

numero 34 | 2015



*informazione ludica
a scatola aperta*

Far West

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
 Prometeo - Francesco Pessina
 Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Faustoxx - Fausto Berutti; 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



Per un Pugno di Giochi

Fra cowboy, saloon, tumbleweed e canyon.

Gli occhi di ghiaccio di Clint Eastwood ne *Il buono, il brutto, il cattivo*, la Monument Valley, con Henry Ford nel ruolo di Wyatt Earp in *Sfida infernale*, John Wayne in *Sentieri selvaggi* e *Ombre rosse* sono solo uno degli aspetti del genere western, che ha visto grande diffusione in tutte le espressioni artistiche: dal già citato cinema ai cartoni animati, passando da letteratura e fumetti, senza dimenticare scultura, pittura, musica, teatro e, addirittura, l'opera lirica. La potenza del fascino del Far West è da ricercarsi anche nella sua intrinseca immagine di frontiera e, in quanto tale, di incarnazione di un vessillo ideale di libertà e di speranza.

Se spostiamo l'attenzione sul mondo dei giochi da tavolo, lo scenario sembra diverso: apparentemente autori ed editori non riescono a produrre titoli con tale ambientazione che riescano a conquistare il mercato. Se scorriamo le prime 5000 posizioni di BoardGameGeek alla ricerca di giochi ambientati nell'*American West* ne troviamo solo 71 (un misero 1,42%). Un occhio più attento, tuttavia, nota un netto cambiamento di direzione: solo 11 di quei 71 titoli sono precedenti al 2000, 35 di essi sono stati editi fra il 2001 e il 2010, e ben 15 (più del 20% del totale) negli ultimi due anni. Questo senza contare le ristampe (come *Wyatt Earp* da parte della Eagle-Gryphon Games), le riedizioni (*Lost Valley: The Yukon Goldrush 1896* della Pandasaurus) o le riambientazioni (ad esempio *Wacky Wacky West* della Mayfair). Contemporaneamente, un numero crescente di premi sono stati riconosciuti a giochi con questa ambientazione; tendenza che ha visto il suo attuale culmine con la recente attribuzione del prestigioso *Spiel des Jahres* a *Colt Express*.

Eccovi quindi un numero che seleziona, in modo verticale, seguendo i gusti della redazione, un gruppo di titoli che riteniamo rappresentativi del tema, che spazia dai giochi di carte a quelli di dadi, passando dall'esplorazione alla gestione, senza disdegnare nemmeno il wargame. Completano il numero una serie di prime impressioni e un'intervista a Cédric Chaboussit, autore di una doppietta di recenti titoli western: *Lewis & Clark* e *Discoveries*.

Non intendo trattenermi oltre e, come al solito, non mi resta che augurarvi buona lettura, sperando che il tutto sia di vostro gradimento!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Homesteaders	4
Way Out West	8
BANG!	11
Carson City	21
Longhorn	24
Wyatt Earp	26
Gunslinger	29
Lost Valley	32
Oregon	36
Navajo Wars	38
Discoveries	40

Prime impressioni

Desperados	44
Kraftwagen	45
Barony	46
Cubist	47
BANG! The Dice Game	48
Il Piccolo Principe: Verso le Stelle	49
Jäger + Späher	50
Pandemia: La Cura	51
Da Luigi	52
Monstre Toi!	53
Wok Star	54
Moo Stick	55

Oltre i confini

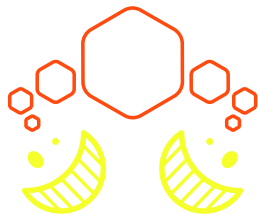
Intervista a Cédric Chaboussit	56
--------------------------------	----

L'altro editoriale

Motherboardgame!	60
------------------	----

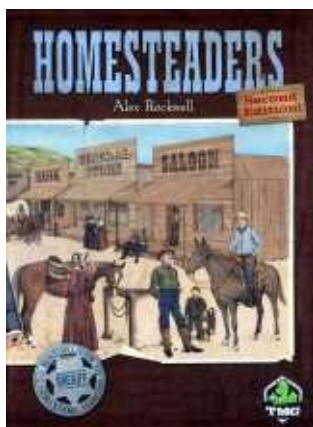
In fila per uno

I giochi sul Far West	61
-----------------------	----



Homesteaders

*Uno dei pochi giochi il cui autore era già
conosciuto prima di aver mai pubblicato niente!*



di Alex Rockwell
Tasty Minstrel Games, Quined
Games, 2009
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

[Peppe74] L'Homestead Act era il provvedimento legislativo del 1862 che permetteva di reclamare le terre demaniali non sviluppate. Homesteaders, il titolo scelto per il gioco che trattiamo, erano chiamati i coloni del Far West che sfruttavano questo provvedimento; come è facile intuire il gioco verte sulla costruzione di nuove città nel West.

[Linx] Homesteaders è un gioco strano. Normalmente gli autori hanno la mente inquadrata in un certo modo e partoriscono un gioco dettato da ciò che loro piace. Di solito sono o inquadratissimi con le meccaniche o navigano abbastanza a braccio partendo da una base simulativa da sintetizzare in meccaniche che lo rendono scorrevole. Homesteaders mi pare anomalo. La base del gioco, infatti, è un'asta serissima e tesissima dove un giocatore (almeno) rimane a bocca asciutta ogni turno e non potrà costruire niente. Gli altri invece potranno costruire un solo edificio a scelta fra le categorie permesse dalla tessera che hanno vinto all'asta a patto di avere le necessarie risorse. Moltiplicate questo per 10 turni di gioco e avrete una partita completa. Non c'è tempo per scherzare o prendere le cose con leggerezza: con così pochi edifici da costruire aggiudicarsi l'asta sbagliata potrebbe compromettere la vostra partita. E questo conferisce al gioco un'impronta molto tedesca.

Poi però guardi le risorse e gli effetti degli edifici e non ci vedi niente della fredda calibrazione germanica. Oppure tale calibrazione c'è ma è decisamente complessa da esaminare. Anche perché per due volte durante il gioco certi edifici saranno rimossi (la seconda volta tutti) e altri ne saranno inseriti. Se tardate a comprare ciò a cui miravate per la vostra strategia l'avrete perso per sempre. Questo aspetto di Homesteaders mi affascina tantissimo: ancora non riesco a capire se posso giocarlo "alla Agricola", cioè facendo le cose al meglio come vengono senza preoccuparmi di costruirmi una strada precisa, o se sarebbe meglio studiare precisi percorsi di edifici da acquisire in serie che il gioco nasconde nel suo materiale. Al momento, anche dopo più di 10 partite, lo gioco "alla Agricola", senza aver trovato strategie precise da seguire... e spesso riesco pure a perdere contro mio figlio di 9 anni (pare strano ma in effetti è uno dei giochi che riesco a proporre più facilmente in famiglia)! Tu sei riuscito a farti un'idea precisa dell'anima del gioco Peppe?

[Peppe74] Homesteaders è sicuramente un gioco anomalo per la sua genesi; Alex Rockwell (alias alexfrog) è un personaggio noto a chi frequenta il forum di BGG come recensore e autore di guide strategiche, prova il non facile compito di realizzare il "suo gioco" (peraltro unico, almeno al momento in cui scrivo). Trovo

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





meno anomalo il gioco per la sua realizzazione: un gestionale ben calibrato con una struttura abbastanza semplice e usuale e qualche twist che lo differenzia e gli dona anche qualche sprazzo di originalità. Probabilmente le nostre impressioni sul gioco sono abbastanza diverse, posso chiederti che intendi di giocarlo "alla Agricola" (dato che anche Agricola io lo intendo come gioco di lunga pianificazione)?

[Linx] Una delle cose che più mi piacciono di Agricola è che il gioco spinge a fare un po' di tutto invece che favorire le strategie estreme dove si tralasciano diversi aspetti del gioco per concentrarsi su altri.

