

numero 33 | 2015



*informazione ludica
a scatola aperta*

Speciale PLAY 2015

www.ilsa-magazine.it

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

Composizione copertina

MDM - Mauro Di Marco

Hanno collaborato: Riccardo Busetto; Simone Fantoni.

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



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

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



L'anno della svolta?

Il piacere di vederla crescere!

Come redazione, siamo molto affezionati a PLAY - Festival del Gioco. Nata 12 mesi esatti dopo l'apertura della rivista, fin dalla prima edizione ha mostrato la volontà di continuare a riservare spazio al gioco e ai giocatori (elemento caratterizzante della precedente ModCon), oltre che essere occasione di diffusione e vetrina per editori e organizzazioni. Durante gli anni l'abbiamo vista crescere, maturare, ospitando figure di spicco e vedendo allargarsi il proprio bacino di utenza. Probabilmente, con l'edizione del 2015, siamo arrivati al punto in cui il Festival del Gioco è diventato grande: nell'affluenza, nel numero di nuovi giochi proposti (anche se non tutti in forma definitiva), nelle occasioni di arricchimento e confronto.

Inevitabile, a questo punto, la decisione di tributare un numero speciale di ILSA anche a PLAY, proprio come facciamo per lo SPIEL e Lucca Comics & Games. Più compatto nel numero di pagine, ma comunque ricco di informazioni sulle più recenti localizzazioni, sui giochi che usciranno a breve, sulle nuove iniziative in campo ludico; PLAY è anche l'occasione in cui tutti gli autori che scrivono su ILSA si incontrano e rivedono amici e conoscenti: ne scaturiscono spesso interessanti spunti di riflessione, di cui tentiamo di mettervi (anche se indirettamente) a conoscenza.

Mi auguro che troviate questo numero utile e interessante, e non mi resta che augurarvi, come sempre, buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

Labyrinth	4
The Witcher	6

Prime impressioni

Abraca...Boh!	10
Bicchieri Sprint	11
Carcassonne: Corsa all'Oro	12
Dead of Winter	13
Elysium	14
Epic Resort	15
Giù dal Trono	16
Korrigans	17
Medina	18
Metal Adventures	19
Pirilin Pin Pin	20
Spyfall	21
We Were Brothers	22

Non solo scatole

Goblin Magnifico 2015	23
Scatole che saranno	26
Acquisti esperienziali	30

L'altro editoriale

Epoché e storie psicolettiche	32
-------------------------------	----

In fila per uno

I Migliori Giochi di PLAY 2015	33
--------------------------------	----



Labyrinth: La Guerra al Terrore 2001 - ?

Cinque anni dall'uscita di Labyrinth: The War on Terror, 2001 - ? il gioco di Volko Ruhnke, pubblicato nel tardo 2010 da GMT Games, non sono cosa da poco.



di Volko Ruhnke
GMT Games, Asterion Press, 2010
N. Giocatori: 1-2
Durata: 180 minuti

Il mondo è cambiato, le dimensioni dei conflitti nell'area mediorientale hanno subito una radicale trasformazione, gli scenari internazionali si sono modificati profondamente, così come le attività del terrorismo organizzato di matrice islamista. Nuovi elementi strategici stanno prendendo sempre più il posto della guerra asimmetrica che abbiamo conosciuto a partire dall'11 settembre 2001. Le primavere arabe, la caduta di numerosi regimi nei paesi del Vicino Oriente e del Nordafrica, i vuoti di potere e la nascita di elementi di destabilizzazione internazionale come il sedicente Califfato Islamico hanno modificato radicalmente le relazioni internazionali in quell'area. Ha senso dunque considerare ancora aggiornato un gioco come Labyrinth? Direi di no; proprio ora che Asterion Press ha deciso di offrire al pubblico italiano una versione nazionale del gioco (Labyrinth: La Guerra al Terrore 2001-?), presentata in occasione di PLAY 2015 come un prodotto originale, ma che - nonostante le migliori intenzioni degli editori - è tutto fuorché una novità.

Questi sono i dubbi di chi gioca a Labyrinth ormai da cinque anni. Dubbi che tuttavia non possono prescindere dal sottolineare che il gioco di Ruhnke è pur sempre uno dei migliori card driven in circolazione. Forse non così bilanciato e regolare come Twilight Struggle o 1960: The Making of the President (da cui



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





prende molto dei meccanismi strutturali di base), ma pur sempre ben congegnato, soprattutto per quel sistema asimmetrico che ne fa un prodotto sicuramente interessante. L'americano e il jihadista giocano infatti in modo diverso e con scopi ben differenti, così come d'altronde avviene nella realtà.

Labyrinth è infatti la simulazione degli interventi che negli ultimi 15 anni le forze armate e i servizi diplomatici e di sicurezza occidentali (in particolare americani) hanno condotto per tentare di arginare le derive islamiste nei paesi del Medio Oriente e per limitare i danni provocati dal Jihad Islamico, in forma di attacchi terroristici, operazioni militari o sollevazioni popolari in quella sterminata area che va dalla Spagna al Pakistan.

Tutto viene condotto a livello di decisioni politiche e interventi economico/militari. Il meccanismo - che si basa su un sistema di eventi/punti operativi contenuti in un ricchissimo mazzo di carte (120 in tutto) - permette di operare nei paesi indicati dalla mappa aumentando la propria influenza, operando mediante pressione militare, diplomatica o ideologica (per il giocatore americano), oppure rendendo la situazione incontrollabile mediante attentati, o fomentando attività di Jihad più o meno intense (per il giocatore islamista). L'alternanza eventi/operazioni, tipica del sistema inaugurato da Twilight Struggle (che in realtà deriva da quello splendido gioco, ancorché lunghissimo, che è Path of Glory del 1999), funziona

perfettamente anche in un contesto sbilanciato com'è quello dei conflitti asimmetrici e della guerra globale al terrorismo.

Labyrinth è dunque un gioco per due giocatori, che si presta però molto bene anche come gioco in solitario, seguendo un sistema di attivazione casuale delle attività jihadiste; questo meccanismo rende molto bene l'imprevedibilità dei fenomeni terroristici o degli improvvisi cambiamenti di regime e di alleanze tipici del fluido mondo mediorientale.

Un aspetto interessante, tipico di chi abbia il timore di creare dei malcontenti nel pubblico, è quella sorta di "astrattezza" autoimposta dall'autore, secondo la quale mai si capisce cosa siano e come possano venire usate le "armi di distruzione di massa" dei jihadisti, così come poco si avverte la violenza delle operazioni militari di controinsurrezione o di pacificazione da parte delle truppe statunitensi e occidentali. I bombardamenti con droni, i danni collaterali, le stragi terroristiche e gli

eventi come l'operazione di Abbottabad (l'uccisione di Osama bin Laden) da parte delle truppe speciali, non si avvertono nel gioco di Runhke, che spazia a un livello di visione strategica della politica ben più alto, come attività di vero e proprio problem solving, senza scendere in particolari che potrebbero nascondere risvolti imbarazzanti.

Come si può ben capire dal tema trattato, il gioco non è semplice, sebbene non sia difficile da affrontare. Non è adatto certamente a un pubblico di novizi, ma chi abbia qualche esperienza con Twilight Struggle può senz'altro gestirlo al meglio delle sue potenzialità.

Come per tutti i giochi di questo tipo, al di là del confronto fra giocatori, il vero valore aggiunto offerto dallo stesso sono quegli innumerevoli elementi di politica culturale e strategica che il prodotto trasmette, quell'analisi accurata dei sistemi politici, strategici e operativi che Volko Runhke ha seguito - complice una preparazione di base che non è quella del progettista di boardgame, ma di analista della sicurezza per conto della CIA - con un'accuratezza quasi maniacale. Elemento questo, da solo, giustificerebbe l'investimento in questo prodotto.

Insomma: vale la pena provare e/o acquistare un gioco come Labyrinth ora che è disponibile in versione italiana? Sicuramente, tenendo conto che - come è stato già detto - l'uscita del gioco alla fine del 2010 aveva senz'altro un senso di attualizzazione degli eventi geo-strategici nell'area del vicino Oriente che oggi ha in parte perso.

Il gioco non è una novità dunque, almeno per gli appassionati dell'argomento. Per il resto la spesa vale senz'altro la cura con cui l'editore italiano ha presentato il prodotto, i materiali di alto livello che da sempre caratterizzano la produzione della casa editrice americana e, naturalmente, il sistema di gioco che possiede elementi didattici di assoluto pregio e di estrema rigiocabilità.



RICCARDO





The Witcher: Il Gioco d'Avventura

Un'altra conversione da videogioco a gioco da tavolo. Ignacy Trzewiczek sarà stato in grado di sfruttare al meglio le opportunità date dalla licenza?



di Ignacy Trzewiczek
Arclight, Edge Entertainment,
Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
Heidelberger Spieleverlag, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

I giochi da tavolo tratti da videogiochi sono una realtà già da parecchi anni. Più volte mi sono trovato ad incuriosirmi e poi apprezzare titoli che si ispiravano a videogame a cui non ho mai giocato (Gears of War e World of Warcraft in primis): in fondo non sono altro che spunti di ambientazione con cui creare meccaniche (si spera) nuove. Partirò quindi ad esaminare questo The Witcher dalle meccaniche, che sono abbastanza semplici da poter coinvolgere al tavolo con successo anche qualche giocatore in miniatura.

Il gioco in breve

Potremmo definire il gioco un "raccolgi e consegna". È infatti un gioco competitivo a punti dove il modo principale di farli è collezionare indizi e consegnarli in punti specifici. Per raccogliergli potremo scegliere di muoverci per le città rappresentate sul tabellone ottenendo un indizio di uno dei colori ad essa collegati oppure indagare pescando carte da uno dei 3 mazzi, ognuno collegato ad un colore. Sebbene viaggiare sia il modo più sicuro, indagare è spesso il modo più proficuo di ottenerli, oltre che il più divertente, visto che ad ogni carta è legata una piccola storia e un qualche tipo di evento. A volte vi sarà chiesto di andare in un tal posto, altre volte di fare una certa azione, talvolta di affrontare un combattimento o di lanciare semplicemente il vostro dado per simulare una prova da



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





affrontare. Il tutto è sempre ben motivato e ambientato, se vi fermate a leggere il testo in corsivo, o abbastanza casuale e freddino se vi limitate a leggere le parti strettamente necessarie a far funzionare le meccaniche del gioco. Le carte pescate in questo modo variano dal “parecchio utile” al “decisamente dannoso” passando dallo “speriamo mi serva a qualcosa” senza molte possibilità di gestire la cosa. L'unica cosa che potrete fare è scegliere il colore del mazzo, contando sull'affinità col colore degli indizi che vi si troveranno e sul tipo di “avventura” che potrebbe capitarvi. Con carte del mazzo rosso è più facile trovarvi ad affrontare combattimenti, con quelle del mazzo viola più facile dobbiate viaggiare o raccogliere/usare “importanti informazioni” (cioè carte che dichiarino di esserlo) mentre quelle del mazzo azzurro spesso fanno riferimento ad un trio di importanti organizzazioni o nazioni che talvolta vi forniranno indizi azzurri in numero proporzionale alle volte in cui le visiterete (cioè vi troverete a pescare carte che riportano il loro nome).

Una volta raccolti abbastanza indizi dello stesso colore potrete trasformarli in “prove” attraverso una equivalenza diversa a seconda dell'affinità del vostro personaggio con gli indizi trattati (la maga ad esempio trasformerà 3 indizi azzurri in una prova mentre gliene serviranno ben 7 di rossi, per fare la stessa cosa) e utilizzarli in una città specificatamente indicata dalla vostra carta missione per risolvere la stessa incamerando punti. Una volta che un giocatore ha portato a termine 3 missioni di questo tipo il gioco termina e i giocatori confrontano i punti accumulati per stabilire chi ha vinto. Mentre cercherete le prove per le vostre missioni principali potrete portare a casa punti

Giocare con Geralt, il cacciatore di mostri

Geralt ha il gran vantaggio di tirare ben 3 dadi speciali, in aggiunta ai 3 normali lanciati in ogni combattimento. Questo lo rende forse l'eroe più forte. Può infatti affrontare un buon numero di combattimenti senza neanche doversi preparare sviluppando le proprie abilità. Se poi ci aggiungete un miglioramento o due in grado di rendere utili anche i simboli con la mano che abbondano sui suoi dadi ma sono inutili ai fini del gioco avrete poco da temere dalla maggior parte dei mostri (se la fortuna non si mette di traverso ovviamente). La sua azione speciale che permette di creare pozioni (leggi: posizionare un paio di segnalini su carte sviluppo chiamate “pozioni” per poterli utilizzare una volta in combattimento) la trovo veramente poco utile perché già abbastanza forte senza perder tempo ad utilizzare anche quel tipo di miglioramenti e tendenzialmente è il primo spazio che occupo quando mi danneggiano. Il suo svantaggio è forse lo scarso numero di città che forniscono gli indizi rossi che sono i più utili, per lui, ma basta passeggiare avanti e indietro sulla coppia adiacente per risolvere il problema.

