiste nell'acquistare solo le carte punteggio di valore massimo (Provincia: costo 8, valore 6), trascurando fin quanto è possibile quelle di costo intermedio (Ducato: costo 5, valore 3) e minimo (Tenuta: costo 2 e valore 1), di fatto riducendo al minimo la densità di carte "inutili". Questo approccio è quello preferibile quasi sempre (con qualche eccezione nel caso in cui sia presente anche la carta punteggio Giardini) e permette di suddividere una partita di Dominion in tre fasi:

di carte che permettono di pescare altre carte, alla "rimodellazione" del mazzo (ovvero l'utilizzo di quelle azioni che permettono di rimuovere permanentemente le carte "inutili").

- Fase intermedia: questa è la fase di acquisizione delle carte Provincia. Ovviamente, l'introduzione di carte vittoria nel mazzo ne diluisce la forza, per cui è possibile trovarsi presto a non avere le 8 monete necessarie all'acquisto; in tal caso è raccomandabile acquistare carte che riequilibrino tali probabilità. Le migliori in questo campo sono (a parte l'Oro) quelle carte che permettono di accedere a più carte, o di accedere alle carte in modo selettivo.

- Fase finale: quando il gioco è prossimo alla chiusura, ed è ragionevole supporre che il mazzo degli scarti non verrà più rimescolato, diventa imperativo acquistare ogni carta

Dominion non è una corsa alla creazione del regno "più bello", ma un esercizio di efficienza e ottimizzazione.

- Fase iniziale: in questa fase le carte che vengono aggiunte al proprio mazzo devono tendere al raggiungimento della capacità di acquistare (in maniera robusta rispetto alla casualità data dal rimescolamento) una (o utopicamente più di una) Provincia per turno. A seconda delle carte regno disponibile, questo può essere fatto in più modi: dal semplice acquisto di carte tesoro di valore sempre più alto (servono 4 argenti, oppure due ori e un argento per comprare una provincia), all'utilizzo

vittoria possibile, dando comunque privilegio alle carte Provincia, ma senza disdegnare Ducati o, al limite, le Tenute. Indicativamente, il gioco entra in questa fase quando restano tante carte Provincia quanti sono i giocatori.

Le scelte nella prima fase sono ovviamente quelle in cui ci si gioca la partita, in quanto è all'inizio del gioco che si determina quanto sarà efficiente il proprio mazzo. Ovviamente le scelte dipendono dalla configurazione di carte

the big game Theory

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

IN ONDA
Ogni 3° mercoledì del mese alle 21 su

RADIO RV1

www.rvuno.it



a disposizione. Alcuni aspetti da tenere in considerazione sono:

- 1) La presenza di una o più carte che "fanno strategia" da sole (Cappella, Strega, Giardini);
- 2) Quanti sono i tipi di carte presenti che fanno guadagnare azioni (Villaggio, Fiera), e che si "rimpiazzano", fornendo, fra le loro abilità, una nuova azione e (almeno) una nuova carta;
- 3) Quante carte permettono di rimodellare il mazzo, eliminandone alcune carte (Cappella, Miniera, Miglioria).

Nel primo caso la partita è tesa a procurarsi il prima possibile le carte in questione e poi ad abusarne dei poteri (vedi riquadro). Negli altri casi, è importante fin da subito capire quale sia la "giusta quantità" di azioni da avere nel proprio mazzo; questo dipende proprio dalla disponibilità di carte che fanno guadagnare azioni. Se queste sono pressoché assenti, allora sarà possibile giocare al più un'azione per turno: è quindi ragionevole avere al più una carta azione ogni cinque, per ridurre la probabilità di pescarne più di una a turno. Queste (poche) carte saranno scelte fra quelle disponibili che permettono di migliorare la composizione del mazzo (Miglioria, Miniera, Usuraio) o di accedere a più carte (Fucina, Sala del trono, Fossato - specie se sono disponibili azioni di attacco particolarmente noiose, Sotterraneo, Esploratore); i restanti acquisti (4 carte su 5) saranno carte denaro.



Carte che fanno strategia da sole

Innegabilmente, le 3 carte che seguono hanno un effetto così pronunciato sulla partita che non possono essere ignorate in nessun caso se presenti fra le 10 selezionate.

La **Cappella** è probabilmente la carta più potente del set, e senza ombra di dubbio quella col miglior rapporto efficienza/costo. Permette di perseguire una strategia di miglioramento "estremo" del proprio mazzo. Comprata durante il primo "giro", e usata aggressivamente nei due/tre giri di mazzo successivi, permette di eliminare dal mazzo tutte le carte Rame e Tenuta in una prima fase (mentre vengono acquistate carte Argento), e le carte Argento in una seconda, permettendo di ripartire dalla situazione di un mazzo di 4 carte, 3 Oro e la Cappella. Da lì segue un acquisto massiccio di carte Provincia e, data l'inevitabile diluizione del potere di acquisto dovuta alla loro presenza, di carte che permettano di pescare in più (ottimo il Laboratorio, i Sotterranei, la Biblioteca e l'Esploratore; buona la Fucina). Unico rischio: l'acquisto di una o più carte Ladro da parte degli avversari che, con una pescata fortunata, possono sottrarre una o più delle poche carte moneta di cui è dotato il mazzo dopo l'opera di ristrutturazione.

La **Strega** esercita il suo effetto sul mazzo degli avversari in modo duplice: non solo diminuisce il totale del punteggio ma rende inefficiente i mazzi degli avversari, riempiendoli di carte inutilizzabili. Il suo potere è così forte (almeno finché ci sono maledizioni da distribuire) che non è possibile ignorarla anche quando sono presenti fra le carte regno disponibili anche gli "avversari naturali": Cappella e Fossato. Finite le carte Maledizione, il suo secondo effetto (pescare due carte) resta comunque utile. Buone carte di corredo sono quelle che permettono di guadagnare azioni: Fiera e Villaggio.

Il **Laboratorio** è l'unica carta che permette di guadagnare carte senza costare un'azione. Si tratta di un elemento chiave per aumentare la consistenza del mazzo, in quanto, se si rende disponibile una "catena" di Laboratori, è possibile pescare una buona porzione del mazzo; unita a qualche carta Sotterranei crea i presupposti per essere in grado di pescare tutto il mazzo ad ogni turno, accedendo selettivamente alle carte migliori. Carte che fanno sinergia con il Laboratorio sono quelle che permettono di modellare il mazzo (Cappella, Miniera, Miglioria, Usuraio) e quelle che aumentano il numero delle azioni disponibili (Fiera, Villaggio).

Se invece sono presenti Villaggio e/o Fiera, ed è quindi possibile guadagnare in modo consistente azioni durante il proprio turno, è possibile aumentare la densità delle azioni, includendone molteplici copie di quelle che permettono di pescare più carte: si tende verso un mazzo a combinazione che, idealmente, viene pescato per intero ad ogni turno. Può essere interessante notare che entrambi gli approcci tendono alla efficienza e consistenza, ma sotto due punti di vista diversi: il primo aumenta densità e qualità del denaro, il secondo la probabilità del pescarlo. Quale dei due sia più vantaggioso, dipende dal pool di carte disponibili; in alcuni casi limite il secondo permette anche molteplici acquisti di carte Provincia nello stesso turno.

Come è facile intuire, ci sono molte scelte da fare per sviluppare ottimamente la propria reazione tattico strategica alla partita; con un'unica eccezione, che è la cosiddetta "strategia del denaro", spesso additata dai detrattori del gioco come un approccio che lo "rompe". Si tratta in effetti di un semplice banco di prova per testare le proprie capacità al gioco, che vi consiglio di provare se avete a disposizione uno sparring partner che la applichi. Si tratta, molto semplicemente, di comprare nella Fase iniziale della partita quasi esclusivamente denaro: un argento se si hanno 3, 4 o 5 soldi, un oro se se ne hanno 6 o 7, passando all'acquisto di carte Provincia se se ne hanno 8 o più. Unica eccezione: aggiungere al proprio mazzo una copia del Fabbro o della Sala del Consiglio, se risultano

I Giardini

Mancano di poco il gruppo delle carte che fanno strategia da sole. Unica carta vittoria aggiuntiva del set base, i **Giardini** incoraggiano una strategia che rinuncia all'efficienza e cerca invece di accumulare il maggior numero possibile di carte (ogni carta Giardini nel proprio mazzo vale a fine gioco un punto vittoria per ogni 10 carte presenti nel medesimo). Purtroppo questa politica comporta un generale degrado delle capacità di acquisto del proprio mazzo, e quindi la rinuncia a competere per l'acquisto delle carte Provincia. Per riuscire a competere con questo approccio sono necessarie due carte: l'Officina (in almeno 2 o 3 copie, acquistate gradualmente), che vi permetterà di prendere una carta Giardini tutte le volte che la giocate, e poi carte che forniscono acquisti aggiuntivi (con preferenza per la Fiera e il Mercato - che vi fornisce anche monete e la possibilità di giocare altre azioni - seguite dalla Sala del Consiglio e, come soluzione di ripiego, dal Taglialegna). Se seguite questo approccio dovete sfruttare tutti gli acquisti possibili, per accumulare carte, che saranno per lo più carte Rame. Idealmente, volete che la partita si concluda per esaurimento di 3 pile diverse: i Giardini, le Tenute e una terza pila a basso costo.

disponibili. Si tratta di un modo di giocare noioso e tutt'altro che imbattibile (chi sostiene il contrario ha ancora molto da imparare!) ma che misura bene le vostre capacità di essere efficienti.

Vale la pena spendere due parole sull'interazione presente nel gioco. Anch'essa dipende dal set di carte, ma è in ogni caso estremamente contenuta (i malevoli direbbero che si tratta di un *solitario multigiocatore*): si va dalla sola competizione per le carte (non particolarmente accesa, se non per un numero ridottissimo di carte), ad una interazione sotto forma di disturbo (o rallentamento) dovuto all'obbligo di scartare o rimettere sul mazzo alcune carte. L'unica fonte di vero disturbo è la presenza della Strega fra le 10 carte regno.

Espansioni

Nonostante il numero non trascurabile di configurazioni iniziali differenti realizzabili con la sola scatola base (sono ben 3.268.760!), il gioco ha ben presto visto uscire una serie di espansioni (in parte sviluppate insieme al titolo originale). In effetti, dopo qualche decina di partite, è facile identificare gruppi di carte collegate da importanti sinergie, che spiccano sulle rimanenti, per cui molti diversi setup finiscono per avere lo stesso "sapore" e una conclusione simile. Niente paura! Donald X. Vaccarino ha continuato a sfornare espansioni quasi senza interruzione dal 2009 al 2013. Ogni espansione sviluppa il gioco in una certa

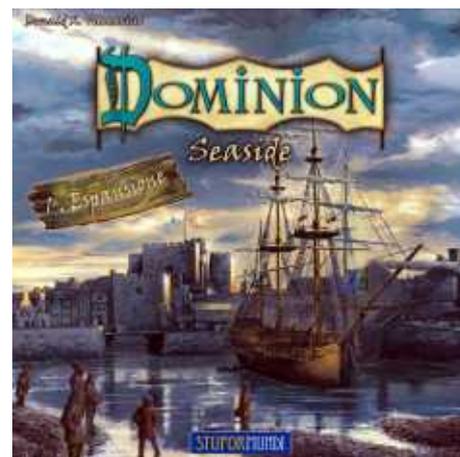
direzione, aumentando in modo combinatorio lo spazio delle configurazioni iniziali. Eccovi una breve panoramica su ciò che è uscito, in attesa di Adventures, programmata per il 2015.



Intrigo (2009)

La prima "espansione" di Dominion è in realtà un gioco a sé stante, che può essere giocato anche senza la scatola base: sono replicate al suo interno le carte base (Rame, Argento, Oro, Tenuta, Ducato, Provincia, Maledizione), a cui si affiancano 25 nuove carte regno. Intrigo è una sorta di versione da "gamer", che introduce una serie di modifiche che permettono di esercitare le proprie capacità di decisione non solo nella fase di acquisto delle carte, ma anche nella successiva fase di gioco. Nella scatola sono infatti presenti svariate carte azione multimodali, ovvero carte che hanno uno o più effetti scelti (quando vengono giocate) fra un insieme più vasto. Carte di questo tipo sono il Barone, il Carceriere

(che fa scegliere agli avversari quali penalità subire), il Maggiordomo (una Cappella dalla potenza ridotta, che può essere utilizzata per pescare carte e guadagnare denaro), la Pedina, il Tirapiedi (che in copie molteplici è un vero e proprio catalizzatore di combinazioni). L'altra novità introdotta in Intrigo è l'ibridazione fra carte vittoria e carte tesoro o azione. Sono carte vittoria che costano più della loro controparte standard, ma hanno il non trascurabile pregio di non risultare "morte" durante la partita: il Grande Salone (costo 3, valore 1 punto vittoria) è equivalente alla Tenuta, ma è "invisibile" durante la partita, in quanto può essere giocato per pescare 1 carta e guadagnare un'azione (rimpiazzandosi di fatto); l'Harem (costo 6, valore 2 punti vittoria) è invece utilizzabile come moneta di valore 2. Dulcis in fundo i Nobili (costo 6, valore 2) è addirittura una carta multimodale che permette di ottenere due azioni o pescare 3 carte.



Seaside (2009)

Seaside è la prima "vera" espansione per il gioco: nella scatola non sono presenti le carte tesoro, maledizione e vittoria, che devono essere recuperate dal gioco base. Lo spazio così guadagnato è stato sostituito da alcuni "gadget" (segnalini in metallo e piccole plance personali) da utilizzare con alcune delle carte regno presenti nella scatola.

Sono presenti alcune rielaborazioni di carte precedentemente stampate, a cui ne vengono affiancate altre appartenenti ad un "gruppo" caratterizzato da nuove meccaniche. In Seaside si vedono reincarnazioni di vecchie conoscenze (l'Ambasciatore è la versione aggressiva della Cappella e il Bazar è simile come costo e funzioni alla Fiera) e carte basate sulle meccaniche introdotte da Intrigo (come le

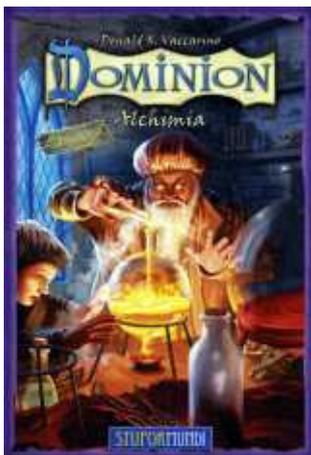


carte multimodali). La vera innovazione di Seaside sono le carte durate (un sottotipo delle carte azione). Queste carte sono mediamente piuttosto costose ma hanno due effetti: il primo si verifica quando vengono giocate, il secondo all'inizio del proprio turno successivo. Solo alla fine di questo vengono poste negli scarti.

L'altra grande tema dell'espansione è la manipolazione dei mazzi (sia il proprio che quello degli avversari): esiste ad esempio un gruppo di carte che permette di eliminare, in modo più o meno selettivo, carte dal proprio mazzo per poi recuperarle alla fine della partita.

Rispetto al gioco base, le carte di Seaside sono caratterizzate da una maggiore complessità e una ridotta "trasparenza": insomma un set adatto ai giocatori, specialmente a coloro che avevano trovato Dominion troppo facilmente risolvibile.

Insomma, un acquisto consigliato a tutti gli amanti del gioco, nonostante il non perfetto bilanciamento di alcune carte (prima fra tutte la Nave Pirata) che non si possono "combattere", ma a cui bisogna uniformarsi, rendendo così poco interessanti le scelte nel caso di una loro presenza fra i 10 regni.



Alchimia (2010)

La prima novità introdotta da Alchimia è la dimensione della scatola. Si tratta della prima espansione "piccola": contiene solo 12 nuovi set di carte. Dal punto di vista del gioco, l'innovazione presente in Alchimia consiste nell'uso di un nuovo tipo di valuta: la Pozione. Questa è una carta tesoro che costa 4 monete, ed è condizione necessaria per acquistare alcune delle carte dell'espansione, il cui costo

Carte che modellano il mazzo

Vale la pena ricordare che Dominion è un gioco di efficienza, e avere un mazzo con poche carte (ma buone) è sempre preferibile ad un mazzo con tante carte, dove quelle buone tendono a mescolarsi con quelle meno efficienti. Risultano importanti quindi tutte quelle carte che possono eliminare carte dal mazzo, eventualmente sostituendole con carte più efficienti, lasciando quindi inalterata la cardinalità del mazzo (o addirittura riducendola nel caso della Cappella, di cui abbiamo già parlato).

*La **Miniera** è l'unica carta che permette di usufruire subito del miglioramento. Trasforma una carta tesoro in quella del livello superiore (rame in argento, argento in oro), aggiungendola alla mano del giocatore. Se è presente nelle carte disponibili e non ci sono altre carte di trasformazione (in particolare Cappella o Usuraio) è consigliabile comprarne una copia. Ovviamente fa sinergia con carte che fanno pescare altre carte (in primis Laboratorio e Sotterranei) e con carte che aggiungono azioni.*

*Una alternativa alla Miniera è l'**Usuraio**, che funziona su un insieme ridotto di carte (solo le carte Rame), che rimuove dal mazzo per avere 3 monete per un acquisto. In sostanza, perde in usabilità a vantaggio di un maggiore impulso iniziale, permettendo di allungare il passo nei primi turni, al costo di diventare una carta morta più avanti.*

*La carta più versatile del gruppo è la **Miglioria**, al costo di essere la più lenta delle 3 (rimuove una carta dalla mano e aggiunge un nuovo acquisto agli scarti). Dalla sua ha il fatto che può trasformare qualsiasi carta e si mantiene utile dall'inizio della partita (trasformando le carte Tenuta in carte Argento) alla fine (trasformando carte Oro in carte Provincia).*

Carte che forniscono azioni aggiuntive

Sono le carte che forniscono un guadagno del numero di azioni eseguibili nel turno. Sono ovviamente utilizzabili al meglio in mazzi con elevata densità di carte azione.

*La carta più potente è probabilmente la **Fiera**, che fornisce due azioni, due monete ed un acquisto aggiuntivo; sostanzialmente è buona anche se non accompagnata da altre azioni. Il **Villaggio** è invece una carta "trasparente" (si rimpiazza completamente), regalando un'azione aggiuntiva. Entrambe le carte funzionano molto bene con le carte che fanno pescare altre carte, in modo da poter utilizzare le carte appena pescate e accumulare contemporaneamente carte tesoro.*

*In questa classe di carte possiamo includere anche la **Sala del Trono**, che permette di raddoppiare l'effetto di una carta. Va in combinazione con le carte che si rimpiazzano (ad esempio il Laboratorio: se lo raddoppiate vi troverete con 4 carte in più in mano e due azioni da poter eseguire).*

comprende parte una pozione. Data l'intrinseca scarsità di pozioni presenti nel mazzo di ciascun giocatore, queste carte hanno mediamente effetti molto potenti. Si tratta di una netta virata rispetto all'approccio classico di ottimizzazione che aveva caratterizzato il gioco: con l'introduzione delle pozioni, viene offerta ai giocatori l'opzione di rinunciare alla consistenza del mazzo in favore del "colpo di fortuna", coerentemente all'ambientazione che prevede l'utilizzo di arti alchemiche (che notoriamente non appartengono alle scienze esatte).

La scelta di percorrere questa via dipende chiaramente da quali carte sono incluse nel

set iniziale. Da un punto di vista del funzionamento, alcune azioni sono molto interessanti ma tendono ad allungare notevolmente il gioco: è il caso della Pietra Filosofale, che richiede ad ogni suo utilizzo il conteggio di tutte le carte del proprio mazzo e dei propri scarti (cosa assai veloce se si gioca online, non altrettanto dal vivo), o il Golem, che permette di giocare le prime due azioni a partire dalla cima del mazzo. Altre sono semplicemente strane, come la Possessione, che fa giocare un turno addizionale con le carte del giocatore alla propria sinistra. Ancora, ci sono carte che premiano mazzi composti da tante azioni, come la Vigna o la



Carte che si rimpiazzano

Ecco un set di carte "trasparenti" tutte vi forniscono almeno una carta e una azione, quindi non occupano uno spazio effettivo nel mazzo, e tuttavia sortiscono effetti interessanti. Del **Laboratorio**, del **Villaggio** e dei **Sotterranei** abbiamo in qualche modo già parlato.

Il **Mercato** è un'altra carta trasparente che, in più, fornisce 1 moneta e un acquisto aggiuntivo. Ottima soprattutto per perseguire la strategia dei Giardini.

Carte che fanno pescare carte aggiuntive

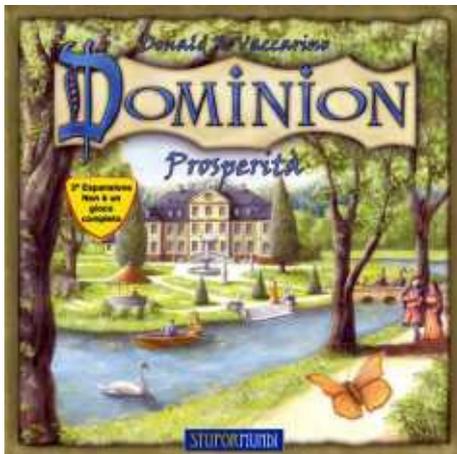
Due sono i modi per garantirsi consistenza sufficiente ad acquistare una Provincia tutti i turni: aumentare la densità di carte tesoro di valore elevato, oppure avere accesso a più carte durante il proprio turno. Eccovi una panoramica delle carte che vi fanno pescare altre carte.

Dell'importanza del **Laboratorio** abbiamo già discusso. Le altre carte si possono dividere fra pesca selettiva e pesca non selettiva. Alla prima classe appartiene l'**Esploratore**, che dà il meglio di sé quando nel mazzo ci sono quasi esclusivamente carte tesoro di tipo Oro o Argento (e quindi fa sinergia con Miniera e Cappella); la **Biblioteca** permette invece di scartare eventuali carte azioni pescate durante la sua attivazione. Probabilmente si tratta di uno dei mezzi più efficaci di contrasto contro la Milizia.

Della seconda classe fanno parte il **Fossato**, unica carta di reazione (utile prevalentemente contro Strega, Milizia e Burocrate), la **Fucina** (forse la più efficiente fra le carte di pesca, che dà il suo meglio con le carte che forniscono azioni aggiuntive) e la **Sala del Consiglio** (che offre un impulso notevole -4 carte e un acquisto- al costo di avvantaggiare gli avversari... ottima in questo caso la combinazione con la Milizia, a patto di essere in grado di giocare entrambe le carte nello stesso turno!)

Divinazione. Non mancano interessanti carte di manipolazione, come il Farmacista.

Insomma, si tratta di una espansione controversa ma interessante, che strizza un occhio alla implementazione elettronica del gioco, ma che è un gradino inferiore rispetto alle precedenti.



Prosperità (2010)

La terza scatola grande contiene 25 nuove carte regno, accompagnate da una serie di piccoli gadget: alcune plance in cartone e dei

segnalini (monete e scudetti rappresentanti punti vittoria) da utilizzare con alcune delle carte.

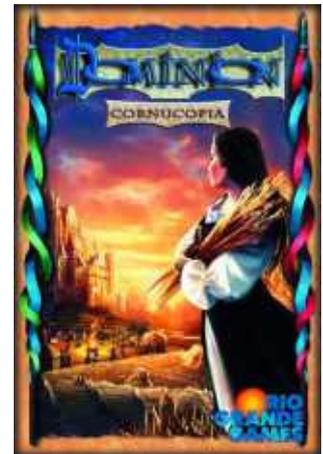
Dominion Prosperità è incentrata sull'abbondanza e sui tesori, ed estende in modo naturale il gioco base. Due novità sostanziali sono un nuovo tesoro da 5 (il Platino, con costo 9) e una carta vittoria da 10 punti (la Colonia, di costo 11). Inoltre, fra le carte regno, sono presenti altre 8 carte tesoro, ognuna delle quali caratterizzata da un valore e da una abilità speciale, che può essere positiva o negativa, a seconda del rapporto costo/valore della carta. Ad esempio, il Sigillo Reale costa 5, vale 2 monete (come l'Argento che costa 3), ma ogni carta acquisita quando il Sigillo Reale è in gioco può essere posta sopra al proprio mazzo anziché nella pila degli scarti. Il Contrabbando costa 5, vale 3 monete (come l'Oro che costa 6), fornisce un acquisto aggiuntivo ma impedisce nella fase degli acquisti di comprare un tipo carta, scelto dal giocatore alla propria sinistra.

Alcune carte sono una semplice ma efficace estensione delle carte già presenti nel set base:

ad esempio la Corte (costo 7), è funzionalmente analoga alla Sala del Trono (costo 4), ma triplica l'effetto della carta giocata anziché raddoppiarlo. La carta di manipolazione più potente è invece Incastonare, che permette di rimuovere un qualsiasi numero di carte dalla propria mano per acquisirne una il cui costo è esattamente pari alla somma dei costi delle carte rimosse.

Esistono infine alcune carte (tra cui Vescovo, Monumento e Scagnozzi) che, quando vengono giocate, permettono di ottenere subito punti vittoria che si andranno a sommare alle carte vittoria presenti nel proprio mazzo alla fine del gioco: per tenerne traccia vengono utilizzati gli appositi segnalini.

Dominion Prosperità è una buona espansione, che rinuncia all'introduzione di meccaniche o tipologie di carte particolari, estendendo in modo strutturato e coerente il gioco base: se volete comprare una sola altra espansione oltre al gioco base (nasce un regno), Prosperità è probabilmente la scelta corretta.



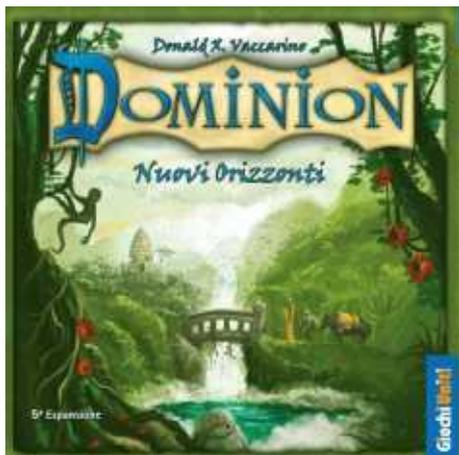
Cornucopia (2011)

Seconda espansione piccola, caratterizzata dalla presenza di carte la cui utilità/forza aumenta al crescere della varietà di carte nel mazzo del giocatore: apparentemente le espansioni piccole sono dedicate alle carte che premiano una condotta che va contro i principi di efficienza e ottimizzazione. Così il Serraglio (costo 3) fornisce un'azione, obbliga a rivelare la propria mano e, se essa è composta da carte tutte diverse, fa pescare 3 carte, altrimenti una sola. Analogamente la Cornucopia (costo 5) è una carta tesoro che vale 1 moneta per ogni carta con nome diverso giocata davanti a sé, mentre la Mietitura (costo 5) fa rivelare e



scartare le prime 4 carte del mazzo, fornendo 1 moneta per ogni carta di nome diverso così rivelata.