[Peppe74] In effetti Agricola ti obbliga a fare un po' tutto, mentre in Homesteaders sono possibili anche strategie specializzate, in ogni caso trovo che entrambi i giochi

richiedano un'accurata pianificazione strategica!

[Linx] In Homesteaders ci sono tanti modi di far punti e alcuni si basano su moltiplicatori dei tratti dei binari calati, omini o edifici di uno dei 3 colori. Questi mi fanno pensare che ci siano modi per sfruttarli al meglio concentrandosi nel prendere solo edifici che sono utili a quella strategia. Ma durante il gioco potremo costruire (con un'eccezione) solo un edificio a turno e lasciarsi sfuggire una possibilità di costruirne uno di qualche interesse spendendo un prezzo più che accettabile per conservare risorse per tentare il turno dopo di prendere proprio quello che volevo (possibilità che non è sicuro che si verifichi) mi è sempre parso uno spreco.

[Peppe74] Non costruire edifici un turno non sempre è uno "spreco" come tu dici.

Riprendiamo un attimo l'asta e descriviamola con qualche dettaglio ulteriore: ogni turno ci sono un numero di slot disponibili pari al numero di giocatori meno uno. L'asta è una semplice asta al rialzo, se si viene superati in una slot in cui si ha puntato si può rilanciare nella stessa o in un'altra. Chi passa (e ogni turno almeno un giocatore sarà costretto a passare) riprende tutti i soldi puntati e avanza su un percorso di ricompensa. È fondamentale capire quando la "ricompensa" valga di più di un rilancio di troppo: è uno degli aspetti fondamentali del gioco, almeno a mio parere.

Non sarà il tuo caso, ma è la cosa che ho spesso visto valutare con difficoltà da molti giocatori, anche esperti. Una volta ho provato a fare un calcolo (abbastanza semplice) e passando (per assurdo) in tutti i turni di gioco con i punti della "ricompensa" sommati ai punti/risorse che ti dà l'edificio iniziale puoi

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



realizzare 33PV. Se ti è capitato (e almeno in un caso ho visto qualcuno andarci vicino... ovviamente giocando male) di veder realizzare meno di 33PV allora era meglio "non giocare".

[Linx] Non è impossibile vedere chi ne fa meno, in effetti, anche se ciò non dice che è preferibile passare, visto che la maggior parte dei 33 punti li avrai ottenuti arrivando in fondo al tracciato dei benefici e ottenendo poi 3 punti a botta. Una volta che fai qualche acquisto ti perdi... gli abbandoni più proficui. Comunque concordo che passare al momento adatto è la chiave del successo di questo gioco, anche perché i "premi di consolazione" sono cose comunque utili come omini e tratti di ferrovia che comunque sono benefici in ogni strategia. E il fatto che le regole stesse contemplino esplicitamente il fatto che più di un giocatore a turno possa passare mi fa pensare che non sia un caso tanto raro.

Gli ingranaggi del sistema

Vediamo come funzionano gli edifici di Homesteaders. Innanzi tutto sono divisi in 4 tipologie, alle quali sono abbinati dei colori:

- gli edifici verdi sono attinenti all'agricoltura e tendono a fornire e gestire beni (come le mele e le mucche);
- quelli blu sono industriali e ci permettono di produrre acciaio, rame e oro;
- quelli gialli, non presenti ad inizio gioco, forniscono soprattutto modi di far punti;
- quelli rossi parlano di commercio e spesso danno rendite economiche dirette, concedono chip di scambio per permetterci di vendere e/o comprare merci o ci concedono gestioni agevolate dei debiti.

[Peppe74] Oltre ad utilizzare i propri edifici nel proprio turno i giocatori possono effettuare transazioni al mercato, che è forse la cosa più originale assieme all'asta per gli "homestead". I giocatori possono compiere, durante il proprio turno, operazioni di compra-vendita al mercato se guadagnano gli appositi gettoni.

[Linx] Il mercato è un aspetto fondamentale del gioco, di cui non si può fare a meno: il gioco è infatti così rapido che difficilmente si riuscirà a produrre di tutto e tenderemo a concentrarci sull'aspetto industriale che porterà ad avere materiali da sfruttare per costruire edifici inerenti la ferrovia e che porteranno punti

Utilizzo del mercato, attribuzione degli "homestead" e gestione dei propri lavoratori sono gli elementi più originali del gioco

Permette variegate strategie e diversificazioni, la controparte è che, specie nelle fasi finali, i turni dei giocatori si allungano enormemente se si innescano le inevitabili catene di compra-vendite e trasformazione... noioso aspettare la fine del turno dell'avversario, peraltro in un gioco che, asta a parte, ha la maggior parte della partita che si gestisce in solitario.

Altro aspetto interessante è la gestione dei prestiti: non sarà un "Wallace", ma è interessante vedere come in un gestionale di media fascia (quale considero Homesteaders) sia stata inserita la possibilità di contrarre debiti con concrete strategie, almeno per quello che ho sperimentato, che premiano una politica di indebitamento.

tramite i binari oppure sull'aspetto bucolico, che mi è sempre sembrato meno soddisfacente, che porta ad avere più omini in gioco e a tentare di far punti con quelli. Quello che non riusciamo a produrre nella nostra filiera lo otterremo quindi dal mercato.

Le due macrostrategie, industriale o bucolica, mi sono sempre sembrate più come degli indirizzi di base, a cui poi appoggiare tutte le possibilità che ci capitano per le mani di far punti in modo indipendente dai bonus forniti da tessere specifiche: costruendo edifici che già li forniscono immediatamente (da noi c'è sempre una corsa a realizzare la chiesa che fornisce 10 punti di botto senza altri vantaggi) o che li producono turno per turno.





Per dare una panoramica completa sul gioco a chi non lo conosce dobbiamo però descrivere anche l'utilizzo dei "lavoratori" di cui abbiamo accennato. Gli edifici che costruiamo talvolta hanno degli spazi dove posizionare i nostri omini per ottenere qualcosa. A ogni turno decideremo dove piazzare i nostri lavoratori senza timore che altri possano rubarci le produzioni. In Homesteaders l'interazione si ferma alle aste e al rubarsi a vicenda gli edifici.

Lavoratori: bonus o malus?

La gestione degli omini in Homesteaders è particolare. Siamo abituati al fatto che più lavoratori corrispondano a più mosse, negli altri giochi. Qui l'utilità dei lavoratori è quasi invertita: siamo costretti a prenderli (e pagarli una moneta d'argento a turno) per far fruttare qualche edificio che abbiamo costruito che li richiede. Ma è spesso più conveniente comprare edifici che producono le stesse cose senza richiedere l'impiego di forza lavoro e quelli che hanno spazi per farci lavorare qualcuno magari ci è toccato prenderli per ripiego a causa di mancanza di fondi dopo aver pagato le spese di asta o perché sottratti da altri giocatori.

[Peppe74] Sì, l'utilizzo di lavoratori va ponderato, dato che molti degli edifici non



richiedono di essere occupati per fornire i loro bonus e per prendere nuovi lavoratori bisogna passare al mercato e pagare gettoni e risorse, inoltre, come sottolinei, i lavoratori vanno pagati di turno in turno. Anche in questo caso, come per l'asta, saper rinunciare e capire quando quello che si spende è meno di quello che si ottiene è una delle chiavi di lettura della partita.

Materiali: dalle muffe al lusso

[Peppe74] Vorrei far un commento sui materiali: per quanto io sia uno che spesso si "accontenta" e mette la componentistica in secondo piano, l'apertura della scatola di Homesteaders mi ha lasciato un po' con un palmo di naso. La mia era la prima edizione della Tasty Minstrel e, forse per l'inesperienza del piccolo editore, le scelte sono alquanto discutibili con plance in cartoncino sottilissimo e tessere tagliate male; inoltre molte copie (purtroppo compresa la mia) avevano problemi di muffa, cosa non certo piacevole da vedere. La cosa strana è vedere, con forte contrasto, che parte della componentistica era quasi da deluxe, come i meeples utilizzati per le risorse, segno che le intenzioni dell'editore erano migliori di quella che poi è stata la realizzazione...e infatti la seconda edizione della Tasty Minstrel, che ho avuto modo di visionare, è notevolmente migliorata e si vede che l'editore ha saputo correggersi viste le non poche critiche avute. Invece non ho avuto modo di visionare l'ultima versione edita dalla Quined Games. Tu quale versione del gioco hai provato Linx?