Giocare con Triss la stregona

Questa eroina è praticamente dipendente dai suoi incantesimi. Sul suo dado speciale 4 facce riportano il simbolo mistico utile ad attivare uno dei tanti incantesimi che Triss potrà pescare fra le sue carte miglioramento. Il problema è che ogni incantesimo consuma un segnalino e che solo uno ve ne verrà fornito quando trovate l'incantesimo. Il modo più comune per rimettercelo una volta consumato è usare la sua azione speciale. Che ne metterà, di nuovo, solo uno. Ciò in termini di tempo perso è atroce. L'unico modo per uscire da questa spirale è continuare a fare miglioramenti nella speranza di trovare una delle 2 carte più interessanti:

il tomo che vi permette di mettere un segnalino aggiuntivo in fase di preparazione degli incantesimi (che rende la cosa decisamente più conveniente, se utilizzata con uno degli incantesimi più forti, in grado di fornire ben 4 simboli in cambio del singolo simbolo mistico) o la bacchetta che vi concede 3 segnalini da spostare sulle carte miglioramento che preferite (il triplo dell'effetto di una normale azione di preparazione). Solo dopo un'intensa fase di sviluppo (o di una buona dose di fortuna in fase di pesca) Triss può cominciare a non temere i combattimenti... a patto di riuscire a tirarlo, il simbolo mistico che attiva gli incantesimi, o di avere la carta che ve ne fornisce uno. Istintivamente comunque questo eroe sembra il più debole dei quattro, senonché le carte investigazione azzurre, da cui pesca maggiormente, sono quelle che più facilmente forniscono un numero di indizi superiore ad uno, permettendo a Triss di guadagnare qualche turno sugli altri.

aggiuntivi resolvendo quelle secondarie. Sulla vostra carta missione ve ne sono 2 che potrete risolvere pagando soldi, indizi, recandovi in città specifiche o affrontando

combattimenti più una terza che potrà risolvere solo un avversario pagando qualcosa nel momento in cui vi incontrerà (regalando punti a voi ma incassandone il doppio lui).





Giocare col bardo Dandelion

All'opposto di Gerald il dado di Dandelion sembra fornire solo risultati inutili: 4 schivate (che permettono di convertire un risultato spada in uno scudo) e 2 simboli mistici che, per un personaggio che non li usa per lanciare magie, significano solo una vaga possibilità di affrontare con successo qualcuno dei mostri strani che propongono tali simboli al posto delle solite richieste di spade e scudi. Giocando con Dandelion cercherete infatti di evitare i combattimenti e, quando vi colgono, spesso vi basterà cercare di uscirne senza danni, invece che cercare di battere i mostri per guadagnare qualche punto. I miglioramenti di Dandelion, oltre che proporre qualche possibilità di convertire i simboli schivata direttamente in scudi, vi forniscono persone da "corrompere" piazzandoci sopra i vostri soldi, per ottenere servizi di una certa varietà (cure, punti vittoria legati a certe condizioni, una spada in combattimento...). Pagare questi personaggi è un'azione gratuita e, quindi, se il caso vi porta delle monete in tasca, riuscirete a risparmiare diverse azioni tramite loro. Se invece l'oro scarseggia dovrete utilizzare la vostra abilità speciale che vi porterà due monete. Ma solo come estrema risorsa, visto che nel gioco ottimizzare le azioni è imperativo per aumentare le proprie possibilità di vittoria. Le investigazioni di Dandelion dovrebbero concentrarsi sul mazzo viola che spesso richiedono di spostarsi da un posto all'altro. È bello far notare che le carte impedimento (cioè quelle negative) del mazzo viola rappresentano quasi sempre delle belle fanciulle che oltre a infliggere le loro penalità, trattano sempre Dandelion in maniera leggermente differente, maltrattandolo maggiormente... oppure regalandogli delle carte fato benevolo! Queste sono benefici molto interessanti rappresentanti oggetti o alleati di solito regalati alla fine delle missioni principali. Questo fatto mi rende molto curioso di conoscere il ruolo, immagino da briccone, che Dandelion ha nei romanzi o nel videogioco.

Per finire, molte delle missioni secondarie sulle sue carte missione richiedono semplicemente di spostarsi in un dato posto: le migliori in assoluto, visto che da qualche parte bisogna comunque andare per raccogliere indizi strada facendo.

Giocare col Nano Guerriero Yarpen

Yarpen è corazzatissimo. Il suo dado fornisce uno scudo su 5 delle 6 facce, abbinandolo in ben 3 casi ad un altro simbolo utile. Poche saranno le volte in cui otterrete segnalini danno da un combattimento e, in quei casi, il nano può utilizzare uno dei 2 spazi speciali concessigli per simulare l'armatura, dove possono essere depositati senza che infastidiscano. Ha poi 4 poteri speciali rappresentati dai suoi compagni che si attivano a coppie ogni qualvolta scegliamo l'azione comando. Un compagno fornisce un soldo; uno può spostare un mostro o segnalino fato via dalla nostra regione; uno può scambiare il colore di un indizio in nostro possesso e l'ultimo mette un segnalino su due carte miglioramento diverse permettendone l'attivazione in futuro. Solo l'ultimo dei compagni è veramente necessario, ma il poterne attivare un altro insieme è un bonus che fa sempre piacere. Quello che sposta i mostri poi è forse uno dei pochi modi per interagire in modo pesante con gli avversari di gioco, soprattutto se avete a disposizione un mostro forte e lo spostate su una regione vuota, dove chi vi si trova è costretto ad affrontarlo (o fuggire durante il suo turno). Lo svantaggio di giocare con Yarpen consiste nel fatto che non ha un colore preferito e, sebbene possa non sembrarvi un male, ciò vuol dire che non potrà mai creare una prova con solo 3 indizi. Mentre con gli altri personaggi è possibile scegliere missioni da fare velocemente in cui sono richieste 2 prove di identico colore (quello favorito), con Yarpen una scelta vale l'altra: difficilmente affretterà la fine del gioco. Dovrà quindi cercare costantemente di avere 9 punti degli altri per poter vincere se qualcuno volesse chiudere il gioco con una missione rapida da 8 punti (contro i 12 forniti dalle missioni di colore misto).

Gli impedimenti

Mentre vi spostate in lungo e in largo per il tabellone questo si popolerà di mostri e segnalini che vi faranno pescare carte fato avverso. Se finirete il turno in una regione occupata da uno di questi vi toccherà affrontarlo, scegliendo presumibilmente quello meno pericoloso. Le creature incontrate vanno affrontate attraverso un combattimento con dadi speciali. Ogni creatura avrà in genere 2 valori da eguagliare: uno col numero di simboli spade usciti sui dadi e uno coi simboli scudi. In genere (ma si sa che nei giochi fantasy le eccezioni sono quasi la regola) raggiungere il numero di spade indicate significa rimuovere il mostro e guadagnare punti vittoria mentre raggiungere il numero di scudi indicato servirà "solo" per non subire danni o svantaggi. Confrontandosi coi mostri più ostici difficilmente si riuscirà a eguagliare entrambi i punteggi, se non tramite intenso utilizzo delle abilità speciali degli eroi.

Se affrontare avversari è qualcosa di fisico a cui noi dovremmo essere preparati sviluppando il personaggio, altrettanto non si può dire delle **carte fato avverso**. Ancora una volta il gioco non ci dà modo di prepararci e i loro effetti vanno da "non succede niente" a "qualcosa di nefasto ti succederà quando farai qualcosa" (esempi: tira un dado in meno, prendi punti in meno, metti un segnalino fato avverso o ferita sulla scheda, non pescare la carta fato favorevole...) passando da "qualcosa succede sul tabellone ma non necessariamente ti interessa direttamente". Tutto ben ambientato ma assolutamente in mano al caso.

Gestire il proprio eroe

Durante il gioco impersonerete uno dei 4 eroi e la vostra partita cambierà a seconda dell'eroe scelto. Ogni eroe avrà infatti:

- un proprio dado speciale (un set di 3 se siete un cacciatore di mostri, in realtà);
- un proprio mazzo di miglioramenti con abilità (rappresentanti equipaggiamenti, incantesimi, alleati...) da acquisire durante l'apposita azione;
- una propria azione diversa da quelle altrui fra cui scegliere nel proprio turno.



Buona parte del divertimento nel gioco sta nel migliorare e gestire il proprio eroe in modo da far fruttare i suoi punti di forza. Meglio muoversi subito per il tabellone fintanto che è sgombro di creature e pescare carte che potrebbero richiederci azioni specifiche, da pianificare con calma, oppure migliorare velocemente il più possibile il proprio personaggio per poi sfruttare le proprie abilità per il resto della partita? È una domanda a cui io non sono ancora riuscito a dare una risposta. È forse meglio adattarsi a quello che succede; soprattutto agli sviluppi che pescate per il vostro personaggio. Anche in questo caso infatti l'alea la fa da padrona e non potrete mai studiarvi a tavolino la vostra crescita. Dovrete adattarvi a scegliere semplicemente ogni volta la migliore fra le due carte pescate. Il vantaggio rispetto agli altri giochi del genere sta nel fatto che non vi sarà richiesta alcuna esperienza per poter crescere in abilità: potrete farlo ogni turno scegliendo l'azione di miglioramento come una delle due scelte del turno. E, per una

volta, è una bella soddisfazione poterlo fare a piacimento.

Altra cosa che dovrete gestire è dove posizionare le ferite che prenderete: ogni ferita infatti coprirà uno spazio sulla vostra scheda, inibendovi la scelta dell'azione corrispondente finché non curerete la ferita (con l'apposita azione o con qualche abilità speciale del personaggio o delle città che visiterete). Similmente alcune creature o effetti vi infliggeranno segnalini feto avverso da posizionare su vostre azioni obbligandovi, dopo averle scelte, a pescare e attivare gli effetti di una omonima carta (che vi ricordo non per forza ci saranno sfavorevoli, anche se mai favorevoli). Pescherete carte feto avverso anche se deciderete di muovervi di 2 città invece che una con l'azione di movimento. Quindi avere nella partita la fortuna che vi volta le spalle potrebbe pesare parecchio sulla vostra partita. Ma credo di averlo già accennato.

Conclusioni

The Witcher è un gioco che va approcciato con leggerezza, godendosi la crescita del personaggio e l'andamento della partita più che scervellandosi per conquistare la vittoria. Il gioco pone i giocatori di fronte a parecchie scelte, ma tutte leggere, che non vi daranno mai l'idea di aver fatto qualcosa che ha compromesso la vostra partita. Sembrerà sempre colpa dei dadi o delle carte, come è giusto che sia. Ma, sotto sotto, le vostre scelte, nel complesso, contano e se giocate bene, stando attenti ad ottimizzare le vostre mosse il più possibile, riuscirete a spuntare più vittorie dei vostri avversari.

Gli appassionati di titoli fantasy potrebbero lamentarsi dell'interazione scarsissima fra i giocatori e della banalità delle abilità di combattimento, che in fondo non fanno altro che aggiungere o cambiare i risultati dei dadi in combattimento in modo un po' freddino, ma io trovo che l'eleganza e la semplicità delle meccaniche unite alla varietà di approcci al gioco dovuta ai diversi personaggi rendano questo gioco interessante, soprattutto in un panorama dove i giochi fantasy con crescita dei personaggi sono quasi sempre collaborativi. Da giocare coi miei figli o contro qualcuno con un acume tattico smussato poi lo trovo perfetto e per tale motivo voglio comunque assegnargli il massimo dei miei voti.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Abraca...Boh!



di Gun-Hee Kim

Asterion Press, Divedice, Pegasus

Spiele, Z-man Games, 2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Maghi (im)probabili

Risale al 1959 il tentativo di Paperino di convincerci, con un cartone animato, che la matematica è una specie di magia. Gun-Hee Kim, autore coreano emergente, rispolvera questa commistione, concentrandosi su quella branca della matematica attinente al calcolo delle probabilità e creando Abraca... Boh!, gioco di maghi distratti che per lanciare incantesimi devono tirare ad indovinare applicando ragionamenti cari a Pascal e Fermat.

Gli strumenti di gioco sono anch'essi permeati di matematica. Le trentasei tessere (o pietre magiche nell'ambientazione) che fanno da fulcro a tutto il sistema sono infatti il risultato di una disposizione triangolare formata da una tessera di valore uno, due di valore due, tre di valore tre e così via fino al numero otto. Ognuna di queste tessere numerate equivale ad un incantesimo da lanciare, la cui potenza è inversamente proporzionale al valore indicato sulla tessera stessa.

Ai maghi giocatori vengono distribuite cinque tessere e sei gettoni vitalità, altre tessere, a seconda del numero di giocatori, vengono scoperte e piazzate sul tabellone ad indicare che non sono più in gioco, altre ancora restano coperte. Il trucco che impegna i giocatori durante la partita è semplice: gli incantesimi a disposizione di ciascuno sono visibili agli altri giocatori e non a sé stessi, le tessere sono infatti progettate per stare poggiate sul tavolo con il fronte rivolto agli avversari. L'espedito ha radici lontane che si perdono in giochi e archetipi di giochi come il Poker Indiano e tutte le evoluzioni che con gli anni hanno creato un vero e proprio genere, quello dei giochi con bluff o scommesse alla cieca, come l'italianissimo Coyote o il prestigioso Hanabi.

Scopo di una partita è raggiungere otto punti. Guadagnare punti è lo scopo di ogni manche e lo si realizza liberandosi di tutte le tessere o eliminando a colpi di incantesimi gli altri giocatori, riducendo a zero i loro punti vitalità. Per lanciare un incantesimo devono essere soddisfatti due requisiti: il giocatore deve dichiarare l'incantesimo e l'incantesimo dichiarato deve essere tra quelli nella mano del giocatore, che lui però non può vedere. Saranno gli altri giocatori a comunicare il successo o il fallimento del tentativo. La fortuna conta solo in parte ovviamente perché ad ogni giocatore sono noti sia la

quantità totale di incantesimi per ciascun tipo sia la mano degli altri giocatori.

Sfidare un po' la sorte però aiuta, è infatti possibile lanciare più incantesimi ad ogni turno pur di non commettere errori, ma solo dichiarando numeri sempre più alti e quindi più probabili. Chiunque decida di partire con dichiarazioni sicure, scegliendo gli incantesimi presenti in maggiore quantità, avrà anche meno possibilità di agire più volte nello stesso turno. Prendersi dei rischi invece garantisce in caso di successo di avere vita più facile nelle magie immediatamente successive. Le tessere non in gioco sono l'incognita più gustosa perché regalano incertezza e suspense nelle dichiarazioni di inizio partita, man mano che entrano in gioco però le scelte diventano più ovvie ed il finale meno emozionante e più lento trasformando il dilemma del giocatore in un semplice esercizio di esclusione più che in una vera e propria valutazione di rischio tenendo conto di probabilità degli eventi e gravità delle conseguenze.