Comucopia è sicuramente una espansione per il gioco "casual", le cui carte sono utilizzabili solo con configurazioni predeterminate che facciano massiccio uso delle carte dell'espansione. Data la loro elevata varianza, sono raramente competitive con l'affidabilità delle migliori carte delle espansioni "classiche".



Nuovi Orizzonti (2011)

Altra espansione corposa, che introduce 26 nuove carte regno, introducendo fra l'altro i primi ibridi fra carte vittoria e carte reazione e fra carte tesoro e carte reazione. Due sembrano le linee guida:

- abilità che si attivano una sola volta al momento in cui si entra in possesso della carta (ad esempio la Terra Coltivata è un tesoro che costa 6 e vale 2 punti vittoria, che quando viene acquisito permette di rimuovere dal gioco una carta dalla propria mano e di acquisirne una che costi fino a due monete in più);

- carte con abilità speculari che richiedono l'acquisizione e/o lo scarto di carte tesoro Rame (che, a questo punto, sappiamo essere un peso e non un vantaggio): il Forziere è una carta tesoro (costo 5, valore 3 monete) che obbliga a prendere 2 carte Rame quando viene acquisito; il Mercante di Spezie richiede invece la rimozione di una carta tesoro dalla propria mano per ottenere uno dei due effetti. In questa classe possiamo far rientrare anche lo Sviluppo, che fa rimuovere una carta dalla mano, e fa acquisire due carte (una costa esattamente una moneta in più e una che costa

Carte che forniscono acquisti aggiuntivi

Riuscire a fare più di un acquisto per turno è rilevante in due casi: quando si persegue la strategia dei Giardini, oppure nel caso in cui si riesca ad accedere a sufficiente denaro da fare due acquisti significativi, il che di solito richiede almeno 10 monete (due acquisti da 5, oppure uno da 8 e uno da 2), ma preferibilmente 13 (un acquisto da 8 e uno da 5) o 16 (l'ideale doppio acquisto di carte Provincia). La **Fiera** e il **Mercato** sono probabilmente le due carte più interessanti, perché forniscono denaro e almeno una azione aggiuntiva, permettendo così di giocare altre azioni. La **Sala del Consiglio** è ottimale in un mazzo con molto denaro e poche azioni, così come il **Taglialegna**: la loro elevata efficienza in termini di costo si paga col fatto che non permettono di giocare altre azioni.

Carte che reclutano altre carte

Queste sono carte azioni che permettono di prendere carte senza utilizzare denaro. Dell'**Officina** e della sua interazione con i Giardini abbiamo già parlato. Il **Burocrate** permette di procurarsi Argento e contemporaneamente di rallentare gli avversari. Se non è presente di meglio (Milizia, Strega, Usuraio) può essere una carta interessante.

esattamente una moneta in meno, mettendole sul proprio mazzo e non negli scarti).

Dark Ages (2012)

Ecco la prima delle espansioni al momento non ancora disponibili in italiano. Si tratta di una espansione ciclopica, composta da 500 carte, per un totale di 35 nuove carte regno, alcune carte che vanno a rimpiazzare le Tenute nei mazzi di partenza dei giocatori, una serie di carte negative da dare ai propri avversari (le Ruin, che sono azioni depotenziate) e gruppi di carte che si ottengono solo tramite altre carte (molto interessanti sono le Spoils, che si comportano come carte Oro monouso). Dark Ages ruota attorno alla rimozione delle carte; molte carte di attacco fanno rimuovere carte agli avversari, altre hanno una abilità addizionale

che si attiva quando vengono rimosse dal gioco (ad esempio lo Squire è una classica carta multimodale - fornisce 1 moneta e una a scelta fra 2 azioni, 2 acquisti o una carta Argento - che, quando viene rimossa dal gioco, permette di prendere una delle carte attacco disponibili). Un gruppo si attiva invece con la rimozione di altre carte (Market Square può essere scartata durante la rimozione di una propria carta per ottenere un Oro). Ci sono addirittura carte azione che vanno a recuperare carte dalla pila delle carte rimosse.



Guilds (2013)

Terza espansione piccola, che introduce 13 nuove carte regno. Due i motivi conduttori di questa espansione:

- i gettoni denaro forniti (insieme ad altre abilità) da svariate carte (Baker, Butcher, Candlestick Maker, Plaza, Merchant Guild), che possono essere utilizzate in un secondo





momento, insieme alle carte denaro, per effettuare gli acquisti (ad esempio la carta Candlestick Maker fornisce un'azione, un acquisto e un gettone denaro);

- la possibilità per alcune carte (Doctor, Herald, Masterpiece, Stonemason) di pagare, durante la loro acquisizione, una quantità di denaro superiore al loro prezzo, per ottenere un beneficio proporzionale alla differenza fra il prezzo pagato e quello nominale (ad esempio).

Premi

A questo punto lo avrete intuito da soli: Dominion è stato un vero e proprio caso nel piccolo mondo dei giochi da tavolo, ed ha conseguentemente mietuto una messe non trascurabile di premi. Eccovi la lista, dei premi vinti:

- 2008 Meeples' Choice Award (premio assegnato dal gruppo di discussione Internet Spielfrieks)
- 2008 Origins Awards Best Traditional Card Game Winner (premio associato alla convention Origins che si tiene a Columbus, Ohio)
- 2009 Deutscher Spiele Preis Best Family/Adult Game Winner (premio assegnato per votazione popolare)
- 2009 Diana Jones Award for Excellence in Gaming - Winner (premio assegnato all'eccellenza nel gioco, non solo a "scatole" ma anche eventi, associazioni, innovazione, ecc.)
- 2009 Fairplay À la carte Winner (premio assegnato dalla redazione di Fairplay al miglior gioco di carte)
- 2009 Golden Geek Best Card Game Winner (premio assegnato dall'utenza di BoardGameGeek al miglior gioco di carte)
- 2009 Golden Geek Board Game of the Year Winner (premio assegnato dall'utenza di BoardGameGeek al miglior gioco)
- 2009 Guldbrikken Special Jury Prize (premio danese attribuito da una giuria indipendente)
- 2009 Hra roku Winner (premio della Repubblica Ceca)
- 2009 Japan Boardgame Prize Voters' Selection Winner (premio giapponese sponsorizzato dall'associazione U-more)
- 2009 JoTa Best Card Game Audience Award (premio brasiliano)
- 2009 JoTa Best Card Game Critic Award

- 2009 JUG Game of the Year Winner (premio attribuito da un noto blog portoghese)

- 2009 Lucca Games Best Card Game Winner

- 2009 Ludoteca Ideale Official Selection Winner

- 2009 Mensa Select Winner (selezione dei 5 migliori giochi secondo la sezione americana del MENSA)

- 2009 Spiel der Spiele Hit mit Freunden Recommended (premio austriaco)

- 2009 Spiel des Jahres Winner

- 2009 Vuoden Peli Adult Game of the Year Winner (premio finlandese assegnato dalla Toy Industry Association)

- 2010 Årets Spill Best Family Game Winner (premio norvegese nato dalla collaborazione fra il sito indipendente BrettSpillGuiden.no e l'industria del gioco norvegese)

- 2010 Games Magazine Best New Family Strategy Game Winner (premio attribuito dall'omonima rivista)

- 2010 Ludoteca Ideale Official Selection

Gioco online

Un altro fenomeno sorprendente è stata la diffusione del gioco sulle piattaforme di gioco online. La scarsa interazione (o meglio la trascurabile importanza che ha seguire il gioco degli avversari, a parte tenere conto di quante carte provincia hanno acquistato) e la tediosa operazione di rimescolamento del proprio mazzo (che finisce per occupare, insieme con i tempi di attesa delle mosse degli avversari, un buon 80% del tempo di gioco) sono stati veri e propri catalizzatori della diffusione del gioco online, complice il beneplacito della Rio Grande Games.

Per qualche anno è stato possibile giocare su svariati siti, fra cui ricordiamo BrettSpielWelt e BoardGameArena. Con il lancio del sito ufficiale di gioco online (www.playdominion.com), a tutti gli altri siti è stata chiesta la rimozione del gioco. Rimane una app per Android (Androminion), disponibile su Play Store, che ha un'interfaccia assai spartana e completamente priva di grafica, ma permette di giocare gratuitamente contro delle intelligenze artificiali tutto sommato competitive, avendo a disposizione tutte le espansioni fino a Dark Ages inclusa.

Nand

Dominion: il turbinio deckbuilding è iniziato tutto da qui, ed è stata la dimostrazione che in realtà nei giochi da tavolo non era ancora stato inventato proprio tutto (ma Donald X. dev'essere un nome collettivo composto da produttori di bustine); personalmente nel gioco fisico mi sono fermato alle prime due espansioni, anche perché come in tutti i deckbuilding la versione software è estremamente più comoda, sia da avere che da giocare (secondariamente, non c'è molta soddisfazione ad avere fisicamente zillions di carte, ovvero, trovo più gusto nell'espandere altri giochi). Per la comodità del software, una partitella la gioco sempre volentieri (e il voto va al massimo), ma se si tratta di fare una partita "fisica", beh, mi dirigo verso altri lidi... ehm, ludi.

Peppe74

Volendo tener conto di quello che "Dominion" ha creato il voto dovrebbe salire, ad essere onesti. Però, come spiego nel controeditoriale che potete leggere su questo numero, la scorpacciata fatta a giocarlo online e la constatazione, direi oggettiva, che il gioco funziona meglio in versione elettronica che da tavolo, ridimensionano il presupposto capolavoro. Dominion resta per me una "bella senz'anima" che difficilmente avrò voglia di rigiocare.

MDM

NAND

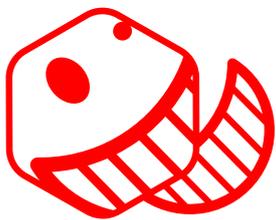
PEPPE74

LINX

IAGO

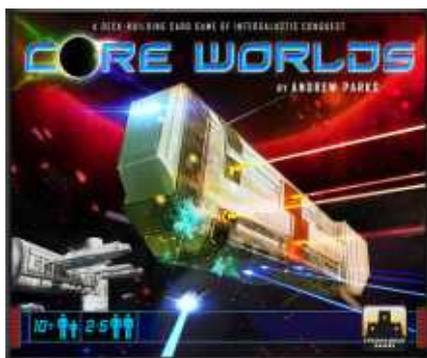
LIGA





Core Worlds

Deckbuilding e saghe stellari: come si può conquistare l'universo senza interazione diretta?



di Andrew Parks
Stronghold Games, 2011
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90/120 minuti

Quando pensiamo ad un "deckbuilding" non possiamo fare a meno di ricordare Dominion, e il suo straordinario impatto nel panorama dei giochi da tavolo. Molti altri autori e case editrici nel corso degli anni hanno infatti sfruttato questo collaudato e apprezzato sistema per pubblicare titoli molto attinenti, quasi veri e propri "cloni" del già citato capostipite. Andrew Parks e la Stronghold Games hanno invece tentato di sfruttare il punto di partenza tecnico, per creare un titolo con una propria identità ma capace di garantire agli amanti del genere una sorta di aria familiare.

Core Worlds ci mette a capo di una delle fazioni contendenti per il dominio della galassia. Da periferici regni barbarici dovremo migliorare le nostre armate, conquistare nuovi pianeti e infine prendere possesso degli importanti mondi centrali, i "Core Worlds" appunto, un tempo fulcro vitale del regno galattico, per tentare di dar vita ad un nuovo ordine di altrettanto spessore.

Il punto di partenza, come negli scenari più classici del genere, è il solito: ogni giocatore ha un proprio mazzo preconstituito che rappresenta l'insieme delle sue forze e possibilità. Ogni mazzo, di 16 carte, è uguale agli altri, eccezion fatta per una carta "eroe", diversa per ogni fazione. Ai giocatori viene

data una plancia che indica l'ordine di turno, le azioni eseguibili e permette di tenere traccia della quantità di azioni ed energia a disposizione. Inoltre sulla plancia si possono trovare i dati dei mondi centrali, in pratica i loro valori di forza e bonus di punteggio, così da esser pronti per la conquista negli ultimi turni del gioco.

Il gioco

La partita infatti si sviluppa su 10 turni fissi, e per ognuno di essi viene indicato il numero di azioni disponibili (da 4 a 6), le carte da pescare (6 o 7) e il numero del mazzo dal quale pescare le nuove carte, che cambia ogni due turni.

Le fasi di un turno sono 6:

- Pesca: I giocatori pescano dal proprio mazzo, mischiando gli scarti se necessario, un numero di carte tale da portarli ad avere in mano 6 o 7 carte, a seconda del turno di gioco corrente.
- Energia: Si aggiorna il totale di energia disponibile sulla propria plancia, sommando il valore conferito da ogni pianeta. C'è la possibilità di scartare due carte per avere un'energia in più o giocare carte tattica che la incrementino.
- Galassia: Dal mazzo corrente (ne esistono 5, 1 per ogni due turni di gioco) si pescano da 6 a 12 carte (a seconda del numero di giocatori) e si dispongono nella zona centrale del piano di gioco. Inoltre vengono tolte le carte non

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





acquistate da due turni e si aggiunge un bonus di una energia su quelle non acquistate nel turno precedente. Nell'ultimo turno di gioco, indipendentemente dal numero dei giocatori, tutte le carte del mazzo 5 vengono disposte nella zona centrale.

- Azioni: In questa fase ogni giocatore, a turno, se ne ha ancora a disposizione, può effettuare un'azione fra le varie disponibili.

- Scarto: I giocatori scartano tutte le carte rimaste, ma volendo possono tenerne una.

- Fine Turno: Il segnalino primo giocatore viene passato a sinistra e quello del turno mosso sul numero successivo. Si controlla infine se è necessario utilizzare un nuovo mazzo per le carte centrali e quante azioni si avranno a disposizione nel nuovo turno.

Ogni giocatore nella fase azioni, quella più importante del gioco, potrà scegliere una di queste opzioni:

Acquistare: Dalla zona centrale alla propria pila degli scarti, una delle carte (non i pianeti) pagando un'azione e il costo indicato. Se presente sulla carta acquistata, si ottiene un bonus di una energia.

Piazzare: Dalla propria mano alla propria zona di guerra (in pratica davanti a sé), pagando 1 azione per carta e l'energia indicata dalla stessa. In questo caso si possono giocare più carte in una volta, pagando però un'azione per carta e la somma delle energie. Le carte rimarranno disponibili fino all'utilizzo in una prossima invasione.

Invadere: Scegliendo un pianeta dalla zona centrale e scartando un numero di unità tale da raggiungere la sua forza di difesa. La carta viene subito messa nella propria zona di guerra, mentre da quest'ultima vanno scartate le unità impiegate per l'invasione. Si ha la possibilità di lasciarne una (ma solo una di quelle del mazzo iniziale) sotto il pianeta come "forza colonizzatrice". Così facendo potremo togliere dal nostro mazzo quelle carte "deboli" ancora presenti. Si possono anche giocare carte tattica per avere ulteriori punti di forza militare. Le tattiche costano energia e non azioni.

Giocare 1 Carta: Alcune tattiche vanno usate al posto di un'azione.

Passare: In questo caso si sprecano eventuali energie o azioni residue.

Le carte sono di 4 tipi:

Mondi: rimangono visibili davanti al controllore e forniscono energia ad ogni turno e punti a fine gioco. Inoltre presentano due icone numerate che indicano la loro forza di difesa terrestre e aerea. Nel mazzo base di ogni giocatore si trova il primo pianeta con il quale si inizia la partita. Gli altri vanno conquistati dalla zona centrale. Negli ultimi due turni di gioco diventano disponibili i mondi centrali, ovviamente più difficili da conquistare. Tutti tranne uno (che semplicemente vale 8 punti) forniscono dei punti bonus in base alle carte da noi possedute a fine partita.

Unità: le carte più importanti, che rappresentano le forze aeree e terrestri a nostra disposizione. Anche qui troviamo le due icone numerate, in questo caso indicanti la forza dell'unità, terrestre o aerea. Esse sono ulteriormente divise in tipologie come "robot", "veicoli" e altro ancora, che servono per alcuni effetti da attivare o per il punteggio bonus di alcuni mondi centrali. Tutti i giocatori iniziano con 1 eroe, 1 robot medico, 5 unità terrestri e 5 aeree.



Tattiche: sono carte ad uso istantaneo che generano vari effetti, in fase di ottenimento energia o durante le invasioni dei pianeti. Tutti iniziano con 4 tattiche e ne ottengono di nuove con le modalità già viste per le unità.

Prestigio: queste carte vengono utilizzate solo negli ultimi due turni della partita. Entrano in gioco nella zona centrale, possono essere acquistate al costo di 6-7-8 energie, e forniscono rispettivamente 1-2-3 punti. Il loro costo diminuisce di 1 energia per ogni mondo centrale già controllato dal giocatore che le volesse acquistare. Vanno subito nella zona di guerra e non negli scarti.

Esiste anche una variante, utilizzando il "mazzo 0", un sesto mazzo da cui attingere, per fare iniziare i giocatori con due carte diverse in più, sostituendo un'unità base terrestre e una aerea.

La partita termina, come detto, dopo il decimo turno e vince chi ha totalizzato più punti. Per tale conteggio si considerano tutte le carte pianeta e prestigio, le carte unità, di cui alcune solo se a fine gioco si trovavano nella zona di guerra, e quelle inerenti ad eventuali bonus conferiti dai mondi centrali.

Cosa c'è di nuovo

Come lo stesso autore ha raccontato in una intervista, il punto di partenza teorico del gioco viene dall'apprezzamento del filone "deckbuilding", e dalla volontà di aggiungere qualcosa in più del semplice "pesca, gioca, scarta". Attingendo da altre fonti, come Through the Ages, dove le carte infatti vengono pescate e rese disponibili di turno in turno, e ipotizzandone un utilizzo all'epoca non presente in Dominion (cioè carte utilizzabili in più turni o il cui potere non veniva attivato al momento della giocata), ecco che Andrew Parks cominciava a prefigurare un titolo che potesse dare qualcosa di più al genere, sfruttando comunque il suo ottimo motore.

Ispirandosi alla sempre valida e apprezzata epopea della Fondazione di Isaac Asimov, ecco che una bella ambientazione era pronta, senza troppi vincoli storici da rispettare (come poteva essere ad esempio la tagliata, ma scartata, Seconda guerra

mondiale) e con un innegabile fascino, in tempi in cui la fantascienza, nei giochi da tavolo, ricominciava ad essere molto considerata dopo anni di vuoto. Di sicuro la scelta di queste due opzioni ha reso il gioco sufficientemente originale per ritagliarsi un suo spazio ed emergere fra i tanti prodotti editi sull'onda del successo di Dominion.

Ovviamente bisogna aspettarsi anche un diverso equilibrio di gioco. Lasciando al caso la disponibilità di nuove carte da conquistare o comprare, non tutti i giocatori potranno scegliere una strategia con la certezza di poterla perseguire, e il titolo quindi conferisce ancora più spazio alla tattica. In tal senso

particolare mondo in modo da assicurarsi il suo bonus, solo il primo di turno, nel momento in cui quel mondo venisse aggiunto alla zona centrale, avrebbe la possibilità di invaderlo.

La durata inoltre aumenta inevitabilmente, in quanto non dovremo considerare giocabili solo le carte disponibili (ricordo, con sempre nuove aggiunte di volta in volta) e quelle in mano, ma anche quelle già piazzate nella nostra zona di guerra. Senza contare che i giocatori eseguono un'azione a testa a turno. Questo ovviamente riduce i tempi di attesa fra una mossa e l'altra, e non sbilancia ulteriormente l'ordine

Gli amanti dell'interazione diretta non sono benvenuti a Core Worlds, visto che non esistono attacchi, o possibilità di impadronirsi di carte altrui.

anche l'ordine di gioco riveste un'importanza vitale. Da ogni mazzo, solo due volte saranno pescate delle carte da disporre nella zona centrale, e quindi alcune di esse potrebbero essere disponibili in singola copia o non uscire mai, specialmente con un numero esiguo di giocatori. Gli acquisti quindi non saranno equamente disponibili per tutti, e per bilanciare questa importanza di essere il primo a scegliere, cosa che in partite con 3 o 4 giocatori avviene più per alcuni che per altri, è stata inserita una compensazione in termini di energia aggiuntiva per coloro che risultassero svantaggiati dall'ordine di turno iniziale. In particolare questo ordine può essere fondamentale per l'invasione dei mondi centrali. Se un giocatore fosse in competizione con un altro per ottenere un

di gioco, ma aumenta il totale del tempo necessario a completare i turni.

In pratica, rispetto ad altri giochi del genere, la componente gestionale è sicuramente più intensa, anche per il fatto che ci sia un numero di azioni e turni fisso nella partita.

Sulla rotazione del mazzo penso sia stata fatta una buona scelta con la possibilità di eliminare carte con ogni invasione di pianeta. In più esiste la possibilità di lasciare alcune unità nella propria zona di guerra al solo scopo di toglierle temporaneamente dal mazzo. Con queste modalità, anche carte comprate di recente potrebbero tornarci utili in men che non si dica. Inoltre prima degli



ultimi due turni viene data la possibilità di mischiare gli scarti anche con il mazzo non ancora esaurito.

Gli amanti dell'interazione diretta ovviamente non sono i benvenuti a "Core Worlds", visto che non esistono attacchi, o possibilità di impadronirsi di carte altrui. L'unica sfida è comprare meglio e invadere prima. Le scelte sono principalmente volte a questo, cioè decidere se rinforzarsi, acquisendo carte e lasciando unità a disposizione ma sacrificando l'approvvigionamento di energia, oppure fare invasioni veloci di pianeti non troppo forti, così da avere subito una buona base energetica. Questo ovviamente se le carte a disposizione ve lo permettono.



Galactic Orders (2012)

Finora non avevo parlato di un piccolo particolare presente sulle carte dei mazzi di acquisto, e cioè delle icone di cui nel gioco base non era data spiegazione.

Come spesso avviene di recente, molti editori ed autori producono un gioco, suddividendolo in "puntate", come fosse una serie televisiva. Con la puntata "pilota" ti faccio assaporare il gioco, lasciandomi il finale "aperto" per inserire nuovi episodi. Quindi succede che si mettano icone senza spiegazione, spazi vuoti nei tabelloni e via discorrendo. Se il gioco base venderà bene, allora saranno già pronte alcune espansioni ben integrate.

Core Worlds evidentemente è andato abbastanza bene, perchè sono già state prodotte due espansioni, "Galactic Orders" e "Revolution". Ecco quindi svelato l'arcano, quelle piccole icone altro non sono che i simboli dei

vari ordini galattici, i "galactic orders" appunto.

Ogni volta che un giocatore piazza nella propria zona di guerra una delle carte con un simbolo, può mettere un segnalino sulla carta "ordine galattico" corrispondente. Ogni segnalino può essere speso in qualsiasi momento per ottenere un bonus specifico di quell'ordine galattico. I bonus, per ogni segnalino speso, sono:

Senatori: 1 azione in più.

Scienziati: sconto di 3 energie per acquisti dalla zona centrale.

Mercanti: sconto di 3 energie per piazzare carte nella zona di guerra.

Minatori: 2 energie in più.

Cavalieri: 2 di forza terrestre o aerea in più.

Mistici: 3 carte da pescare dal proprio mazzo

Inoltre a fine partita chi avrà la maggioranza di segnalini sulle suddette carte otterrà dei punti aggiuntivi. Un punto per ogni segnalino presente a chi ha la maggioranza, mezzo punto per segnalino al secondo. Tale aggiunta cerca di incentivare una maggiore competizione, ancora non diretta, ma più importante del semplice anticipo di acquisto o invasione. La decisione di utilizzare i bonus oppure cercare un punteggio aggiuntivo a fine partita può risultare cruciale in alcuni momenti della partita.

Altra "aggiustatina" ufficializzata con l'espansione, ma già proposta da tempo dallo stesso autore, consiste nel dar modo ai giocatori di poter invadere uno dei mondi centrali anche quando altri giocatori abbiano la precedenza di turno. Si ovvia quindi al rischio di veder vanificata una conquista pianificata da tempo, e fallita solo perchè qualcuno è arrivato prima favorito dall'ordine di turno. Ogni giocatore può

ricorrere a questa opzione solo una volta a partita, e solo nel turno immediatamente successivo alla prima invasione del mondo centrale da parte di un altro giocatore.

Ulteriori aggiunte:

Sesto mazzo giocatore: semplicemente un'altra fazione con un nuovo eroe, che però non aumenta il numero massimo di giocatori supportato.

Nuovo mondo centrale: con un bonus di punti per i segnalini sulle carte ordine galattico.

Carte evento: mischiate nei vari mazzi di pesca, l'ultima di esse uscita in ogni turno viene applicata e attiva vari effetti, generalmente positivi nei primi turni, meno in seguito.

Carte avanzamento: una carta "capitale" da disporre accanto al pianeta base. Essa permette di eliminare dal proprio mazzo una carta a turno, se si possiedono 3 o più pianeti.

Nuovi mondi base: con una nuova opzione di pescare una carta in più dal proprio mazzo, nei turni in cui avremo più mondi posseduti che unità attive nella nostra zona di guerra.

Regola di presidio: in pratica ogni unità, e non solo quelle del mazzo iniziale, può essere lasciata come forza colonizzatrice su un pianeta appena invaso.

Tutte queste opzioni riescono a dare più libertà ai giocatori, senza appesantire troppo il gioco e rendendo la competizione più serrata. Inoltre si è cercato di bilanciare i problemi relativi all'ordine di turno nelle fasi finali della partita.





MDM

Core Worlds si differenzia sufficientemente rispetto agli altri giochi di puro deckbuilding: i tempi di setup sono ridotti, la rigiocabilità è garantita dall'ordine casuale delle carte acquisibili in ciascuno dei settori (e dal fatto che non tutte le carte dei primi 4 settori vengono rivelate). La divisione in settori sequenziali conferisce un buon arco narrativo alla partita (cosa che di solito manca o non è ben realizzata, vedi ad esempio Thunderstone), e l'aggiunta della possibilità di "parcheggiare" le proprie forze militari introduce un livello di profondità strategica.

La durata del gioco è forse un po' troppo lunga (difficile riuscire a stare sotto le due ore se giocato in più di 3 giocatori), così come è inevitabilmente macchinosa la gestione dei punti azione ed energia; l'interazione resta quella tipica dei giochi di deckbuilding, limitandosi alla fase di acquisizione delle carte.



poste in una pila separata, alla quale i giocatori possono sempre accedere. Ognuna di esse ha un costo di acquisto, e appena ottenuta, va agganciata ad un mondo già posseduto.