[Linx] Io sono un fortunato possessore della seconda edizione di cui proprio non posso lamentarmi. È un gioco che

visivamente non ha un grande impatto scenico, ma la cui scatola è comunque ben piena di materiali... anche se si fa presto a riempire una scatola con tessere edificio che paiono spesse 5 mm!

Conclusioni

[Linx] Il gioco ha una profondità interessante ma mantiene una complessità tale da essere spiegato efficacemente in 4 pagine di regolamento. Mi stupisce sempre non avere niente da sfogliare quando cerco qualche conferma lì. Benché per essere ben giocato richieda un po' di calcoli per un utilizzo efficace del mercato, questi si presentano solo nelle fasi di gioco avanzate, accogliendo invece con un'insolita leggerezza il giocatore nei primi turni. La sensazione iniziale è sempre "cavolo, come è veloce questo gioco!".

[Peppe74] Come detto considero Homesteaders un gestionale di fascia media, confermo, come detto la Linx, l'ottimo rapporto profondità/durata della partita. Mi sento di sconsigliarlo a chi non sopporta troppo le aste, per come sono inserite nel sistema di gioco sono veramente cruciali. Nel complesso un giudizio positivo, speriamo che Alex Rockwell decida di ripetere l'esperienza di autore al momento limitata a questo titolo.

MDM

Robusto, non originalissimo ma ben costruito: dà una piacevole sensazione di claustrofobia che solitamente è indice di qualità nei giochi di produzione/ottimizzazione. Data la sua elevata calcolabilità e la vastità dell'albero delle scelte, è prono al rischio di paralisi da analisi.

I materiali evidenziano l'inesperienza dell'editore (Homesteaders è stato il primo titolo della TMG e, a mio avviso, è ancora il loro miglior prodotto) e il difficile rapporto con la fabbricazione in Cina del primo decennio. La mia copia non era ammuffita, ma tutto il cartone era impregnato di umidità, obbligandomi a lasciare asciugare tutto il materiale prima di defustellarlo.

LINX

PEPPE74

PROMETEO

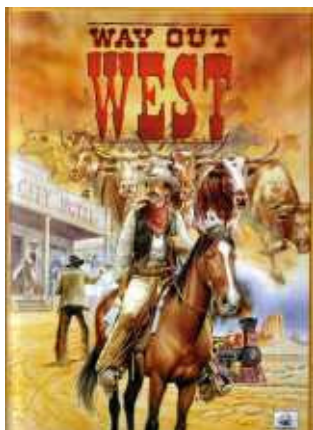
MDM





Way Out West

L'albergo, la banca, la stazione della ferrovia, la diligenza, l'emporio, la prigione, gli allevamenti... cos'altro manca in questa cittadina? Uno scontro a fuoco fra cowboy!



di Martin Wallace
Warfrog Games, 2000
N. Giocatori: 3-5
Durata: 90-120 minuti

Fine del secolo scorso: la Warfrog Games comincia ad abbandonare gli standard tipici di una casa di autoproduzione (anonime scatole bianche con sopra incollata una fotocopia in bianco e nero della copertina, plance di carta e segnalini stampati su cartoncino colorato) per produrre giochi che rispettano canoni di produzione più elevati. Wallace sceglie Peter Dennis come artista e gli affida la realizzazione della componente artistica dei giochi (e il sodalizio continua tutt'ora, con la realizzazione di titoli come Brass, Age of Steam, Automobile, A Few Acres of Snow, Tinners' Trail, Liberté, Perikles e Byzantium).

Uno dei primi titoli nati dopo questo cambio di direzione è proprio Way Out West, gioco che cerca di ricreare il classico scenario da film Western, con piccole cittadine che sorgono in canyon polverosi e si popolano di rissosi cowboy che non perdono occasione per sfidarsi in scontri a fuoco all'ultimo sangue.

I materiali

Nella scatola, dominata dal colore giallo ocra, trovano posto un tabellone (anch'esso dominato dallo stesso colore, che raffigura 5 città disposte in ordine crescente di capienza, una traccia dei turni, una traccia per l'ordine di turno, una zona delle azioni), segnalini di cartone nei cinque colori dei giocatori, segnalino denaro e "Wanted", anch'essi in cartone, segnalini di legno,

e 4 dadi standard. Materiali robusti ma spartani e "datati": tutta la cartotecnica è stampata da un solo lato. Il regolamento è in bianco e nero, praticamente privo di illustrazioni ed esempi.

Scelta azioni e scontri a fuoco

Una partita di Way Out West dura 9 turni (se si gioca in più di 3 giocatori) oppure 12 (se i giocatori attorno al tavolo sono esattamente 3). Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

- Asta per l'ordine di turno: seguendo l'ordine di turno precedente, ogni giocatore decide se uscire dall'asta (pagando quello che ha puntato fino a quel momento e occupando il posto libero più arretrato sull'ordine di turno, oppure superare l'attuale offerta più alta. Si prosegue finché tutti hanno pagato e il nuovo ordine è determinato.

- Fase delle azioni: per due volte, in ordine di turno, i giocatori piazzano uno dei due segnalini a loro disposizione su uno spazio azione non ancora occupato, ed eseguono l'attività corrispondente. Ecco le possibili scelte:

1) Acquistare mandrie (3/4 spazi disponibili): comprare 1 o 2 segnalini mandria del proprio colore (costo 1 moneta per segnalino), mettendone una per recinto vuoto, in una città in cui si ha almeno un cowboy. Si può mettere una mandria in un recinto di una città solo se la città precedente ha almeno la metà dei propri recinti occupata.

2) Assoldare cowboy (3/4 spazi disponibili): prendere due nuovi segnalini cowboy del

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





proprio colore (pagandoli 1 moneta ciascuno) e piazzarli nelle città, senza vincoli.

3) Costruire un edificio o un mezzo di trasporto (1 spazio disponibile per ogni edificio/mezzo): ogni città può avere al più un segnalino per tipo, e l'azione di costruzione può essere intrapresa in una città solo se si controllano meno di due segnalini. I tipi sono 6: prigioniero (costo 3 monete, fornisce un cowboy aggiuntivo che può essere usato, a discrezione del controllore della prigionia, per difendere chi viene attaccato in uno scontro a fuoco), emporio (costo 5 monete, in fase di rendita fornisce denaro in base alle mandrie degli altri giocatori presenti in città), albergo (costo 7 monete, in fase di rendita fornisce denaro in base ai cowboy degli altri giocatori presenti in città), banca (costo 10 monete, in fase di rendita fornisce denaro in base agli edifici degli altri giocatori presenti in città. Se attaccata con successo, obbliga il controllore a pagare denaro all'attaccante), diligenza (costo 3 monete, rende 1 moneta al controllore tutte le volte che un cowboy di un altro giocatore viene messo in città), stazione della ferrovia (costo 20 monete, raddoppia la rendita di tutte le mandrie in città, nonché il loro valore in punti vittoria alla fine del gioco).

4) Spostare cowboy (3 spazi): è possibile spostare in modo indipendente (da una città ad un'altra) un numero di cowboy indicato nello spazio azione; le diligenze presenti nelle città di destinazione si attivano e forniscono soldi, se non sono presenti nelle destinazioni, si attivano quelle delle città di partenza.

5) Spostare una mandria (1 spazio): permette di spostare un proprio segnalino mandria da una città ad un qualsiasi recinto vuoto sulla pianura.