Resta un gioco piacevole, dal regolamento semplice da spiegare e alla portata di tutti, quindi adatto per partite e giocatori occasionali. Grafica e materiali buoni, ma meno magici di quanto ci si aspetterebbe nonostante lo zampino dell'ormai celebre Marie Cardouat.





Bicchieri Sprint



di Haim Shafir

AMIGO Spiel, Giochi Uniti, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15 minuti

Cosa è che determina il successo di un gioco *riempitivo*? Un insieme di poche e semplici regole, materiali accattivanti, la capacità di invogliare a reiterare l'esperienza ludica e, perché no, un qualche elemento catalizzante che faccia leva nell'immaginario di chi lo gioca. Bicchieri Sprint (originariamente Speed Cups) è un semplice gioco di destrezza, in cui i giocatori cercano, il più rapidamente possibile, di ricostruire con dei bicchierini colorati alcuni pattern indicati su apposite carte "compito".

All'interno della scatola si trovano 20 bicchieri di plastica in 5 diversi colori, un mazzo di 24 carte e un campanello.

Le carte rappresentano dei soggetti colorati (nei cinque colori dei bicchierini) con un chiaro sviluppo verticale oppure orizzontale. Una partita dura 24 manche in ciascuna delle quali viene girata una carta dal mazzo e i giocatori, più rapidamente

possibile, devono ricreare con i bicchieri la disposizione dei colori rappresentata sulla carta: allineandoli se lo sviluppo è orizzontale, impilandoli (uno dentro l'altro) se è verticale. Il giocatore che ritiene di aver svolto correttamente il compito suona il campanello per interrompere la manche e sottoporsi ad una verifica. Se il pattern corrisponde a quello sulla carta se la aggiudica, altrimenti viene escluso e si riparte finché la carta viene assegnata. Il giocatore col maggior numero di carte alla fine del gioco vince la partita.

Bicchieri Sprint, nella sua categoria, centra perfettamente l'obiettivo: è un gioco semplice e intuitivo; inoltre la campanella fornisce quell'elemento magnetico che può renderlo

memorabile. Si tratta di un gioco di puro intrattenimento, in cui la risata e la condivisione di divertimento prendono (giustamente) il sopravvento sulla vittoria. Nella sua semplicità mantiene una interessante componente educativa, sia per giocatori in età scolare che per quelli in età prescolare (4/5 anni), proprio per le abilità coinvolte. Stupisce, a tale proposito, il limite inferiore di età consigliato, fissato a 6 anni: piccoli giocatori di 5 anni possono giocare tranquillamente fra loro.

Di recente è uscito Speed Cups 2, che può essere usato come espansione (per arrivare fino a 6 giocatori) e ha carte con compiti un po' più variegati (mescolando i due tipi di pattern da riprodurre).





Carcassonne: Corsa all'Oro



di Klaus-Jürgen Wrede
Hans im Glück, Giochi Uniti, Z-Man Games, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Nuovo capitolo della decennale saga ludica di Carcassonne di Klaus-Jürgen Wrede, una nuova versione indipendente dal gioco base fortemente caratterizzata dall'ambientazione che ci riporta al mito della Corsa all'Oro americana. Siete pronti ad indossare stivali e cappello e ad armarvi di piccone per cercare il prezioso metallo?

Il contenuto della scatola risulta familiare a chiunque abbia mai giocato a Carcassonne. Troviamo 74 tessere paesaggio, su ciascuna delle quali sono raffigurati tratti di ferrovia, montagne, città e praterie in diversa combinazione tra loro e 25 tradizionali meeple in legno, sagomati per l'occasione col cappello da cowboy, divisi in cinque colori. Ma non mancano le novità, con 63 segnalini miniera e 5 tende in legno, una per colore. Aggiungiamo infine un tabellone segnapunti ed il libro delle regole.

Anche l'impianto di gioco si mantiene assolutamente fedele all'originale, sebbene con

alcune piccole significative differenze. I giocatori eseguono il proprio turno alternandosi in senso orario e seguendo le seguenti fasi: piazzamento di una tessera paesaggio, azione e assegnazione dei punti. Nella prima fase il giocatore di turno pesca una tessera paesaggio e la posiziona sul tavolo. Almeno un lato deve essere a contatto con una delle tessere giocate in precedenza e gli elementi raffigurati devono collegarsi in maniera congrua. Su ogni montagna sono inoltre rappresentate una, due o tre pepite. Impilate un ugual numero di segnalini miniera coperti sopra di essa. Nella fase azione è possibile schierare uno dei cowboy disponibili su un elemento della tessera appena posizionata, a condizione che questo non sia collegato ad un altro dello stesso tipo già occupato. In alternativa è possibile attivare la propria tenda, che rappresenta l'accampamento dei minatori, posizionandola o spostandola su un qualsiasi elemento di montagna non occupato di una qualsiasi tessera in gioco, o prendendo, se presente, un segnalino miniera dalla pila coperta della montagna sopra cui è già piazzata. Nella terza fase vengono calcolati i punti degli elementi di paesaggio che non hanno più possibilità di essere ampliati. Il giocatore che possiede l'elemento in questione calcola il rispettivo punteggio e fa avanzare il proprio cowboy sul tabellone segnapunti. Inoltre

se l'elemento è una montagna, prende anche tutti i segnalini miniera che vi sono rimasti. I meeple presenti tornano a disposizione dei rispettivi proprietari. Notare, però, che i tratti di prateria vengono conteggiati solo a fine partita. Il gioco prosegue così fino al termine delle tessere paesaggio. Si procede ora al conteggio finale dei punti, calcolando gli elementi di paesaggio non completati, le praterie e il valore dei segnalini miniera accumulati da ciascun giocatore. Il giocatore più avanzato sul tabellone segnapunti è ovviamente il vincitore.

Carcassonne Corsa all'Oro è una simpatica sorpresa di questa prima metà di 2015. Da una parte fornisce nuove sfide tattiche ai gamer appassionati di questo storico titolo, grazie all'introduzione dei segnalini miniera, che risultano spesso determinanti e aumentano l'interazione diretta, e al più esiguo numero di meeple da gestire rispetto alla versione base. Dall'altra si conferma come un ottimo titolo introduttivo per famiglie e giocatori occasionali, grazie a un sistema di gioco piuttosto semplice ed immediato, ma non per questo banale o ripetitivo. Certo niente di particolarmente innovativo, ma se Carcassonne ancora manca alla vostra ludoteca, questa potrebbe essere l'occasione giusta per porvi rimedio.





Dead of Winter: A Crossroads Game



di Jonathan Gilmour, Isaac Vega
Plaid Hat Games, Raven Distribution,
2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 100 minuti

Dead of Winter si basa su un'idea geniale: invece di fare un gioco dove la gente scappa e va in giro ad ammazzare zombi con personaggi fighissimi, si preferisce narrare le vicende di gente più o meno normale intenta a cercare di rifarsi una vita in una comunità dopo la consueta apocalisse zombie. Ogni giocatore, invece di manovrare un eroe, gestirà un gruppo di sopravvissuti con un misto di abilità e problemi personali assegnando loro compiti di normale amministrazione, svolti generalmente in automatico: cercare provviste e altri sopravvissuti, costruire barricate, buttare la spazzatura e, ovviamente, uccidere qualche fastidioso zombie in qua e in là.

Lo scopo è di far fronte alle esigenze della comunità, peso che i sopravvissuti di tutti i giocatori condivideranno: tutte le carenze e le

morti intaccheranno il morale della comunità e, se questa arriva a zero, la partita è persa.

Oltre al bene del gruppo dovremo tener d'occhio anche il benessere del nostro sottogruppo, guidato da un leader con ambizioni o deviazioni personali. Quando la vittoria scatterà per l'intera comunità dovremo avere realizzato infatti anche un obiettivo personale, talvolta in leggero contrasto con quello del gruppo, come quello di accumulare scorte personali di cibo. Il gruppo di giocatori potrà però decidere di esiliare un sottogruppo, se teme che il suo obiettivo secondario sia troppo in contrasto col proprio, temendo sabotaggi, che le meccaniche di gioco permettono ponendo carte del tipo non richiesto nella riserva comune che servirà per superare la crisi del momento.



Le meccaniche del gioco sono molto semplici e raramente cariche di pathos. Le uniche occasioni di vero rischio sono i momenti in cui i sopravvissuti decidono di spostarsi ad di fuori del campo senza utilizzare una vettura (cioè senza spendere una carta carburante) o di affrontare uno zombie. In tal caso interverrà un dado a 12 facce che potrebbe distribuire ferite al sopravvissuto. O temibili morsi da creature infette a cui far seguire una decisione crudele: uccidersi o rischiare di diventare zombie infettando altri?

Fin qui ho descritto un gioco lineare e simpatico. Quello che rende Dead of Winter un gioco interessante è la sua capacità di trasformare le pedine in attori di una bella storia, che la partita sta creando. Ogni personaggio di suo è già caratterizzato da abilità talvolta particolari, come quella del tipo vestito da Babbo Natale che fa salire (invece che scendere) il morale del gruppo se ucciso, che già dà il senso di come il campo accolga di tutto in nome della solidarietà fra sopravvissuti e poi se ne penta. Ma la vera spinta è data dalle carte Crossroad: non delle semplici carte evento ma delle sottotrame più importanti di quella principale, dove vengono raccontate vere storie e proposti vari modi con cui i giocatori possono interagirvi. In queste storie anche i

personaggi acquisiranno uno spessore maggiore. Scoprirete così cosa significhi veramente essere uno sceriffo o quali sono gli effetti che la guerra lascia nella psiche dei soldati quando certe carte richiameranno l'eventuale presenza di questi personaggi nel campo narrandone le conseguenze che il gruppo o il gestore del personaggio stesso dovrà affrontare. Quello che forse il gioco riesce a fare meglio di ogni altro gioco strategico in circolazione è creare una storia. Personalmente non chiedo di meglio, da un collaborativo.



Elysium



di Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert
Space Cowboys, Asterion Press, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Elysium è un gioco di collezione carte e costruzione combinazioni che ha come ambientazione (per quanto appiccicata per il forte livello di astrazione) l'affascinante mondo mitologico della Grecia classica e dei semidei (impersonati dai giocatori) che devono guadagnarsi un posto nell'Olimpo scrivendo le imprese più gloriose.

Le 168 carte del gioco sono divise in 8 famiglie, ciascuna appartenente ad una differente divinità. La partita inizia selezionando 5 delle 8 famiglie e formando un unico mazzo di pesca. Ciascuna carta è caratterizzata, oltre che dalla famiglia, dal livello (che varia da 1 a 3), dal potere, che è solitamente espresso con testo (la dipendenza dalla lingua è alquanto elevata) e dalle condizioni di acquisto.

L'area di gioco di ciascun giocatore è divisa in una parte superiore, il Dominio, dove le carte sono posizionate una volta acquisite

e dove sono attivi i rispettivi poteri, e da una parte inferiore, l'Elysium, dove le carte devono essere trasferite per costruire le leggende, ovvero le combinazioni che conferiscono punti vittoria. Le leggende possibili sono: di livello (tutte carte di famiglie diverse e di pari livello) e di famiglia (carte della stessa famiglia e diverso livello). Si assegnano gettoni bonus a chi per primo completa una leggenda di famiglia e a chi ha la famiglia di livello con il maggior numero di carte.

Il gioco è strutturato in 5 identici round dove vengono messe in gioco nuove carte. In ogni round ci sono 4 azioni di acquisto: nell'ordine che preferiscono i giocatori devono prendere 3 carte e una tessera "impresa", che conferisce dei bonus in termini di soldi e punti vittoria, determina l'ordine del turno di gioco e quante carte si possono trasferire dal proprio Dominio all'Elysium. Per acquistare una carta (o una tessera) i giocatori devono possedere le colonne influenza del colore richiesto dalla carta/tessera; ad ogni acquisto si è obbligati a restituire una colonna, di qualsiasi colore. Il controllo dei colori è cruciale: quando un giocatore non può acquistare nessuna carta, ne prende una dal mazzo dal lato dorso: essa rappresenta un "cittadino", ovvero una carta

senza potere che può essere utilizzata come jolly in qualsiasi famiglia.

Chiusa questa fase si trasferiscono carte nell'Elysium, rispettando il vincolo della tessera impresa acquisita e pagando un quantitativo in monete pari al livello di ciascuna carta. A fine partita i punti delle famiglie realizzate si sommano a quelli accumulati durante la partita.

Elysium si presenta come un interessante gioco di media difficoltà e durata, niente di particolarmente innovativo, ma piacerà sicuramente a chi apprezza i giochi di combinazioni. La varietà delle partite è assicurata dalle differenti divinità, i giocatori possono scegliere tra le varie combinazioni di carte proposte dal manuale o sperimentarne una alternativa. Le scelte dei giocatori non sono mai banali: in fase di acquisto carte la "colonna da cedere" condiziona tutti gli acquisti successivi, e condiziona anche le scelte degli avversari, mentre nel trasferimento nell'Elysium c'è sempre da ponderare la perdita del potere delle carte. Le differenti combinazioni permettono anche di variare il livello di interazione, di paralisi analisi (e di conseguenza di tempo), di programmabilità del gioco.





Epic Resort



di Ben Harkins

Fever Games, Floodgate Games,
2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90 minuti

Chi di voi non ha mai sognato di passare le ferie in un villaggio vacanze assieme a degli eroi Fantasy, per poi vederli entrare in azione nel momento in cui un terribile drago emerge dalle acque? Epic Resort vi offre di più, permettendovi di gestire questo tipo di attività.