Le tattiche leader costituiscono un mazzo a parte, dal quale i giocatori possono pescare 1 carta nel momento in cui mettano in gioco un leader. Ogni volta che ottengono un nuovo leader dalla zona centrale, possono prendere anche le sue carte tattica, che vanno mischiate al proprio mazzo "leader". Solo se la carta in cima al mazzo corrisponde al leader appena giocato, il giocatore potrà pescarne una. Esiste l'opzione di scartare carte normali dalla propria mano, per poterne scartare una dal mazzo leader, così da farlo "girare" più facilmente.

della precedente, non apporta grandi modifiche, ma aggiunge elementi che rallentano l'esecuzione della partita. Adesso infatti il mazzo avanzamenti, con tutte le carte pescate sempre disponibili, sarà da consultare e considerare per le varie mosse del turno. Inoltre avremo le tattiche leader da integrare e gestire nella nostra mano. Insomma, sebbene queste aggiunte offrano ulteriori opzioni, il loro impatto strategico non compensa la pesantezza in più per gestirle, che in un gioco già decisamente lungo per la media del genere (scordatevi di finire una partita in meno di due ore), non appare certo l'aggiunta più azzeccata.

Revolution (2014)

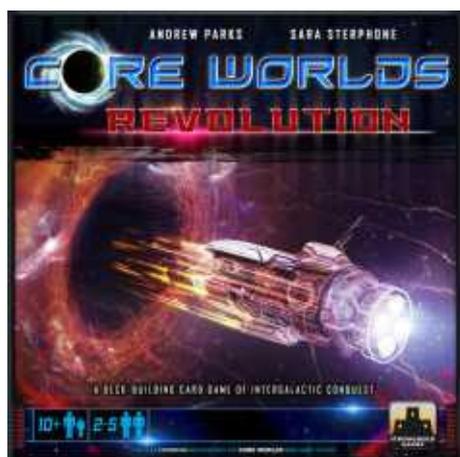
Revolution è la seconda espansione di Core Worlds, più contenuta sia come grandezza, che in quanto a prezzo e materiali.

Fondamentalmente si tratta di un modulo che aggiunge due mazzi di carte in più, e cioè quelle "avanzamento" e le "tattiche dei leader". Le carte "avanzamento", ora presenti in varie forme, sono aggiungibili ad un qualsiasi mondo, non solo a quello iniziale, e forniscono energia e punti in più, oltre a vari poteri. Sono mischiate nel mazzo corrente, e quando pescate vanno



Il resto del contenuto è solo cosmetico o di minima aggiunta. 5 nuovi eventi, 3 leader, le carte "eroe" ridisegnate (raramente ho visto aggiunte più inutili di questa) alcuni tasselli che ricordano i poteri di un nuovo mondo inserito, e altri che riguardano un mondo rilasciato promozionalmente per la precedente espansione (chiamato "buono", e ispirato chiaramente a Stephen Buonocore, titolare della Stronghold Games... adesso potrete avere il dominio di BUONO a CORE worlds :D). Inoltre i tasselli "revolution", che vanno piazzati su alcune carte e possono essere scartati per ottenere dei benefici aggiuntivi come forza militare in più, energia ecc.ecc.

In definitiva Core Worlds, riesce a dare davvero un sapore diverso ai giochi basati sulla meccanica "deckbuilding", specialmente con la prima espansione, e se la poca interazione diretta non vi infastidisce, di certo sentirete il gusto di potenziare le vostre armate e partire alla conquista dello spazio!



Questa espansione appare meno ispirata

RANDALL

MDM

LIGA

IAGO





Mage Knight Board Game

Cosa succede se uno degli autori più prolifici ed estrosi della scena mondiale sviluppa un gioco basato sul deckbuilding per una ditta di miniature?



di Vlaada Chvátil
WizKids Games, Giochi Uniti,
Pegasus Spiele, 2011
N. Giocatori: 1-4
Durata: 180-240 minuti

Nel 2011 l'editore americano WizKids, specializzato in giochi di miniature, e l'autore ceco Vlaada Chvátil, di certo uno dei miei preferiti (Through the Ages, Dungeon Lords), unirono le loro forze per creare Mage Knight: Board Game, la cosa lasciò stupiti molti, dato che Vlaada è legato a doppio filo con l'editore CGE e nascondeva il sospetto di un'operazione commerciale. Nessuno mette in dubbio che sia stata anche un'operazione commerciale, ma è un'operazione che ha segnato la storia dei boardgame con uno dei giochi più amati e discussi tra gli appassionati.

L'ambientazione è presa da un vecchio gioco di miniature della WizKids: in un mondo fantasy abbastanza classico dei potenti Maghi-Cavalieri si incamminano per le loro avventure. Del vecchio gioco di miniature è rimasto il nome e l'ambientazione, Vlaada ci ha innestato sopra un sapiente gioco con meccaniche da eurogame, creando qualcosa che nei giochi di esplorazione fantasy è veramente innovativo e rivoluzionario.

Il gioco in sintesi

Si gioca da 1 a 4 persone, e la prima cosa che devono fare i giocatori è scegliere lo scenario da affrontare che può essere sia competitivo che cooperativo o anche in solitario. Il mondo fantasy da esplorare si forma con delle tessere esagonali, ad inizio partita tutti partono dalla tessera del portale



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





posta all'inizio della mappa. Le azioni si gestiscono con un mazzo di carte: all'inizio tutti hanno 16 carte di cui una sola, a seconda del personaggio, è differenziata/potenziata rispetto agli altri. Nel corso della partita i giocatori potranno arricchire il loro mazzo azioni acquisendo nuove carte con le modalità che il gioco mette a disposizione, mentre se subiranno dei danni aggiungeranno delle carte "ferita" che funzionano un po' come le carte maledizione di Dominion (appesantiscono il mazzo senza avere un utilizzo pratico).

All'inizio del proprio turno il giocatore parte con una mano di 5 carte (numero che può anche essere incrementato nel corso della partita), decide quante giocare per il turno in corso e ne ripescia fino a 5 alla fine (non è obbligato, come in Dominion, a scartare tutta la mano). La prima cosa che deve fare, se lo desidera, è muoversi sulla mappa, spendendo punti movimento in base al terreno che si attraversa; anche l'esplorazione del territorio, ovvero pescare nuove tessere da aggiungere alla mappa, comporta spendere punti movimento. Finito il movimento il nostro Mago-Cavaliere può compiere una delle azioni principali che, sostanzialmente, consistono nell'interagire con i vari elementi della mappa. In molti casi si tratta di attaccare dei nemici, per esempio abbiamo scoperto nella nuova tessera degli orchi e vogliamo eliminarli, in altri casi possiamo addestrarci acquisendo

delle azioni avanzate, acquisire delle magie, arruolare truppe, curarci le ferite. Il gioco presenta ben 9 differenti location con cui interagire, dai dungeon alle città, ciascuno con la sua modalità di interazione con il nostro Mago-Cavaliere.

Altro aspetto interessante è l'utilizzo del mana, immancabile data l'ambientazione. Tutte le azioni possono essere potenziate mediante l'utilizzo del mana di un particolare colore. I

semplice, poi ovviamente ci sono tutte le varianti che Mage Knight mette a disposizione: dagli attacchi che possono essere sia fisici che elementali all'utilizzo delle proprie truppe alleate nel combattimento, a mostri che evocano nuove creature, a quelli che possono paralizzare il nostro eroe.

Sconfiggere mostri fa avanzare sul tracciato della fama e permette ulteriori

Chvátíl, con questo suo lavoro, rivoluziona Il gioco di esplorazione fantasy che era fermo a obsolete meccaniche di tira e muovi.

nostri maghi cavalieri possono immagazzinare cristalli di mana per utilizzarli alla bisogna, o possono attingere dalla riserva comune di dadi di mana, prendere (una volta per turno) un dado che mostra il colore desiderato, utilizzarlo e poi rilanciarlo a fine turno.

Il combattimento viene gestito con le sole carte azione, senza l'utilizzo di elementi aleatori, con uno schema che ricorda un po' quello di Dungeon Lords. I nostri eroi provano prima a far fuori i nemici con un attacco a distanza, se non va a buon fine devono avvicinarsi e per prima cosa parare l'attacco del nemico (o subire ferite) per poi rispondere con il corpo a corpo. Detto così sembra

evoluzioni del personaggio; il tracciato è, infatti, diviso in righe, ad ogni passaggio il nostro Mago-Cavaliere guadagna una tessera abilità, sono poteri permanenti specifici di ciascun personaggio, oppure guadagna nuove tessere comando che gli danno la possibilità di arruolare altre truppe.

Così, nel corso delle partite, i nostri Maghi-Cavalieri, partendo da una situazione di sostanziale uguaglianza di 16 carte azione di cui una sola è differenziata, avranno modo di differenziarsi nelle modalità più svariate: acquisendo nuove carte, acquisendo nuovi poteri, acquisendo nuove truppe alleate; quanto offre il gioco dal punto di vista strategico è



veramente notevole lasciando ai giocatori ampie libertà di scelta. Gli scenari durano 4-6 turni, quindi il deckbuilding è limitato: niente rimescolamenti vorticosi, nessuna possibilità di giocare strategie estreme con mazzi ultrasnelli: il gioco assomiglia più a un card driven dove ogni carta va sapientemente gestita.

Uno sguardo agli scenari

Gli scenari competitivi sono differenziati in "competitivi" e "fortemente competitivi" in base al grado di interazione presente. Gli scenari competitivi di solito non prevedono il combattimento tra i singoli Maghi-Cavalieri, o possono anche prevederlo, ma non lo incoraggiano. Di solito sono delle sfide di esplorazione in parallelo tra i giocatori. Questi scenari durano un numero fisso di turni e si chiudono con il calcolo di punti vittoria che partono dal livello di fama guadagnata dal Mago-Cavaliere e convertono in punti (positivi o negativi) tutti gli altri elementi dell'avventura (luoghi conquistati, truppe assoldate, ferite subite, ecc.).

Gli scenari definiti "fortemente competitivi", invece, non solo prevedono, ma incoraggiano il combattimento tra i Maghi-Cavalieri. Questi

scenari non si concludono con un calcolo di punti, ma sono ad obiettivo. Per esempio nello scenario "One to return" (probabilmente il più "epico" tra quelli presenti nella versione base del gioco) i Maghi-Cavalieri hanno l'obiettivo di ritornare al portale di partenza ed essere presenti in quella casella quando si chiude l'avventura: la partita si sviluppa, di solito, in una prima parte in cui i giocatori esplorano la mappa rafforzandosi e crescendo di livello, per poi ritornare indietro verso il portale e lottare per chi resta nella casella a fine turno.

Ci sono poi gli scenari cooperativi, che possono essere giocati anche, al limite, in solitario. Anche in questo caso si ha un obiettivo da perseguire (solitamente la conquista di tutte le città presenti sulla mappa).

Pregi e difetti

Vlaada, con questo suo lavoro, rivoluziona il gioco di esplorazione fantasy che era fermo a obsolete meccaniche di tira e muovi. Come al solito il nostro amato autore non ama mezza misure e crea un gioco che è l'esatto opposto di un tira e muovi, ovvero un gioco tutto calcolo e valutazione. Ovviamente il caso è presente:

come in tutti i giochi basati sul deckbuilding il turno è legato alla mano di carte che pescate, così come ha il suo peso l'esplorazione della mappa. Fissate però le condizioni il gioco è un continuo spremineningi e valutazioni da fare: ce la faccio a conquistare quella torre del mago, oppure, visto che ho pescato anche delle carte influenza, aspetto un turno per arruolare qualche altra truppa? Rischio ad entrare in quel dungeon oppure aspetto di pescare le carte artefatto che ancora non sono uscite dal mio mazzo? Consumo l'ultimo cristallo di mana blu che mi è rimasto su questa carta per avere un attacco di ghiaccio?

Un gioco fantasy che non è il banale tira e muovi, ma qualcosa di maturo e moderno, un gioco fantasy che funziona sia in modalità competitiva, che cooperativa che in solitaria, per di più modulabile in lunghezza in base alle esigenze: sembra la panacea di tutti i mali! Non è proprio così ed è bene mettere in guardia i lettori che Mage Knight è un prodotto complesso che può essere apprezzato da un ristretto e confinato numero di giocatori. È vero che la durata delle partite è modulabile a seconda degli scenari, ma in ogni caso è un gioco "lungo", anche con gli scenari più brevi. A



Prometeo

Pochi giochi sono riusciti a darmi le soddisfazioni di Mage Knight. Crescita e caratterizzazione del personaggio, pianificazione, tattica, varietà di situazioni, e una giusta dose di incertezza lo rendono a mio parere un capolavoro. Anche se complesso, ha un ottimo scenario introduttivo che introduce gradualmente i principali aspetti, smorzandone leggermente la curva di apprendimento.

Nand

Quello che mi ha colpito maggiormente di Mage Knight è stata l'innovazione presente nel meccanismo di combattimento: invece dell'ennesima variazione sul tiro di dado vs caratteristica, abbiamo un sistema originale e flessibile, che permette una previsione quasi certa dell'esito del combattimento, e questo dà la possibilità di studiare e pianificare in anticipo le proprie mosse in base alla mano di carte che si riceve, e il bello che lo si può fare durante il turno altrui (addio tempi morti); e aggiungendo l'ambientazione fantasy, il senso di crescita del personaggio, la varietà delle situazioni, otteniamo qualcosa che se non è un capolavoro, poco ci manca. Tutto questo si paga con un certo livello di complessità, ma è una moneta che sono disposto a spendere per ottenere questo livello di qualità.

parte la lunghezza complessiva della partita quello che pesa è che il gioco è strutturato in un lungo turno di gioco e una lunga attesa dove non si fa praticamente nulla. Questo pesa di più, ovviamente, all'aumentare del numero di giocatori, in 4 non giocherei mai a Mage Knight.

Altro ostacolo da superare sono le regole da apprendere, difficile che alle prime partite non siate assaliti da mille dubbi, quando penserete di padroneggiarlo inizieranno a spuntare i casi particolari delle carte e delle combo che si possono creare, e vi conviene fare riferimento alle FAQ messe in rete. L'ideale per affrontare il titolo è avere un gruppo di gioco fisso con cui crescere in parallelo, altrimenti sarete sempre costretti a partire dallo scenario tutorial consigliato dal manuale.

Messi da parte questi difetti, che comunque selezionano una piccola parte di pubblico che vi può accedere, restano tutti i pregi di Mage Knight. L'ambientazione è egregiamente resa, tutto quello che vi potete immaginare in un universo fantasy lo ritroverete in Mage Knight e giocare vi dà veramente la sensazione di vivere un'avventura fantasy. Contribuisce a questo anche l'ottima componentistica fornita e la grafica che fa da corredo: miniature predipinte, carte e gettoni molto ottimamente illustrati, grandi tessere mappa, tutto di ottima qualità (unico appunto lo faccio per lo spessore delle carte che rende necessario proteggerle con bustine). La variabilità strategica che offre il gioco è veramente alta e lascia al giocatore la piena libertà (...assecondando la pesca del mazzo) di come evolvere il proprio personaggio.

Strettamente per quello che è il mio gusto personale trovo che il gioco pecchi un po' sul lato dell'interazione. Gli scenari che non prevedono il combattimento tra giocatori sono delle corse in parallelo dove ci si limita a rubarsi qualche carta, qualche postazione sulla mappa, ma niente di incisivo. Se volete introdurre il combattimento allora dovete essere pronti ad aggiungere un ulteriore (se non bastasse...) livello di complessità ed è consigliabile farlo solo con giocatori che conoscono profondamente il gioco.

Anche se non sono un grande amante dei cooperativi devo ammettere che Mage Knight funziona molto bene nella modalità cooperativa e si attenuano molti dei difetti: per esempio si sente meno il downtime se si pianifica insieme cosa fare anche nel turno degli altri. Infine se siete tra i pochi pazzi che si destreggiano con i boardgame in solitario (io ammetto di farlo, qualche volta) dovete assolutamente provare Mage Knight, raramente mi sono divertito tanto. A voi la scelta se entrare a far parte degli avventurieri delle terre di Atlantean!

PEPPE74

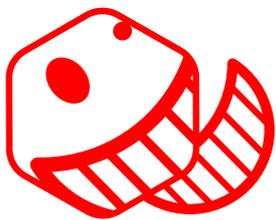
NAND

PROMETEO

LIGA

LINX





Mage Knight Board Game: Le espansioni

In un gioco basato sul deck-building le espansioni sono, praticamente, "chiamate", se poi l'editore è la WizKids allora possiamo dire che è quasi un obbligo.



di Vlaada Chvátil
WizKids Games, Pegasus Spiele,
2012

N. Giocatori: 1-5

Durata: 180-240 minuti

La prima, corposa, espansione di Mage Knight è uscita nel 2012 a circa un anno di differenza dal gioco base. Parliamo dell'edizione inglese, purtroppo pur essendo stato localizzato in italiano il gioco base al momento non c'è stata ancora la localizzazione di questa interessante espansione. Si può considerare un'espansione modulare con elementi separati che i giocatori possono inserire per variare le partite.

La prima cosa che fa Lost Legion è portare il gioco a una sorta di livello 2.0:

- alcune carte e alcuni mostri vengono sostituiti o per correggere degli errori della prima edizione o per un miglior ribilanciamento;
- ai mazzi base dei personaggi viene aggiunta un'altra carta azione esclusiva, che permette di caratterizzarli meglio, ora ciascun personaggio parte con due carte azioni personalizzate;
- c'è un generale "rimpolpamento" di tutti gli elementi del gioco (carte, unità, mostri, tessere mappa con nuove tipologie di siti aggiunti come le miniere profonde e i labirinti) che permette di dare ulteriore varietà al gioco;
- gli elementi aggiunti comportano anche caratteristiche (...e altre regolette) che si sommano a quelle del gioco base.

Chi ha apprezzato Mage Knight e non si è fatto spaventare dalla pletora di regole del gioco base non sarà certo frenato dall'aggiunta di un po' di simboletti e di annesse regole, ed è facile che apprezzi la nuova versione 2.0 del gioco con la varietà e la giocabilità che comporta. Di contro se Mage Knight non vi è piaciuto non sarà la versione 2.0 a farvi cambiare idea.

C'è un altro aspetto da tenere bene a mente: l'upgrade alla versione 2.0 è "praticamente" irreversibile. Nel senso che una volta fatto il lavoro di aggiustare i mazzi, aggiungere i token alle varie pile di mostri, difficilmente vi verrà voglia di fare il lavoro inverso. Se, come capita spesso a me, vi capita di avere nuovi iniziati da introdurre al mondo di Mage Knight la versione 2.0 può essere troppo ostica da proporre e gli elementi aggiunti, anche se limitati, si fanno comunque sentire.

Altro "modulo" che l'espansione aggiunge è un quinto personaggio, Wolfhawk, un'interessante amazzone metà lupo e metà falco che fa della velocità e dell'attacco a distanza le sue armi preferite. Il gioco fornisce, ovviamente, una miniatura aggiuntiva e tutti gli elementi (carte azione, abilità) per destreggiarsi con la nuova eroina.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



Prometeo

Lost Legion è la classica ciliegina sulla torta: sistema i piccoli difetti e sbilanciamenti del gioco base, aggiungendo molta più varietà senza turbare equilibri e bilanciamenti.

L'aggiunta del quinto personaggio consente di poter provare l'ebbrezza di giocare a Mage Knight in 5; ...ehm questa è una battuta, penso di non aver mai giocato a Mage knight neanche in 4, in 5 i tempi morti devono essere al di là di ogni livello di sopportazione, comunque per chi non si fa spaventare il manuale fornisce le regole per come cambiare gli scenari giocando in 5. In ogni modo, al di là della follia di giocare in 5, l'aggiunta di un quinto personaggio è cosa sicuramente gradita per provare nuove sfide nel mondo di Mage Knight.

E ora veniamo all'aggiunta più corposa di questa espansione modulare: il generale Volkare con la sua legione perduta che dà il titolo all'espansione e recita il piacevole ruolo del cattivo da sconfiggere come si intuisce dal terrore che incute la sua bella miniatura. La base della miniatura ha il clic come le città e in base al livello prefissato Volkare ha un'insieme di seguaci, in alcuni degli scenari proposti Volkare può aumentare la sua legione nel corso della partita arrivando ad un livello impressionante.

Tre sono gli scenari che prevedono l'utilizzo di Volkare:

- Il primo prevede di sostituire una tessera città con la nuova tessera fornita contenente l'accampamento di Volkare. È possibile utilizzarlo in tutti gli scenari del gioco ed è l'unico modo di utilizzare Volkare negli scenari competitivi. La modalità di gioco non cambia molto: una volta scovato l'accampamento si può assaltare come se fosse una città.



- Dove Volkare comporta una vera variazione del sistema di gioco è negli scenari cooperativi (o in solitario) che sono stati prettamente elaborati: Volkare's return e Volkare's quest. Il bello di questi scenari è che Volkare si muove sulla mappa: in uno scenario Volkare parte accanto al portale (...accanto ai giocatori) e va in cerca di una città per raderla al suolo; nel secondo scenario Volkare parte dalla parte opposta della mappa e ha l'obiettivo di raggiungere il portale. In entrambi i casi quello che devono fare i giocatori è evitare gli incontri prematuri con il simpatico generale, rafforzarsi e coordinarsi per sconfiggerlo negli scontri finali.

Insomma, le aggiunte di Lost Legion sono veramente tante e tutte interessanti e consiglio questa espansione a tutti quelli che hanno gradito il gioco base. Se poi giocate a MK soprattutto in modalità cooperativa o solitaria allora direi che l'acquisto è quasi d'obbligo. Lost Legion e il generale Volkare portano il gioco a un livello nettamente migliorato dove l'artificio del dummy player (il giocatore fantasma che viene introdotto per temporizzare il gioco) viene sostituito da una miniatura mobile guadagnandone in ambientazione, coinvolgimento ed esperienza di gioco. Devo ammettere che anche io, di solito poco amante dei giochi collaborativi,

per un Volkare's return faccio volentieri un'eccezione.

Liquidiamo velocemente la seconda espansione, che introduce, semplicemente, un sesto personaggio, Krang, un potente orco-sciamano. Il personaggio è molto interessante da giocare, specie per alcune abilità che introducono la possibilità di controllare i nemici sconfitti sfruttandoli a proprio favore

Publicare un'espansione contenente un solo personaggio, a un prezzo di copertina tutt'altro che conveniente, sa però di merchandising (e per l'editore in questione c'era da aspettarselo). Mentre Lost Legion è un'espansione che consiglio a tutti gli appassionati per Krang, a meno che non siate irreducibili collezionisti, consiglio di valutarla attentamente.

...Ah, un'ultima cosa: non ci sono scenari ufficiali per giocare in 6, ma se volete mettere in pista tutti i personaggi trovate, ovviamente, scenari amatoriali in rete.

LOST LEGION

PEPPE74



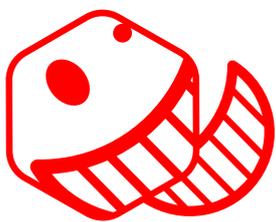
PROMETEO



KRANG

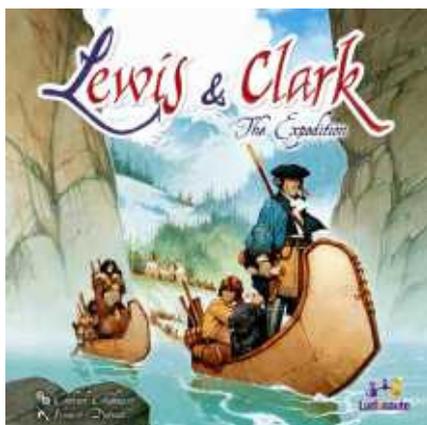
PEPPE74





Lewis & Clark

L'opera prima di Cédric Chaboussit è una coraggiosa amalgama di meccaniche e tema, con forte ambientazione storica.



di Cédric Chaboussit
Ludonaute, Asmodee, Asterion
Press, Heidelberger Spieleverlag,
2013
N. Giocatori: 1-5
Durata: 120 minuti

Nel 1803 il presidente americano Thomas Jefferson, dopo aver comprato i territori della Louisiana dalla Francia, assegnò a Meriwether Lewis e a William Clark il compito di esplorare il territorio a ovest del fiume Mississippi, onde trovare un corso d'acqua navigabile che unisse l'est e l'ovest degli Stati Uniti d'America. Il 14 maggio 1804 a Camp Dubois, nei pressi di Saint Louis, il corpo di spedizione di Lewis e Clark cominciò il proprio viaggio risalendo il corso del Missouri. La loro esplorazione si concluse a Clatsop, 554 giorni e 6700 km dopo, nell'attuale Oregon, alla foce del fiume Columbia e sulle coste dell'oceano Pacifico.

Edito nell'ottobre 2013 dalla casa francese Ludonaute e distribuito in Italia dall'Asterion Press, Lewis & Clark invita i giocatori ad indossare i panni dei due famosi esploratori, creando e gestendo la propria spedizione attraverso le terre selvagge dell'ovest e gareggiando con i rivali per raggiungere per primi Fort Clatsop.

Creato da Cédric Chaboussit e illustrato da Vincent Dutrait (Augustus), il gioco si è subito distinto agli occhi degli appassionati in quanto basato sulla meccanica del deck building, particolarmente in voga durante l'edizione 2013 della fiera internazionale di Essen.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Già a partire dal nome risulta evidente la forte ambientazione e connotazione storica di questo titolo. Sotto questo punto di vista il lavoro svolto è stato certamente encomiabile e particolarmente accurato. Questo aspetto conferisce al gioco un forte valore aggiunto, specialmente considerando una certa tendenza diffusasi in questi ultimi anni ad adattare le ambientazioni al sistema di gioco e non viceversa. Se poi, come il sottoscritto, siete cresciuti con Robert Redford in "Corvo Rosso non avrai il mio scalpo!" e con il mito della frontiera americana, rassegnatevi al vostro destino, smettetela di leggere quest'articolo, correte al vostro negozio di fiducia e compratene subito una copia. Ma per tutti gli altri, cerchiamo di proseguire con ordine.