6) Piazzare un contadino (1 spazio): una volta per partita, ogni giocatore può piazzare un segnalino contadino su un recinto, rimuovendo la mandria presente. La sua

presenza in città riduce rendite e valore in punti vittoria delle mandrie.

7) Effettuare uno scontro a fuoco (4/5 spazi): un giocatore può iniziare uno scontro a fuoco in una città dove controlla almeno un cowboy, per rapinare una banca, prendere il controllo di un edificio di un avversario, scacciare un contadino o darsi all'abigeato. I cowboy (presenti in città) dei due giocatori

si segnalini dello sconfitto con i propri (o rimuove il contadino). Chi vince ottiene anche un segnalino "Wanted".

- Fase fine turno (e rendite): fatte le due azioni a testa, si conclude il turno, avanzando il rispettivo indicatore. Ogni tre turni c'è una fase di rendita, dove i giocatori ricevono i soldi per le mandrie e gli edifici che controllano.

Way Out West è un esperimento di contaminazione fra generi diversi, con un elevato contenuto di innovatività (almeno per l'anno 2000) che cerca di mantenere una certa congruenza fra tema e meccaniche.

interessati si scontrano: ad essi si possono aggiungere lo sceriffo (se la prigionia è stata costruita in città) e un cowboy aggiuntivo se viene attaccata la banca o la stazione ferroviaria. Il gruppo di minore cardinalità ha l'iniziativa: si tira un dado per cowboy appartenente alla fazione, e ogni risultato di "5" o "6" uccide un avversario. Si procede alternando i lanci ed applicando gli effetti (in caso di parità iniziale la risoluzione è simultanea). Il combattimento continua fino a quando una fazione viene annientata o si ritira. Se il vincitore è l'attaccante, sostituisce

Dopo l'ultima fase di rendita dell'ultimo turno, vengono calcolati i punti vittoria nel modo seguente:

- Ogni edificio o mezzo di trasporto vale tanti punti vittoria quanti sono gli edifici e mezzi di trasporto presenti nella città dove è costruito.
- Ogni segnalino mandria vale un punto vittoria (due se in città è presente la stazione ferroviaria, uno in meno se in città è presente un contadino).
- Per ogni città viene attribuito un premio (pari al numero di edifici e mezzi di trasporto in essa presenti) al giocatore che ha la

Curiosità

Non è facile risalire dalla scatola di Way Out West al suo anno di pubblicazione: l'informazione è completamente assente, mentre sul manuale la data riportata è il 1998 (prima anche di "Bus" della Splotter Spellens, altro gioco che ha introdotto il worker placement prima di William Attia nel suo "Caylus"). Wallace dichiara come data di edizione il 2000, in contemporanea a "Empires of the Ancient World" che viene effettivamente (ed erroneamente) menzionato sulla scatola.

Una ulteriore nota di colore viene dalla descrizione del gioco sulla scatola, che riporta "il gioco è simile per complessità a I Coloni di Catan": questo fa capire quale fosse, a 5 anni dall'uscita, la notorietà e l'influenza del gioco (che ha rivoluzionato il mondo del gioco da tavolo) sull'immaginario collettivo. Un giusto tributo ad una fama che si sta lentamente ma inesorabilmente dissolvendo.



maggioranza in termini di edifici, mezzi di trasporto e mandrie.

- Maggioranza di denaro e di segnalini "Wanted" sono altre due fonti di punti vittoria.

Tema, meccaniche, aleatorietà e bilanciamento

Way Out West è, alla base, un esperimento di contaminazione fra generi diversi, con un elevato contenuto di innovatività (almeno per l'anno 2000, in cui è stato pubblicato), che cerca di mantenere una certa congruenza fra tema e meccaniche. Scegliere come ambientazione il Far West ed escludere il conflitto diretto fra giocatori è pressoché impossibile, tanto che nemmeno Xavier Georges in "Carson City" è riuscito ad evitarlo. Il confronto con il gioco non è casuale: pur essendo stato pubblicato 5 anni prima di Caylus, il sistema di scelta delle azioni di Way Out West è funzionalmente analogo al piazzamento

lavoratori, meccanica che sta alla base anche di Carson City. Su questo sistema base si innesta un classico schema di costruzione di motore economico con un'altrettanto classica valutazione con maggioranze (attenzione, i punti si fanno, tutti, soltanto quando il gioco si conclude!).

Per quanto riguarda l'arco narrativo, Wallace riesce a mantenere, con poche regole azzeccate, una discreta coerenza. Il vincolo per il piazzamento delle mandrie contribuisce alla sensazione di esplorazione e progressiva colonizzazione del selvaggio West; anche edifici e mezzi di trasporto sono tematicamente plausibili (anche se ne risulta discutibile il bilanciamento). Il combattimento è risolto in maniera classica, con colpi andati a segno con risultato di 5 o 6; la dinamica è compressa dal sistema di iniziativa, che fa effettuare il primo lancio a colui che ha a disposizione meno cowboy, di fatto riducendo il vantaggio dato dalla superiorità numerica: iniziare un combattimento è in ogni caso un'attività piuttosto rischiosa, ma che può risultare molto lucrativa e inevitabile in alcuni casi (è l'unico modo per poter controllare più di due edifici in una città).

Data la sua struttura atipica, non è un gioco facile da valutare: gli appassionati di Eurogame troveranno la componente di combattimento troppo casuale e preponderante nel determinare il punteggio finale (introducendo una notevole componente di kingmaking), i giocatori più

indirizzati verso giochi di tipo American lamenteranno a ragione una notevole complessità nel calcolo del punteggio finale, effettivamente piuttosto arzigogolato, anticlimatico e in qualche modo scollegato dal resto del gioco, che risulta invece, come già evidenziato, azzeccato in termini di collegamento fra regole e tema. A questi aspetti, che si innestano sulla sfera del gusto personale, si aggiunge la quantomeno discutibile scelta del rapporto potere/costo dei vari edifici, che risulta particolarmente svantaggioso per due edifici: la banca (che espone il giocatore al rischio di vedersi sottrarre ingenti quantità di denaro) e la stazione ferroviaria, il cui costo è veramente proibitivo, rischiando quindi di vanificare i benefici che essa porta. Entrambi gli edifici risultano così situazionali che spesso ne viene valutata la costruzione solo all'ultimo turno, di fatto depotenziando le città con 5 o 6 spazi edificabili, che vorrebbero vedere tutti i loro spazi occupati.

Resta comunque un esperimento interessante, un piccolo pezzo di storia che, una volta ogni tanto, si lascia apparecchiare volentieri sul tavolo. Niente di memorabile o essenziale, comunque.

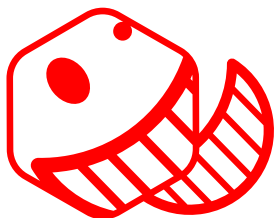
Nand

Il mio primo "Wallace", quanti ricordi... e pensare che gli elementi tipici dei suoi giochi c'erano già tutti, ovvero le meccaniche ben oliate e interconnesse, l'ambientazione non appiccicata ma coerente con le meccaniche, percorsi multipli per la vittoria, la presenza del dado (Martin non ha mai avuto paura ad usarlo), il tutto nella classica "scatola Warfrog" (all'epoca non immaginavo quante ne avrei viste).

MDM

NAND





BANG!

BANG! vanta un primato assolutamente invidiabile: in tredici anni di vita ha raggiunto il traguardo del milione di copie vendute (tra espansioni e gioco base), il che lo rende uno dei giochi italiani più venduti al mondo.



di Emiliano Sciarra
dV Giochi, 2002
N. Giocatori: 3-8
Durata: 20-40 minuti

D'accordo, magari RisiKo! ha venduto di più, ma non si può dire che sia del tutto italiano (toh, anche lui ha il punto esclamativo alla fine del nome, sarà una coincidenza?). E con così tante copie vendute, viene il sospetto che sia anche il gioco italiano più giocato al mondo, ma sicuramente ha percorso una lunga strada da quando la dV Giochi (in origine daVinci), ha aperto i battenti producendo proprio BANG!. in una semplice confezione per due mazzi di carte (le classiche 110), con un foglietto in b/n ripiegato per le istruzioni. Che cosa è diventato oggi BANG!? Mettetevi comodi, il viaggio sarà lungo.