Nella scatola trovano posto segnalini di legno e cartone, 206 carte di dimensioni standard e 42 carte di grandi dimensioni (le attrazioni e le schede dei giocatori). Il punto forte dei materiali sono le illustrazioni, un po' meno la finitura, eccessivamente lucida e facilmente deteriorabile.

Il gioco si sviluppa su turni, divisi in 5 fasi. Durante la prima fase i giocatori pescano cinque carte dal mazzo personale di lavoratori (eventualmente rimescolandolo, secondo i dettami del deckbuilding), decidendo poi quali e quante carte destinare a ciascuna attrazione. Ogni attrazione non

completamente servita perde turisti. Quindi, in funzione dei turisti ancora presenti, ciascuna produce denaro e appetibilità, le due valute con cui si acquisiscono le carte.

La seconda fase permette ai giocatori di richiamare nuovi turisti o epici eroi (scegliendoli da un espositore comune, spendendo appetibilità), oppure migliorare il proprio Villaggio (costruendo nuove attrazioni o sostituendo un lavoratore generico della propria mano con uno specializzato) pagando il costo in denaro.

La terza fase prevede il ripristino dei visitatori: dato che nel mazzo sono presenti anche carte attacco, un numero imprevedibile di mostri attaccherà i Resort, secondo criteri che dipendono dalla malvagia creatura pescata dal mazzo delle creature. Il mostro causerà la fuga dei turisti, uno scontro con un eroe oppure il danneggiamento (o addirittura la distruzione) dell'attrazione.

Nella quarta fase gli eroi completamente riposati abbandonano soddisfatti il Resort, scacciando un mostro dal mazzo; gli altri guadagnano un punto salute. La quinta fase è composta da azioni di amministrazione.

Il gioco finisce quando termina il mazzo dei mostri: i punti vittoria sono forniti dalle

proprie attrazioni, dagli eroi completamente riposati che hanno lasciato il Resort e da quelli ancora presenti nel Villaggio.

Il punto di forza di Epic Resort è l'originale e fantasiosa ambientazione, a cui l'impostazione grafica rende giustizia, contribuendo a ricrearla. Il sistema di rendite e utilizzo multiplo delle carte propone interessanti dilemmi sul loro utilizzo, collegando in modo non banale il gettito in soldi (necessari a migliorare Villaggio e lavoratori), il gettito in appetibilità (necessaria per reclutare eroi e turisti) e il miglioramento delle capacità della forza lavoro (tramite la sostituzione, qui chiamata Deck-Evolution). Insomma, un discreto lavoro di pianificazione, che rischia di essere vanificato dall'uscita dei mostri che possono accanirsi contro di voi (per essere al sicuro da ogni attacco bisogna evitare di essere i primi di turno o i più ricchi, di aver il maggior numero di turisti o di eroi). L'interazione avviene esclusivamente a livello di acquisto carte (fatto sempre in modo esclusivo durante il turno). L'impressione generale è che la durata della partita sia un po' troppo lunga, sia per il genere di gioco, sia per l'arco narrativo che si genera; 45-50 minuti sarebbe stata la durata ideale.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Giù dal Trono



di Gianluca Piacentini
Red Glove, 2015
N. Giocatori: 4-8
Durata: 30-45 minuti

Giù dal Trono, novità Red Glove della scorsa Play inserito nella "linea fun" e a firma di Gianluca Piacentini, condivide con i giochi della casa editrice la grafica di Guido Favaro e l'ambientazione nell'immaginario mondo di Baruffus, diventate entrambe un marchio di fabbrica.

Il cuore del gioco si descrive con poche parole: fazioni, ruoli nascosti, deduzione. Un gioco quindi, in cui la dimensione cognitiva è sovrapposta in modo netto da quella sociale e relazionale. Un gioco in cui gli "attori" non sono pedine che si muovono in funzione della volontà strategica dei giocatori ma sono i giocatori stessi, con tutto il loro bagaglio di sguardi, tic, intuizione e capacità affabulatorie.

Si impersonano goblin in fermento per detronizzare il loro sovrano, indecisi se utilizzare mazze o mannaie. Due fazioni assegnate casualmente e segretamente che si contrappongono per la forgiatura del numero

di armi necessario a compiere la rivolta. Ciascuna fazione vince se la rivoluzione si realizza utilizzando la propria arma di elezione. Nel turno si forgia e, opzionalmente, si scatena una congiura. Per la forgiatura le scelte da fare sono tre: il tipo di arma, chi riceverà le armi forgiate (tutte al giocatore di turno o equamente distribuite tra i partecipanti) e in quale luogo avverrà la forgiatura. Il tiro di un dado, influenzato dalla quantità di goblin che partecipano, con voto segreto, alla forgiatura e dal luogo in cui si svolge, determina il successo dell'azione.

La congiura, anch'essa risolta con voto segreto di chi fornisce il tipo di arma deciso dal rivoluzionario, la si scatena quando la composizione dei due schieramenti è ormai stata intuita in modo da garantire il successo, salvo clamorosi bluff.

Ancora, un mazzo di carte azione giocabili ad ogni turno influenza l'andamento della partita. Ancora, un ruolo distribuito a ciascun goblin definisce una condizione di vittoria in solitario a cui il giocatore può puntare invece di lavorare in sinergia con la sua fazione.

Ludwig Mies van der Rohe soleva dire "meno è meglio" e la prima impressione è proprio che l'eccessiva quantità di regole, materiali e opzioni abbiano reso un gioco, in cui i protagonisti sono i giocatori stessi, troppo

contorto per poter essere apprezzato come deduttivo di relazione. Meglio giocarlo in tanti quindi purché piaccia il clima allegro e rumoroso che può alimentare, senza la pretesa di esercitare sottili arti oratorie.

Personalmente a tutti quei fronzoli avrei preferito qualche dettaglio. La scatola ad esempio non è ideale per essere utilizzata come tabellone, non se si gioca in otto e deve stare in mezzo per essere raggiunta da tutti. Peggio se ciò che serve della scatola è giù, stampato sul fondo, dove è praticamente invisibile. Anche il dado non convince con il suo doppio utilizzo. O si vince tirando giallo o si vince tirando rosso. Se la linea fun è fatta principalmente per giocatori occasionali, meno avvezzi ai regolamenti, non ha senso obbligarli ad un ragionamento che non è al servizio dell'esperienza di gioco ma è utile solo a colmare una carenza di strumenti.

Munari, Leonardo del XX secolo, ha chiosato i concetti di Mies con un piccolo corollario. "Per semplificare bisogna togliere, e per togliere bisogna sapere che cosa togliere". Giù dal Trono non è cattivo, l'ambientazione ha senza dubbio estimatori, il clima allegro che può crearsi durante la partita anche. Ma, giocandolo, dall'inizio alla fine, la sensazione che siano state tolte le cose sbagliate non se n'è andata.





di Andrea "Liga" Ligabue

Korrigans



di Arnaud Urbon, Ludovic Vialla
Asmodee, Asterion Press, Ilopeli,
Matagot, 2014
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-45 minuti

La prima domanda che un giocatore si pone di fronte ad un titolo come Korrigans è chiaramente quale sia il target di riferimento. Si tratta di una domanda a cui faccio sempre più fatica a rispondere, in un panorama ludico in cui spesso semplicità e profondità vanno di pari passo e in cui anche l'atavica differenza "Euro"/"Ameritrash" si va attenuando, specialmente nei titoli francesi. In questo caso siamo evidentemente di fronte ad un gioco per famiglie, sia per le meccaniche che per l'ambientazione, con un appeal particolare per i bambini (8+ sulla scatola).

Leggendo il regolamento potrebbe sembrare cruciale la componente mnemonica (segnalini coperti) ma in realtà giocandolo ci si accorge che non è così e quello che prevale è l'aspetto della pianificazione, sia nel breve che nel lungo periodo, rendendo il gioco gradevole anche per chi proprio non ama i giochi di memoria.

In una mappa divisa in 17 aree (una centrale e 2-3 aree di ognuna delle sei tipologie diverse) ogni giocatore muove i suoi due Korrigan nel tentativo di arraffare più denari possibile e di preparare la corsa verso la pignatta d'oro, che apparirà alla fine del gioco.

Le aree sono collegate a quelle adiacenti da passaggi (cancelli, ponti e aperture nelle siepi) o ad altre più lontane grazie al fiume e alle buche delle talpe. In ogni area ad inizio partita viene posizionato 1 menhir e da 2 a 4 segnalini coperti che possono raffigurare denari o animali.

Gli animali (aiutanti) sono il mezzo di locomozione dei Korrigan: le lepri permettono di attraversare i varchi tra le siepi, gli scoiattoli scavalcano i cancelli, i topi passano sui ponti, i rospi permettono di muoversi tra i moli del fiume, le talpe tra le buche e gli uccelli da una regione all'altra dello stesso tipo.

Nel proprio turno il giocatore sposta uno dei suoi Korrigan utilizzando uno degli animali in proprio possesso (rivelandolo se ancora

coperto, ma senza scartarlo); se termina il movimento in uno spazio con dei segnalini coperti li guarderà tutti e ne sceglierà uno. Se c'è solo un segnalino dovrà prendere anche il menhir e rivelare cosa nasconde sotto: denari o qualche creatura speciale.

La scelta fondamentale è se prendere denari (punti vittoria) o aiutanti (animali) che permetteranno una maggiore mobilità/scelta nei turni successivi. Ogni volta che il turno passa al primo giocatore viene pescato un gettone che fungerà da timer per la fine della partita andando anche a restringere, con una meccanica ben congegnata, le possibili aree dove apparirà la pentola. Questo aspetto è piuttosto importante perché quando la pentola apparirà i giocatori potranno utilizzare i loro aiutanti per fare arrivare uno o entrambi i propri Korrigan sul tesoro, guadagnando punti importanti. Avere molti aiutanti diventa quindi fondamentale a fine partita dove ogni aiutante potrà essere utilizzato un'unica volta.

Il gioco scorre e scala bene (non l'ho provato come gioco da 2 ma non credo ci siano particolari differenze/criticità) con un mix equilibrato tra casualità e strategia e ha una durata adeguata a quanto promette e permette. Materiali, ambientazione e grafica azzeccate per un titolo chiaramente e saldamente collocato nella fascia per famiglie.





di Andrea "Nand" Nini

Medina



di Stefan Dorra
Stronghold Games, White Goblin
Games, Gigamic, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Di Medina avevamo già parlato nel numero di ILSA dedicato alla meccanica di City Building, ovvero il #15, e vi invito a rileggere l'articolo per regole e considerazioni sulle meccaniche; questa nuova edizione (oltre a riportare il titolo sul mercato, dato che le case editrici sono cambiate rispetto alle "vecchie" Hans im Glück e Rio Grande Games) aggiunge e modifica un discreto numero di regole, anche se non stravolge il gioco (per fortuna).

Partendo dai materiali, i nuovi elementi in legno sono più dettagliati dei precedenti (immagino merito del miglioramento tecnologico), per i quattro palazzi sono stati scelti colori meno vistosi (temo che qualcuno possa avere problemi a distinguerli con una luce artificiale), mentre la plancia è in colori più accesi (e meno "desertica" della precedente); infine, gli schermi dei giocatori hanno guadagnato un "tetto" e quindi anche stabilità. Nota: come nel precedente, non ci sono elementi in lingua, e l'edizione White Goblin ha i regolamenti in inglese, francese e tedesco.

A livello di regole, abbiamo diversi cambiamenti:

- il pozzo: è l'aggiunta più importante, aggiunge 4 posizioni fisse che attribuiscono ognuna 4 punti, toglie nove caselle dallo spazio utilizzabile (quindi palazzi più piccoli), aggiunge una ragione per occuparsi del centro plancia (oltre ai mercanti) e quindi bilancia la corsa alle mura, tutti fattori positivi.
- più elementi muro a disposizione: ottimo, più battaglie per il controllo delle torri.
- bonus mercanti: le torri ora attribuiscono mercanti bonus, in ordine inverso rispetto ai punti (dai 3 della torre da 1 punto, a zero della torre da 4 punti) per cui ora c'è un buon motivo per non aspettare a prendere una tessera torre (in teoria ora i punti sono pari, ma è vero che queste tessere possono passare di mano, i mercanti no).
- il primo giocatore in una partita a due, e i primi due in una partita a tre e quattro eseguono solo un piazzamento invece di due: in teoria il primo giocatore non ha un vantaggio così definito da doverlo penalizzare (dato che i palazzi non sono assegnati da subito), immagino che sia stata pensata per bilanciare il pozzo.
- le tessere del tè: i giocatori che reclamano un palazzo porpora ottengono un certo numero di queste tessere (tre il primo, due il secondo, una il terzo), che possono essere spese invece di piazzare elementi. Immagino che all'autore non piacciono le situazioni in cui un giocatore, essendo forzato a giocare, non può fare altro che avvantaggiare gli avversari. Comunque l'effetto è blando (le tessere sono solo sei) e volendo si possono non usare (ma è curioso che sia stato scelto il palazzo da due punti e non quello da uno).
- tre giocatori: ora i giocatori hanno anche una cupola del colore non utilizzato, e possono piazzarla per rendere un palazzo "neutrale", ovvero alla fine i suoi punti non andranno a

nessuno. Aggiunge un'opzione alle possibilità dei giocatori, e questa è sempre una buona cosa.

- due giocatori: sul retro della plancia è presente una configurazione ridotta (14 x 10 caselle, invece di 16 x 11) e ogni giocatore parte con due cupole del colore non utilizzato (stessa regola del gioco a tre). Un'ottima aggiunta, dato che un gioco senza alea come questo non può che guadagnare nel rimuovere la casualità dovuta all'interazione fra più giocatori (e la necessità la si vede anche dal numero di varianti presenti su BGG per la prima edizione).
- nella prima edizione quando rimane un solo giocatore con elementi da piazzare, egli è forzato a piazzare cupole; ora questa regola è stata tolta, immagino per la presenza dei mercanti extra e le tessere del tè.