Cominciamo soffermandoci sull'aspetto grafico del gioco, perché in fondo anche l'occhio vuole la sua parte. L'illustrazione sulla scatola è già una prima dichiarazione di intenti, evocativa e suggestiva, con una predominanza di tinte pastello non eccessivamente vistose e che ben si adattano all'ambientazione scelta. Il tabellone di gioco che troviamo all'interno è riccamente illustrato e colorato, senza però risultare eccessivo nel suo aspetto decorativo, né poco funzionale ai fini della partita. Troviamo poi un'abbondante rappresentanza degli oramai tradizionali segnalini in legno, 18 miniature di indiani e 5 esploratori colorati e sagomati secondo lo stesso stilizzazione utilizzata per le carte e 100 segnalini risorsa in 6 differenti colori, per

i quali è stata scelta una inconsueta e originale forma esagonale. Vi sono poi 5 plance spedizione (una per giocatore) e 12 tessere imbarcazione illustrate su entrambi i lati. Si termina con 84 carte personaggio (30 per i set iniziali e 54 da aggiungere durante la partita), tutte illustrate con un diverso personaggio che ha realmente preso parte alla spedizione o che ci è entrato in contatto. Chiudono il tutto alcuni segnalini stampati in cartone rigido, usati per segnare gli accampamenti dei giocatori, possibili variazioni del percorso e le risorse multiple. Il risultato finale a gioco schierato è una vera soddisfazione per gli occhi e aiuta a calarsi nei panni dei due famosi esploratori. Insomma un titanico e riuscitissimo sforzo editoriale, che aggiunge valore al prodotto.

Ma adesso basta ammirare il panorama, la spedizione si deve mettere in marcia. Per cominciare la partita ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente plancia spedizione e le carte del suo set iniziale. Potete già notare come la vostra plancia spedizione sia divisa in 5 differenti imbarcazioni, tre per immagazzinare e trasportare le risorse e due per gli indiani che si uniranno a voi durante il percorso. Poi ognuno prende tre risorse base, una rossa, una gialla e una grigia e un indiano tra quelli a disposizione (il numero varia a seconda dei giocatori). Le risorse avanzate vengono lasciate a disposizione sul tabellone. Vi sono 4 risorse base, cibo (rosse), pelli (gialle), legno (marroni) e utensile (grigie) e due risorse trasformate, canoe (blu) e cavalli

(bianche). Mettete il mazzo di 54 carte personaggio nell'apposito spazio "Diario" del tabellone, scopritene casualmente 5 e distribuitele in ordine crescente secondo la loro forza (il numero sulla carta in alto a sinistra), cominciando dall'angolo in basso a destra del tabellone. Infine piazzate una miniatura indiano nello spazio del villaggio dedicato e sistemate il vostro esploratore e il vostro segnalino accampamento sulla casella di Camp Dubois lungo il percorso.

Fermi! Dove pensate di andare? Ogni buon capitano deve prima conoscere la propria truppa. Nella vostra mano avete 6 carte, ciascuna con un'illustrazione di un personaggio, un valore numerico nell'angolo in alto a sinistra che ne rappresenta la forza, l'abilità corrispondente disegnata sul riquadro a sinistra e un simbolo con una delle risorse base nell'angolo in alto a destra. Sul retro della carta trovate poi nuovamente riportati il simbolo risorsa e la forza, che viene però rappresentata tramite la raffigurazione di uno, due o tre indiani. La vostra spedizione iniziale è composta da un Taglialegna, un Cacciatore, un Fabbro, un Commerciante, un Interprete e il Comandante. I primi quattro servono ad accumulare le risorse base, una per ogni simbolo della risorsa in questione presente sulle carte già giocate da voi e degli avversari alla vostra destra e sinistra. L'Interprete vi permette di reclutare nuovi indiani per la spedizione. Spostate tutti gli indiani nel villaggio nella Pow-wow (la danza tribale), includetene quanti volete nella



vostra spedizione, scartate l'ultima carta tra quelle scoperte del "Diario" e aggiungete un nuovo indiano dalla riserva. Il Comandante vi permette di spostare il vostro scout sulle caselle di fiume o di montagna del percorso, a seconda della risorsa che avete pagato.

Finalmente è ora di partire alla volta dell'oceano Pacifico. Il giocatore di turno deve obbligatoriamente svolgere un'azione. È possibile o giocare una carta personaggio tra quelle ancora in mano, o mandare un indiano

eseguire una delle 8 azioni disponibili, sempre che non siano già occupate. Gli spazi Caccia, Artigianato e Dono permettono di prendere, rispettivamente, un cibo e una pelle, un utensile e un legno, due pelli o due legni. Miglioria della Spedizione fa ampliare la propria spedizione con una nuova imbarcazione, al costo di tre legni. Il giocatore deve scegliere se prendere un ampliamento per le risorse o per gli indiani. Sciamanesimo consente, al costo di un cibo, di copiare un'abilità di un personaggio già in gioco attivandolo una volta. Addio consente di

numero di utensili pari alla loro forza. Per fare questo è possibile eliminare un'altra carta personaggio dalla spedizione, scartandola dalla mano e sottraendo la sua forza al costo in utensili.

La seconda permette, invece, di spostare il proprio segnalino accampamento fino alla casella del percorso su cui è presente l'esploratore. Ma fate attenzione, perché accamparsi costa tempo (l'icona del sole e della luna) e potrebbe rallentare i vostri progressi. Per prima cosa si deve trasferire sulla propria plancia spedizione tutti gli indiani associati a una carta personaggio. Si controlla ora il tempo impiegato per accamparsi. Una unità di tempo per ogni carta personaggio rimasta nella propria mano e se è presente almeno una risorsa sulla seconda imbarcazione. Una unità di tempo per ogni risorsa o indiano presenti sulla terza e quinta imbarcazione. Si provvede ora ad arretrare il proprio scout sul percorso per un numero di caselle pari alle unità di tempo così trovate. Si conclude l'azione avanzando il segnale accampamento sulla stessa casella del percorso dell'esploratore (ma non se l'esploratore è indietreggiato oltre l'accampamento) e riprendendo in mano tutte le carte personaggio, che tornano così disponibili onde poter sfruttare nuovamente le loro abilità. Se un giocatore, così facendo, si accampa a Fort Clatsop od oltre, la partita termina immediatamente ed egli è dichiarato vincitore.

Giunti finalmente a Clatsop, è arrivato il momento di riordinare gli appunti e stilare il

Lewis & Clark si rivela essere, in fondo, un gioco di gestione delle risorse camuffato da gioco di corsa.

della propria spedizione al villaggio per eseguire una delle azioni ancora disponibili. Se sceglie di giocare un personaggio, lo colloca scoperto di fronte a sé e paga poi un costo di attivazione onde poter utilizzare l'abilità personaggio. Il costo d'attivazione può essere pagato in tre differenti modi e può essere, a scelta del giocatore di 1, 2 o 3. Può associarvi un'altra carta, una sola, di quelle ancora presenti nella sua mano, ponendola al fianco di quella precedentemente scelta e mostrandone il retro in modo che sia visibile la sua forza. Altrimenti può assegnare alla carta 1, 2 o 3 indiani di quelli presenti nella sua spedizione. Infine, può fare una combinazione delle due cose, associando sia una carta, che uno o più indiani. Per ogni attivazione, è ora possibile sfruttare l'abilità del personaggio, pagandone l'eventuale costo in risorse. Altrimenti è possibile mandare un indiano al villaggio per

scartare da 0 a 3 carte dalla mano e scartare tutte e 5 le carte del "Diario" per rimpiazzarle con altrettante. Infine ci sono le azioni Commercio di Cavalli e Fabbricazione di Canoe. Entrambe queste azioni possono accogliere un qualsiasi numero di indiani, possono essere attivate 1, 2 o 3 volte, come le carte personaggio, inviando più indiani e permettono, rispettivamente, di cambiare risorse in cavalli o canoe.

Oltre all'azione obbligatoria, vi sono due differenti azioni opzionali, che possono essere eseguite sia prima che dopo l'azione obbligatoria, Reclutamento e Accamparsi. La prima consente di aggiungere nuovi personaggi alla propria spedizione, scegliendo tra i cinque scoperti presenti sul "Diario". Per fare ciò è però necessario pagare da una a cinque pelli, secondo la loro posizione sul "Diario", e un

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



Nand

L&C è un titolo che mi ha piacevolmente sorpreso (anche considerato il fatto che l'autore è alla sua prima pubblicazione), soprattutto per l'originalità e il buon mix tra tutte le meccaniche presenti (deckbuilding, gestione risorse, piazzamento ind... lavoratori), che si integrano e interagiscono tra loro con modalità logiche e funzionali; unito al tema accattivante e alla possibilità del gioco in solitario il mio giudizio è sicuramente positivo, e sono curioso di vedere se Cédric saprà ripetersi con il prossimo Discoveries.

Peppe74

Un ottimo esperimento e un'idea di base brillante che, forse, poteva essere sviluppata meglio. Quello che non mi piace del gioco è che si tratta, di base, di un gioco solitario al quale sono stati "forzatamente" aggiunti degli elementi di interazione. La raccolta delle risorse "alla 7 Wonders" (risorse guadagnate in base a quello che hanno giocato gli altri) e la regola "della cavallina" negli spostamenti (che ti fa saltare gli spazi se capiti nelle caselle occupate, e ho visto saltare 4 spazi in una sola mossa) sono quelle "stonature" che gli fanno perdere una stellina.

MDM

Di L&C ammiro la capacità di fondere assieme deckbuilding, gestione risorse e meccaniche di corsa (assai simili a quelle di Hare & Tortoise, vincitore del primo Spiel des Jahres) in modo armonico. Forse troppa la carne al fuoco, e "imperdonabile" la svista sulla strategia vincente che "rompe" il gioco, paragonabile a quella che piaga "A Few Acres of Snow di Martin Wallace.

Non trascurabile il numero di carte promozionali (di non facile reperibilità) che sono state sviluppate per il gioco, e che ruotano attorno al tema degli autori di giochi: potrete inserire nella vostra spedizione esploratori del calibro di Antoine Bauza, Bruno Cathala, Benjamin Bord, Cédric Chaboussit, Martin Wallace e Uwe Rosenberg.

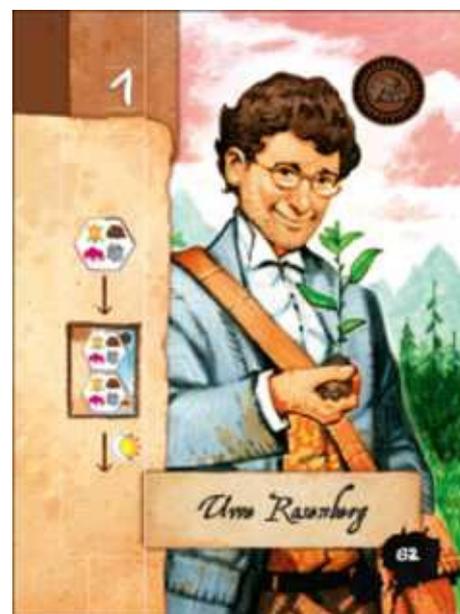
Modifica ufficiale del Regolamento

Sarà stata la fiducia nella forza del tema, l'inesperienza dell'autore al primo gioco edito, oppure un gruppo di playtest non avvezzo a cercare di "rompere" il gioco: di fatto, giocando col regolamento così come è scritto, esiste una strategia vincente che prevede l'arretramento della spedizione fino alla prima casella del percorso, e poi sfruttare l'azione di accampamento ad ogni turno (che non comporta più alcun malus) per accumulare carte e risorse, per poi vincere in pochissimi turni di avanzamento frenetico.

Tale strategia è talmente efficace e antitematica, al punto che autore ed editore hanno aggiunto la seguente regola:

Se prima di effettuare l'azione accampamento, il vostro esploratore si trova sulla prima casella del percorso (5 caselle a destra di Camp Dubois), allora restituite tutte le risorse e tutti gli indiani (piazateli nella Pow-wow) presenti sulla vostra spedizione, nonché tutte le carte Personaggio che avete reclutato dal "Diario degli Incontri".

nostro rapporto. Lewis & Clark sottopone ai giocatori l'interessante sfida, di quello che si rivela essere, in fondo, un gioco di gestione delle risorse camuffato da gioco di corsa, il tutto costruito su una solida e curata ambientazione. Il prodotto finale è nel suo complesso gradevole e divertente. Il sistema di deckbuilding è molto ben pensato e scorre senza intoppi. Le 54 carte offrono diverse strategie e combinazioni, acquistare carte con forza maggiore risulta spesso determinante ed è infine essenziale gestirne il numero onde poter girare più velocemente il proprio mazzo. E il sistema di gestione delle risorse e degli indiani è decisamente intrigante, in quanto spesso vi troverete in carenza, ma attenzione anche a non accumularne in eccesso. Il regolamento è semplice e ben scritto (vi consiglio di prendervi mezz'ora di tempo per leggervi la parte storica) e la durata, una volta appreso, piuttosto contenuta. Detto questo, bisogna però registrare che a volte permane a fine partita una leggera insoddisfazione, un retrogusto amaro, dovuto ad alcuni piccoli difetti del gioco, quali la mancanza quasi assoluta d'interazione, o qualche carta un po' squilibrata, che si sarebbero potuti evitare, a mio avviso, con una più accurata fase di play testing. Ciò potrebbe anche limitarne un po' la diffusione sul mercato, rivolgendosi prevalentemente ad un pubblico di esigenti hard-gamer che potrebbe facilmente evidenziare queste imperfezioni. Purtroppo ci troviamo di fronte ad un capolavoro "solo" sfiorato. Rimangono i molti aspetti meritevoli



che lo rendono comunque un titolo degno di considerazione e di essere inserito nella ludoteca personale, adatto a giocatori navigati, magari con carenza di tempo, e ad occasionali in cerca di emozioni forti.

SIMONE

NAND

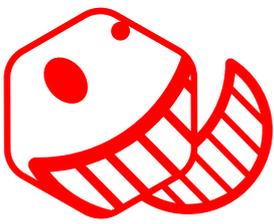
PEPPE74

MDM

LINX

LIGA





CapCom Street Fighter Deck-Building Game

Sarà possibile trasferire tutta l'emozione del classico videogioco in un gioco di carte?



di Matt Hyra, Erik V Larsen
Cryptozoic Entertainment, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Street Fighter Deck-Building Game è un gioco di carte della Cryptozoic che ha come ambientazione il capostipite dei picchiaduro ad incontri dei videogiochi ed è basato sul sistema 'Cerberus Engine', ossia una meccanica condivisa da diversi altri brand i cui diritti sono detenuti dalla stessa Cryptozoic. Ne fanno parte infatti titoli che spaziano dal Signore degli Anelli (esiste un Deck-Building Game omonimo praticamente per ogni film uscito, Lo Hobbit compreso) a Naruto (Naruto Shippuden Deck-Building Game), passando per gli eroi della DC (DC Comics Deck-Building Game) o dell'Hockey NHL (!).

Il sistema Cerberus consente la compatibilità fra loro di tutti i suddetti, nel caso qualcuno volesse divertirsi a mescolare le ambientazioni. Volete mettere? Blanka ed Aragorn che cartellano Batman e un campione della NHL? Non ha prezzo! Solo per gli americani, chiaramente. A me pare una scelta quantomeno insolita - e un po' insensata. In ogni caso ciascun brand apporta qualche piccola variazione al motore principale, costituita da aggiunte, piccole innovazioni o peculiarità unicamente tematiche. La fusione risulta quindi un'ulteriore opzione di gioco, se si vuole, che aumenta sicuramente la longevità al prezzo della tematica.

"Seeing you in action is a joke!" - Blanka

Ma analizziamo il sistema di gioco di Street

Fighter. Si comincia scegliendo un personaggio, rappresentato da una carta di grossa taglia; sono presenti tutti i mitici combattenti di strada del videogioco - o almeno i primi e i più conosciuti: Ryu, Ken, Chun Li, Guile, E. Honda, Zangief, Dhalsim, Cammy, Fei Long e i cinque boss, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison e Akuma. Blanka è disponibile solo come promo a parte.

Dopo aver scelto il personaggio, ogni giocatore riceve la corrispondente carta 'Ultra', inerente al fighter selezionato e la pone vicino alla propria scheda (tratteremo in seguito le particolarità della carta Ultra). Quindi, nella tradizione oramai legata ad ogni buon figlio di Dominion, ciascun partecipante riceve un mazzetto di carte 'base', 10 in questo caso, che mescola e dal quale pesca una mano iniziale di 5 carte. 7 delle 10 carte riportano un valore (Power), mentre le rimanenti 3 sono inutili, pura zavorra che nel tempo dovrà essere rimpiazzata con altro di maggior utilità.

Viene poi mescolato e posto in gioco un mazzetto di carte generiche sempre disponibili per tutti (opzione di 'consolazione' quando la pescata del turno è pessima), un mazzetto di carte 'Weakness' (queste saranno appioppate da effetti speciali e aggiunte ai mazzi delle vittime per rallentarli), un mazzetto con le 'Location' (la controparte degli Stage del videogioco, il 'fondale' insomma) e un mazzo portante che

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





rappresenta le carte acquistabili. Prima di cominciare il primo turno, 5 di esse vengono girate e poste al centro del tavolo per formare una linea comune a disposizione di tutti.

"You are not a warrior, you're a beginner!" - Sagat

Nel proprio turno, il giocatore rivela dalla mano le carte che presentano un punteggio di Power, ne somma i valori e procede con gli acquisti: ogni carta accaparrabile riporta due numerini aggiuntivi in basso e ben visibili: si tratta del suo costo (a destra) e dei Punti Vittoria (a sinistra). Se si dispone di Power sufficiente, si acquista la carta. O più di una, dato che è possibile ripartire il Power come si vuole, a patto che siano presenti sufficienti carte da acquistare. Ogni carta comperata finirà nella personale pila scarti, assieme a tutte le carte Power utilizzate per ottenerla. In alternativa alle carte presenti nella linea comune, è possibile acquistare la propria carta Ultra.

Terminati gli acquisti, saranno pescate dal mazzo portante nuove carte che sostituiranno quelle mancanti dalla linea comune, poi si scarcerà la mano e la si ricomporrà a 5, pescando dal proprio mazzo. Se quest'ultimo dovesse terminare, si rimescolerà la pila scarti per riformarne uno nuovo. Il turno passa al giocatore successivo...

"Attack me if you dare, I will crush you!" - Ken

Naturalmente le carte acquisibili variano in forza, proporzionalmente al loro costo e permettono di aggiungere valori di Power sempre più alti, donano l'opportunità di eliminare permanentemente carte inutili dal proprio mazzo o dalla mano, oppure consentono di creare 'combo', ossia interazioni più o meno forti nel momento in cui soddisfino alcune condizioni di gioco.

Dato che tutte queste pure somme di valori sanno molto di freddino e matematico, per rimanere in tema con il titolo - stiamo pur parlando di Street Fighter caspita! il RE dei picchiaduro! - esistono carte che consentono di attaccare un avversario, deciso al momento della giocata; in questo caso la vittima può, se lo desidera e se può farlo, rispondere con una carta di difesa oppure subire il colpo, che si

quantifica solitamente in uno scarto forzato dalla mano più o meno consistente, nell'accumulo di una fastidiosa carta Weakness o in qualche altra azione nefasta. Chiaramente se si decide di 'parare' il colpo, oltre ad evitare l'attacco si pesca una carta sostitutiva a quella utilizzata per la parata, in modo da non ridurre la mano di carte nel turno successivo.

"My strength is much greater than yours." - Zangief

Come accennato, è presente un tipo di carta speciale chiamato 'Ultra'. Questa è collegata al proprio personaggio e posta in gioco sotto il proprio controllo durante il setup del gioco. Non fa parte del mazzo sin da subito, ma può essere acquistata nel corso della partita, anche se a caro prezzo.

Essa racchiude molteplici bonus: aggiunge Power, consente un attacco verso tutti gli avversari contemporaneamente, oppure garantisce una difesa che si trasforma in un 'Contrattacco' e ha inoltre un valore un po' più alto di Punti Vittoria. Il Contrattacco non è altro che una difesa seguita da un attacco, che però in questo particolare caso è quello presente sulla carta gigante del proprio personaggio. A seconda dell'eroe impersonato, quindi, l'attacco della Ultra è differente ed unico e si basa su micro-meccaniche tematicamente inerenti ad esso; per fare alcuni esempi, la Ultra di Ken è tanto più potente quante sono le carte del tipo 'Eroe' giocate nel turno, oppure quella di M. Bison fa scartare... e così via.

"Get lost. You can't compare with my powers!" - Vega (M. Bison)

Scopo del gioco? Potenziare il proprio mazzo acquistando carte sempre più forti, creare combinazioni di Power con valore elevato e affrontare gli Stage/Location. Questi sono rappresentati, come accennato, da un mazzetto di carte la cui prima è sempre voltata a faccia in su, visibile a tutti. Chiunque può affrontare uno Stage se vuole e se ha abbastanza Power per superare il valore riportato su di esso. Farlo significa prima sostenere l'attacco di un personaggio 'Boss' e successivamente aggiudicarsi direttamente la carta Stage che sarà posta nella pila scarto come di consueto, ma che quando successivamente giocata dalla mano rimarrà in gioco in modo permanente,

garantendo un'abilità aggiuntiva - solitamente abbastanza potente - e un bel bottino in Punti Vittoria a fine partita. I Boss invece non sono altro che carte personaggio pescate a caso fra quelle non utilizzate dai giocatori, che innescano una volta la loro abilità quando rivelate.

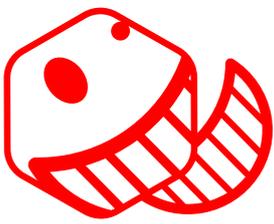
La partita giunge alla fine quando il mazzo principale termina oppure terminano gli Stage. A questo punto ogni giocatore conta i Punti Vittoria presenti sulle proprie carte in mano, in gioco, nel mazzo e nella pila scarti. Inutile dire che vince chi ne ha di più.

"Can't you do better than that?" - E. Honda

Che altro aggiungere? Poco, dato che il gioco è proprio tutto qui. Abbastanza striminzito, sia come regole che come varietà, in fondo. Dopo qualche partita trovo che il senso di déjà vu e la sensazione di ripetitività ne soffochino la longevità. Conoscevo già il sistema Cerberus e sinceramente non mi fa impazzire - ma del resto non vado matto per i deck-building in sé a meno che non siano collezionabili o LCG. C'è da dire che ha il pregio di essere eccezionalmente adatto per chi si avvicina al genere deck-building in quanto proprio molto semplice ed immediato e dall'appeal decisamente valido grazie ad un artwork curato, ottimi layout e tanti colori che colpiscono l'occhio, offuscando - ma solo per un attimo, a mio avviso - la pura veste matematica dietro il tutto. In ogni caso una partita di tanto in tanto risulta nel complesso piacevole.

Aggiungo per chiudere una nota di merito sull'artwork: da ultra-appassionato della serie di Street Fighter sin da quando uscì il primissimo coin-op nel 1987, ho apprezzato davvero grandemente la scelta di inserire come grafica di gioco gran parte delle immagini tratte dai manuali e dagli artbook dei videogiochi della serie nell'arco del tempo. In fondo si tratta di un mero riciclo di immagini, è vero, ma almeno presenta una componente nostalgica che un appassionato può apprezzare e che ne fa se non altro un bellissimo pezzo da collezione (reale motivo del mio acquisto).





Quarriors!

Perché utilizzare le carte quando potreste avere tanti luccicanti esaedri regolari? I miei tessori...



di Mike Elliott, Eric M. Lang
WizKids Games, Arclight, Giochi
Uniti, 2011
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

I deckbuilding in un certo senso sono nati per sfruttare al massimo la versatilità delle carte. Cosa c'è di meglio che avere un regolamento leggero e aggiungere delle regole che vengono spiegate solo quando servono? Le carte permettono proprio di far questo: aggiungere dei pacchetti di regole in grado di differenziare una partita dall'altra da spiegare all'ultimo momento. Perché allora decidere di fare un deckbuilding usando dei dadi, su cui si possono solo incidere criptiche informazioni, rimane un mistero. Ma si sa che i misteri affascinano...

Infatti per giocare a Quarriors! servono tante carte quante sono le qualità di dadi usati nella partita a fare da legenda per i dadi stessi utilizzati. Carte per cui toccherà alzare il fondoschiena più volte dalla sedia per consultazione. Ma passiamo sopra a questi piccoli fastidi e andiamo a vedere come il mezzo del dado viene utilizzato ed esaltato dal gioco.

Dicebuilding

Non potendo fare un mazzo da cui pescare i dadi che possediamo in partenza e quelli che andremo a comprare durante la partita verranno messi in un sacchetto colorato e pescati a 6 alla volta

ogni inizio turno. Saranno quindi immediatamente lanciati e i loro risultati gestiti durante il proprio turno di gioco.

Fra i dadi che avremo in partenza la maggior parte ci fornirà solo "Quiddity", che è la valuta del gioco da utilizzare per comprare nuovi dadi o evocare l'effetto di quelli che già si hanno che rappresentano invece creature o incantesimi. Sui dadi che invece rappresentano creature o incantesimi invece avremo facce dal valore estremamente diverso: potranno rappresentare ancora energia da spendere, effetti come dadi



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





da rilanciare o da aggiungere ai sei pescati dal sacchetto, oppure il motivo per cui avete comprato il dado stesso: creature di diverso livello di potere (e costo crescente a parregarlo) o un'icona rappresentante l'incantesimo lanciato.

In questo tipo di utilizzo del dado trovo una delle cose fastidiose del gioco: in più di una partita mi è capitato di faticare per comprare il dado col mega-dragone-fine-del-mondo da mettere nel mio sacchetto e poi, ogni volta che lo pescavo con quel dado tiravo un risultato "quiddity", rendendo assolutamente nullo tutto il mio sforzo. Poi magari trovi il modo di rilanciare il dado per ottenere un risultato migliore (o lo stesso) ma non è certo sul tamponamento degli effetti deboli dei dadi che girano le abilità tipiche dei dadi!

Creature e multigiocatore

Quello che invece mi è piaciuto del gioco è il sistema con cui gestisce i rapporti fra i giocatori.

Comunemente nel tuo turno cerchi di evocare delle creature, che sono il modo principale di far punti nel gioco. Le creature evocate si confrontano direttamente con tutte le creature precedentemente evocate producendo un certo ammontare di danni. Ogni giocatore che ha creature nella propria area sceglie l'ordine con la quale le creature possedute assorbiranno i danni prodotti e verranno eventualmente eliminate. Un bel sistema che non produce attrito fra i giocatori, visto che tutti subiscono egualmente l'attacco e che quest'ultimo è parte stessa dell'azione di evocazione. Certo, poi abbiamo pure qualche effetto e incantesimi che fanno scegliere bersagli specifici giusto per rovinare la bellezza del filtro, ma comunque è un passo avanti in una direzione che personalmente apprezzo. E poi, se siete per la convivenza pacifica piuttosto che per il goliardico attacco come me potete sempre scegliere di non utilizzare le carte "cattive", visto che ad inizio

gioco si sceglieranno le carte che descrivono i dadi che andremo ad usare nella partita.