BANG! può essere ascritto alla tipologia "Take That", ovvero quei giochi, solitamente di carte, con uno spiccato confronto diretto (ovvero, peschi una carta e la giochi contro un avversario); ma BANG! non è solo questo, infatti oltre all'ambientazione (che sicuramente ha giocato un ruolo importante per la sua diffusione) questo titolo è caratterizzato da due elementi ben definiti:

- i ruoli segreti, che creano due/tre schieramenti, per cui in ogni partita è necessaria una fase iniziale di studio per decidere chi sono gli amici e chi i nemici (tra parentesi, a chi fa notare come sia strano che uno Sceriffo non ricordi chi siano i suoi Vice, si può rispondere che all'inizio della partita li si può considerare come Vice "potenziali", solo quando le pistole avranno

smesso di cantare e la Legge avrà vinto, allora lo Sceriffo potrà premiare coloro che si saranno schierati dalla sua parte, nominandoli Vice, con una stella di latta e due dollari al mese),

- la distanza tra i giocatori, determinata dalle posizioni che questi occupano al tavolo, che rende inizialmente impossibili gli attacchi agli avversari lontani (mantenendo le cose inizialmente tranquille); solo nel proseguimento della partita sarà possibile (con l'uso di modificatori e l'eliminazione dei giocatori) interagire con tutti i giocatori.

Oltre a questi due elementi, posso aggiungere due difetti universalmente riconosciuti, per i quali sono state proposte nel tempo varie correzioni (più o meno riuscite), ovvero:

- è un gioco a eliminazione, chi perde l'ultimo punto vita esce dalla partita e non potrà più giocare più fino alla sua conclusione (ma potrà ancora vincere),
- può risultare interminabile, per le varie possibilità di recuperare i punti vita, e per il fatto che tutto è demandato all'iniziativa personale (in un duello nel Far West ci si poteva studiare per una manciata di secondi, non di più, al tavolo la faccenda può andare piuttosto per le lunghe).

Durante questi dodici anni sono state pubblicate varie espansioni, ma per ora concentriamoci sul gioco base, nel quale

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





troviamo sette ruoli, sedici personaggi e un mazzo di ottanta carte, i ruoli da utilizzare cambiano a seconda del numero dei giocatori, ma in generale si parte con un bilanciamento (più o meno marcato) tra i due schieramenti:

l'eliminazione del Rinnegato, ovvero un aiuto prezioso contro questo "Mucchio selvaggio". In sei la distanza comincia ad essere un problema serio, soprattutto per i Fuorilegge, se ci trova a dover puntare ad uno Sceriffo schermato da Vice e Rinnegato.

arrivassero entrambi contro lo Sceriffo, dovrebbero per forza lottare tra loro, indebolendosi, e risultando un facile bersaglio per lo Sceriffo. Con così tanti ruoli in gioco, le distanze elevate, e la necessità di un lungo studio, una partita a otto rischia di durare tempi biblici.

<i>Giocatori</i>	<i>Sceriffo</i>	<i>Vice</i>	<i>Fuorilegge</i>	<i>Rinnegati</i>
4	1	0	2	1
5	1	1	2	1
6	1	1	3	1
7	1	2	3	1
8	1	2	3	2

Nel dettaglio, abbiamo queste situazioni:

3 giocatori: le regole sono state definite solo con l'espansione Dodge City, ma in una partita a tre si perde l'aspetto dei ruoli segreti, dato che a ogni giocatore viene assegnato subito il proprio bersaglio, e quindi non lo ritengo un gioco ideale per tre persone.

4 giocatori: anche qui in realtà non c'è molto da decidere, il Rinnegato deve aiutare lo Sceriffo contro i due Fuorilegge fino a che non vengono eliminati, dopodiché affrontarlo; per questo non c'è molto spazio per il bluff. Essere in pochi significa anche che da subito quasi tutti sono a portata, e la disposizione iniziale è importante: se lo Sceriffo si trova i due Fuorilegge a fianco è più a rischio di quando uno dei lati è coperto dal Rinnegato.

5 giocatori: con il Rinnegato che deve mantenere il bilanciamento fino alla fine, questa è una configurazione molto equilibrata, e per questo ritengo cinque il numero minimo per giocare con soddisfazione a BANG!; Rinnegato e Vice devono essere molto abili per convincere lo Sceriffo della loro lealtà, mentre i due Fuorilegge devono coordinarsi per rendere efficaci i loro attacchi, e per evitare che uno di loro venga eliminato troppo presto (ma non è facile, dato che, come il Vice per lo Sceriffo, inizialmente non sanno chi sia il loro compare).

6 giocatori: probabilmente è la configurazione meno bilanciata; se Sceriffo e Vice non riescono a eliminare in fretta uno dei Fuorilegge (e quindi tornare all'equilibrio della partita a cinque), una volta che questi si sono organizzati sarà dura resistere ad un attacco concentrato, ancora peggio risulta

7 giocatori: il Rinnegato che torna a fare da ago della bilancia; anche qui abbiamo il rischio "Mucchio Selvaggio", ma un Vice in più è un aiuto prezioso per lo Sceriffo, che rende il Rinnegato più sacrificabile (ma anche meno individuabile) e aumenta le distanze in gioco

In alternativa posso proporvi questi ruoli, da usare per utilizzare il Rinnegato solo quando c'è un numero dispari di giocatori (com'era nelle intenzioni originarie dell'autore), anche perché è senza dubbio un ruolo più difficile degli altri da giocare e necessita di abilità ed esperienza. E per i più temerari si può anche estendere la tabella fino a sedici giocatori, del resto con il base e Dodge City ci sono abbastanza carte ruolo per giocare fino a tredici, oltre questo numero bisogna improvvisare (e dotarsi di megafono e analgesici).

<i>Giocatori</i>	<i>Sceriffo</i>	<i>Vice</i>	<i>Fuorilegge</i>	<i>Rinnegati</i>
4	1	1	2	0
5	1	1	2	1
6	1	2	3	0
7	1	2	3	1
8	1	3	4	0
9	2	2	4	1
10	2	3	5	0
11	2	3	5	1
12	2	4	6	0
13	2	4	6	1
14	2	5	7	0
15	2	5	7	1
16	2	6	8	0

(rendendo preziose le armi a lunga gittata); l'unica preoccupazione per i Vice è quella di capire chi sia l'altro, ma essendo in due si possono rischiare tattiche più audaci (e lo Sceriffo può sparare più a cuor leggero); la partita è divertente come quella in cinque, ma si rischia per andare (molto) per le lunghe.

8 giocatori: il secondo Rinnegato è stato aggiunto in Dodge City, ma difficilmente lavoreranno come una fazione a sé stante, dato che per loro è meglio farsi passare per Vice e contrastarsi l'un l'altro; se alla fine

Perché due Sceriffi? Con quattro o più fuorilegge (nonostante il punto vita addizionale) si rischia di riuscire a eliminare uno Sceriffo in un singolo turno, senza che questi possa replicare.

In due persone si possono utilizzare le regole del torneo nazionale, nella cui fase finale gli scontri sono sempre uno contro uno. In sintesi queste regole stabiliscono che ognuno ha cinque personaggi, uno è quello attivo (a distanza uno dall'avversario, e del quale si usa l'abilità speciale), uno è nelle



retrovie (visto a distanza due dall'avversario attivo), e gli altri sono in riserva (entreranno in gioco man mano che i personaggi sul tavolo vengono eliminati), vince chi riesce a eliminare tutti e cinque i personaggi avversari. In questo modo, anche se viene a mancare la gestione dei ruoli, almeno si ha la soddisfazione di vedere all'opera (e di provare a sfruttare al meglio) le abilità speciali di un buon numero di personaggi. Come alternativa in due non basta che aspettare il nuovo gioco di Emiliano Sciarra: "BANG! The Duel", pensato appositamente (ed esclusivamente) per due giocatori, in uscita alla fiera di Essen 2015.