Dato che in generale la qualità è aumentata, le modifiche sono comunque "reversibili" per chi apprezzava il regolamento vecchio, il prezzo è sempre ragionevole e l'effetto visivo della plancia a termine partita è rimasto invariato, non posso che apprezzare questa nuova edizione.

Nota: non me ne voglia il disegnatore originale (Mathias Dietze) ma finalmente la nuova immagine sulla scatola rende giustizia alle regole della prospettiva, brutalizzate quattordici anni fa.





Metal Adventures



di Lionel Borg

Asmodee, Asterion Press, Matagot,
2015

N. Giocatori: 3-6

Durata: 45-60 minuti

Nel 2009 in Francia veniva pubblicato un gioco di ruolo dal titolo Metal Adventures, ideato da Arnaud Cuidet, in cui i protagonisti sono temerari pirati spaziali in cerca di peripezie. Sei anni dopo la Matagot francese dà alla luce un gioco da tavolo dal medesimo titolo, frutto di un'idea dell'autore belga Lionel Borg, che sfrutta la stessa fantascientifica ambientazione. Grazie al lavoro di traduzione svolto dalla Asterion Press, ad oggi lo stesso gioco è disponibile anche in italiano.

In Metal Adventures i giocatori, da 3 a 6, si trasformano in temibili pirati e vagano nello spazio a bordo della loro astronave alla ricerca di eroiche avventure, con lo scopo di conquistare una gloria così notevole da aggiudicarsi la vittoria. Ogni pirata possiede un'astronave che, di partenza, ha un valore di Potenza pari a 8, durante la partita cercherà di incrementarlo il più possibile aggiudicandosi le carte migliona (Supporto ed Equipaggiamento) e/o limitandone i danni.

Ad ogni turno la scelta dell'azione da svolgere si limita a due opzioni: se la propria astronave non è gravemente danneggiata da rendere conveniente il riposo per poterla riparare, si opterà per combattere, potendo così associare, prima o dopo, anche un'altra azione di tipo commerciale, la rotta dei pirati. La scelta dell'avversario da sfidare può ricadere tra tre opzioni: astronavi nemiche, uno dei Pianeti raffigurati sulla plancia oppure un giocatore avversario. Per decretare il vincitore della sfida si sommano una serie di dati e si valuta chi ha il totale più alto: la Potenza delle astronavi + il valore del lancio del dado (arancio per l'attaccante e grigio per il difensore) + eventuali Potenze di supporto date da alleati/traditori + il valore del dado rosso (se usato) + eventuali carte Supporto. Da questo articolato calcolo risulta chiaro come entrino in ballo tanti elementi in questa fase centrale del gioco, che risulta corposa, ma non complessa e che introduce gli elementi più dinamici ed imprevedibili di Metal Adventures: le alleanze ed i tradimenti. Chi attacca infatti può chiedere il supporto di un altro giocatore, promettendo qualunque cosa in cambio (carte, monete, altre alleanze), senza essere obbligato a mantenere la propria promessa (se lo fa si macchia la reputazione perdendo 1 PV). Dal canto suo

anche chi appoggia può mostrare il suo lato peggiore abbandonando l'alleato, in tal caso tutti i valori del suo supporto andranno a sommarsi al difensore invece che all'attaccante (1 PV in meno anche per lui).

Il gioco evolve quindi in un susseguirsi di scontri, con eventuali alleanze e tradimenti, per ottenere monete, relitti, conquistare carte migliona, soddisfare carte Trofeo, effettuare scambi, il tutto con lo scopo di accumulare punti Gloria. Il primo che raggiunge il nono punto Gloria sarà il vincitore, in alternativa la partita termina quando restano solo due carte Spazio nel mazzo e avrà la meglio il pirata che ha conquistato maggiore Gloria.

Metal Adventures si caratterizza come un gioco vivace e movimentato che con i suoi bluff e la presenza dell'aleatorietà è in grado di regalare sorprese e colpi di scena. L'elemento diplomatico e di contrattazione, se da una parte aggiunge pepe e varietà al gioco, dall'altro allunga un po' i tempi di durata della partita. Il tutto, ovviamente, può anche non essere gradito, se infatti per un appassionato di gioco di ruolo l'elemento più interpretativo e di interazione risulta intrigante, per un giocatore amante degli eurogame gestionali potrebbe essere poco apprezzato e, diffidando per indole degli avversari, tenderà a fare a meno di questa parte del regolamento.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Pirilin Pin Pin



di Miranda, Madeleine, Denise e Max Evarts

Cocktail Games, Oliphante, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 15 minuti

Sebbene in Italia sia appena stato pubblicato, dietro il simpatico gioco Pirilin Pin Pin si nasconde una storia ben più lunga. Inventato nel 2003 da Miranda Evarts, ha visto per la prima volta la luce nel 2005 in America, grazie all'edizione della GameWright, che ha usato un titolo molto più evocativo: "Sleeping Queens". Dopo diverse riedizioni internazionali, nel 2014 sbarca anche in Francia, grazie ad una edizione della Cocktail Games intitolata "Perlinpinpin"; da qui la scelta di Oliphante di localizzarlo nel bel Paese, italianizzandone anche il titolo.

Altra curiosità riguarda l'età dell'autrice: Miranda aveva solo 6 anni quando dalle sue fantasie fiabesche ha fatto nascere, con l'aiuto dei suoi familiari, questa semplice ma interessante idea. Si deduce quindi che si tratta di un gioco molto facile e lineare, adatto soprattutto ad un pubblico giovane ma che riesce a coinvolgere e far divertire anche gli adulti. Vediamo subito come.

Come in ogni fiaba che si rispetti, le protagoniste sono delle principesse, che per via di un

incantesimo sono state addormentate. Lo scopo è quello di riuscire ad essere i primi a svegliarne un determinato numero.

Nella scatola si trovano 79 carte splendidamente disegnate; oltre alle 12 principesse (ognuna con un valore che va da 5 a 20) ci sono anche 40 carte numerate da 1 a 10 (4 per tipo) e 27 carte speciali, raffiguranti un'immagine. Dopo aver sistemato le 12 carte delle belle addormentate coperte sul tavolo, si distribuiscono 5 delle carte rimanenti ad ogni giocatore e si comincia così la partita. Ad ogni turno si può decidere se giocare una o più carte numerate oppure se giocare una delle carte speciali. Dopo aver svolto la propria azione si ripesca fino ad avere di nuovo 5 carte.

Le carte numerate rappresentano un ostacolo alla vittoria poiché di nessuna utilità quindi è importante riuscire a sbarazzarsene in fretta, scartandone una sola, o a coppie, se sono uguali, o anche a gruppi di 3 o più se sommate tra loro danno il valore della carta più alta (esempio: le carte 1, 2, 4 e 7 possono essere scartate insieme poiché $1+2+4=7$). In alternativa si può giocare una delle carte speciali che hanno i seguenti effetti: il principe dà la possibilità di svegliare una delle principesse, scelte a caso tra quelle ancora coperte al centro del tavolo, aggiudicandosi i punti vittoria indicati sulla carta; il giullare fa tentare la sorte: si gira la prima

carta dal mazzo, se è una carta speciale si aggiunge alla mano e si rigioca, se è un valore si conta fino a raggiungere il valore della carta, il fortunato giocatore su cui ci si ferma avrà la possibilità di scegliere dal tavolo una principessa ancora da svegliare. Tutte le altre carte sono di azione-reazione e aggiungono un po' di pepe al gioco: i cavalieri permettono di rubare ad un avversario una delle principesse già risvegliate, per ostacolare questa azione si può usare un drago; le pozioni consentono di far riaddormentare una principessa di un avversario, per evitarlo si può usare come difesa una bacchetta magica. Il primo che raggiunge un preciso numero o valore totale di principesse si aggiudicherà la vittoria.

Partite semplici, veloci, divertenti, dal finale mai scontato, con molta interazione, che fan venire voglia di giocare una dopo l'altra, questi gli elementi di successo di Pirilin Pin Pin. Dal punto di vista educativo sono apprezzabili anche l'esercizio della memoria e del calcolo matematico elementare, oltre ad una piccola dose di strategia basilare. Adatto come riempitivo con persone di tutte le età, può diventare ancora più movimentato con l'uso di qualche simpatica variante applicata ai poteri di alcune principesse.





Spyfall



di Alexandr Ushan
Hobby World, dV Giochi, Gigamic,
2014

N. Giocatori: 3-8
Durata: 15 minuti

Dalla Russia Ucraina con amore

Il gioco di parole inevitabilmente precipita gli appassionati tra reminiscenze di gesta epiche, spionaggi e imprese impossibili sapientemente orchestrati dalla penna di Ian Fleming. Ad alimentare l'alone di fascino intorno a questo titolo poi, almeno per i più dotati di fantasia, contribuiscono le origini del gioco, creato da un autore nato ad Odessa e pubblicato per la prima volta da un editore russo. Per i più disincantati Spyfall è un party game costruito amalgamando con perizia spie, ruoli nascosti, deduzione e bluff. Questo punto di vista, magari è meno evocativo ma di sicuro non sminuisce la semplice squisitezza di questo gioco.

Il meccanismo è semplice. Tutti i giocatori sono consapevoli di trovarsi, virtualmente, in un preciso luogo tranne la spia. A colpi di domande e risposte tra i giocatori, la spia deve scoprire in quale luogo si svolge la

partita mentre gli altri devono scoprire chi, tra loro, è la spia. Risposte troppo precise sono generalmente un aiuto per la spia, risposte troppo vaghe fanno attirare su di sé i sospetti dei giocatori che indagano. Questi dovranno minuziosamente cercare dettagli ed indizi tra le varie risposte mentre la spia, facendo buon viso a cattivo gioco, dovrà carpire informazioni ma anche sviare i sospetti, magari concentrandoli su altri giocatori, meccanismo che favorisce il perfetto substrato per un metagioco fatto di bluff e capacità affabulatorie.

Nella scatola ci sono 208 carte divise in 26 mazzetti, ciascuno composto da 7 carte luogo uguali e una carta spia. Sulle carte luogo è fornita inoltre l'indicazione di un ruolo che i giocatori possono interpretare durante il gioco. L'uso del ruolo non è obbligatorio ma è da incoraggiare soprattutto tra gruppi in cui alcuni si conoscono meglio di altri, per costringere ad attingere meno dall'esperienza personale durante le indagini. Tre condizioni terminano la manche, la spia dichiara di aver scoperto il luogo in cui si svolge l'azione, un giocatore

accusa la spia e gli altri concordano con votazione unanime oppure terminano gli otto minuti a disposizione per ciascuna manche, da cronometrare con uno strumento qualsiasi. La spia che vince guadagna due punti, ciascuno invece guadagna un punto se a trionfare è il controspionaggio (tranne la spia ovviamente, che non prende nulla) e il giocatore che ha giustamente accusato la spia guadagna un punto aggiuntivo. Dopo un numero concordato di manche il giocatore con più punti è il vincitore.

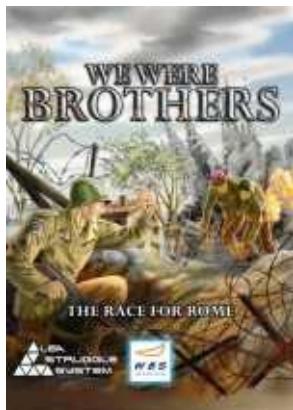
Sarebbe il gioco perfetto da giocare a tavola, senza nemmeno sprecchiare, se non fosse per quel fastidioso riassunto di tutti i luoghi possibili, superfluo per tutti i giocatori ma vitale per la spia che dovrà districarsi tra le risposte dei giocatori per capire di quale luogo stanno parlando, facendo il possibile per evitare di farsi beccare mentre sbircia, una volta di troppo, quel foglio riassuntivo. Certo, con il tempo i luoghi si imparano quasi a memoria, ma resta un limite non da poco considerando che il gioco è più adatto a giocatori occasionali e partite estemporanee. Resta un deduttivo interessante, un party game di quelli che piacciono perché fatti "per i grandi" e che permette, con poche regole, di sfoderare tutta la propria astuzia comunicativa e l'empatia necessaria a risolvere il mistero in un gustoso esercizio di interazione sociale in cui l'unica strategia vincente è quella di elaborare domande e risposte creative.

Un altro colpo ben assestato per dV Giochi che dimostra anche in questa occasione di avere sviluppato un buon naso per le localizzazioni, spaziando tra diversi generi ma scegliendo sempre titoli meritevoli.





We Were Brothers



di Carlo Amadeo
WBS Games, 2015
N. Giocatori: 1-6
Durata: 120-300 minuti

WBS Games cambia completamente scenario e atmosfera e ci porta con la consueta passione e cura per la produzione a rivivere l'avanzata alleata lungo lo stivale durante la II guerra mondiale; parlo di rivivere perché è stato fatto un tentativo molto coraggioso di sottrarre l'ambientazione al rigido e freddo "hex & counter" per passare alle miniature (come Memoir'44) con un tocco di RPG non dissimile da Blood Bowl (o Necromunda, per restare nello skirmish).

Nella configurazione base (per 6 giocatori) ogni giocatore riceve una squadra di 4 uomini con armi e caratteristiche differenti e tre miniature per ciascuno di essi a rappresentare le posizioni (eretta, accucciata o prona) che possono assumere; i singoli uomini possono essere mossi su una mappa componibile esagonata rappresentante i differenti tipi di terreno a cui possono essere aggiunti muri, siepi, case e ruderi per rendere più realistico lo sviluppo dell'azione; alla mappa è sovrapposta una seconda griglia di esagoni più grandi utilizzata per verificare l'effetto delle armi ad area o del supporto aereo o di artiglieria.