Le creature sono anche il modo in cui farete punti, che sono lo scopo ultimo delle vostre giocate. All'inizio del vostro turno ogni creatura sopravvissuta ad un intero giro di attacchi vi porta infatti il quantitativo di punti gloria indicato sulla carta che lo rappresenta (di solito un valore da 1 a 3 proporzionale al costo del dado, ma le eccezioni sono la base di questo genere di giochi). Per ogni creatura che porta punti inoltre vi è data la possibilità di eliminare uno dei vostri dadi nella zona degli "usati", permettendo così una graduale purificazione della vostra collezione di dadi da quelli peggiori o non più utili. Essendo quello descritto sopra quasi l'unico modo di far punti (perché ovviamente le eccezioni sono il succo

stessi buttando via un'occasione per aggiungere l'ennesima creatura al mazzo. In fondo è solo calando creature che posso sperare di far punti e, avendo il gioco una durata altamente variabile, può anche significare "fin troppo breve". Basta un giro dove un giocatore riesce a calare 3 creature e i suoi avversari non tirano altro che "Quiddity" sui loro dadi per fargli fare la metà dei punti necessari a vincere. Quando sulla partita pende una spada di Damocle di quel tipo prendere un dado che mi aiuti nella gestione del turno oppure anche solo che uccida una creatura se l'incantesimo si attiva (perché anche qui c'è la possibilità che il dado si traduca in semplice "quiddity") mi fa spesso sentire un ingenuo. Da una parte mi sono quindi spesso trovato a desiderare che la partita potesse avere una durata più lunga per provare a tuffarmi maggiormente nella varietà di opzioni che il gioco propone, ulteriormente estesa dall'uscita di un discreto numero di espansioni dadose, mentre dall'altra mi rendevo conto di come l'elevata presenza del caso probabilmente è meglio tollerata in partite brevi i cui risultati possono essere subito blanditi da una veloce rivincita.

Quello che mi è piaciuto del gioco è il sistema con cui gestisce i rapporti fra i giocatori.

Concludendo

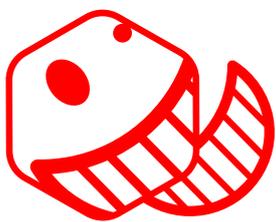
Il gioco ha delle belle idee e, soprattutto, una notevole varietà negli effetti delle carte proposte. Che dite? E' un gioco di dadi? Illudetevi pure che sia un gioco di dadi: in fondo state comunque comprando gli effetti descritti sulle carte, anche se nel sacchetto metterete semplicemente un dado a promemoria. Per apprezzarlo veramente però dovete essere disposti ad accettare l'immensa influenza del caso: non vi basterà pescare i dadi nella giusta miscela, dovrete anche ottenere i risultati utili a sfruttare al meglio i quiddity spesi in passato. E farlo nel poco tempo che il gioco vi concede.

LINX

PEPPE74

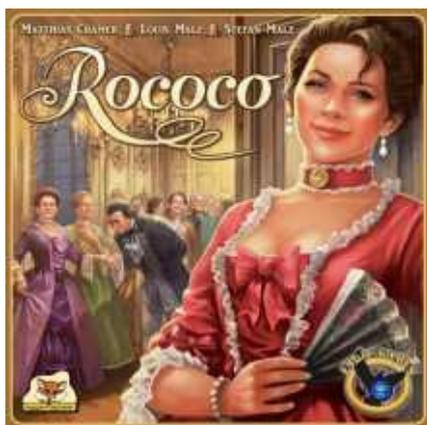
LIGA





Rococo

Un tema singolare per un gioco di gestione risorse e maggioranze che utilizza come motore la meccanica di deckbuilding, azzerandone nel contempo la componente aleatoria.



di Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz
Arclight, Eagle-Gryphon Games, Eggertspiele, Filosofia Édition, Pegasus Spiele, 2013
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90-120 minuti

Il 2013 è stato l'anno dove la meccanica di deckbuilding nei giochi da tavolo ha fatto da padrona e la Eggertspiele, editore in continua ascesa e produttore di alcuni interessanti titoli negli ultimi anni, ha affidato a Matthias Cramer (Glen More, Lancaster, Helvetia) e Louis e Stefan Malz (Edo) il compito di declinare la meccanica di deckbuilding in un gioco ambientato nella Francia del 1700.

Luigi XV ha organizzato un sontuoso ballo e i giocatori, in qualità di Maitre Couturier, si contendono l'onore di vestire gli aristocratici ospiti invitati dal Re. Non solo, per aggiungere lustro alla propria Casa di moda, potremmo partecipare alle spese per i preparativi, contribuendo per l'abbellimento dei saloni del palazzo, ingaggiando musicisti e organizzando un meraviglioso spettacolo pirotecnico. Il tutto gestendo la propria sartoria costituita da 5 carte lavoratori iniziali, incrementabili durante i 7 giorni / turni che precedono il ballo a corte.

Il gioco

I giocatori iniziano il turno scegliendo tre tra le proprie carte disponibili e giocando a turno una delle carte scelte ed eseguendo una delle 6 azioni principali presenti nel gioco. Successivamente si potrà svolgere l'azione bonus presente nella carta lavoratore giocata.

Le carte lavoratori sono di tre tipi e non tutti i lavoratori possono eseguire tutte le azioni a disposizione. In particolare le carte Maestro sono le uniche che possono effettuare l'azione di reclutamento, cioè di acquistare una nuova carta lavoratore. Il nuovo assunto viene messo immediatamente nella mano del giocatore e può quindi essere utilizzato nello stesso turno in cui viene scelto.

Una delle azioni centrali del gioco è quella del confezionamento degli abiti, azione riservata solamente ai Maestri e agli Assistenti; solo i Maestri però, possono confezionare gli abiti contraddistinti da un ditale dorato, e solo gli abiti cuciti da un Maestro possono avere la possibilità di essere collocati in una delle postazioni privilegiate presenti nelle cinque sale che compongono il palazzo/plancia di Rococò.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





I Garzoni, hanno il compito di andare ad acquistare le stoffe, le trine ed i merletti, necessari a confezionare gli abiti e ad abbellire il ricevimento contribuendo all'acquisto degli addobbi del palazzo. Una volta esaurite le carte della mano, viene preparato un nuovo turno scegliendo tre

nuove carte dal mazzo delle carte disponibili e rimpolpando il mercato delle stoffe e quello dei modelli a disposizione delle sartorie.

Alla fine del settimo ed ultimo turno di gioco vengono segnati i punti secondo un sistema di valutazione di maggioranze barocco e decisamente in tema con il titolo del gioco.

MDM

Il meno ardito (ma anche il più robusto) fra i giochi di handbuilding che hanno caratterizzato lo SPIEL13, Rococo mescola abilmente una manciata di meccaniche, quali gestione della mano, maggioranze, collezione di set, deckbuilding. Notevole il sistema di funzionamento delle carte, che possono essere utilizzate per eseguire un sottoinsieme delle azioni disponibili, e il cui bonus addizionale è tanto più efficace quanto più è ristretto tale insieme. Un approccio a mio avviso funzionalmente preferibile a quello di Concordia.

Passato un po' in sordina alla sua uscita, ha meritatamente guadagnato la candidatura al Kennerspiel des Jahres del 2014 (vinto, con altrettanto merito, da Istanbul di R. Dorn).

Un po' troppo affollata la plancia illustrata da Michael Menzel, al punto da rendere a tratti faticosa anche l'operazione di determinazione delle maggioranze.

Impressioni

Devo confessare che se non fosse per il buon nome degli autori forse non avrei considerato il gioco che a prima vista a giudicare solo dall'ambientazione, sembrava ideale ad una serata leggera e da giocare con qualche rappresentante del gentil sesso. Mai scelta sarebbe stata più sbagliata, perchè al di là delle apparenze Rococo è un gioco cattivissimo e altamente interattivo.

Anche se nel gioco è presente la componente di deckbuilding, Rococo è chiaramente un gioco di maggioranze, visto che i punti derivano principalmente dal controllo dei 5 saloni presenti nella plancia di gioco. Per cui l'interazione è sempre presente in ogni singolo aspetto del gioco, nell'acquisto di una carta personaggio, nell'acquisto di una migliona, nell'acquisto di una tessera di stoffa, nell'acquisto di un abito e soprattutto nel collocare l'ospite da voi elegantemente vestito nel posto giusto per

conquistare la maggioranza di una delle sale del palazzo.

Il gioco è molto chiaro e lineare e non presenta problemi di interpretazione del regolamento. L'unica fase barocca è quella del punteggio finale, ma seguendo passo passo il player aid fornito nel gioco, riusciamo a superare quello che è secondo me, il punto debole di Rococo. Una nota di merito anche per l'originalità del tema che si discosta dalle ambientazioni classiche dei german game.

Rococo è il classico titolo che non bisogna giudicare dalle apparenze: dietro la facciata di un gioco riccamente illustrato e molto bello a vedersi, con un'ambientazione apparentemente frivola, si nasconde un gioco tosto ad alta interazione dove occorre sempre ponderare la propria migliore scelta con le possibilità che lasciamo aperte agli avversari. Consigliato agli amanti dei german puri e duri.

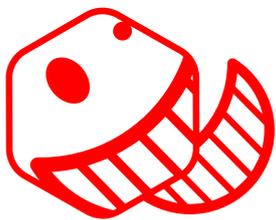
FAUSTOXX

MDM

LINX

LIGA





Resident Evil Deck Building Game

Una nuova meccanica attira anche tante pubblicazioni su licenza. Eccovi una delle proposte horror!



di Tylar Allinder
Bandai, 2010
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Quando nel 2008, Donald Vaccarino riuscì a proporre il suo Dominion, di sicuro sperava di ottenere un buon successo, e il fatto che possiate leggere questo numero, è la miglior testimonianza che così in effetti è stato. Ciò che forse non si aspettava è di aver trovato una meccanica che avrebbe fatto la fortuna di tanti altri autori alle prese con licenze più o meno importanti. Il suo sistema di costruzione del mazzo come fulcro centrale della partita (e non come operazione antecedente e indipendente dagli altri giocatori, come capita in Magic the Gathering), rappresentava un facile appiglio per impostare titoli con ambientazioni varie e disparate.

Anche Tylar Allinder, evidentemente alle prese con una licenza da leccarsi i baffi, messa in piedi da Capcom e Bandai, veri e propri colossi nei rispettivi settori, non ha voluto correre il rischio di esplorare chissà dove, e si è affidato a qualcosa di collaudato e di sicura riuscita.

Certo, non tutto è perfettamente uguale, ma insomma non aspettatevi picchi di creatività. Comunque, se in passato trovarsi di fronte ad una licenza ufficiale ci faceva "storcere il naso", con la convinzione che avremmo avuto per le mani un titolo pessimo, e basato esclusivamente sul richiamo della sua licenza, oggi anche grazie a queste nuove



meccaniche, possiamo acquistare dei prodotti ufficiali che abbiano una loro identità e valenza ludica.

Dunque, il gioco parte dal solito presupposto. Ogni giocatore inizia con un mazzo di 10 carte, nel centro del tavolo vengono disposti altri mazzi dal quale comprare carte da aggiungere al proprio (6 mazzi base da utilizzare in ogni partita, ed altri scelti dai giocatori, a piacere o

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





ricominciando partiremmo da 0 punti saremo davvero eliminati. Ricordo che non esistono segnalini vita, e quindi armatevi di carta e matita, il che devo sottolineare, non fa molto "Resident Evil".

Ci sono poi le carte azione. In ogni turno potremo giocare una, ma alcune di esse ne consentono di aggiuntive. Gli effetti sono molteplici, dal classico "pesca due carte" a "puoi acquistare due volte", ad altri già familiari a tutti i conoscitori del genere, più alcuni specifici per questo titolo, come

Quindi, ad ogni turno potremo attivare le armi che avremo nella nostra mano. Ognuna di esse necessita di un quantitativo di munizioni, e quando rifornita genera un ammontare di danno. Se decideremo di esplorare la magione, pescheremo una carta, che sarà con buona probabilità un infetto da sconfiggere. L'infetto ha un valore di vita e di danno. Se con le nostre armi riusciremo ad infliggere danni sufficienti all'uccisione, potremo tenere la carta e conquistare i punti relativi. Se non ci riusciremo allora subiremo danni e altri effetti speciali (alcuni infetti ne

La parte originale di Resident Evil è la modalità di ottenimento del punteggio, che è molto tematica, ma rischia di essere anche il punto più complicato dell'esperienza di gioco.

consultando le modalità proposte, definite "scenari"). Nel turno ogni giocatore pesca 5 carte, e ha a disposizione 1 acquisto, 1 azione e 1 esplorazione. Tutto ciò che usa, compra, o lascia in mano, finisce negli scarti a fine turno.

Le carte sono di vario genere. Innanzitutto la carta personaggio, che ci dice il totale di punti vita disponibili e quante decorazioni (che sono i punti vittoria) si devono ottenere per avanzare di livello, in modo da avere accesso ad alcune abilità speciali. Se i nostri punti vita scendono a zero, perderemo 1 turno e ricominceremo con 20 punti vita in meno. Solo quando

"recupera 1 arma dagli scarti", oppure "tutte le armi generano 10 danni aggiuntivi".

Infine, e qui arriva la differenza, abbiamo armi, munizioni e infetti. Questo sistema di gioco infatti si basa sulla meccanica di esplorazione. Se in Dominion il punteggio era dato acquistando carte, qui invece bisognerà uccidere gli infetti, trovati esplorandone una magione ricolma, in pieno stile Resident Evil. Questo stile è ben ricreato con grafiche evocative, supportate dalla già citata licenza ufficiale, per cui aspettatevi di imbattervi in personaggi caratteristici della serie di videogiochi, come Chris Redfield o Albert Wesker (ahimè non in Milla Jovovich :P).

hanno, anche verso altri giocatori non di turno), e la carta tornerà in fondo al mazzo. All'interno della magione inoltre si potranno trovare armi speciali o carte di cura, e alcuni effetti consentono più esplorazioni a turno. In questo caso potremo pescare più carte magione e sommare i valori dei mostri trovati, sconfiggendoli o subendoli tutti insieme, oppure eseguire le esplorazioni in sequenza, usando armi e munizioni diverse per ognuna di esse.

Infine le munizioni fungono anche da risorsa economica per acquistare nuove carte dalla riserva generale, così da ottenere armi più potenti, munizioni più efficienti, e oggetti curativi.

ENTRA IN GIOCO
MODENAFIERE.11.12.APRILE.2015

WWW.PLAY-MODENA.IT





Altra particolarità è la composizione dei mazzi della riserva, che non presentano un egual numero di carte da acquistare. Ci saranno quindi armi più rare di altre, e per molte tipologie di arma è presente una singola versione potenziata che potrà essere acquistata solo quando la relativa carta si troverà in cima al mazzo. Questo elemento può sicuramente portare una componente di casualità e squilibrio in più, oltre a rendere gli acquisti più difficili, dato il costo maggiore delle versioni potenziate, che di fatto “bloccano” l’accesso alle altre carte dello stesso tipo in versione “normale”. Di sicuro però l’apparizione delle armi speciali è un altro momento che richiama molto le atmosfere videoludiche, e le emozioni relative.

La principale differenza di Resident Evil rispetto agli altri giochi del genere, è quindi la modalità di ottenimento del punteggio, che è sì molto tematica, ma rischia di essere anche il punto più complicato dell’esperienza di gioco.

Dico questo perché per far terminare la partita i giocatori devono trovare il “mostro finale” all’interno del mazzo magione (“Uroboros”, in questa versione del gioco), avendo anche nello stesso turno la possibilità di infliggere i 90 danni necessari

alla sua uccisione. In ogni caso, anche non avendo la mano ottimale, è utile tentare esplorazioni per accumulare decorazioni, per salire di livello, ed eventualmente per resistere all’avanzata di chi ottiene punti sin dai primi turni, magari grazie a mani più fortunate, o acquisti di armi speciali. Tali “anticipi di esplorazione” però possono avere l’effetto contrario, e cioè rallentare la partita di coloro che prima o poi, inevitabilmente incappano in un mostro troppo forte, cosa assai probabile nei primi turni.

Dopo un certo numero di uccisioni il mazzo magione sarà comunque sempre più esiguo, e sapendo che i mostri non uccisi terminano in fondo ad esso, un minimo di prevedibilità sarà a disposizione di tutti, a patto che non venga pescato e sopravviva proprio Uroboros, nel qual caso il mazzo magione dovrà essere mischiato, con ovvie conseguenze sulla suddetta prevedibilità.

Con queste premesse il risultato è che ad inizio partita ci saranno poche esplorazioni, con esito negativo assai probabile, e solo dopo, quando ci sarà stata occasione di effettuare diversi acquisti, i turni saranno più dinamici e remunerativi. Il flusso di gioco così impostato può quindi generare partite che vanno verso la soglia delle due ore di gioco, o la superano addirittura. Un limite che in un titolo del genere ad onor del vero risulta un po’ pesante, considerando anche che il livello di interazione fra i giocatori è decisamente basso.

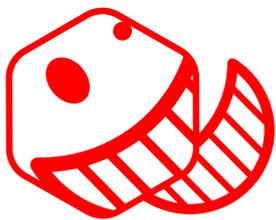
Esistono poi altre due modalità di gioco. In una saremo impegnati in un vero e proprio tutti contro tutti, senza magione, attaccando solo gli altri giocatori, nell’altra invece, in un numero fisso di turni, cioè 15, potremo giocare a squadre (anche composte da 1 solo giocatore), e affronteremo una magione in versione “ridotta” senza i mostri più pericolosi, così da realizzare delle “combo”, meccanica tanto cara a molti videogiochi, che implica una moltiplicazione del punteggio per uccisioni eseguite in successione. Per queste modalità, chiamate rispettivamente “versus mode” e “mercenary mode”, sono presenti altre carte, come

quelle “bonus”, che permettono di giocare più turni in sequenza superando il limite di 15, oppure carte azione che riducono i danni subiti da armi avversarie.

Per ovviare alla potenziale lunghezza della modalità “storia”, cioè quella principale e più tematica, i giocatori si sono ingegnati per applicare regole aggiuntive che limitino la presenza di mostri troppo forti all’inizio del mazzo, oppure facendo terminare la partita al raggiungimento di un certo punteggio prefissato, o ancora utilizzando una delle regole opzionali presenti nel regolamento, che dice di non riposizionare i mostri non uccisi di nuovo all’interno del mazzo magione, ma di lasciarli in vista finché qualcuno non riuscirà a sconfiggerli. Quest’ultima modalità però, sebbene più prevedibile, non per forza genera partite più semplici, anzi.

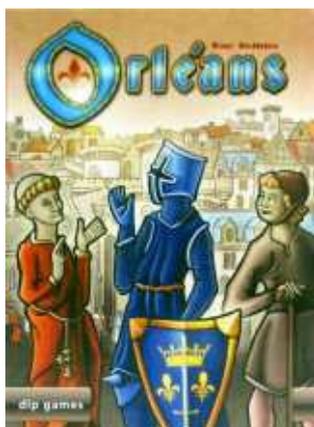
Ulteriore variante tematica consiste nel differenziare i mazzi di partenza dei giocatori, così da avere dei personaggi con carte azione o armi più potenti già disponibili. Questa è una modalità che consiglio, visto che conferisce un po’ di varietà e caratterizzazione sin da subito.

In definitiva un titolo che, pur essendo molto simile a Dominion, ha una sua particolarità, e piacerà sicuramente agli appassionati di Resident Evil. Le grafiche pescano a piene mani dalle immagini ufficiali dei videogiochi recenti, e l’esplorazione della magione riesce a dare quell’emozione in più, necessaria a ricreare l’atmosfera. Consiglio in ogni caso di utilizzare qualche aggiustamento volto a limitare la durata della partita, quando si affronta la modalità “storia”, perché, soprattutto per chi non fosse patito di Resident Evil, tale elemento può appesantire di sicuro l’esperienza di gioco. Nota conclusiva, armatevi di ulteriore pazienza se giocate con chi non conosce l’inglese, perché le carte sono tutte visibili, ma esistono solo in inglese, per cui dovrete voi spiegarle a chi non le comprende appieno.



Orléans

Il 2014 sarà probabilmente ricordato come l'anno del "bag-building", meccanica evoluzione del più classico deck-building che prevede la costruzione di un sacchetto da cui pescare per eseguire le azioni.



di Reiner Stockhausen
dlp games, Tasty Minstrel Games,
2014

N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

Non sappiamo quale futuro avrà la meccanica, ma è quanto meno singolare che i primi tre giochi che l'hanno utilizzata sono stati pubblicati praticamente in contemporanea (Hyperborea e King's Pouch gli altri due "pionieri").

Rispetto ai suoi coevi concorrenti Orléans presenta le scelte più classiche per ambientazione e struttura di gioco: siamo nella Francia medievale, precisamente nella regione della Loira intorno ad Orléans, i giocatori devono espandere il proprio dominio sulla regione in un classico gioco gestionale di sviluppo e costruzione, il sacchetto azione sarà in questo caso riempito da dischetti che rappresentano differenti personaggi come mercanti, contadini, monaci, eccetera.

Anche le scelte per grafica e materiali sono alquanto classiche: la dlp si affida a Klemens Franz (Agricola, Le Havre), i materiali sono di buona fattura con segnalini in legno per i giocatori, tanto cartoncino per i tasselli e sacchetti per la pesca dei dischetti personaggio. Proprio sui dischetti personaggio, anche questi realizzati in cartoncino, ho letto i principali commenti negativi asserendo che sono piccoli e tendono a scolorirsi. Onestamente non ci vedo un grosso problema e nella mia copia non ho visto, almeno per le partite fatte, problemi di scolorimento; forse si poteva fare una scelta



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





radicalmente diversa con dischetti in legno, ma il prezzo del gioco sarebbe inevitabilmente lievitato.

Veniamo al gioco: è strutturato in un numero fisso di ben 18 turni nei quali si ripetono le medesime fasi. Inizialmente c'è la pesca di un evento che può essere sia positivo che negativo per tutti i giocatori, successivamente si pescano i dischetti personaggio dal proprio sacchetto, in un numero che va da 4 a 8 a seconda della propria posizione sul tracciato dei cavalieri (uno dei tanti tracciati presenti sul tabellone

Le svariate azioni possono essere raggruppate in quattro tipologie:

-Ci sono delle azioni che permettono di acquisire nuovi personaggi/dischi azione, che vanno a finire nel sacchetto, queste azioni permettono anche di avanzare nel rispettivo tracciato e di ottenere un beneficio. Per capire quanto è vario il gioco basta considerare che ci sono 7 differenti personaggi, compresi i monaci che sono una sorta di jolly. I tracciati permettono anche di guadagnare "cittadini", sono tessere speciali che premiano chi prima arriva in determinati punti dei tracciati e che vengono convertiti in punti vittoria a fine partita.

-Un'ultima azione, il municipio, consente di spostare i propri dischi azione in una plancia comune in cambio di un istantaneo beneficio, questi vengono, di fatto, rimossi, dato che non torneranno più nel sacchetto.

A fine partita si convertono in punti soldi, risorse accumulate, cittadini, e stazioni. Soldi e risorse hanno un rapporto di conversione fisso, mentre cittadini e stazioni di commercio valgono punti in base alla propria posizione sul tracciato dello sviluppo.

Orléans permette di seguire svariate strategie, differenziandosi sia per i personaggi da acquisire, sia per gli edifici. Il bag-building che propone ha, effettivamente, delle differenze con il deck-building classico, dato che non c'è la solita distinzione in "mazzo pesca" e "mazzo scarti", poiché tutti i nuovi personaggi acquisiti vanno a finire, assieme a quelli utilizzati, nel sacchetto pesca. Giusto per un confronto possiamo dire che Hyperborea mantiene la classica struttura pesca/scarti, mentre al momento non ho ancora avuto modo di provare King's pouch.

Interessante è anche la funzione del Municipio che può essere visto come una rielaborazione del "trash" di Dominion, dato che permette di scartare i personaggi non più necessari, alleggerendo il sacchetto e fornendo, allo stesso tempo dei benefici.

L'interazione non è molto sentita, l'aspetto del gioco che comporta maggiore interazione è

Orléans permette di perseguire svariate strategie, che si differenziano sia nei personaggi da acquisire, sia nell'utilizzo degli edifici.

principale) e si pianificano le azioni spostando i dischetti sugli spazi azione della propria plancia personale. Infine i giocatori eseguono, in ordine di turno le azioni, rimuovendo i dischetti dagli spazi che vogliono attivare. Ogni azione richiede uno o più personaggi per poter essere eseguita, per esempio la fattoria richiede un marinaio e un artigiano. Orléans consente molta libertà di pianificazione: per esempio i suddetti dischetti possono essere posizionati in turni diversi e il giocatore ha sempre la facoltà di scegliere se attivare o no l'azione, come ha la possibilità di non allocare i dischetti pescati, fino al massimo spazio consentito dal suo "mercato", e può attendere i turni successivi per farlo.

-A parte le azioni fisse sulla plancia i giocatori possono acquisire degli edifici speciali, ce ne sono 20 tutti differenti, che permettono di avere delle azioni personali, di solito più efficaci delle azioni base.

-Ci sono poi le azioni che permettono di muoversi sulla mappa e costruire stazioni di commercio. La parte destra del tabellone rappresenta la Loira con le varie città collegate da strade e da canali. Partendo con il proprio mercante da Orléans è possibile spostarsi e fondare nelle città delle stazioni di commercio, che sono una delle modalità per fare punti vittoria a fine partita. Inoltre lungo i collegamenti sono anche posizionati delle risorse (5 tipi differenti) che sono raccolte dal primo che ci passa.





la conquista delle tessere cittadino lungo i percorsi. Anche le stazioni di posta sulla mappa, dato che sono esclusive per città, comportano un certo grado di interazione, ma la sensazione è che ci sia sempre spazio un po' per tutti, specie se si gioca in meno di 4 (dato che la mappa non scala).

Riconoscendone i meriti ci sono comunque degli aspetti che non mi hanno convinto a pieno. Iniziamo con il numero di turni: è vero che nei giochi di deckbuilding si è abituati ai vorticosi mescolamenti dei mazzetti e al susseguirsi di turni, ma per un gioco di questo tipo 18 turni sono "troppi", c'è sicuramente un'evoluzione nel corso della partita, ma alla fine prevale un po' il senso di ripetitività.

Altro aspetto che trovo poco elegante e curato nel gioco è la conversione finale in punti vittoria: ci sono 5 differenti risorse in aggiunta ai soldi, queste non hanno nessuna funzione specifica nel corso della partita e il loro accumulo comporta una mera conversione, con differenti rapporti a seconda della risorsa, in punti vittoria a fine partita. Il tempo che richiede in fase di setup sistemare tutte quelle risorse su strade e canali lascerebbe sperare qualcosa in più.