Il gioco base

Il turno è estremamente semplice: si pescano due carte, se ne giocano quante se ne vuole (rispettando alcune regole di base) e se ne scartano fino ad averne un numero pari ai punti vita posseduti, dopodiché si passa la mano al giocatore successivo e così via.

Il mazzo di ottanta carte è composto da due tipologie, quelle con effetto immediato (marrone, da giocare e scartare), e quelle con effetto duraturo (blu, da piazzare davanti a sé), rispettivamente in quantità di 63 e 17. Sono tutte identificate con un seme e un valore, come un mazzo di carte francesi, ma gli assi e tutte le carte dall'otto in su sono duplicate ($52 + 14 \times 2 = 80$). La carta per antonomasia è naturalmente il "BANG!", ben 25, quasi un terzo del mazzo, più precisamente il 31% (ed è comprensibile, questo gioco non si chiama "Mancato!"), il cui effetto è causare una ferita al giocatore a portata, ma che può essere giocata una sola volta per turno, da contrastare con un "Mancato!" (auspicabile, se siete il bersaglio) che per forza di cose va giocata fuori turno (nel mazzo base ne trovate 12, ovvero il 15%).

Siete stati feriti? Ecco sei carte "Birra", che guarisce una ferita (ma non oltre il numero iniziale, e che non funziona quando si rimane in due) e che può essere giocata fuori turno quando avete perso l'ultimo punto vita e state per morire. Gli avversari hanno troppe carte utili? Ecco la soluzione: quattro "Panico!" che porta via una carta a un giocatore a distanza uno, e quattro "Cat Balou", che fa scartare una

carta a qualunque distanza (nella prima edizione era "Maestrina", che, a parte la traduzione accidentata in inglese come "Mistress", è stata modificata nel quasi omonimo film "Cat Ballou", con protagonista Jane Fonda inizialmente nei panni di una... maestrina).

Il gioco base è sostanzialmente semplice ed immediato (ed è questa la sua carta vincente); i turni sono rapidi e i tempi morti sopportabili.

Una "Gatling" dà una ferita a tutti (gli altri) e il "Saloon" fa recuperare un punto ferita (a tutti tutti), utili per smuovere le acque (o farle ritornare chete). Abbiamo poi due "Diligenza" e un "Wells Fargo" che fanno pescare al fortunato giocatore rispettivamente due e tre carte (se state pensando che manca quella che fa pescare una carta... continuate a pensarci su), e che pescate a catena dimostrano una certa fortuna e preannunciano tempi grami per gli avversari.

Poi abbiamo la nemesi dei puristi della simbologia, una serie di carte con la descrizione testuale dell'effetto (beh, nella prima edizione avevano tutte lo stesso simbolo, ovvero "Andate a leggere il regolamento"): scherzi a parte, troviamo tre "Duelli" (tra due giocatori, chi esaurisce per primo i "BANG!" si prende una ferita), due "Indiani" (tutti gli altri o scartano un "BANG!" o prendono una ferita) che hanno il vantaggio di consumare carte "BANG!" (ve l'ho detto che sono tante) e qualche punto vita (ma i vostri alleati alzeranno più di un sopracciglio), e l'"Emporio", classica carta da "attendista", si pescano tante carte quanti sono i giocatori e ognuno ne prende una, col giocatore di turno avvantaggiato dalla massima scelta e dalla necessità decisionale decrescente, ovvero, se il vostro vicino di sinistra la gioca, aspettatevi di ricevere una "Schofield" o un "BANG!".

Le carte ad effetto duraturo (beh, finché non le perdete) si dividono ulteriormente in armi (otto) e oggettistica varia (nove). Le armi sono essenziali per raggiungere i giocatori più lontani, e sono più o meno utili in base al numero dei giocatori rimasti, nella dotazione troviamo tre "Schofield" (distanza due),

un'arma per ogni distanza da tre a cinque e due famigerate Volcanic, la cui capacità di farvi giocare un numero qualsiasi di "BANG!" prelude alla classica tempesta di piombo (se la giocate e non avete "BANG!" a sufficienza per far terminare la partita, non aspettatevi di conservarla a lungo); notare che un giocatore

non può avere più di un'arma (la successiva scarta la precedente).

Nell'oggettistica (che non possiamo mai giocare in duplice copia) abbiamo le carte che aumentano e diminuiscono la distanza, le più tormentate dal punto di vista della nomenclatura (ci sono generazioni di giocatori ancora confusi), nella prima edizione avevano due "Cavallo", che aumentava di uno la distanza alla quale gli avversari vi vedevano, e un "Appaloosa" (il nome più storpiato nella storia di B.) che riduceva di uno la distanza alla quale vedevate gli avversari. Nelle edizioni successive il "Cavallo" è diventato "Mustang", mentre recentemente l'"Appaloosa" ha perso la sua equinità diventando un "Mirino" (e togliendo tutte le gag dei giocatori che contemporaneamente cavalcavano "Mustang" e "Appaloosa").

I due "Barile" sono una delle carte più utili (e più rubate) del gioco, dato che una volta su quattro (quando si pesca una carta e si estrae un cuori) equivale a un "Mancato!"; le tre "Prigione" sono una delle carte più soddisfacenti da giocare, e al 75% delle volte (a meno che non si estraiga un cuori) fa saltare un turno (non può essere giocata sullo Sceriffo, dato che presumibilmente ha le chiavi). Notare che il suo effetto è notevolmente cambiato dalla prima edizione, quando si attivava solo al 50% (sia cuori che quadri) ma che in questo caso veniva conservata e quindi poteva far saltare più di un turno consecutivamente.

Infine abbiamo la famigerata "Dynamite", una sola carta, ma dall'elevato caos potenziale: chi se la trova davanti all'inizio



del turno estrae una carta, e con i risultati dal due al nove di picche esplode (causandovi tre ferite), altrimenti passa al giocatore successivo in ordine di gioco (che nella prima edizione era in senso orario, la norma per i tradizionali di carte in Italia, mentre nelle successive si è uniformato alla norma europea ed è andato in senso antiorario). Per la statistica, le carte di picche nel mazzo sono dieci (otto e nove di picche sono doppie) quindi una probabilità su otto di uscire dal gioco (più o meno istantaneamente); notare che le espansioni che aggiungeranno carte lo faranno mantenendo inalterata questa proporzione (5 su 40 per Dodge City, 2 su 16 per The Valley of Shadows).

Il gioco base è sostanzialmente semplice ed immediato (ed è questa la sua carta vincente), ed è possibile renderlo ancora più immediato, magari in famiglia o per la prima partita, eliminando le carte più "complesse" (tutte quelle testuali); i turni sono rapidi e i tempi morti sopportabili (anche perché ci sono effetti che chiamano in causa giocatori fuori turno); di base la strategia è semplice, sostanzialmente una volta deciso qual è il vostro bersaglio (a ragione o a torto) dovete giocare tutte le carte che vi ritrovate in mano che possono ostacolarlo, poi giocate quelle che possono proteggervi, e conservate quelle che possono farlo in futuro: in teoria lineare, ma molto del divertimento sta nel trovare chi sia il vostro bersaglio, e cercare di giocare sfruttando al meglio la propria abilità speciale e impedendo agli avversari di sfruttare le loro; è comunque vero, può essere semplice per giocatori un po' più sgamati di quelli occasionali, ma per questo c'è un rimedio.

Le espansioni

Le espansioni di BANG! possono essere riassunte nello schema che segue (ho inserito anche il base, per completezza). Molte? Nessuna può dirsi obbligatoria, eccettuata una.