Per evitare l'abuso di tabelle l'intero gioco si basa su una serie di nove dadi di colori differenti, ciascuno con una diversa distribuzione di risultati con crescente possibilità di successo; qualunque modifica nelle condizioni di gioco si riflette in un cambio del colore del dado con una conseguente modifica delle probabilità favorevoli; il fatto di essere nascosti da un muro o sdraiati nel grano rende più difficile essere colpiti, il fatto di essere nella posizione e alla distanza ottimale per l'arma utilizzata rende più facile colpire l'avversario; il sistema è semplice da utilizzare e, una volta compreso il meccanismo, di applicazione immediata.

Per rendere più coinvolgente il gioco sono previste tre campagne a scenari e la possibilità di sviluppare i soldati sia durante la singola missione che, se sopravvissuti, tra una missione e l'altra; questo aspetto, che ricorda vagamente il sistema di skill di Blood Bowl, permette di dare al gioco un senso di gioco di ruolo che potrebbe fornire un elemento aggiuntivo ("l'affetto") in grado di modificare le scelte di gioco e di rendere più verosimile lo sviluppo delle partite.

Il regolamento è, per certi versi molto chiaro e di facile comprensione, per altri (le regole per stabilire se un uomo è visibile o meno) diventa troppo fumoso e (inutilmente) complicato, una seconda edizione del regolamento è stata recentemente resa disponibile on line; i componenti sono di ottima qualità sia per materiali che per aspetto, peccato che alcuni elementi, una volta montati, siano impossibili da riporre nella scatola e richiedano un contenitore aggiuntivo che, con eventuali accessori aggiuntivi, rischia di diventare veramente voluminoso.

Ancora una volta il principale pregio del gioco tende a diventare il peggior difetto, è un gioco che deve essere giocato in modalità campagna per essere gustato e apprezzato appieno e questa necessità di gioco intensivo si scontra duramente con le abitudini medie del giocatore di oggi; resta infine la sensazione che il tentativo di rendere più digeribili le regole di un mostro sacro come ASL per ricreare le atmosfere dei videogiochi in prima persona sulla seconda guerra mondiale si sia fermato ad un livello intermedio che lascia una sensazione di incompletezza e lascia il gioco in una sorta di "terra di nessuno" che lo rende di difficile collocazione. Risulta invece eccellente per immediatezza ed efficacia il sistema di dadi progressivo e la sua implementazione nel gioco.





non solo scatole

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Goblin Magnifico 2015

Un nuovo premio, che vorrebbe trattare con un occhio di riguardo i giocatori assidui. Può funzionare?



A PLAY c'è stata la presentazione del nuovo premio organizzato da La Tana dei Goblin, "Goblin Magnifico", con lo stuzzicante logo di un "goblin vitruviano" in vesti regali che mostra carte, dadi, meeple e miniature.

Il target del gioco è quello per giocatori esperti e propone l'insolita, anche se già sperimentata, formula di abbinare un voto popolare a un voto di giuria. Nei dettagli il voto popolare è fatto con una votazione online a cui possono partecipare tutti gli iscritti al sito, l'esito della votazione è di scegliere uno dei giochi selezionati che è anche insignito del titolo "Scelto dai Goblin". Una giuria composta da 18 giocatori esperti invece seleziona i restanti finalisti (nella formula attuale sono 8 in totale): tra questi viene indentificato il vincitore "Goblin Magnifico". Io, e altri redattori di ILSA, abbiamo avuto l'onore di partecipare come giurati alla prima edizione del premio 2015.

La prima edizione del premio ha visto vincitore **Wir Sind das Volk!** della Histogame con una menzione speciale della giuria per **Arkwright** della Spielworxx, mentre il premio della votazione popolare è andato ad **Alchimisti** della CGE e di Cranio Creations per l'edizione italiana.

Ci sono delle peculiarità che differenziano il premio dagli altri che sono presenti, o che ci

sono stati, nel panorama ludico italiano. Il premio prende in considerazione i giochi pubblicati nell'anno solare precedente e non pone condizioni di lingua o di editori, ovvero sono considerati anche i giochi editi non italiano, l'unica eccezione è che si ammettono le nuove edizioni in italiano, ma in linea di principio, e come è stato chiaro dalla prima selezione fatta,



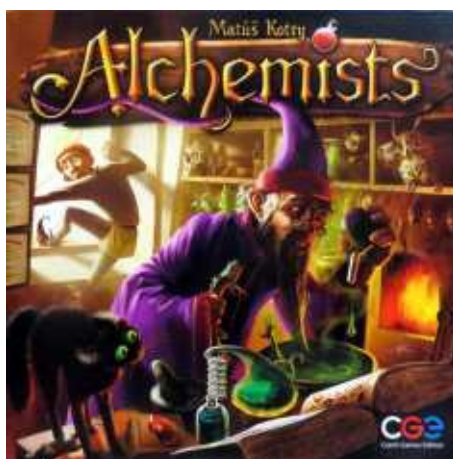


il premio guarda al panorama ludico internazionale. Altra peculiarità del premio è, come già detto, il suo target, il manifesto recita "ideato per i giocatori più esperti, ma capace di incuriosire tutti coloro che si interessano al mondo dei giochi da tavolo".

Ovviamente, è lecito chiedersi che senso ha un altro premio, e soprattutto un premio così strutturato e la risposta, a mio parere, si è avuta nell'evento di Play: un'intera area con 24 tavoli a disposizione era dedicata al premio. Tutti gli interessati avevano la possibilità di provare, con il sostanziale supporto dei volontari della Tana dei Goblin, gli 8 giochi finalisti. I tavoli sono stati pieni per tutto l'evento e si sono registrati circa 700 avventori (è da considerare che i giochi in demo erano tutti alquanto lunghi e, per scelta, non si poneva nessun limite ai visitatori, consentendo di portare a termine le partite).

Questa è sicuramente la peculiarità più caratterizzante del premio, che si pone non solo l'obiettivo di offrire un "consiglio" sotto forma di giochi selezionati o premiati, ma anche di portarli ai tavoli da gioco, offrendo a tutti la possibilità di toccarli con mano. Quanto visto a Play si ripeterà nell'imminente Carrara show (30 Maggio – 2 Giugno) e negli altri eventi ludici che vedono la partecipazione della Tana dei Goblin.

Ecco l'elenco completo di tutti gli 8 selezionati con una breve descrizione fornita dalla giuria.



1) **Alchimisti/Alchemists**

di Matúš Kotry

edito da Cranio Creations/ Czech Games Edition

Vincitore "Scelto dai Goblin 2015"

Da sempre all'avanguardia nell'utilizzo di materiali e media innovativi, la CGE propone con Alchimisti una interessante integrazione fra gioco da tavolo e supporto elettronico, rielaborando i classici giochi di deduzione. Azzeccata l'ambientazione, che prende in giro (neanche tanto bonariamente) l'Accademia, le sue regole e le sue storture - e truffare l'avventuriero di turno dà sempre grandi soddisfazioni.

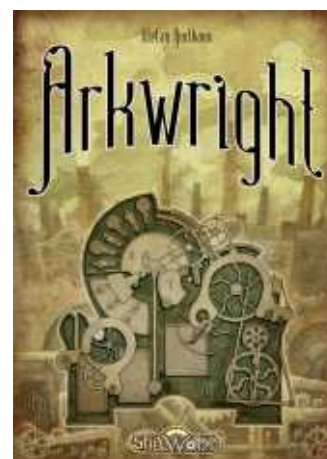
2) **Arkwright**

di Stefan Risthaus

edito da Spielworxx

Menzione speciale "Goblin Magnifico 2015"

Impegnativo gioco economico di grande peso, con un regolamento complesso e tuttavia sviluppo lineare della partita; plausibile nei modelli utilizzati per descrivere i vari mercati



(prodotti, lavoro) e nella narrazione della loro evoluzione nel contesto storico. Merita una menzione speciale per la varietà e l'articolazione delle strategie perseguibili, che risultano estremamente varie e malleabili.



3) **Castles of Mad King Ludwig**

di Ted Alspach

edito da Bezier Games

Un gioco piacevole, non complicato ma sufficientemente profondo, che diverte nella

www.miazzardoadirlo.it



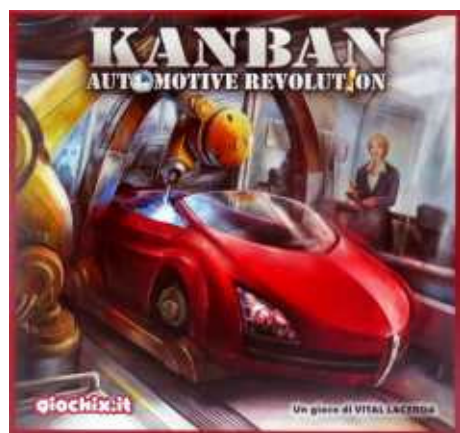
PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



costruzione di improbabili castelli. L'interazione è garantita dal sistema di determinazione dei prezzi, che rielabora in modo creativo il dilemma della divisione della torta.

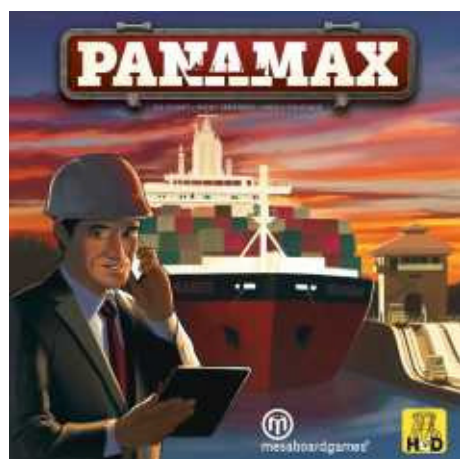


4) **Kanban: Automotive Revolution**

di Vital Lacerda

edito da Giochix.it / Stronghold Games

Gioco gestionale in cui ci si immerge nel complesso mondo delle fabbriche di automobili. Ogni reparto ha le sue regole e i suoi problemi che i giocatori dovranno saper gestire per poter soddisfare le richieste della direzione. Turbinio di meccaniche, con un meccanismo per fare punti altamente tattico. Due differenti modalità di gioco per rendere la sfida sempre più complicata.

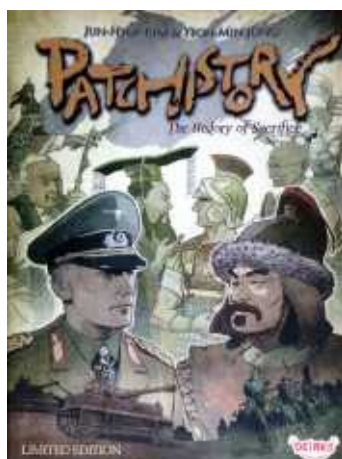


5) **Panamax**

di Gil d'Orey, Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade

edito da HC Distribuzione/ MESAboardgames
Gioco gestionale regolato dai dadi, che integra un interessante sistema di logistica comune del trasporto in un sistema di chiuse con una meccanica azionaria, un raffinato sistema di temporizzazioni e tanta interazione tra i giocatori. Ottima la scelta di

ambientarlo nel Canale di Panama che rende le regole ancorate ad uno scenario esistente.

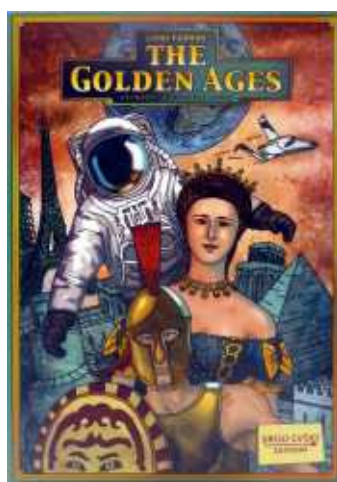


6) **Patchistory**

di Yeon-Min Jung, Jun-Hyup Kim

edito da dV Giochi/ Deinko Games/ StuntKite Publishing

Gioco che declina in modo innovativo il diffusissimo genere dei giochi di Civilizzazione, da sempre ponte fra il mondo dei giochi German e American. Quello che è in essenza un puzzle geometrico diventa una continua ricerca del compromesso fra le varie necessità della propria Civiltà.



7) **The Golden Ages**

di Luigi Ferrini

Edito da Ergo Ludo Editions/Ghenos Games/Quined Games

Una mappa, la sua esplorazione, una componente di conflitto su plancia, un albero tecnologico, leader, edifici e meraviglie: The Golden Ages condensa, in maniera ragionata ed equilibrata, un gioco di civilizzazione offrendo un'esperienza di gioco appagante in un tempo di gioco contenuto.



8) **Wir Sind das Volk!**

di Richard Sivé, Peer Sylvester

edito da Histogame

Vincitore "Goblin Magnifico 2015".

Abile trasposizione ludica di un pezzo importante della storia dell'ultimo dopoguerra: la Guerra Fredda sul territorio tedesco. Asimmetriche le posizioni e gli obiettivi: la Germania Est deve resistere fino agli inizi degli anni '90, mentre la Germania Ovest deve far crescere la sua economia per spingere l'Est nel baratro. Un gioco che fonde ottime meccaniche con un forte arco narrativo in uno scenario ben pensato e architettato, combinando coinvolgimento sia a livello di gioco che emotivo.





Scatole che saranno

Una rapida occhiata (rapidamente obsoleta) a tutto ciò che era "quasi" pronto per PLAY.



Prendiamone atto: anche per la sua collocazione temporale, PLAY 2015 non si presta ad essere una fiera che propone grandi novità per gli appassionati del gioco da tavolo. Se escludiamo qualche localizzazione, o qualche realtà locale, gli editori tendono a non portare grosse novità al sempre più importante Festival del Gioco di Modena.