MDM

Orléans ha il pregio di essere il gioco che sfrutta al meglio la nuova meccanica di bagbuilding, rinunciando al canonico "finisci le risorse e poi rimescola", sostituito da una sorta di "accesso e rimescolamento continuo", più pronò forse all'aleatorietà delle pescate, ma sicuramente stimolante. Ottima anche la scelta di trasformare l'azione di eliminazione delle risorse dal mazzo in una fonte di punti vittoria e di attrito fra i giocatori. Dove il gioco pecca è nella ridottissima interazione (è l'unico gioco di bagbuilding che non ha una componente bellica) e nella generica sensazione di poco sviluppo e/o poca attenzione nei dettagli, che si evidenziano macroscopicamente nella discussa tessera Badehaus, ma anche nell'abbondanza di risorse che si riflettono quasi esclusivamente in un diverso valore di punti vittoria

La diatriba sui Bagni

Subito dopo l'uscita del gioco alle SPIEL14, uno degli edifici di Orléans, la Badehaus, ha suscitato perplessità in molti giocatori. Attivato da un contadino, l'edificio permette durante il turno delle azioni di pescare dal proprio sacchetto 3 dischetti, sceglierne due e metterli su spazi vuoti della propria plancia e/o edifici e riporre il terzo nel sacchetto. Tre i vantaggi netti forniti dell'edificio: guadagnare numericamente un lavoratore, aumentare le opzioni di scelta accedendo a più dischi, riutilizzare nello stesso turno edifici attivati prima della Badehaus. Inoltre, l'edificio provoca una spiacevole battuta d'arresto nella fase di esecuzione delle azioni, dovuta alla nuova programmazione.

Dopo aver nicchiato un po', l'autore/editore è arrivato con una serie di proposte, fra cui una sorta di "modifica ufficiale" della tessera. Ecco le proposte effettuate:

- **Variante ufficiale:** la Badehaus, quando attivata, permette di pescare due dischetti e utilizzarne uno (rimuovendo così il vantaggio numerico, ma non la possibilità di riutilizzare edifici o azioni già sfruttati nel turno).

- All'inizio del gioco, ogni giocatore rimuove una tessera edificio dal gioco; sono i giocatori a decidere se eliminare o meno la Badehaus.

- La Badehaus deve essere il primo edificio utilizzato nel turno (mantendo il vantaggio numerico, ma non la possibilità di doppie utilizzazioni di azioni o edifici).

- Spostare la Badehaus dagli edifici del gruppo I a quelli del gruppo II.

- L'attivazione della Badehaus richiede un monaco o un accademico e non un contadino.

- I dischetti ottenuti dalla Badehaus vengono piazzati solo dopo che il giocatore ha passato (come le tessere tecnologia).

Infine, vale la pena ricordare che la Tasty Minstrel Games, che ristampa il gioco per la distribuzione americana, ha modificato la Bathhouse nel modo seguente:

- L'edificio non ha più un costo di attivazione, bensì attiva automaticamente alla fine della fase di pesca dischetti dal proprio sacchetto, facendone pescare due aggiuntivi, di cui uno viene rimesso nel sacchetto. Tale abilità si somma all'effetto dei cavalieri, e il limite di 8 dischetti deve essere comunque rispettato.

In ultimo mi sento di fare un commento sugli edifici. Sono una parte essenziale del gioco e permettono di dare pepe e varietà strategica, ma il loro bilanciamento non è stato curato a fondo, compresi alcuni che penso siano del tutto inutili.

In particolare uno degli edifici, il bagno pubblico (bathhouse) è stato oggetto di un animato dibattito in rete in quanto a detta di molti, che mi sento di appoggiare, è troppo sbilanciato come descritto nel regolamento originario. Curioso il fatto che sia l'unico ad interagire con la meccanica del bag-building, in quanto consente una pesca extra di tessere durante il turno di gioco, ancora più curioso notare che l'editore ha risposto proponendo sul proprio sito ben cinque varianti "ufficiali" per riequilibrare l'edificio.

Spero di non essere stato troppo drastico nell'evidenziare gli aspetti negativi, ma la sensazione che mi ha lasciato Orléans è proprio questa: un gioco basato su un'idea valida ed originale, ma che poteva essere sviluppato in maniera più approfondita per fornirgli quel "quid" che, a mio parere, gli manca. Avrò sicuramente il suo pubblico: se siete interessati alla novità del bag-building e vi piacciono i gestionali con non troppa interazione Orléans può essere una giusta scelta ed è bene prenderlo in considerazione.

PEPPE74

LINX

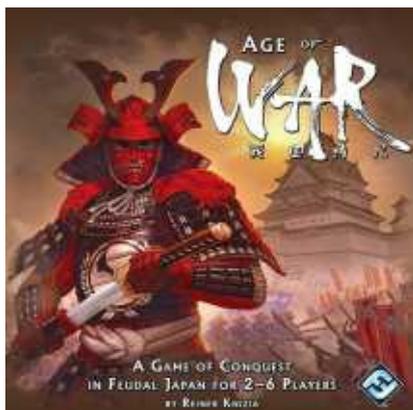
MDM





di Andrea "Nand" Nini

Age of War



di Reiner Knizia
Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Da qualche anno Knizia si è dedicato ai giochi semplici, con meccaniche lineari e senza fronzoli (e con il disappunto di tanti fan affezionati ai suoi titoli più "corposi"); e queste meccaniche a volte oltrepassano l'esistenza del gioco, infatti immagino che, concluso il contratto con Hasbro, Herr Knizia abbia voluto ripubblicare il suo "Risk Express" con la FFG, con un ambientazione rinnovata, ovvero il sempiterno Giappone feudale. In realtà il meccanismo era stato già ripreso da "Il Segno degli Antichi": un caso di plagio? Se c'è stato, il caso è del tutto rientrato, dato che nella ristampa del gioco è stata

riconosciuta nel regolamento la paternità dell'idea (del resto le collaborazioni tra K e la FFG sono numerose, per cui non avranno avuto problemi a chiarirsi).

La scatola è molto piccola, e contiene un foglio di istruzioni (con esempi e immagini, per riuscire a riempirlo), 7 dadi a sei facce con simboli speciali e 14 carte; ogni carta rappresenta un castello (e sono raggruppate in "casate", gruppi composti da un minimo di una ad un massimo di quattro carte), e riporta un certo numero di "linee di battaglia" ovvero gruppi di simboli (presenti sui dadi) e un punteggio. I materiali sono buoni (le carte sono un po' sottili, ma non vanno maneggiate o mischiate) e non ci sono elementi in lingua.

Nel proprio turno un giocatore lancia i dadi e sceglie (in base al risultato) quale castello attaccare, utilizzando un certo numero di dadi per soddisfare i requisiti di una delle linee di battaglia presenti sulla carta; da questo momento in poi, ad ogni lancio di dadi dovrà completare una delle linee, se non ci riesce dovrà scartare un dado e riprovare con un nuovo lancio, fino al completamento di tutti i blocchi (in questo caso il castello è conquistato e il giocatore può prendere la carta) oppure all'esaurimento dei dadi, caso in cui il castello rimane neutrale. A questo punto il turno passa al giocatore successivo, fino al termine della partita, che avviene quando un giocatore conquista l'ultimo castello.

C'è da aggiungere che è possibile attaccare un castello di un avversario, e in questo caso bisogna soddisfare una linea di battaglia extra; e se si riesce a completare un set



(ovvero un continente di Risk Express) allora aumentano i punti che rende a fine partita e i castelli da cui è composto diventano inattaccabili.

Come vedete il meccanismo è esattamente quello di base de "Il Segno degli Antichi", e i valori sui dadi sono uguali a quelli del dado verde, ovvero con 1-2-3 fanterie (sui castelli c'è un totale da raggiungere), arcieri, cavalleria e Daimyo. In pratica ISdA è un AoW "con gli steroidi", dato che aggiunge una miriade di eventi, poteri speciali e particolarità (viste le due espansioni, si comprende l'espandibilità di un tale meccanismo).

Di base il gioco funziona bene (con Knizia si va sul sicuro), e oltre alla fortuna bisogna fare affidamento sulla propria capacità di valutazione, sulle probabilità di riuscita con i vari castelli (soprattutto dopo il primo lancio) e posso dire che a me è risultato anche divertente (ma lanciare dadi è sempre divertente, soprattutto quando ottieni i risultati che ti servono), e penso che possa risultare divertente a molti, soprattutto a chi ama i giochi di dadi, e a chi si sia sempre chiesto come possa essere "ISdA" spogliato di tutti gli orpelli aggiuntivi, e anche a chi non vuole possedere giochi con la parola "Risk" nel titolo.





di Lucio "Iago" Pierobon

Blueprints



di Yves Tourigny
Z-Man Games, Filosofia Edition,
2013

N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Architettura a suon di dadi o, in altre parole, "come sfruttare la tridimensionalità dello strumento aleatorio principe per simulare la costruzione di edifici e trarne soddisfazione e piacere"; 32 dadi in quattro colori e un mazzo di carte da utilizzare come progetti (appunto Blueprints) per le proprie costruzioni e premi per l'ottenimento di specifici risultati ed il gioco è fatto.

I giocatori sono architetti incaricati di costruire edifici di varie forme con la libertà di scegliere quali materiali utilizzare e la possibilità di concedersi licenze poetiche nel tentativo di creare qualcosa di straordinario che rimanga per i posteri e che dia loro la gloria; la partita è divisa in tre turni, in ciascuno dei quali ogni giocatore dovrà costruire un edificio composto da 6 dadi rispondendo ad una unica semplice regola, un dado può essere piazzato sopra un altro solo se il suo valore è pari o superiore a quello del dado su cui poggerà; il resto è scelta dei giocatori con il supporto fondamentale della dea bendata.

All'inizio del turno ogni giocatore riceve un progetto, poi vengono tirati un certo numero di dadi che rappresentano i materiali disponibili per la costruzione; vengono inoltre estratti uno alla volta altri due dadi (a caso ma di colore diverso) che verranno utilizzati come materiali di spareggio in caso di necessità; al proprio turno ogni giocatore prende un dado e lo piazza sul suo progetto, nascosto dietro uno schermo, poi pesca un dado a caso dal sacchetto, lo lancia e lo aggiunge alla disponibilità per il giocatore successivo; quando tutti i giocatori hanno piazzato 6 dadi gli schermi vengono rimossi e il valore dell'edificio viene calcolato.

Ogni colore rappresenta un materiale utilizzabile e fornisce un differente modo per ottenere punti necessari a calcolare il valore dell'edificio:

Arancio: (Legno) ogni dado vale 2 punti per ogni altro dado con cui è a contatto di faccia;

Verde: (Materiali di Riciclo) a seconda di quanti dadi del colore sono utilizzati varranno un totale di 2/5/10/15/20 o 30 punti (da 1 a 6 dadi);

Nero: (Pietra) ogni dado vale punti in funzione del piano a cui si trova (2 a terra, 3 al primo, 5 al secondo, 8 dal terzo in su;

Trasparente

(Vetro) ogni dado vale tanto quanto è il valore della sua faccia superiore.

Ci sono poi 6 punti bonus se l'edificio costruito rispecchia esattamente il progetto assegnato al giocatore; i giocatori che producono gli edifici

di valore più alto ricevono un attestato che vale alcuni Punti Vittoria (da 3 a 1 in base al numero dei giocatori); il "twist" che rende il gioco interessante sta nel fatto che il "valore" dell'edificio è solo una delle vie che portano alla vittoria; vengono premiati (con attestati del valore di 2 PV) un edificio alto almeno 5 piani, un edificio con 4 o più dadi dello stesso valore, un edificio con 6 dadi di valori differenti e un edificio con 5 o più dadi dello stesso materiale

In tutti questi casi un solo attestato è attribuito ad ogni turno e per dirimere le parità conta il numero di dadi utilizzati nei materiali di spareggio; ottenere il valore dell'edificio più alto è solo dei modi per ottenere la vittoria e capita con una certa frequenza che valga la pena abbandonare il progetto originale per cercare di ottenere una o più delle combinazioni sopra citate.

Materiali ottimi, dadi grandi e colorati, cartotecnica adatta all'uso e un regolamento di veloce lettura e immediata comprensione, oltre al prezzo accettabile ne fanno un ottimo filler di qualità che permette di passare un po' di tempo in leggerezza senza però abdicare totalmente al sonno della ragione.





Ka-Woom



di Roberto Fraga, Florence Fraga
Asterion Press, HUCH! & friends,
IELLO, 2013

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Uno dei punti deboli dei puzzle a tempo è la scarsa interazione fra i giocatori: nel caso più fortunato tutti i partecipanti giocano contemporaneamente, ognuno per conto suo, cercando di battere sul tempo i propri avversari (Uluru, Ubongo); nel caso meno fortunato tutti controllano la maniche di un giocatore (Make 'n' Break) o di una coppia (La Boca). Ka-Woom tenta di ovviare a questo problema, facendo ricoprire a turno ruoli

diversi ai giocatori, mantenendoli così impegnati per tutta la durata della partita.

Buoni i materiali: 16 piccoli solidi di legno, 4 catapulte a bilanciere, 9 dadi bianchi piccoli, un dado bianco grande, 1 clessidra e delle tessere di cartone, su cui sono raffigurate delle torri (ottenibili impilando alcuni dei solidi).

Scopo del gioco è essere i primi a raggiungere o superare i 16 punti. A turno i giocatori ricoprono il ruolo di mastro costruttore: nel tempo concesso dalla clessidra devono edificare una o più torri, sulle tessere che le ritraggono. Contemporaneamente gli avversari ricoprono il ruolo di sabotatori: utilizzando le catapulte, posso lanciare i dadi con lo scopo di demolire le torri (il numero di colpi a disposizione di ciascun sabotatore dipende dal numero di giocatori). Inoltre non è possibile edificare torri sulle tessere su cui si sia fermato un dado. Ultimo effetto da tenere in considerazione: una delle facce di ciascun dado ha un simbolo. Se almeno due simboli sono visibili sui dadi lanciati, è possibile scatenare un (solo) terremoto, ovvero colpire con un pugno il tavolo nella speranza di far crollare le torri. Allo scadere del tempo della

clessidra, ogni torre intatta e corrispondente alla figura della tessera su cui è stata costruita permette di appropriarsi di tale tessera e dei punti vittoria su essa riportati.

Ka-Woom è un gioco che richiede diverse abilità: oltre alla destrezza (necessaria, in forma diversa, sia come costruttore che come sabotatore), è richiesta una certa capacità di osservazione, per capire quali torri possono essere costruite contemporaneamente rispettando la limitatezza del numero di pezzi a disposizione. L'idea di far giocare contemporaneamente i giocatori è brillante, e riduce al minimo i tempi morti.

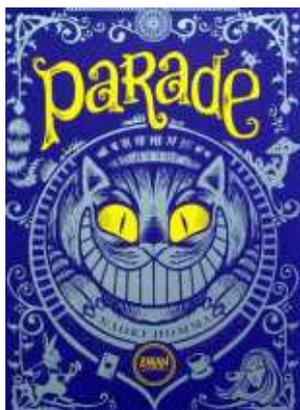
Il gioco funziona ottimamente in un contesto rilassato e ridanciano, ma mostra alcuni limiti (in parte di implementazione) non appena viene giocato in un ambiente più competitivo. Due i "difetti" principali: innanzitutto la scelta della clessidra come indicatore del tempo disponibile. Dato che (almeno teoricamente) tutti sono impegnati a fare qualcosa, diventa estremamente difficile capire quando che è che il tempo a disposizione è "finito": probabilmente un timer sonoro avrebbe risolto il problema. Alternativamente, in una partita a 5 giocatori, si può attribuire a turno l'incombenza di sorvegliare la clessidra a un giocatore (magari in modo nascosto - vedremo ora il perché). L'altro aspetto delicato è il fatto che, benché il regolamento vieti di proteggere le torri (o intercettare i dadi scagliati con le catapulte), questo risulta pressoché inevitabile in fase di costruzione (come si fa a costruire senza mani?). Ecco quindi trovata la "strategia vincente": costruire solo piccole torri allo scadere del tempo disponibile. Insomma un'ottima idea, realizzata però in modo perfettibile.





di Andrea "Nand" Nini

Parade



di Naoki Homma
Japon Brand, Z-Man Games, Schmidt
Spiele, 2007
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30-60 minuti

La fiaba di "Alice nel Paese delle Meraviglie" mi ha sempre colpito per l'apparente mancanza di un senso, e la stessa sensazione di assurdo si ritrova in questo gioco che, per quanto in modo astratto, ci mostra una parata in quel mondo, con un continuo via-vai di personaggi che si accodano e se ne vanno, il tutto condito con la salsa minimalista dei giochi di autori giapponesi.

La scatola (nell'edizione Z-Man) è di piccole dimensioni, ma potrebbe essere ancora più piccola, dato che contiene un singolo mazzo di 66 carte (sei semi, con i valori da 0 a 10), due regolamenti (in inglese e francese) e sei sottobicchieri, che da un rapido controllo risulta che vadano utilizzati effettivamente come sottobicchieri e non in modi strani e/o alternativi. Ma perché? Solo per riempire lo spazio? Mah, per schiarirmi le idee devo berci su...

Parade è un classico gioco di presa (o trick-taking), si parte da una mano di cinque carte e una fila di sei carte sul tavolo; a turno si gioca una carta e si ripesca dal mazzo. La carta giocata va messa in fondo alla fila, e si prendono tutte le carte che soddisfano uno di questi due requisiti: hanno lo stesso colore della carta giocata oppure hanno un valore pari o inferiore alla carta giocata.

Ma tra le carte che si possono prendere vanno considerate solo quelle che, contando le posizioni dalla carta giocata, sono più lontane del suo valore (in pratica le carte alte "bloccano" molte carte, le basse ne bloccano poche e gli zeri non ne bloccano nessuna). In pratica, giocare uno zero significa prendere tutte le carte dello stesso colore, e tutte le carte zero, mentre quando si giocano carte alte, con una parata di poche carte, si ha la garanzia di non fare alcuna presa.

La partita termina quando si esaurisce il mazzo di pesca oppure un giocatore ha nel

suo mazzo di presa tutti e sei i colori (le carte prese vanno tenute tutte visibili); in entrambi i casi si effettua un round finale, dopodiché i giocatori scartano due carte dalla propria mano e aggiungono il resto alle proprie prese. Il punteggio viene calcolato sommando i valori delle carte, tranne nel caso in cui un giocatore (o più di uno) abbia la maggioranza di carte di un colore, e quindi per quel colore le carte varranno solo un punto. Chi ha il totale più basso vince (in caso di pareggio si considera chi ha preso meno carte).

Il gioco mi ha ricordato vagamente 6 Nimmt!, ma con più controllo, per via dei turni alternati; ovvero, anche qui bisogna cercare di non prendere carte e, se non ci si riesce, bisogna cercare di prendere carte basse, altrimenti bisogna riuscire a prenderle tutte di un colore; ma non bisogna eccedere, si perde anche avendo tante carte di tanti colori (alla fine sono sempre punti). Come è facile intuirlo, minore è il numero dei giocatori, maggiore è il controllo, e in due si riesce anche a giocare pensando alle possibili mosse dell'avversario, invece che concentrarsi unicamente sulla propria mossa. C'è anche da notare che in due giocatori c'è una piccola modifica alle regole, che fa scattare il punteggio alternativo solo quando c'è un vantaggio di due carte in un colore sull'avversario (e questo limita il "va e vieni" delle maggioranze che c'è in una partita a più giocatori).

Nonostante qui in Italia abbiamo da secoli una pletora di ottimi giochi di presa (per citarne tre: Briscola, Tressette e Scopa), Parade si è rivelata una interessante variazione sul tema, con il twist sul punteggio variabile che costringe a fare valutazioni su ogni carta e fa rimanere sempre aperta la partita.





di Mauro "MDM" Di Marco

Quantum



di Eric Zimmerman
Asterion Press, Funforge, Gen-X
Games, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Cosa succede se un docente di game design, sviluppatore di videogiochi e giochi sociali, cofondatore della Gamelab e organizzatore del Game Design Challenge si cimenta nella creazione di un gioco da tavolo? Ecco a voi Quantum, astratto gioco di combattimento tattico e colonizzazione stellare basato sullo scontro di piccole flotte di astronavi (rappresentate da dadi), che si scontrano su una plancia modulare; belli i materiali, robusti e ben illustrati.

Per vincere, i giocatori devono piazzare avamposti militari (i "cubi quantum") su altrettanti pianeti. Il gioco si svolge a turni, in cui ogni giocatore ha tre punti azione da spendere nelle seguenti azioni:

- 1) Riconfigurazione: il giocatore rilancia un dado in plancia.
- 2) Schieramento: il giocatore mette un dado in plancia.
- 3) Costruzione (richiede 2 punti azione). Se la somma dei valori delle astronavi che un giocatore ha negli spaziorporti di un pianeta è esattamente uguale al suo valore, egli può piazzare su di esso

un cubo quantum, purché ci sia uno spazio libero e non sia già presente un suo cubo.

4) Ricerca: il giocatore aumenta di uno il valore della ricerca.

5) Movimento e attacco: il giocatore sceglie in dado e lo muove al più di tanti passi quanto è il valore del dado; se questo entra in uno spazio occupato da un dado avversario avviene uno scontro: entrambi i giocatori lanciano un dado e lo sommano al valore della propria astronave. Il totale più basso vince, e i pareggi vanno a favore dell'attaccante. Se quest'ultimo è il vincitore, l'astronave del perdente viene distrutta e il suo controllore perde un punto di forza dominio, l'attaccante ne guadagna uno. Se l'attaccante raggiunge un valore di dominio pari a 6, può mettere un cubo quantum in un qualsiasi pianeta sulla plancia che non ne ospiti già uno dei suoi; ripristinando poi il valore del dado dominio a 1. Se invece vince il difensore non succede niente.

Oltre a spendere i tre punti azione, una volta per turno, i giocatori possono attivare le abilità speciali delle proprie navi, che ancora una volta dipendono dal loro valore.

Dopo aver speso i tre punti azione e sfruttate le tre abilità speciali, il giocatore può accedere alle carte avanzamento, prendendone

una (fra le sei a faccia scoperta) per ogni cubo quantum piazzato nel turno, oppure se ha il proprio valore di ricerca pari a 6; in tal caso, lo riporta al valore 1. Le carte si dividono in due classi: quelle che danno un beneficio istantaneo (azzardo) e poi si scartano, e quelle che invece modificano a proprio esclusivo vantaggio le regole (comando). Si possono avere al più tre carte comando attive contemporaneamente. Il gioco termina immediatamente quando un giocatore piazza sul tabellone il suo ultimo cubo quantum, diventando così il vincitore.

Ho trovato Quantum una buona variazione nel genere del wargame multigiocatore, sostenuto dalla durata contenuta e dallo stimolo a trovare la soluzione tattica migliore, mescolando opportunamente le varie abilità delle navi e delle carte, cercando la "combinazione migliore". Quantum eccelle proprio nel mediare il divertimento intellettuale e "accademico" della ricerca delle combinazioni e degli incastri con quello più di pancia di un combattimento frenetico alla ricerca della situazione ottimale. Sconsigliato ovviamente a chi odia l'interazione cattiva e diretta, resta comunque un titolo che consiglio a tutti di provare, anche a chi poco sopporta dadi e aleatorietà: probabilmente vi divertirete lo stesso!





di Lucio "Iago" Pierobon

Roll for the Galaxy



di Wei-Hua Wang, Thomas Lehman
Rio Grande Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Dopo oltre due anni di attesa è finalmente arrivato il nuovo gioco di dadi basato su Race for the Galaxy, l'attesa è stata lunga ma ne è valsa la pena perché RollftG (per distinguerlo da RaceftG, d'ora in poi ometterò "ftG") è un gran bel lavoro di adattamento delle meccaniche del progenitore senza perderne il senso originale ma senza nemmeno quel fastidioso retrogusto di copia beccera e pedissequa che altri precedenti casi avevano lasciato.

La scelta originale delle azioni da svolgere non è più a discrezione dei giocatori ma è riposta nel caso del lancio di dadi; l'alea è però abbondantemente controllabile e permette di compiere le scelte desiderate, e le situazioni veramente sfavorevoli sono rarissime e comunque tollerabili vista la durata ridotta; i dadi sono di diversi colori e ciascun colore ha una differente distribuzione di azioni sulle facce, il che permette di adeguare la scelta dei dadi da lanciare nel turno (spesso meno di quelli a disposizione)

alle necessità della strategia a breve termine che si vuole implementare.

Una volta lanciati i dadi (in segreto) questi sono attribuiti alle azioni corrispondenti al simbolo ottenuto; di base il gioco permette di spostare due dadi e utilizzarli per un'azione diversa, uno gratuitamente, e sarà quello che indicherà l'azione che si vuole svolgere nel turno, l'altro al prezzo di un dado da escludere dalle azioni del turno e che potrà essere riutilizzato nel turno successivo; la maggior parte degli sviluppi disponibili offrono dei bonus aggiuntivi che permettono ulteriori movimenti di dadi tra le azioni.

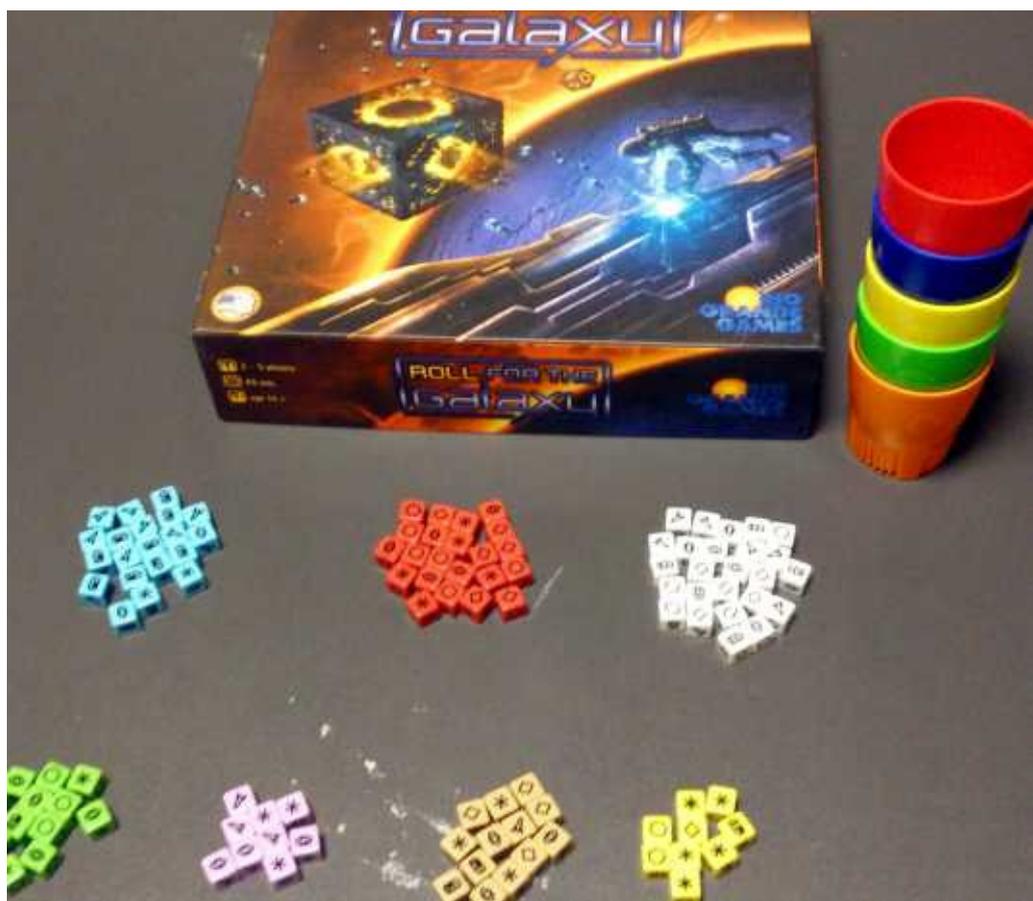
La seconda sostanziale differenza rispetto al progenitore sta nel fatto che mentre in Race la disponibilità di carte in mano rendeva più o meno attuabile qualunque azione anche

se scelta dagli avversari, in Roll è necessario aver allocato dadi sotto le azioni non scelte (e quindi sottratto risorse all'azione scelta) per poter sfruttare le azioni degli avversari ed è quindi ancora più importante riuscire a leggere le loro intenzioni.