Dodge City

Le quaranta carte di "Dodge City" sono divise in 19 marroni, 7 blu (due armi e cinque oggetti) e 14 verdi, una nuova tipologia che ha un effetto immediato, ma le cui carte

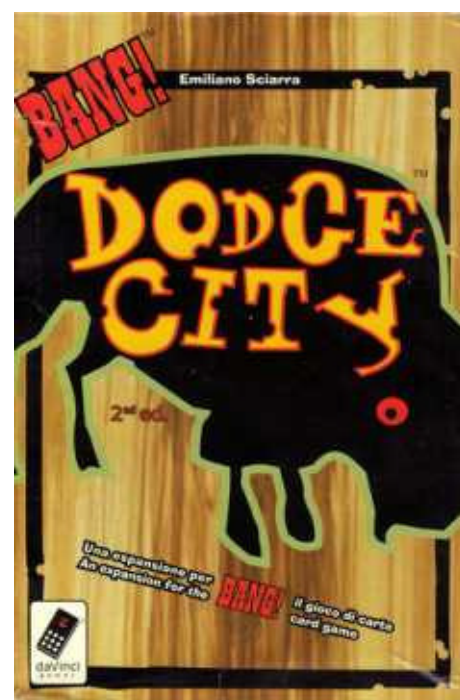
	Anno	Carte	Personaggi	Condizioni	Voto BGG
BANG!	2002	80	16		6,62
High Noon	2003			13/15	6,73
Dodge City	2004	40	15		6,91
A Fistful of Cards	2005			15	6,46
Wild West Show	2010		8	10	6,76
Gold Rush	2011	(24)	8		6,79
The Valley of Shadows	2014	16	8		7,06

vanno conservate davanti a sé scoperte, e non possono essere usate nel turno in cui vengono piazzate; in pratica non occupano spazio nella propria mano, ma sono soggette al furto o all'eliminazione da parte degli avversari prima che possano essere utilizzate (a parte quelle corrispondenti al "Mancato!", disponibili a partire dal turno del giocatore successivo). Le carte blu sono abbastanza standard, abbiamo un "Barile", un "Mustang" e una "Dinamite" (per i fan delle esplosioni casuali), come novità abbiamo un "Riparo" e un "Binocolo", che hanno lo stesso effetto di "Mustang" e "Mirino", ma avendo un nome differente possono essere cumulate con esse (nella prima edizione il "Binocolo" era un equino, e più precisamente "Silver", rigorosamente in posa rampante). Le due armi aggiuntive sono una "Remington" e un "Revolver Carabine", così le armi a distanza tre e quattro diventano due nel mazzo.

Le carte marroni di Dodge City sono per metà standard: quattro "BANG!" (la proporzione scende al 24%, poco meno di un quarto del mazzo, ma in realtà sono state aggiunte anche altre carte che infliggono ferite, per cui le vostre capacità offensive miglioreranno), due "Birra", un esemplare di "Mancato!", "Emporio", "Cat Balou", "Panico!" e "Indiani!"; tra le novità abbiamo due "Schivata", che oltre all'effetto del "Mancato!" ci fanno pescare una carta, e sei carte che vanno utilizzate scartando un'altra carta qualsiasi (ottimo se ne avete, un po' meno considerando che le carte inutili non sono poi così tante), visto il maggior costo, gli effetti sono versioni potenziate di quelli base: abbiamo "Tequila" che fa guadagnare un

punto ferita a un giocatore qualsiasi (si spera un alleato) mentre "Whisky" ne fa guadagnare ben due, ma solo a chi la gioca, poi come carte di attacco abbiamo "Pugno", che dà una ferita a distanza uno, "Springfield", che dà una ferita a un giocatore qualsiasi, "Rissa" fa scartare una carta a tutti gli altri, e "Rag Time" è un "Panico!" a distanza qualsiasi.

Le carte verdi hanno effetti corrispondenti a molte carte standard: "Sombrero", "Cappello" e le due "Placca di Ferro" sono dei "Mancato!", "Bibbia" è una "Schivata", "Pony Express" è un "Wells Fargo", "Borraccia" è una "Birra", "Can Can" è una "Cat Balou", "Howitzer" è una "Gatling", "Pugnale" è un "Pugno", "Fucile da caccia" è uno "Springfield" e "Pepperbox" è un "BANG!"; come novità abbiamo solo "Conestoga", che fa pescare





una carta a un giocatore qualsiasi, e "Derringer", che è l'equivalente di "Pugno", con la possibilità aggiuntiva di far pescare una carta.

Dodge City è un ottimo completamento del gioco base, quasi indispensabile, dato che aggiunge molte opzioni di attacco (che rendono possibile l'eliminazione di un giocatore anche senza ricorrere alla "Volcanic") e altrettante di difesa (utili anche quando non attivate, del resto tra due possibili bersagli, ha senso provare a vedere se il secondo ha un "Mancato!" in mano, piuttosto che vedere il primo usare un sicuro "Cappello"), con più decisioni da prendere su

cosa giocare (e rinunciare a giocare, nel caso delle carte da attivare con uno scarto) cosa mantenere in mano e cosa piazzare sul tavolo. Tutto ciò porta però ad un allungamento delle partite, ma anche per questo c'è un rimedio.

Condizioni

I tre gruppi di carte, che ho chiamato Condizioni (High Noon, A Fistful of Cards, e Wild West Show) funzionano più o meno allo stesso modo, si mischiano in un mazzetto a parte (piazzando in fondo la carta con lo stesso nome dell'espansione) e, partendo dal secondo round, lo Sceriffo legge ad alta voce la prima e se ne applicano gli effetti per tutto il round (in WWW

si attivano non ogni round ma quando si giocano le carte "Diligenza" o "Wells Fargo"). L'ultima carta ha sempre un effetto da "time out", ovvero accelera la fine della partita introducendo una regola in tal senso.

High Noon è stata la prima espansione di questo tipo ed esplora un po' tutte le tipologie di effetti: "Il Treno" e "Sete" aumentano e diminuiscono di una le carte pescate; "Il Reverendo" e "Sermone" non fanno giocare carte "Birra" e "BANG!" rispettivamente (diminuendo e aumentando la longevità dei giocatori), "Maledizione" e "Benedizione" fanno considerare le carte sempre di picche o cuori (ottime per "Dinamite", "Barile", e "Prigione"); "Il Dottore" fa guadagnare un punto vita a chi ne ha meno (mmm... un po' blanda), la "Sbornia" fa perdere l'abilità (appiattendosi tutti i personaggi, è vero, ma toglie certezze incrollabili), "I Dalton" fanno scartare una carta blu (sopportabile, ma dipende dal momento), la "Corsa all'oro" cambia il senso di gioco (gestibile, ma determinante in certe situazioni), la "Sparatoria" permette di giocare due BANG! a turno (e qui si accelera la conclusione), la "Città fantasma" è il primo tentativo di far giocare gli eliminati con una fugace apparizione (ovvero, devono ritornare al tavolo per una mano); "Nuova identità" dà la possibilità di cambiare potere speciale, ma partire con due soli punti vita è una penalità notevole da pagare; "Manette" limita a un seme le carte giocate (ma il giocatore di turno può sceglierlo); notare che queste ultime due sono presenti solo nell'edizione "Pallottola", in precedenza erano state pubblicate solo come PDF nel sito dell'editore (per questo le carte sono 13/15). Infine abbiamo "Mezzogiorno di Fuoco" che fa perdere un punto vita ogni volta che un giocatore inizia il proprio turno, dando un'accelerata verso la conclusione.