Quest'anno, tuttavia, c'è stata una piacevole novità: affiancati ai vari prototipi presentati dagli autori nella zona ospiti, anche molti editori hanno portato a far conoscere i giochi che intendono pubblicare nei prossimi mesi. Questo articolo (scritto a più mani), raccoglie le esperienze con quei titoli che ancora stanno seguendo l'iter che li porterà alla pubblicazione. Non intende coprire tutti i prototipi che gli editori avevano a disposizione, ma solo quelli con cui siamo riusciti (per tempo e volontà) ad entrare in contatto.

Cranio Creations

Due i titoli in casa Cranio Creations di cui siamo riusciti a raccogliere informazioni di prima mano: **Indago** di Paolo Mori e **Council of Four** di Simone Luciani.

Indago è un partygame cooperativo in cui i giocatori devono identificare un personaggio in un gruppo sfruttando alcuni luoghi comuni di fisiognomica e le risposte che uno dei

giocatori (il testimone) darà ad alcune domande estratte a caso da un mazzo, e che spaziano da "sa molte lingue?" a "è manesco?" passando da "va a cavallo?". Il tutto senza nessun appiglio se non il disegno a mezzo busto degli indagati. Si tratta di un gioco che cammina sul labile confine del "politically correct", cosa che, col giusto gruppo di giocatori, non può che esaltare il divertimento. Perfettamente allineato con le pubblicazioni che caratterizzano i giochi made in Cranio Creations.

Council of Four è invece un gioco di collezione set e costruzione di rete di stampo piuttosto classico, in cui i giocatori devono restituire set di carte per ottenere privilegi da uno dei 4 concili presenti, rispettando la composizione del seggio a cui si fa riferimento. Possono poi spendere i privilegi acquisiti per costruire i propri Empori (creando una efficiente rete commerciale) o ottenere beni o altri benefici. Tuttavia è possibile anche alterare la composizione dei concili (con un sistema che ricorda la gestione dei templi in Amyitis) adattando quindi la richiesta alla propria scorta di carte. Mentre 3 dei 4 concili hanno una giurisdizione locale, il quarto (quello dell'Imperatore) permette di ottenere bonus da valutare a fine gioco o costruire un Emporio senza bisogno di avere la licenza. Il tutto in un gioco della durata di circa 60



minuti, con una complessità analoga a quella di grandi classici come Thurn & Taxis o Stone Age.

Giochix.it

La novità presentata da Giochix.it era la versione "proto-prototipale" di **Bomarzo**, di Stefano Castelli, gioco per 2-4 giocatori della durata di circa 60 minuti. Ambientato nel celebre Parco dei Mostri/Bosco Sacro, il gioco sfrutta come meccanica base il piazzamento lavoratori, e l'azione si svolge su una plancia centrale, in continua evoluzione (che ospita 9 statue - realmente presenti nel parco - di altrettante divinità) e su una plancia personale (agglomerati urbani finitimi). Piazzare lavoratori sulla propria plancia permette di svilupparla e/o utilizzare le abilità sviluppate. Il posizionamento sulle divinità della plancia centrale non è mutuamente esclusivo, ma richiede un costo incrementale di risorse (in modo simile a quanto accade in "Coal Baron" di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling, 2013). Ogni divinità è caratterizzata da un tipo di risorsa necessaria per l'offerta (due sono le risorse del gioco), un'abilità di attivazione e un criterio di "soddisfamento". L'attribuzione dei punti vittoria viene effettuata tutta alla fine del gioco, valutando l'ordine con cui i giocatori soddisfano i criteri di ciascuna divinità: a seconda della posizione della divinità nel pantheon (ovvero l'ordine in cui sono piazzate sulla plancia, determinato casualmente all'inizio del gioco e ulteriormente modificabile durante la partita) viene assegnata una quantità predeterminata di punti al primo e secondo giocatore. Questa scelta da un lato espone il gioco al rischio di paralisi da analisi (il punteggio di ogni giocatore è ricostruibile in ogni momento con certezza), dall'altra garantisce in linea teorica una elevata rigiocabilità, dato che l'importanza relativa delle divinità (e quindi l'interesse a sviluppare il loro campo) cambia da partita a partita.

Nella partita di prova il gioco si è rivelato comunque scorrevole, ed è apprezzabile lo sforzo dell'autore nel garantire sufficiente interazione fra i giocatori e nell'integrare meccaniche e tema. Speriamo che le scelte di materiali e grafica non facciano un torto al gioco.

Pendragon Game Studio

Due titoli presentati in anteprima (**Apollo XIII** di Andrea Crespi, **Waterloo: Enemy Mistakes** di Aldo Ghetti e Paris Poli, pubblicato assieme a Sir Chester Cobblepot) e un annuncio lampo (la prossima localizzazione di **Dogs of War** di Paolo Mori) sono state le novità offerte da Pendragon.

Con Apollo XIII Andrea Crespi torna a solcare lo spazio con questo cooperativo che ripropone "Il Fallimento di maggior successo" della storia della corsa allo spazio. I giocatori dovranno impegnarsi a mantenere sotto controllo i livelli di stress fisico e mentale dei membri dell'equipaggio, l'integrità strutturale della capsula Apollo e il morale del controllo missione di Huston, dal lancio del Saturn V da Cape Canaveral, attraverso il fatidico "Houston, abbiamo un problema" fino alla conclusione della missione, cercando di ripetere la storia e di riportare gli astronauti sani e salvi a terra.

Il motore del gioco sono le carte che rappresentano gli eventi storici della missione (suddivisi in 7 capitoli scanditi dagli eventi principali) e le azioni intraprese dai protagonisti (a terra e nella capsula) per cercare di salvare le vite in gioco; a questo si aggiunge un elemento di pressione al peggiorare delle condizioni dell'equipaggio, costituito da una clessidra che scandisce il tempo (primo 60", poi 30") a disposizione di ciascun giocatore per svolgere il proprio turno di gioco. Ogni giocatore, al proprio turno pesca una carta e poi può fare una singola azione tra quelle disponibili (giocare una carta, abbassare uno degli indicatori delle condizioni di gioco di un livello, "caricare" carte che permettono di abbassare più livelli in una sola azione) e possono acquisire gettoni che permettono di intervenire durante le azioni altrui.

Il gioco è un ottimo lavoro di amore per lo spazio e ricerca storica e risulta sicuramente molto piacevole; la tensione generata dalla clessidra è palpabile e può effettivamente forzare la mano ai giocatori portando ad errori fatali per il successo; l'effetto "maschio alfa", non è eliminato ma è moderato dal fatto che il leader deve necessariamente



spiegare le ragioni delle proprie scelte coinvolgendo i giocatori per evitare il rischio di errori da parte dei gregari durante i 30" a disposizione per svolgere la propria azione; questo offre la possibilità di "istruire" i gregari al gioco e, in prospettiva, "liberarli" dal giogo del leader; resta però il dubbio della longevità del gioco, non tanto per la ripetitività degli eventi i cui mazzi vengono mescolati ad ogni partita, quanto dalla sensazione di "déjà vu" di dover salvare ad ogni partita lo stesso equipaggio con le facce di Tom Hanks, Kevin Bacon e Bill Paxton e con sempre gli stessi Ed Harris e Gary Sinise a cercare di suggerire il da farsi da terra.

Placentia Game

La novità presentata in anteprima a PLAY 2015 da Placentia Games, in forma prototipale avanzata era **Bretagne**, gioco di piazzamento lavoratori piuttosto classico con contorno di gestione risorse di Marco Pozzi, che sarà prodotto per Essen 2015. Si tratta di costruire alcuni fari lungo la costa bretone attraverso un meccanismo di cooperazione tra i giocatori con annesso sottogioco di maggioranze per stabilire chi ottiene maggior prestigio dal completamento del faro; ogni edificio da costruire è fatto di più piani e ogni piano ha un costo in risorse e in lavoratori necessari per essere completato; i lavoratori, una volta finito il loro compito, possono



essere recuperati o lasciati sul faro; al completamento dell'edificio i bonus ottenuti sono scelti in ordine da tutti i partecipanti alla costruzione a partire da chi ha lasciato la maggioranza di lavoratori; il completamento dei fari infine garantisce a chi ha partecipato di ottenere risorse, lavoratori o bonus all'inizio di ogni turno successivo.

Le risorse sono limitate all'inizio di ogni turno e la disponibilità per ciascun giocatore dipende dalla chiatte scelta per trasportarle: essa stabilisce sia l'ordine di gioco che la quantità di risorse che possono essere raccolte con ciascuna scelta. I giocatori a questo punto, in ordine di turno, selezionano una delle risorse e ne raccolgono il numero stabilito dal primo slot della chiatte, procedendo fino al carico completo della stessa (se possibile); esiste poi un mercato che permette di acquistare o vendere risorse a un prezzo.

Il prototipo è stato presentato già in fase piuttosto avanzata con parte della grafica definitiva e regole che, a detta di chi ce l'ha dimostrato, non dovrebbero più cambiare fino alla produzione; il gioco scorre senza intoppi e le scelte da fare sono un numero ragionevole per garantire interesse; i differenti fari e la disponibilità variabile di merci all'inizio di ogni turno garantisce varietà; le chiatte forniscono merci, lavoratori e soldi con distribuzioni differenti che vengono bilanciate dall'ordine di gioco; il bilanciamento sembra essere ben fatto anche se la singola partita non può certo garantire di aver valutato tutte le possibilità

e l'utilizzo di carte (quindi di alea) nella distribuzione dei bonus per il completamento dei fari pur essendo (personalmente) opinabile non dà la sensazione di poter influenzare in maniera iniqua il risultato della partita, sia per la varietà di bonus limitata che per il numero simile di PV che forniscono.

Red Glove

La novità presentata da Red Glove era il mock up di **Rush & Bash** di Erik Burigo, gioco per 2-6 giocatori dagli 8 anni in su. Con questo titolo l'editore conferma la sua passione per la "trasposizione" sulla plancia di modelli di videogiochi di successo. A metà strada fra le Wacky Races (a cui le illustrazioni stile "cartone animato" di Guido Favaro strizzano l'occhio) e Super Mario Kart, Rush & Bash simula una fantasiosa corsa di automobili superaccessorate, che competono senza esclusioni di colpi (sotto forma di bombe, razzi e strane abilità). La plancia modulare ne garantisce la rigiocabilità. Ciò che colpisce del gioco è la straordinaria

semplicità: nel proprio turno, in ordine di posizione sul tracciato, ogni giocatore gioca una delle carte che ha in mano, eseguendo in ordine le due metà; la prima è una abilità (lanciare un razzo, depositare una bomba, cambiare corsia, caricare la propria abilità speciale), la seconda è un avanzamento del numero di passi indicato. Opzionalmente, prima o dopo aver giocato la carta, il giocatore può utilizzare la propria abilità, indicata dal livello di energia disponibile. Tamponamenti, scontri con ostacoli, bombe o colpi di razzi riducono di un punto la forza della macchina; quando questa arriva a zero il veicolo viene "distrutto" ma ricompare, completamente rigenerato, all'ultimo checkpoint superato. Ciò che rende interessante il gioco è che esiste un doppio mazzo di pesca da cui reintegrare le carte dopo che sono state giocate: chi si trova nella prima metà delle posizioni pesca da un mazzo (in media più debole), chi nella seconda metà dall'altro (in media più forte). Questo stratagemma ostacola da una parte l'eventualità di un leader in fuga e, dall'altra, crea piacevolmente un po' più di spazio alla pianificazione delle proprie tattiche.

Sir Chester Cobblepot

Quest'anno Sir Chester Cobblepot è arrivata a PLAY carica di mock up da mostrare, provare e far provare. La novità più importante, tuttavia, è l'apertura di una nuova linea di giochi, chiamata Young Cobblepot, caratterizzata da una fascia blu, destinata ad ospitare filler, party game e family game.

Tre i titoli in anteprima per la "linea rossa", dedicata ad eventi storici e ambientazioni





letterarie: **Waterloo Enemy Mistake** di Aldo Ghetti e Paris Poli, è un nuovo gioco che celebra il 200° anniversario della battaglia di Waterloo (18 giugno 1815) ricreando lo scontro tra l'esercito Britannico, aiutato dall'esercito Prussiano, e quello Francese. I giocatori si identificano con i Comandanti in Capo (Wellington, Napoleone e Blücher) che guidano 14 generali che danno ordini alle 141 unità (artiglierie, fanterie e cavallerie) sul grande campo di battaglia. Il gioco, sviluppato dagli autori in un decennio, enfatizza le decisioni dei giocatori, senza che debbano preoccuparsi di ogni singola questione tattica. Impresa non facile, tentata fra gli altri anche da Martin Wallace nel 2009, nello stesso scenario bellico, con "Waterloo".



Letters from Whitechapel: Dear Boss

di Gabriele Mari e Gianluca Santopietro è invece la prima espansione per Lettere da Whitechapel, e aggiunge sia nuovi materiali che nuove regole. Mantenendo sempre un occhio vigile sulla coerenza fra tema, meccaniche e materiali, la scatola conterrà un nuovo schermo per Jack e 12 miniature riccamente dettagliate, più diversi moduli di espansione per creare nuove sfide e calibrare a piacimento la difficoltà del gioco. Un mazzo di carte Sospetto Jack, ispirate dai documenti storici della polizia e dalle tesi più curiose, danno a Jack restrizioni sulle proprie azioni. Le carte Agente di Polizia forniscono personalità e capacità speciali alle pattuglie, enfatizzando il ruolo del Capo delle Indagini. Infine, le carte Vittime Potenziali hanno 3 utilizzi: introducono nuove scene del crimine, non permettono di usare la stessa scena del crimine più volte, e forniscono dei vantaggi a Jack per la notte in corso.