Una volta completate le scelte tutti i giocatori rivelano i loro dadi e solo le azioni selezionate da almeno un giocatore vengono svolte; tutti i dadi inutili tornano a disposizione per il turno successivo; le azioni sono 5 e rispecchiano, con lievi differenze, quelle di Race e ogni dado allocato ad un'azione permette di svolgerla una sola volta:

Explore permette di ottenere crediti o di acquisire sviluppi e pianeti da mettere nella coda di costruzione;

Develop e **Settle** permettono di allocare





dadi per costruire strutture e colonizzare pianeti;

Produce permette di utilizzare i dadi allocati per produrre beni sui pianeti produttivi;

Ship permette di utilizzare i dadi allocati per vendere (in cambio di crediti) o consumare (in cambio di PV) i beni prodotti in precedenza.

Una volta svolte le azioni tutti i dadi utilizzati si trovano sulle code di costruzione, sui pianeti sotto forma di beni o in un magazzino, detto Citizenry; i primi due gruppi di dadi possono essere lasciati in attesa di azioni successive o ritirati e resi nuovamente disponibili per il turno successivo mentre l'ultimo gruppo, per essere riutilizzato, deve essere acquistato al prezzo di un credito per dado e ciò non è sempre possibile anche se si ha sempre a disposizione almeno un credito a turno. Questa è la terza grande differenza rispetto a Race, non basta aver a disposizione tanti dadi (per Race tante carte) ma è anche necessario mantenere un certo flusso di crediti per riacquistare ad ogni turno tutti i dadi che serviranno per il turno successivo e sapere, nel caso ciò non fosse possibile, quali meglio si adattano ai propri piani per il futuro immediato.

L'ultima differenza (più sottile ma non meno importante) sta nel fatto che in Roll Produce e Ship sono invertiti rispetto a Race ed è quindi possibile, avendo allocato con cura i dadi, vendere o consumare i beni prodotti nello stesso turno; questa differenza, assieme alla necessità di allocare i dadi per svolgere le azioni rende particolarmente appetibile, per quanto rischiosa, la ricerca

della combo tra le due azioni soprattutto nelle battute finali della partita.

I materiali sono di ottima qualità, e dove lasciano un po' a desiderare la ragione per tale carenza è palese; i dadi sono piccoli (stile Quarriors) ma la loro quantità (oltre 100) avrebbe reso impraticabile per motivi sia economici che logistici l'uso di dadi di dimensioni maggiori (stile To Court the King); la grafica è pressoché la stessa di Race, ma anche questo ha ragioni evidentemente economiche e comunque dà un piacevole senso di familiarità e di coerenza con un'ambientazione che è la stessa del predecessore.

Il regolamento è chiaro e abilmente contenuto entro le dodici pagine, di cui però solo 6 di regole vere e proprie (il resto sono FAQ, setup e consigli; l'iconografia, per alcuni il vero punto dolente di Race, è stata affiancata dal testo che chiarisce eventuali possibili dubbi, anche nelle situazioni più banali e chiare; fa piacere vedere come dopo anni di corsa sconsiderata verso l'indipendenza linguistica a mezzo pittogrammi si stia ritornando ad evolvere verso l'utilizzo del linguaggio scritto che è uno dei grandi traguardi fondamentali dell'evoluzione della società umana (ce lo insegnano tutti i giochi di civilizzazione che utilizzano "Writing" come tappa fondante dello sviluppo scientifico/tecnologico).

Il gioco, dopo una prima partita di apprendimento mantenendo una certa forma di turnazione per poter materialmente vedere

cosa ogni giocatore stia facendo, può essere tranquillamente riportato alla sua forma originale in contemporanea rendendone la durata tranquillamente contenibile al di sotto del tempo dichiarato anche in cinque; in realtà l'impressione è che possa essere più veloce all'aumentare dei giocatori per la maggior probabilità di svolgere più azioni differenti durante ogni singolo turno, rendendo lo sviluppo del proprio "tabellone" più veloce.

Per evitare la lentezza del gioco in due giocatori è stata introdotta un'azione scelta casualmente mediante il tiro di un dado bianco (2 facce "Explore" e una per ogni altra azione) da aggiungere a quelle scelte dai giocatori. Questa scelta, inizialmente criticata dai più esperti giocatori come poco elegante e troppo aleatoria è stata difesa a spada tratta dagli autori che sostengono che sia il modo più efficace e realistico per aggiungere un'azione senza sbilanciare eccessivamente il gioco in favore di una delle strategie più ovvie. L'applicazione di una regola simile al gioco avanzato in due di Race (2 azioni scelte da ogni giocatore) sarebbe stata sbilanciante (se applicata senza limitazioni) o inelegante (per le troppe limitazioni necessarie a bilanciarla).

Personalmente continuo a preferire Race per la sua maggiore epicità ma proprio questa caratteristica, che lo rende più affascinante, lo rende anche più difficile da proporre sia tra i giocatori esperti che tra quelli meno avvezzi ai giochi di una certa durata; Roll è invece facilissimo da spiegare e veloce da giocare ma mantiene un livello di profondità enormemente superiore ad altri giochi di "Dice Civ" disponibili (penso a Nations: the Dice Game e alla serie Roll through the Ages); 50 euro ben spesi e che già in meno di un mese si sono ripagati in termini di divertimento e sfida.





di Andrea "Nand" Nini

Star Wars: Imperial Assault



di Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying
Fantasy Flight Games, Asterion Press, 2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90 minuti

A memoria non ricordo uno sfruttamento così massiccio di una licenza: parlo naturalmente di quella di Star Wars, per la quale la Fantasy Flight non sembra essere ancora soddisfatta (visti i probabili costi è comprensibile), infatti dopo il gioco di ruolo, quello di carte, quello di miniature (e il prossimo su miniature "grosse") e la riambientazione di CIA vs. KGB, ecco arrivare sia la riambientazione di Descent che uno skirmish: per fortuna la FFG ci ha risparmiato due titoli separati, riunendoli in un'unica scatola (anzi, scatolone), con miniature (bellissime, anche se un po' poche, solo 34, ma questo è purtroppo un trend che di recente si è visto spesso), carte, tessere, segnalini, dadi, e manuali, ovvero tutto quello che serve per giocare un'intera campagna (ambientata immediatamente dopo la distruzione della prima Death Star).

Ricalcando la struttura, abbiamo un giocatore che gestirà l'Impero, e dovrà

affrontare i ribelli (da uno a quattro altri giocatori), in una serie di avventure strutturate in una campagna; nel gioco base sono presenti sei personaggi, che ripropongono gli archetipi classici di questo universo, tra cui l'apprendista Jedi, il soldato, l'avventuriera, e l'immancabile wookiee, ma entrambi gli schieramenti potranno contare sull'aiuto di volti noti, come Luke Skywalker, Han Solo, Chewbecca e Darth Vader (nel gioco base sono presenti anche le miniature di Luke e Vader, le altre usciranno come espansioni).

Per chi conosce già Descent 2° edizione, queste sono le differenze che troverete nel regolamento (in pratica è la 4° versione, contando anche Doom come prima incarnazione di questo sistema):

- Al posto del vecchio meccanismo dei turni (1°, 2°, 3°, e 4° giocatore, poi l'overlord) ora le attivazioni sono alternate (1° giocatore - una squadra imperiale - 2° giocatore - un'altra squadra imperiale, e così via fino a quando tutti hanno avuto un'attivazione). L'effetto pratico è la riduzione dei tempi morti (in realtà vengono spezzettati) e tutti i



giocatori sono più partecipi, per la possibilità di reazione immediata alla mossa di un avversario.

- Le miniature possono attraversare le miniature avversarie, al prezzo di un punto movimento aggiuntivo. Questo risolve il problema degli "ostacoli" in Descent, che risultavano molto fastidiosi da gestire (soprattutto quando c'erano obiettivi che richiedevano di raggiungere determinate posizioni).

- Si ha la visuale se una miniatura può tracciare due linee di visuale da uno dei suoi angoli a due angoli differenti della miniatura bersaglio (e le due linee non si devono sovrapporre), a differenza della vecchia regola dove bastava una singola linea di visuale da un angolo qualsiasi a un angolo qualsiasi (non molto realistica in certi casi).

- Nei dadi di attacco non c'è più il simbolo X di "mancato", che ora si trova sul dado bianco di difesa, e nei dadi di difesa è presente un nuovo simbolo che annulla un'onda di potere (ovvero un "surge") su un dado di attacco.

- È stato messo un limite di due ai punti movimento aggiuntivi che si possono ricevere utilizzando gli affaticamenti.

- Qualunque personaggio può guarirsi con un'azione di riposo, la quale dopo gli affaticamenti toglie anche le ferite; questo per ovviare al fatto che i "chierici" non sarebbero stati molto adatti all'ambientazione.

- C'è un segna turni (al posto di utilizzare segnalini generici per gli eventi temporizzati).

- Al posto dei rinforzi prestabiliti dell'overlord, il giocatore imperiale riceve ad ogni turno punti minaccia che può utilizzare per



rinforzare una squadra decimata oppure richiamare un'intera squadra (sistema molto più flessibile).

- Ogni personaggio ribelle ha mazzo di abilità fisse, non può più scegliere tra varie classi (può sembrare una limitazione, ma in realtà si adatta meglio all'ambientazione).

- Il giocatore imperiale sceglie una classe all'inizio della campagna, da cui potrà scegliere differenti abilità speciali.

- Ora un personaggio ribelle può essere ferito (si gira la scheda e si perde caratteristiche e abilità), se viene ferito una seconda volta è eliminato dall'avventura (ma rimane nella campagna ritornando nell'avventura successiva); può sembrare un limite, ma spesso il giocatore imperiale ha come condizione di vittoria ferire tutti i personaggi, per cui l'eliminazione può essere controproducente.

- Il test sulle caratteristiche (tre al posto di quattro) ora si fa utilizzando un pool di dadi variabile, indicato sulla caratteristica stessa.

- Ora la campagna è strutturata alternando le avventure principali (che seguono lo svolgimento della trama) ad avventure secondarie, nelle quali si trovano avventure (e ricompense) personalizzate per i personaggi.

- Il libro delle avventure non può essere consultato dai giocatori ribelli, e quindi i colpi di scena sono molto frequenti, a differenza delle avventure di Descent, dove tutto era noto fin dall'inizio.

Come potete vedere la struttura di base è rimasta intatta, ma tutti gli aggiornamenti hanno ulteriormente consolidato un sistema che nella sua penultima incarnazione era già molto funzionale: il risultato è che una avventura può essere giocata in un tempo contenuto (in una serata se ne possono giocare un paio) con una notevole soddisfazione, sia per la varietà delle situazioni che il corposo libro degli scenari propone, che per la possibilità di giocare in questa ambientazione (naturalmente verrà maggiormente apprezzato da chi è un fan); e a questo proposito, posso aggiungere che per il giocatore imperiale la possibilità di far entrare in campo Darth Vader non ha prezzo (l'AT-ST è bello imponente, ma Vader è Vader).





I Primi Passi di una Meccanica

Ha poco più di sette anni, eppure ha segnato in modo indelebile il mondo dei giochi da tavolo. Cerchiamo di capire come si è sviluppata la meccanica di deckbuilding e i giochi che la utilizzano.



Nel mondo dei giochi da tavolo, l'introduzione di una nuova meccanica è una via di mezzo fra un terremoto e un portentoso toccasana. Di solito è assai difficile risalire all'elemento alfa, il gioco che ha il merito di aver introdotto l'innovazione, magari in modo non evidente. Si ricorre allora ad un titolo rappresentativo: El Grande (Wolfgang Kramer e Richard Ulrich; Hans im Gluck, 1996) per i giochi di maggioranza, Caylus (William Attia, Ystari Games, 2005) per i giochi di piazzamento lavoratori. Nel caso del deckbuilding, invece, è tutto più semplice. Anche se è chiaro che il meccanismo di "preparare un mazzo" è sicuramente dovuto a Richard Garfield e al suo strabiliante Magic: The Gathering (che, in alcuni suoi formati di torneo arriva a rendere tale creazione parte integrante della partita - come accade nel formato "Rochester Draft", in cui le buste vengono aperte, messe sul tavolo e poi i

giocatori prendono a turno una carta a testa), sicuramente il gioco che per la prima volta trasforma la creazione del proprio mazzo da preambolo a vero e proprio fine del gioco è **Dominion** (Donald X. Vaccarino, Rio Grande Games, 2008). Il successo ottenuto è mondiale, confermato dall'attribuzione di 22 premi internazionali nel giro di 3 anni. A questo punto il vaso di Pandora è aperto, e da allora un flusso pressoché ininterrotto di giochi basati sulla meccanica del deckbuilding ha invaso i nostri tavoli da gioco. Senza velleità di completezza, cercheremo in questo articolo di delineare gli svariati percorsi paralleli che si sono evoluti da questa pietra miliare del gioco da tavolo di carte.

Cloni e variazioni

La prima risposta all'enorme successo di Dominion è stata la proposta di titoli che si





collocano a metà strada fra la mera clonazione del gioco (con una eventuale nuova ambientazione) e la variazione, nel tentativo di smussare alcuni degli spigoli del gioco originale. Il gioco sembra trovare il suo habitat preferenziale in Giappone, che produce una notevole quantità di titoli ispirati al predecessore (ma caratterizzati da illustrazioni in stile manga, talvolta anche ammiccanti); vale la pena qui ricordare **Tanto Cuore** di Masayuki Kudou (2009), in cui i giocatori si calano nei panni di un padrone di una villa, alla ricerca di un folto gruppo di cameriere e donne di servizio che gestiscano al meglio la magione, la coppia di giochi **Barbarossa** e **El Alamein** di Atsuo Yoshizawa (2010) e **Kanzume Goddess** (2012) di Zhu Rong.

Molti autori hanno cercato di introdurre modifiche al sistema di gioco per tentare di ovviare ad alcuni difetti riscontrati in Dominion dai giocatori più esigenti: l'ambientazione poco sentita (affiancata ad un arco narrativo debole o inesistente), la poca variabilità effettiva delle singole partite, l'impostazione da solitario multigiocatore. I risultati sono stati altalenanti, ma in questa sede vale sicuramente la pena ricordare i seguenti titoli:

- **Thunderstone** di Mike Elliott (Alderac Entertainment Group, Pegasus Spiele, 2009), che utilizza un'ambientazione fantasy, includendo personaggi che possono crescere di livello, magie, equipaggiamenti, armi ed armature, dungeon da esplorare: l'ambientazione è migliore, ma al costo di

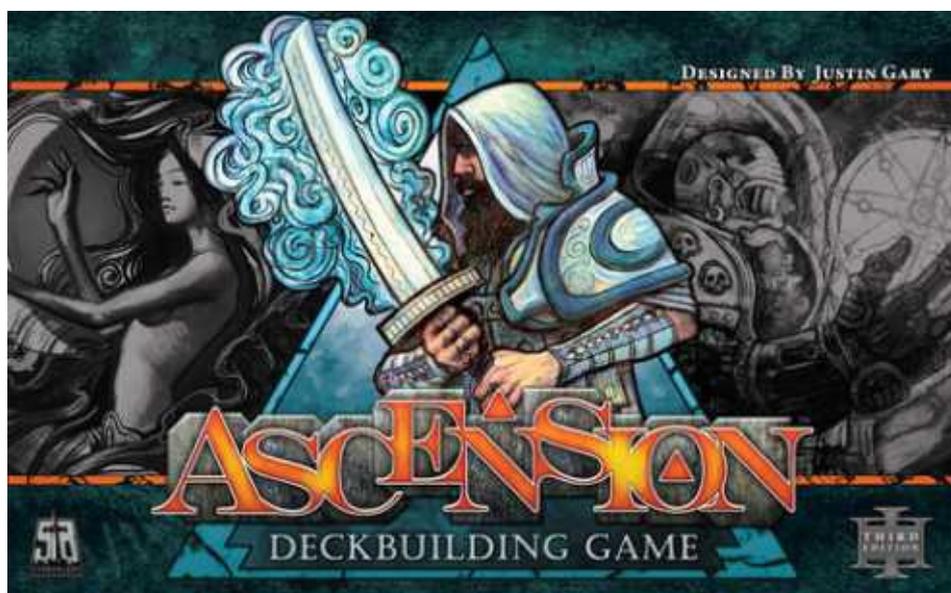
tempi di gioco allungati, senza un reale arricchimento della storia narrata.

- **Ascension: Deckbuilding Game** (Stone Blade Entertainment, 2010) prova a introdurre una maggiore variabilità fra partite introducendo l'espositore a scorrimento che ha reso famoso Through the Ages nel 2006. Il fatto di non aver a disposizione tutte le carte ma un piccolo sottoinsieme che cambia continuamente garantisce una maggiore variabilità della singola partita, al costo di aumentarne la componente tattica a discapito di quella strategica.

- **Core Worlds** (Stronghold Games, 2011) utilizza uno stratagemma che rinforza l'arco narrativo, utilizzando solo una parte delle carte disponibili, che sono a loro volta suddivise in periodi: a seconda del turno in cui ci si trova, si pesca un certo numero di carte da uno dei mazzi. Quelle saranno le carte utilizzabili dai giocatori. Inoltre, Core Worlds aggiunge, rispetto al deckbuilding classico, un livello di profondità, dando l'opportunità di "serbare" una delle risorse per i turni successivi. Tutto questo si paga con una lunghezza di gioco nettamente superiore alla media, al punto di essere quasi non giustificabile per un "gioco di carte".

Fra i giochi che provano ad aumentare la profondità aggiungendo ulteriori livelli al classico schema gioca-compra-rimescola vale la pena ricordare anche **Briefcase** (Artipia Games, 2012) e **Time Masters** (Mushroom Games, 2014). Il primo è un gioco che utilizza le carte per acquisire compagnie e materiali con cui attivarle (per ricevere poteri speciali e carte per il proprio mazzo) realizzando quindi un deckbuilding "indiretto" che anticipa la filosofia sottostante i giochi di bagbuilding. Purtroppo il risultato finale sembra non accuratamente testato, con un mazzo iniziale talmente inefficiente che il primo fortunato giocatore che pesca una buona combinazione spesso prende il largo.

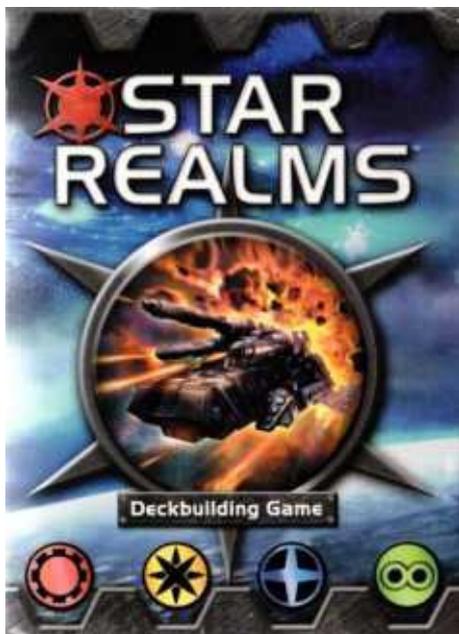
In Time Masters i punti vittoria sono associati a tutte le carte e non vincolati a specifiche carte "inerti", il che tende a rendere il gioco più dinamico. Le carte non giocate vengono conservate da un turno al





successivo; quelle acquistate vengono aggiunte alla propria mano e non al mazzo degli scarti. Inoltre, quelle acquistabili sono raggruppate in livelli ma non c'è controllo totale su quali carte si possono comprare: tutti questi aspetti comportano una non trascurabile componente di gestione. Il punto di forza del gioco sta proprio nella possibilità di ritardare il turno in cui giocare le carte, sfruttando l'opportunità di giocare di più in un solo turno (condizione necessaria per accedere alle carte più potenti e di maggior valore). L'impossibilità di accedere liberamente alle carte acquistate introduce una componente aleatoria non trascurabile, con il conseguente innalzamento di rigiocabilità e sopravvento delle scelte tattiche su quelle strategiche.

Poco si può fare per il "difetto intrinseco" del deckbuilding di essere una meccanica che genera giochi "in solitario": finché resta l'unica meccanica su cui si basa il gioco, l'interazione si mantiene comunque limitata. Giochi di "sole carte" che affrontano e risolvono questo problema sono probabilmente **Venerdì** (2f-Spiele, Rio



Grande Games, Uplay.it Edizioni, 2011) che, essendo un solitario, elimina alla radice il problema di attendere che gli avversari abbiano fatto il loro turno e **Star Realms** (IELLO, White Wizard Games, 2014) vera rivelazione del deckbuilding "classico" nell'anno 2014, che ha raggiunto in brevissimo tempo la top 100 di BoardGameGeek. Il gioco ha un'ambientazione spaziale, che prevede lo scontro fra due armate stellari; contenuto nelle dimensioni e nel costo, Star Realms fa della semplicità, accompagnata da scelte tattiche non banali e una piacevole interazione diretta, i suoi punti di forza. Le regole sono pochissime e di facile comprensione: si inizia a giocare dopo 5 minuti, senza grosso sforzo. Dopo le prime partite si comincia a capire la sottigliezza delle scelte, la necessità di adattare dinamicamente le strategie alle carte dell'espositore (che muta continuamente durante la partita, proprio come succede in Ascension). Sapere di vincere "combattendo" contro l'avversario amplifica naturalmente il divertimento.

Un caso particolare che vale la pena di citare è **Eminent Domain** (Tasty Minstrel Games, Pegasus Spiele, 2011), che implementa un deckbuilding "evolutivo", in cui le carte si acquisiscono come effetto e non come scelta indipendente. Il turno di ogni giocatore è incentrato sulla scelta di un ruolo (che può essere seguito dagli avversari, come accade ad esempio in Glory to Rome/Sit Gloria Romae): giocare una carta ruolo aggiunge una carta dello stesso ruolo al proprio mazzo, di fatto specializzandolo. Carte dello stesso ruolo possono essere giocate insieme per potenziarne l'effetto.

Non solo carte

Benché le carte siano il mezzo più economico per implementare la meccanica di deckbuilding, fin dalla presentazione del capostipite Dominion c'è stata la ricerca anche di supporti alternativi; in effetti, sono tuttora recuperabili su BoardGameGeek i file per realizzare una versione del gioco che utilizzi fiches al posto delle carte. Era quindi inevitabile che qualche autore non pensasse a supporti alternativi: un caso da ricordare è quello di **Puzzle Strike** (Sirlin Games, 2010).

Nato dalla mente vulcanica di David Sirlin (famoso per lo sviluppo di videogiochi, nonché per tutta una serie di analisi e teorie sulla classificazione dei giocatori in genere), utilizza dei dischetti mescolati e contenuti in sacchetti al posto delle canoniche carte.



Il passo successivo è l'utilizzo dei dadi, che in genere permettono di aggiungere un'ulteriore livello di aleatorietà alla struttura del gioco. Oltre a **Quarriors!** (WizKids Games, Giochi Uniti, 2011), vale la pena ricordare, dello stesso editore e degli stessi autori, il notevole successo di **Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men** (2014) e l'altrettanto ragguardevole flop di **The Lord of the Rings Dice Building Game** (2013).

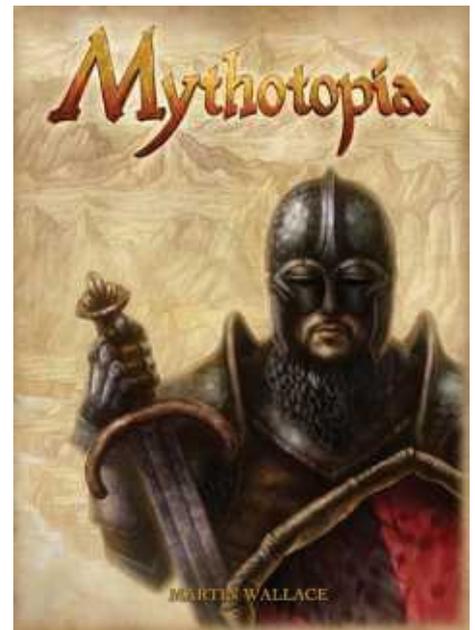




Deckbuilding su una plancia

Con il 2011, la meccanica inizia ad essere integrata in giochi che cominciano ad utilizzarla come mezzo e non come fine. Finalmente il deckbuilding abbandona i "giochi di carte", entrando nei "giochi da tavolo" veri e propri. Il merito di essere stato il primo a traghettare la meccanica va, senza dubbio, a Martin Wallace, col suo **Pochi Acri di Neve** (Asterion Press, Treefrog Games, 2011), pseudo-wargame card-driven asimmetrico ambientato durante i conflitti anglo-francesi in Nord America. Per la prima volta la meccanica trova una vera ambientazione, e l'idea di utilizzare il ritardo nell'accesso alle carte acquisite per modellare la lunga e incerta catena logistica

di approvvigionamento di quei conflitti è a dir poco geniale. La scarsa dimestichezza dell'autore (e forse dell'intero gruppo di playtest) con i giochi di deckbuilding, accompagnata dall'intrinseca difficoltà di bilanciamento dei giochi asimmetrici e dalle capacità analitiche di un particolare utente di BoardGameGeek ha portato alla scoperta di una strategia vincente, che richiede comunque grande talento per essere attuata, ma che è stata sufficiente a far classificare come "rotto" il gioco. Dopo vari tentativi di correzione, l'autore si è visto costretto a consigliare l'introduzione di alcune modifiche "casuali" alle regole all'inizio della partita, selezionate da un'apposita scheda. Wallace ha continuato a sviluppare giochi che

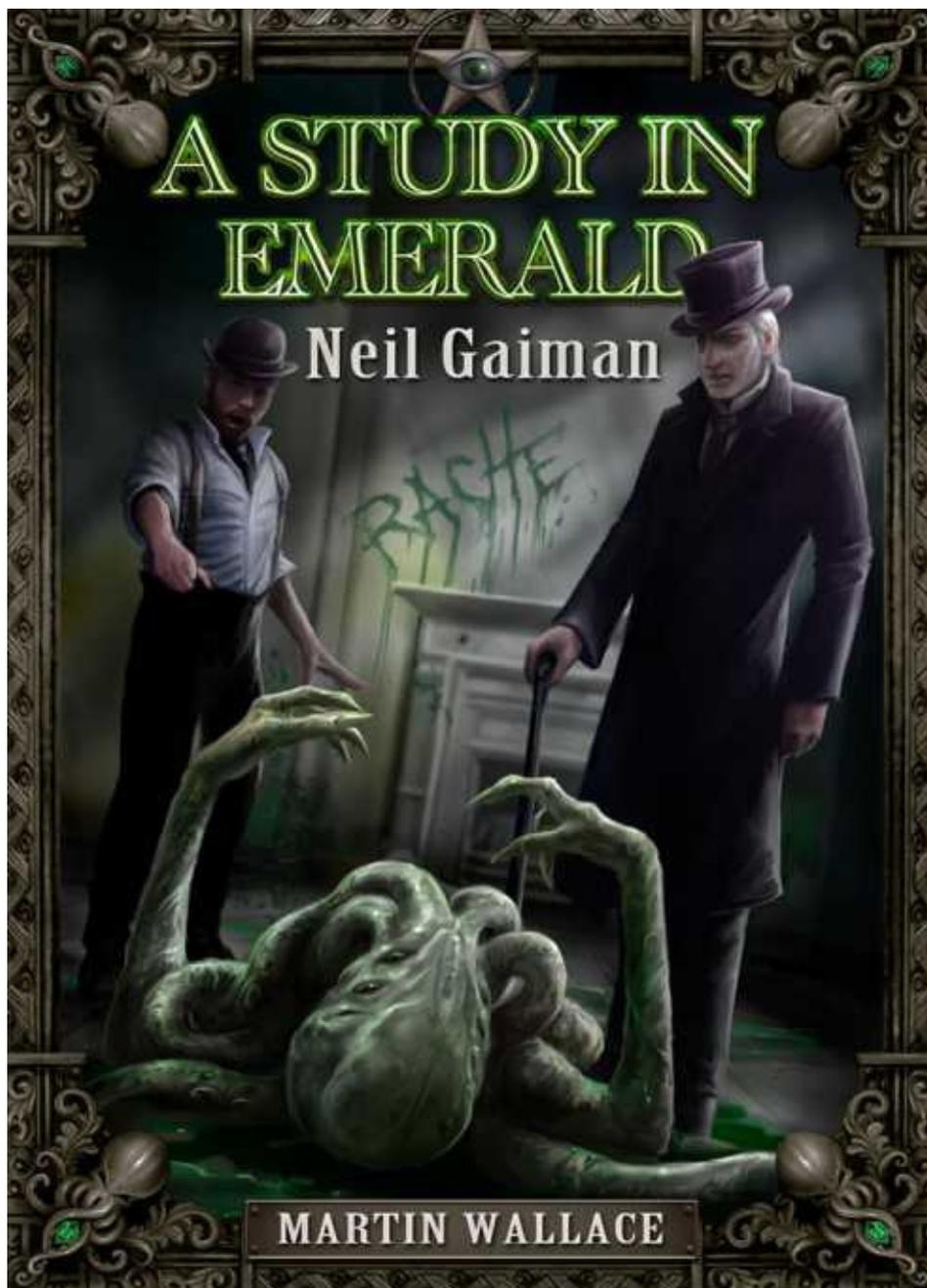


utilizzano il deckbuilding come propulsore con **A Study in Emerald** (2013) e **Mythotopia** (2014), rispettivamente un gioco di influenza a squadre (nascoste) con ambientazione horror-investigativa e un gioco di combattimento "tutti contro tutti" con una blanda ambientazione fantasy. Scottato dalla precedente esperienza, Wallace ha deciso di rischiare poco, ottenendo titoli blandi che hanno riscosso un successo limitato (specie con Mythotopia, dato che la componente tematica di A study in Emerald è realmente pregevole - complice lo splendido racconto scritto da Neil Gaiman - e gli ha fruttato parecchi consensi).

Per rimanere sul classico, un altro splendido connubio deckbuilding su plancia lo ha ottenuto Hisashi Hayashi col suo **Trains** (2012), di cui abbiamo abbondantemente scritto su questo numero.

Hand Building

La mutazione successiva della meccanica ha portato alla nascita del "hand building": con questo termine si intendono tutti quei giochi che offrono una riduzione della componente aleatoria tipica dei giochi che prevedono la pesca delle carte da un mazzo personale. La modifica, semplice almeno dal punto di vista concettuale, consiste nel cancellare la fase di pesca casuale, sostituendola con la scelta delle carte, oppure con la totale eliminazione del mazzo, sostituito proprio dalla mano del giocatore.





Il capostipite di questi giochi è giapponese; si tratta di **Master Merchant** (2011) del geniale Seiji Kanai (autore di Love Letter e Lost Legacy), gioco dalle meccaniche classiche, se escludiamo il fatto che i giocatori non hanno un mazzo, ma tengono tutte le carte in mano, giocandone fino a due per turno, e riprendendole tutte dagli scarti quando non ne hanno più da giocare. Comunque, la meccanica prende piede nel 2013 con l'uscita di ben tre titoli, tutti di grande successo: **Concordia** di Mac Gerdts (PD-Verlag, CRanio Creations, Rio Grande Games), **Lewis & Clark** di Cédric Chaboussit (Asterion Press, Asmodee, Ludonaute) e **Rococo** di Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz (Eagle Games, Eggertspiele, Filosofia Édition, Pegasus Spiele). Tutti e tre i giochi hanno il merito di trasformare l'operazione di acquisto carte da fine del gioco a strumento per progredire nello stesso, introducendo una componente di produzione e gestione di risorse; dove si differenziano è nei criteri di fine gioco e negli obiettivi. Un altro punto di contatto fra i giochi è il fatto che le carte hanno un utilizzo almeno duplice:

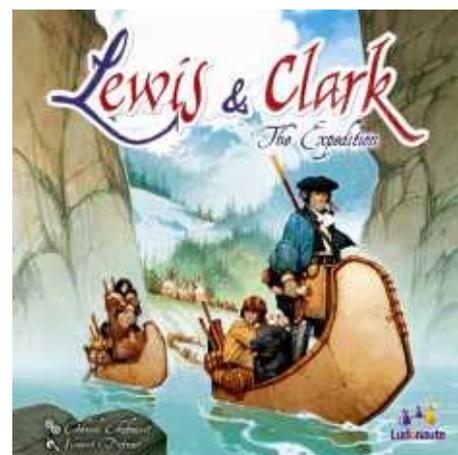
– In Concordia ogni carta permette di eseguire l'azione su di essa indicata (o una di esse se si tratta di carte multimodali), ma è anche fonte di punti vittoria: alla fine del gioco le carte avranno un valore dipendente dalla propria situazione sul tabellone.

– In Lewis & Clark ogni carta può essere usata per eseguire l'azione su essa riportata, oppure per potenziare l'effetto di un'altra carta giocata.

– In Rococo la situazione ha i contorni più sfumati: invece di associare una particolare azione ad ogni carta, in questo caso un tipo di carta permette di eseguire una azione in un determinato gruppo (quindi con maggiore possibilità di scelta). Oltre a permettere l'esecuzione delle azioni, ciascuna carta ha una abilità particolare ad essa associata, che viene eseguita dopo l'azione.

L'accesso alle carte da giocare è completamente libero sia in Concordia che in Lewis & Clark (qualunque carta che non sia stata giocata è disponibile), mentre Rococo ricalca la classica struttura del deckbuilding, permettendo però di scegliere, fra le carte non ancora giocate, le tre che si ritengono più utili: da qui la necessità di fornire maggiore flessibilità in fase di esecuzione delle azioni.

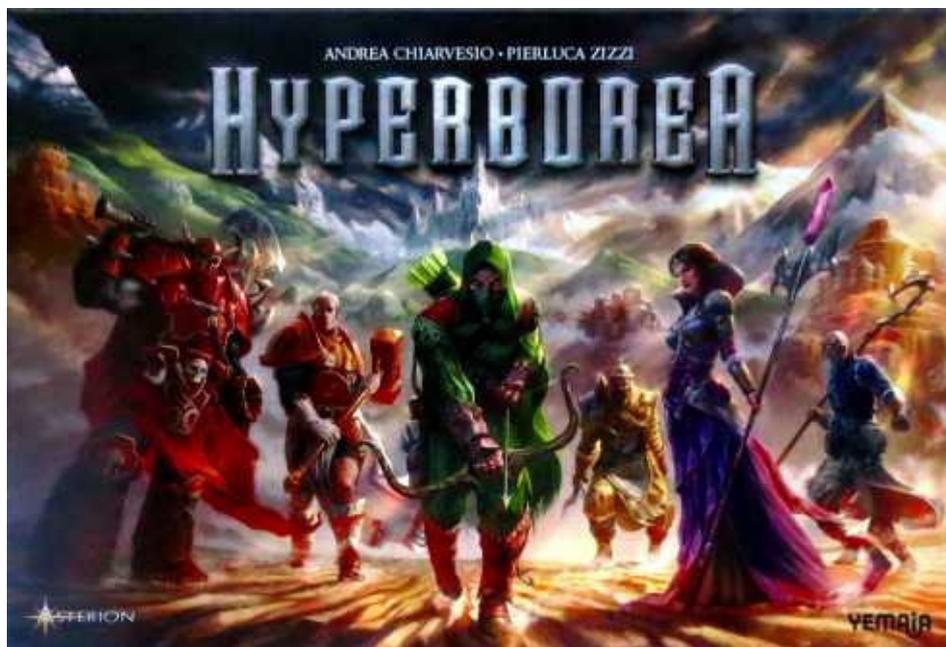
L'acquisto alle nuove carte è simile in Concordia e in Lewis & Clark: un espositore con costi specifici delle carte e costi aggiuntivi, incrementali in base alla loro età: dopo ogni acquisto, le carte scorrono, riducendo così i loro costi addizionali, mentre nuove carte vanno ad occupare le posizioni più dispendiose. Simile il meccanismo in Rococo, dove le carte vengono rinnovate ad ogni turno, ma il loro costo dipende esclusivamente dal numero di carte ancora presenti nell'espositore al momento dell'acquisto. Da notare che in Rococo e Concordia l'ordine di uscita delle carte è



parzialmente noto (ovvero sono divise in gruppi il cui ordine è prefissato), mentre in Lewis & Clark è completamente casuale.

Sostanzialmente differente è, invece, il metodo di "recupero" delle carte (l'equivalente di rimescolare il mazzo nei classici deckbuilding). In Concordia è proprio l'abilità di una delle carte che permette di recuperare gli scarti. In Lewis & Clark si tratta di un'azione facoltativa, che però attiva il controllo sul progresso personale nel gioco. Più classico l'approccio in Rococo, dove le carte tornano ad essere disponibili non appena sono state giocate tutte.

I vari giochi di deck building (Dominion e Pochi Acri di Neve su tutti) insegnano che per essere efficienti bisogna avere poche carte nel proprio mazzo (un pool corto): questo garantisce una maggiore densità delle azioni utili e potenti. Chiaramente, questo principio





potrebbe venire meno con la nuova meccanica, dove tutte le carte sono a disposizione. In realtà rimangono tracce del "problema", almeno in qualche titolo. In Concordia, il fatto di dover spendere un'azione è di per sé un deterrente a compiere "cicli" di poche carte; comunque, come ulteriore incentivo a non giocare sequenze corte, l'azione prevede due bonus (uno monetario e l'altro di miglioramento della propria posizione sulla plancia) per chi utilizza più carte prima di ripristinare la propria mano. Ovviamente non si può parlare di una vera e propria "riduzione" delle carte in mano, visto che queste sono fonte di punti vittoria e, spesso, cercare di acquistarne il più possibile è un buon viatico verso la vittoria. In Rococo la necessità di mantenere il mazzo "corto" è un bisogno naturale, proprio per l'approccio a esaurimento appena descritto: risultano quindi assai potenti le carte che permettono come azione bonus di eliminare una carta dal proprio mazzo (operazione che normalmente costa una azione). Per permettere una maggiore varietà strategica, il gioco offre alcune abilità speciali che premiano (in termini economici o di punti vittoria) la costruzione di mazzi "lunghi". Meno trasparente la situazione in Lewis & Clark, dove il gioco incentiva ad avere un numero pari di carte e a compiere sequenze tutte della stessa lunghezza: per garantire scelta e varietà senza allungare troppo il ciclo di azioni, è possibile pagare parte del costo di acquisto di una carta con una delle carte in mano, permettendo così una variazione delle opzioni senza un "allungamento" della mano.

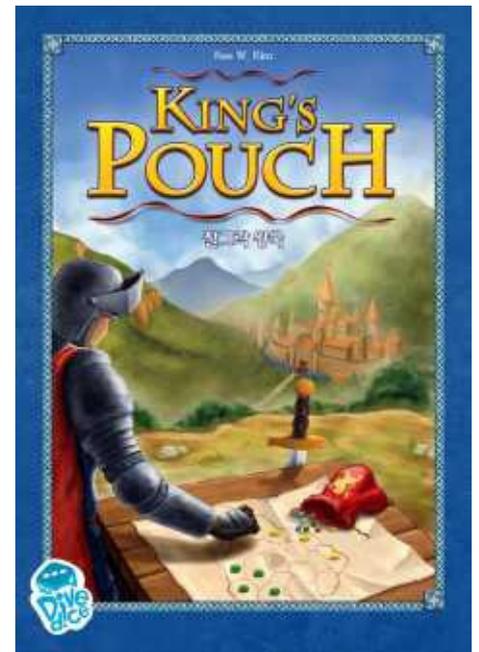
Da un punto di vista di criteri per la vittoria, ancora una volta Rococo offre un approccio "classico": un serie di maggioranze sulla plancia e altri bonus con criteri di collezione e diversificazione. Lewis & Clark propone invece l'approccio più innovativo, con un sistema di "gara" in cui si penalizza l'inefficienza, ovvero l'accumulo di risorse che restino inutilizzate alla chiusura di ogni ciclo di gioco (che, ricordate, è scelto in maniera facoltativa dal giocatore). Una via di mezzo Concordia, che rielabora un meccanismo già utilizzato dall'autore in The Princes of Machu

Picchu e Navegador, adattandolo a questa nuova meccanica.

Bag Building

Il 2014 ha visto la presentazione di 3 titoli che hanno introdotto una nuova variante alla meccanica: l'introduzione di un livello intermedio fra il "mazzo" dei giocatori (che ora contiene risorse) e le azioni che essi compiono. Per pura coincidenza, è stato scelto in tutti e tre i casi un supporto non cartaceo per le risorse, che vengono rimescolate usando un sacchetto, da cui la denominazione di "bag building": i giochi in questione sono **King's Pouch** di Kee W. Kim (Dive Dice, Korea Board Games, 2014), **Hyperborea** di Andrea Chiarvesio e Pierluca Zizzi (Asmodee, Asterion Press, Marabunta, Yemaia, 2014) e **Orléans** di Reiner Stockhausen (dlp games, Tasty Mistrel Games, 2014). L'innovazione rispetto a giochi come "Briefcase" consiste nel fatto che i giocatori iniziano la partita avendo a disposizione un ventaglio più o meno ampio di opzioni su cui spendere le proprie risorse, da espandere durante il gioco.

King's Pouch e Hyperborea seguono uno schema classico nella gestione del mazzo/sacchetto: i giocatori pescano di turno in turno tutto il suo contenuto, e solo quando il sacchetto è stato completamente svuotato viene riempito (il che è equivalente a rimescolare il mazzo degli scarti una volta che il mazzo di pesca è esaurito); entrambi i titoli condividono anche la presenza di interazione diretta fra giocatori, sotto forma di conflitto (gestito in modo deterministico) per il controllo delle aree della plancia, cosa che manca in Orléans, dove invece è presente una corsa all'accaparramento in modo esclusivo dei nodi di una rete di comunicazione. Ancora, i primi due titoli prevedono l'aggiunta di risorse negative o comunque scarsamente utilizzabili: nel caso di Hyperborea ogni giocatore ne prende una per ogni nuova tecnologia che acquisisce; in King's Pouch invece se ne ottiene una ogni volta che il sacchetto, completamente svuotato, deve essere riempito.



Ciò che contraddistingue Hyperborea è la temporizzazione della costruzione del proprio sacchetto e l'asimmetria (facoltativa) delle abilità dei giocatori. Orléans, invece, si differenzia per la gestione del sacchetto, fondata su un reimpulimento continuo: tutte le volte che le risorse sono utilizzate per compiere un'azione, vengono immediatamente rimesse nella busta, di fatto aumentando l'indeterminazione su cosa verrà pescato nel prossimo turno. Interessante anche la rielaborazione del meccanismo di modifica del contenuto del sacchetto: rimuovere permanentemente elementi dal proprio pool in Orléans fornisce risorse e, con la giusta temporizzazione, anche una bella fetta di punti vittoria. Infine, King's Pouch è l'unico che sfrutta l'opportunità data dalla componente tattile della pesca dal sacchetto: le risorse hanno infatti due forme diverse (cubi e prismi ottagonali), con funzioni diverse nella partita; è quindi possibile scegliere l'ordine e/o la proporzione con cui pescare gli uni e gli altri.

In definitiva, si tratta di tre titoli dalla durata e peso differenti, tutti piuttosto interessanti nella loro reinterpretazione della meccanica classica, che ci fanno intendere che il genere ha ancora ampi spazi di sviluppo, facendoci quindi ben sperare per il futuro.



di Andrea "Nand" Nini

Galaxy Trucker



Android (versione provata), iPad, iPhone

Editore: Czech Games Edition

Modalità: singolo giocatore, Pass & Play, Online

Lingue supportate: Inglese, Ceco

Galaxy Trucker è stata una recente aggiunta nel mondo dei boardgame disponibili su Android, e devo dire che si è rivelata una delle migliori trasposizioni, se non la migliore. Perché? Per svariati motivi: innanzitutto la realizzazione tecnica è stata impeccabile: è un'app leggera, sia per le dimensioni (50 Mbyte, poca cosa rispetto a certi "mostri" che si sono visti di recente) che per i tempi d'attesa molto ridotti (la schermata "loading" rimane in vista solo per una manciata di secondi), l'interfaccia è chiara, risponde rapidamente ed è arricchita da simpatiche animazioni, la grafica riprende fedelmente quella del gioco da tavolo (del resto l'app è stata sviluppata internamente dalla CGE, quindi la collaborazione deve essere stata molto stretta); per le modalità di gioco, si parte dal singolo giocatore contro AI di tre livelli di difficoltà (al massimo con quattro giocatori), ma non manca né il Pass & Play, né il gioco online (cross-platform), e in tutti i casi si può scegliere di giocare una partita completa (tre viaggi) o ridotta, e anche scegliere mazzi di

eventi alternativi (oltre a quello standard del gioco fisico, altre due variazioni con carte di maggiore difficoltà); e per venire incontro ai gusti di chi non apprezza la componente in tempo reale di GT, c'è anche una modalità alternativa a turni (e punti-azione) per la scelta dei componenti per la propria astronave.

Venendo al gioco vero e proprio, GT si rivela essere molto adatto ad una implementazione elettronica, dato che nella parte in tempo reale ci pensa l'app a valutare i collegamenti, dicendovi immediatamente in quali posizioni può essere collocato il componente che avete scoperto, e assieme alla gestione del touch precisa e senza sbavature, permette di costruire agevolmente la propria astronave. La parte di risoluzione procede altrettanto comodamente, con dovizia di animazioni per i vari eventi, e con la possibilità da parte del giocatore di controllare con precisione tutto quello che avviene.

Ma dove il gioco veramente eccelle è la modalità campagna, strutturata come una mappa a nodi con svariati pianeti (che vengono aggiunti via via si procede con l'esplorazione), nella quale troviamo oltre alle missioni standard tutta una serie di missioni speciali decisamente originali, nelle quali vengono introdotti componenti extra (non presenti nel gioco da tavolo), come esplosivi (che causano reazioni a catena quando colpiti), lingotti (che appesantiscono la nave) o elementi radioattivi (nelle locazioni adiacenti non si possono collocare equipaggio o batterie), assieme a schemi alternativi per le astronavi o scenari particolari (in quello che attualmente sto cercando di superare, devo riuscire a consegnare un pirata che ho catturato, che

sfrutta qualunque evento negativo che capita all'astronave per tagliare la corda). In sintesi, hanno sfruttato al meglio la flessibilità del sistema di gioco per ridurre al minimo la ripetitività delle partite.

Difetti? Solo uno: data la quantità di novità aggiunte dalla due espansioni (non a caso chiamate "big") mi sarei aspettato di vederne qualcuna anche in questa versione, invece per ora latitano e oltre ai componenti speciali che si possono usare solo negli scenari appositi, tutti gli eventi e i componenti provengono esclusivamente dalla scatola base. Ma naturalmente è un "difetto" che potrà benissimo essere corretto con un futuro aggiornamento (speriamo).





Considerazioni sul gioco online

Non ho mai disdegnato le versioni elettroniche dei giochi da tavolo, e sin dall'inizio della mia passione ho sempre giocato online e, a seguire, con le applicazioni per PC o tablet. È un argomento dibattuto tra i giocatori, ma oramai anche ILSA ha una rubrica fissa per i giochi da tavoletta.

Le considerazioni di questo controeditoriale risalgono all'uscita di Dominion, quello che può essere considerato l'inizio dell'argomento di questo numero, il deckbuilding. Era il 2008 e gli editori fecero una scelta singolare consentendo di avere, in contemporanea alla pubblicazione, una versione online del gioco sul sito www.brettspielwelt.de. Oggi ci sono sicuramente piattaforme più moderne, ma all'epoca BrettSpielWelt spopolava tra gli appassionati dei giochi online e quando uscì Dominion fu subito la "scimmia" del momento... come avrete intuito ne fui partecipe.

La versione online era fatta veramente bene e farebbe invidia alle piattaforme moderne, sia per grafica che per giocabilità.

Dominion al tavolo si gioca in circa trenta minuti, buona parte dei quali spesi a mescolare mazzetti e a contare i punti, online la partita durava pochi minuti: ricordo il vorticoso girare delle carte e un susseguirsi di partite una dopo l'altra. Di contro giocai poche partite al tavolo: sembrava quasi tempo sprecato, tanto si giocava così bene e in così poco tempo allo schermo per PC.

Con il tempo maturai una personale convinzione: pur da appassionato di giochi online se un prodotto sembra effettivamente meglio nella versione elettronica allora come gioco "da tavolo" non vale così tanto. Questo, a torto o a ragione, condiziona il giudizio che ho su Dominion.

Mi capita spesso di avere momentanee passioni che mi portano a giocare tanto a un singolo gioco per poi accantonarlo, lasciando, comunque, il ricordo delle belle esperienze passate, ricordo che si ravviva ogni volta che lo riprendo. Ripensare a Dominion mi fa venire il senso di nausea, come a ricordare un'indigestione passata.



I Giochi di Deckbuilding

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 30/03/2015)

1

Mage Knight Board Game di Vlaada Chvátil BGG rank: 9° (media 8,15 - 11461 voti)
WizKids Games, Giochi Uniti, Intrafin Games, Lacerta, NECA, Pegasus Spiele, REXhry, 2011
Giocatori: 1-4
Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures

2

Dominion: Intrigue di Donald X. Vaccarino BGG rank: 20° (media 7,87 - 18323 voti)
Rio Grande Games, Filosofia Édition, Hans im Glück, Lautapelit.fi, Stupor Mundi, Swan Panasia Co., 2009
Giocatori: 2-4
Categorie: Card Game, Medieval

3

Dominion di Donald X. Vaccarino BGG rank: 27° (media 7,79 - 41946 voti)
Rio Grande Games, Filosofia Édition, Hans im Glück, Lautapelit.fi, Stupor Mundi, Swan Panasia Co., 2008
Giocatori: 2-4
Categorie: Card Game, Medieval

4

Star Realms di Robert Dougherty, Darwin Kastle BGG rank: 58° (media 7,77 - 5806 voti)
ADC Blackfire Entertainment GmbH, Hobby World, IELLO, White Wizard Games, 2014
Giocatori: 2
Categorie: Card Game, Fighting, Science Fiction. *Recensito su ILSA # 30*

5

Concordia di Mac Gerdts BGG rank: 60° (media 7,84 - 3650 voti)
PD-Verlag, 999 Games, Cranio Creations, Heidelberger Spieleverlag, Rio Grande Games, Ystari Games, 2013
Giocatori: 2-5
Categorie: Ancient, Economic, Nautical

6

Lewis & Clark di Cédric Chaboussit BGG rank: 67° (media 7,74 - 4661 voti)
Ludonaute, Asmodee, Asterion Press, Heidelberger Spieleverlag, REBEL.pl, REXhry, 2013
Giocatori: 1-5
Categorie: American West, Exploration, Racing

7

Pathfinder Adventure Card Game: Rise of the Runelords di C. Brown, T. O'Connor, P. Peterson, M. Selinker, G. Weidling
Paizo Publishing, Black Book Editions, Devir, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Ulisses Spiele, 2013
Giocatori: 1-4 BGG rank: 84° (media 7,64 - 6321 voti)
Categorie: Card Game, Fantasy, Fighting

8

Legendary: A Marvel Deck Building Game di Devin Low BGG rank: 104° (media 7,63 - 6213 voti)
Upper Deck Entertainment, 2012
Giocatori: 1-5
Categorie: Card Game, Comic Book / Strip

9

Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game di Ben Cichoski, Danny Mandel
Upper Deck Entertainment, 2014
Giocatori: 1-5 BGG rank: 122° (media 8,08 - 1618 voti)
Categorie: Card Game, Movies / TV / Radio theme, Science Fiction

10

A Few Acres of Snow di Martin Wallace BGG rank: 131° (media 7,52 - 5021 voti)
Asmodee, Asterion Press, Treefrog Games, 2011
Giocatori: 2
Categorie: Age of Reason, American Indian Wars, Card Game, Territory Building. *Recensito su ILSA # 13*



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Concordia
Thunderstone
Trains
Barbarossa
El Alamein
Dominion
Core Worlds
Mage Knight Board Game
Lewis & Clark
Street Fighter
Quarriors!
Rococo
Resident Evil
Orléans
Age of War
Blueprints
Ka-Woom
Parade
Quantum
Roll for the Galaxy
Star Wars: Imperial Assault

Deckbuilding

www.ilsa-magazine.net