Kingsport Festival il Gioco di Carte

di Gianluca Santopietro è un gioco ispirato al board game con lo stesso nome, ma completamente indipendente. Ancora una volta i giocatori si caleranno nel ruolo di cultisti, adoratori del pantheon di divinità che caratterizzano il terrificante mondo letterario di H. P. Lovecraft. Utilizzando speciali dadi Dominio, che mostrano le 3 risorse (Male, Morte e Distruzione) i cultisti assembleranno combinazioni di simboli per invocare le potenti divinità, carte di grande dimensione che concedono punti culto e abilità speciali. I cultisti cercheranno di conservare la loro sanità mentale, messa a rischio anche dalle Incursioni degli Investigatori, le cui abilità speciali colpiscono tutti i giocatori durante la partita, e che possono essere combattuti utilizzando le carte. Il gioco ruota attorno a meccaniche di push your luck e manipolazione di dadi volta al collezionare carte.

Molteplici le offerte all'orizzonte che saranno inserite nella "linea blu".

FellowSheep of the Bleat

di Dario Dordoni, è un gioco di carte che prende bonariamente in giro il classico capolavoro della letteratura fantasy. Nella fantastica Terra di Pecore, il destino del gregge è determinato dal successo della FellowSheep: una coraggiosa compagnia di 5 pecore guidata dal saggio cane Fellow. Il primo giocatore che possiede le 6 carte raffiguranti tutti i protagonisti vince! Per radunare il gregge, i giocatori possono usare carte Evento per scambiare o rubare carte agli avversari: quando un giocatore ottiene una delle rarissime carte Fellow, deve annunciare il suo arrivo abbaiando, rischiando però di diventare il bersaglio degli eventi avversari! Il gioco è basato su una semplice meccanica di

pesca e gioca, unita alla classica collezione di set, appositamente realizzato per un pubblico familiare, facile da imparare e con un sacco di interazione tra i giocatori.

FarmerStein

di Alex Michieletti è invece un party game horror-comico su verdura, ortaggi e tuberi alla conquista del mondo! Ironicamente ispirato dalla numerosa serie di giochi dedicati all'agricoltura, FarmerStein cala ogni giocatore nel ruolo di uno scienziato pazzo, che raduna mostruosi eserciti di verdure: combinando correttamente i valori e i tipi di verdure nei propri campi, i giocatori saranno in grado di conquistare gli Obiettivi Malvagi e vincere la partita, stando attenti all'invasione delle Zombi Zucchine: sono così fuori controllo che nessuno può fermarle!



Infine **Gang Wars** di Giacomo Santopietro è un gioco di bluff con i dadi, piazzamento lavoratori e aste segrete, ambientato in una città sconvolta da una guerra tra gang rivali. I criminali durante la notte escono per accaparrarsi soldi, armi e ottenere così territori sempre più vasti. Quando la situazione si scalda troppo, la polizia è costretta ad intervenire: alla fine della partita, il giocatore che ha avuto più grane con gli sbirri sarà arrestato, e tra le gang a piede libero vince quella che ha ottenuto più reputazione. Un partygame scorretto, in cui bluff, faccia tosta e strategia sono un mix fondamentale per vincere. Il gioco è stato appositamente progettato per essere finanziato via crowdfunding con SpieleSchmiede: è quindi corredato da una serie di moduli aggiuntivi (i possibili stretch goal) che si integrano col gioco base.



Acquisti esperienziali

*Questa luce del giorno m'è tediosa
come la notte prima della festa
al garzoncello ch'ha il vestito nuovo
ed è tutto impaziente d'indossarlo...*

—Shakespeare, Romeo e Giulietta, Atto III, Scena ii

Thomas Gilovich, professore di psicologia alla Cornell University, insieme al collega Matthew A. Killingsworth, fanno parte di una corrente di psicologi che si sforza di convincerci che investire in bei ricordi appaghi più dello shopping compulsivo. I due luminari hanno pubblicato un articolo sul numero dello scorso ottobre della rivista *Psychological Science* in cui si prodigano nel dimostrare, con buoni risultati, che le persone danno più valore alle attività esperienziali piuttosto che ai beni durevoli.

Il concetto non è facile da assimilare perché il pensiero razionale ci porta a giudicare un bene materiale come qualcosa con più occasioni d'essere goduto. La sentenza dei ricercatori però è inappellabile: quel piacere è effimero e scomparirà insieme all'interesse per l'oggetto che, con il tempo, sarà accantonato in favore di altri oggetti dallo stesso destino.

Al contrario, un'esperienza, anche di breve durata, può trasformarsi in un evento indimenticabile, il cui ricordo, bello o brutto, sopravvive nel bagaglio del nostro vissuto e rive nei racconti anche a distanza di anni, stimolando la nostra felicità.

Non di rado capita poi che gli oggetti siano essi stessi il veicolo di un'esperienza o la

favoriscano. Tra questi oggetti, promossi allo status di strumenti, entrano di diritto i nostri giochi, percepiti più in ragione delle esperienze che possono procurarci che per la loro materialità intrinseca.

Acquisti materiali e acquisti esperienziali non sono quindi separati da un confine netto e il gioco da tavolo è una delle declinazioni ideali per descrivere quella situazione ibrida in cui un oggetto è acquistato quasi esclusivamente per l'esperienza che può favorire pur non essendo esso stesso un'esperienza. Un oggetto la cui durabilità del piacere è maggiore rispetto agli oggetti acquistati per il solo gusto del possesso. Durabilità che è comunque destinata ad un limite.

I due professori non si fermano a questa analisi ma introducono un concetto aggiuntivo: in termini di felicità quantificabile, l'attesa di vivere un'esperienza la rende più completa e piacevole.

Un concetto ricorrente e tutt'altro che sconosciuto, tanto che persino Shakespeare, imbeccando Giulietta impaziente di incontrare Romeo, o Giacomo Leopardi - ricordate il sabato del villaggio? - ne hanno tramandato l'esperienza nei loro scritti.



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

I quattro studi della ricerca analizzano questo aspetto fino a dimostrare non solo che le persone traggono più felicità dalla previsione di acquisti esperienziali ma anche che l'attesa di un'esperienza tende ad essere più piacevole ed emozionante dell'attesa di ricevere un oggetto desiderato che genera invece impazienza.

Questo singolare viaggio psicologico tra le sfumature della felicità, guardate con occhi da giocatore, si chiude con tre considerazioni e una morale spicciola.

Affrancatevi dal pregiudizio di chi vi vede troppo prodighi nel comprare scatole, giustificate il numero degli acquisti e la voglia di provare nuovi giochi, non per il

piacere fugace del possesso ma per l'avidità di nuove esperienze, e quando vi stancano liberatevene.

Diffidate della bontà dei giochi. L'abbondanza è una logica di mercato al servizio del profitto degli editori e solo in seconda battuta un'offerta di esperienze genuine, siate esigenti.

Godete dell'attesa. Questo Festival del Gioco di Modena, forse un poco fiacco in termini di novità acquistabili, ha assunto un valore decisamente positivo dopo la scoperta di questa ricerca, proprio per merito della quantità di prototipi e mockup interessanti notati passeggiando lungo i corridoi della fiera, dei quali avrete sicuramente letto in questo numero e che

personalmente non vedo l'ora di poter aprire su di un tavolo.

Ben venga quindi l'attesa di giocare - non necessariamente avere - il gioco che tanto desideriamo, ben venga anche l'esperienza che procura giocarlo. Non si tralasci però, ci suggeriscono Thomas e Matthew, di godere anche di altre esperienze ancora più uniche e potenti che il gioco non è in grado di offrire, anche quando appaiono economicamente sproporzionate rispetto alle ore di divertimento che una sola scatola può garantire. Giocate, per ore, ma andate anche al cinema, ai concerti e non scartate l'idea di un salto con il bungee jumping se il cuore ancora vi regge, sarete giocatori ancora più felici e i vostri soldi saranno comunque ben spesi.

PLAY
festival del gioco





Epoché e storie psicolettiche

Makkox fa ridere ma a volte sbaglia. In una sua striscia (<http://media.internazionale.it/images/2014/11/25/102110-md.jpg>), Canemucco sta viaggiando in treno seminudo e, redarguito dal controllore per l'inadeguatezza della sua tenuta, se la prende con un signore seduto nello stesso vagone: "E però nessuno s'è lamentato quando quel vecchio rincoglionito ha chiesto e ottenuto per ben tre volte che fosse alzata la temperatura nel vagone, invece di togliersi la giacca o quel pulloverino di merda coi bottoni".

La striscia è comparsa sul numero 1076 di Internazionale e contiene un ragionamento senza senso. Se il vecchio si togliesse la giacca avrebbe ancora più freddo quindi chiederebbe di alzare di nuovo la temperatura e non di abbassarla per buona pace dell'accaldato protagonista. "È vero, è un ragionamento tutto sbagliato, eppure quando l'ho scritto mi sembrava logico", ha confessato Makkox a Giulia Zoli. "La mia comicità nasce dal fatto che dico quel tipo di cose un po' razziste – come chiamare 'rincoglionito' un povero vecchio – che in genere ci si concede solo tra amici".

Makkox ha ragione, non è tanto la precisione dei contenuti a piacere ma la commedia, meglio se impertinente. Oggi poi, ancora meglio se sbracata. Sul resto si chiude un occhio o anche due. Poche speranze quindi per chi cerca consensi puntando sui contenuti e non sulle storie, per chi pacatamente cura i dettagli invece di distrarre con gli orpelli.

Al romanzo è ormai scusata anche l'imprecisione (purché non eclatante), compensata dal piacere di entrare in una vita diversa dalla nostra, anche quando la storia è da quattro soldi ma alimenta il dilagante voyeurismo consensuale offerto dai social network, da alcuni format televisivi – arrivando a sostituire i cuochi agli intellettuali – o dai blogger in cerca di follower.

Il saggio è tutt'altra cosa rispetto alla narrativa, non serve essere accattivanti ma precisi, chiari, sintetici, non didascalici possibilmente e con un preciso messaggio da comunicare senza aduggiare, ma nemmeno ubriacare, il lettore.

Il romanzo è un'esperienza sensoriale del mondo, il saggio è uno strumento. Uno è fiction, l'altro non-fiction. Statisticamente una battaglia persa.

Chissà, forse il problema è anche di chi dalla superficialità altrui non si distrae mai come se, abbassando il suo dito monitor, ammettesse la propria arrendendosi a quella degli altri, quando invece basterebbe ignorarla.

Il fatto è, come diceva Marcello Marchesi, che "anche un cretino può scrivere un saggio e non viceversa". Chi scrive faccia quello che può quindi, rimettendo al lettore la decisione di allenare la capacità di giudizio per essere protagonista delle proprie scelte, ovvero di farsi abbindolare dalle scelte degli altri perché più spassose o peggio condite da licenziose allusività.

Come? Non ho parlato di giochi o giocatori? Certo che l'ho fatto.



in fila per uno

I Migliori Giochi di PLAY 2015

secondo il sondaggio effettuato in loco da www.gioconomicon.net

*(un grazie a Massimiliano Calimera per averci fornito i dati;
i dati di BoardGameGeek sono aggiornati al 05/06/2015)*

1	Labyrinth: la guerra al terrore, 2001-? di Volko Ruhnke GMT Games, Asterion Press, Bard Centrum Gier, 2010 Giocatori: 1-2 Categorie: Modern Warfare, Political, Religious, Wargame	BGG rank: 204° (media 7,61 - 2462 voti)
2	Medina (second Edition) di Stefan Dorra Gigamic, Stronghold Games, White Goblin Games, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, City Building	BGG rank: 1227° (media 7,63 - 343 voti)
3	Pirilin Pin Pin di Miranda, Madeleine, Denise e Max Evarts Cocktail Games, Oliphante, 2014 Giocatori: 2-5 Categorie: Bluffing, Card Game, Children's Game, Deduction, Educational, Math, Memory	BGG rank: 1748° (media 6,42 - 981 voti)
4	Duel Decks di Warage di Luca Grasso, Pietro Puglisi District Games, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Fantasy	BGG rank: NA (media 6,68 - 22 voti)
5	Spyfall di Alexandr Ushan Hobby World, dV Giochi, Gigamic, REBEL.pl, 2014 Giocatori: 3-8 Categorie: Bluffing, Card Game, Deduction, Humor, Party Game, Spies/Secret Agents	BGG rank: 835° (media 7,35 - 666 voti)
6	Monstre Toi Captain Macaque, Oliphante, 2015 Giocatori: 3-8 Categorie: Children	BGG rank: NA (media NA - 0 voti)
7	Abraca...Boh! di Gun-Hee Kim Asterion Press, Divedice, Korea Boardgames, Pegasus Spiele, Z-Man Games, 2014 Giocatori: 2-5 Categorie: Deduction	BGG rank: 2577° (media 6,74 - 236 voti)
8	Pandemia: in Laboratorio di Matt Leacock, Thomas Lehmann Asmodee, Asterion Press, Filosofia Édition, Lacerta, Z-Man Games, 2013 Giocatori: 1-6 Categorie: Environmental, Expansion for Base-game, Medical, Science Fiction	BGG rank: NA (media 8,09 - 1334 voti)
9	Dark Tales: Cappuccetto Rosso di Pierluca Zizzi dV Giochi, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Fantasy, Novel-based	BGG rank: NA (media 6,43 - 7 voti)
10	Five Tribes di Bruno Cathala Days of Wonder, Asterion Press, REBEL.pl, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Arabian, Mythology. <i>Recensito su ILSA # 30</i>	BGG rank: 131° (media 7,52 - 5021 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Labyrinth
The Witcher
Abraca...Boh!
Bicchieri Sprint
Carcassonne: Corsa all'Oro
Dead of Winter
Elysium
Epic Resort
Giù dal Trono
Korrigans
Medina
Metal Adventures
Pirilin Pin Pin
Spyfall
We Were Brothers

Speciale PLAY 2015