In A Fistful of Cards abbiamo effetti più complessi: "Miniera Abbandonata" fa pescare dagli scarti e scartare sul mazzo di pesca (bisogna ragionare un attimo, ma è un'opportunità strategica in più); "Fratelli di Sangue" fa guarire un alleato (a costo di una ferita propria); "Liquore Forte" fa saltare la pesca per guadagnare un punto vita (meglio



una certezza o una possibilità?); "Vendetta" fa giocare un altro turno se si estrae cuori (quindi al 25% delle possibilità); "Legge del West" obbliga a mostrare e giocare la seconda carta che si pesca; in "Peyote" fino a quando si indovina il colore della carta di pesca si può continuare a pescare (esagerata, altro che gestione della fortuna); "Ranch" permette di cambiare un numero qualsiasi di carte in mano (si scartano e si pescano); "Dead Man" fa tornare in vita il primo giocatore eliminato (due carte e due punti vita, pensata per non far andare a casa gli eliminati, ma si allunga la partita); durante il "Cecchino" si possono usare due "BANG!" per colpire, con il vantaggio che si può annullare solo con due "Mancato!"; "Agguato" riduce a uno la distanza tra i giocatori (ma continuano a valere i modificatori); "Rimbalzo" permette di eliminare le carte degli avversari (blu e verdi) con un "BANG!" (si possono annullare con i "Mancato!"); il "Lazo" annulla gli effetti delle carte blu e verdi; "Roulette Russa" è discretamente nociva, dato che il primo che non gioca un "Mancato!" perde due punti vita; il "Giudice" vieta di giocare carte verdi e blu. Infine "Per un Pugno di Carte" è particolarmente nociva, dato che fa subire tanti BANG! quante sono le carte che uno ha in mano, e visto che questo numero è pari (solitamente) ai propri punti ferita, difficilmente la partita potrà andare avanti ancora a lungo.

Per Wild West Show il punto chiave dell'espansione è il caos, puro e totale, e quindi le Condizioni ne rispecchiano pienamente l'identità: "Darling Valentine" è come il "Ranch" di AFoC, ma si scartano tutte le carte; "Sacagaway" fa giocare a carte scoperte; con "Miss Susanna" chi non gioca almeno tre carte perde un punto vita (però così sono penalizzati i giocatori già feriti, che hanno poche carte); con "Dorothy Rage" ogni giocatore può obbligare un altro a giocare una carta, ad esempio, può dire di usare un "BANG!" contro un determinato giocatore (la mossa più ragionevole, a meno che non si abbia la certezza che un giocatore possieda una determinata carta); "Bavaglio" è forse la carta più divertente in assoluto, da meta-gioco: chi parla perde un punto vita; "Lady Rosa del Texas" fa scambiare di posto con il

giocatore successivo (che perde allegramente il turno); in "Regolamento di conti" si può giocare una carta qualsiasi come "BANG!" e i "BANG!" come "Mancato!" (notare il "si può"), il problema è che con certe combinazioni si "rompe" il gioco, ad esempio Suzy Lafayette armata di "Volcanic" può uccidere tutti, senza scampo; "Camposanto" fa tornare i vita tutti gli eliminati al proprio turno, con un punto vita e un ruolo scelto a caso tra gli eliminati (caos); "Helena Zontero" nel 50% dei casi ridistribuisce tutti i ruoli (molto caos), eccettuato lo sceriffo. Se si arriva all'ultima carta "Wild West Show" tutti i ragionamenti vanno all'aria, dato che ora l'unica condizione di vittoria diventa "Rimani l'ultimo in gioco!" (caos totale), c'è da dire però che per arrivare a questo punto bisogna aver giocato veramente a lungo (per aver giocato dieci tra "Diligenza" e "Wells Fargo" il mazzo deve essere stato rimischiato tre volte).

Quindi per ridurre la durata delle partite a tempi umani, è estremamente consigliato utilizzare High Noon oppure A Fistful of Cards (a seconda che vogliate un'accelerazione blanda oppure pestare a tavoletta); in teoria sarebbe possibile mischiarle tra loro, ma conviene pescarne comunque quindici, altrimenti i tempi tornano a essere lunghi; Wild West Show invece è da usare quando vi sentite particolarmente estrosi (e non ci sono avvocati al tavolo), dato che, a parte poche carte, i tempi di gioco non diminuiranno (c'è da notare anche che andrà utilizzata un minimo di strategia, dato che se avete una delle carte che attivano la Condizione successiva, potete valutare se vi conviene farlo o meno in base alla situazione).

In conclusione, abbiamo più o meno risolto il problema dei tempi, ma per le eliminazioni dei giocatori? Le regole in tal senso introdotte dalle Condizioni non sono del tutto soddisfacenti, ma per questo c'è un rimedio.

Gold Rush

Gold Rush introduce una meccanica nuova, ovvero le carte Equipaggiamento: dal mazzetto di 24 se ne estraggono e presentano sempre tre sul tavolo, ognuna ha un costo in pepite (d'oro? No, di plastica), e

queste possono essere ottenute sacrificando una carta "Birra" (ovvero non ottenendo il punto vita) e ogni volta che si causano danni a un avversario (quindi abbastanza di frequente). Le carte Equipaggiamento si dividono tra marroni (che hanno un effetto istantaneo) e nere (con un effetto duraturo, da piazzare davanti a sé). Notare che le Equipaggiamento nere non possono mai essere eliminate utilizzando uno dei metodi standard (ovvero quelli validi per le carte verdi e blu), ma soltanto attraverso il pagamento di una pepita in più del loro costo.

Le Equipaggiamento marroni hanno effetti analoghi a quelle standard: le tre "Bicchierino" danno un punto vita (ma a un giocatore qualsiasi), le tre "Bottiglia" possono essere giocate come "Panico!", "Birra" o "BANG!" mentre le tre "Complice" come "Emporio", "Duello" o "Cat Balou" (notare che il disegno è assolutamente quello più comico di tutto il gioco); le due carte "Rum" sono una guarigione dettata dalla fortuna, dato che dopo l'estrazione di quattro carte, si guadagna un punto vita per ogni seme presente (quindi da uno a quattro), mentre "Corsa all'oro" è una guarigione completa e un turno extra (potente? Del resto è la carta che dà il nome all'espansione, e costa ben cinque pepite); "Union Pacific" è la versione potenziata di Wells Fargo, ovvero fa pescare quattro carte (ma perché non hanno usato i simboli?).





Le Equipaggiamento nere hanno effetti discretamente potenti: il "Cinturone" alza a otto il numero di carte che si possono conservare in mano (utile per prepararsi ad una tempesta di piombo), il "Piccone" fa pescare una carta in più (molto utile, del resto costa ben quattro pepite); "Talismano" e "Stivali" hanno effetto quando si subisce una ferita, e fanno ricevere rispettivamente una pepita e una carta; lo "Zaino" permette di spendere pepite per recuperare punti vita, similamente se si paga una pepita con il "Setaccio" si può pescare una carta (però al massimo due volte a turno); il "Calumet" permette di ignorare le carte di quadri (notare che i BANG! sono per la maggioranza quadri e fiori, quindi è un discreto vantaggio); il "Ferro di Cavallo" dà lo stesso potere di "Lucky Duke" (ovvero si estrae una carta in più); le uniche carte negative, che vanno appioppate agli avversari, sono le tre "Ricercato", chi elimina un giocatore con questa carta riceve due carte e una pepita come taglia (va da sé che non ha senso darle allo Sceriffo).

Le carte Equipaggiamento aggiungono un livello di complessità che può non piacere a tutti, visto che i tempi di gioco si allungano (leggermente) per calcolare le pepite incassate e valutare come impiegarle (per fortuna ci sono solo tre scelte). D'altra parte in B. spesso tutto si gioca sul fatto di avere la carta giusta nel momento giusto, e questo è un metodo alternativo per arrivare allo scopo (infatti "Bicchierino", "Bottiglia" ed "Emporio" rappresentano un'ampia selezione delle carte base), per cui con questa aggiunta si abbassa l'aleatorietà delle partite (al costo di un allungamento dei tempi, anche per la presenza di carte che curano).

Il secondo meccanismo presentato da quest'espansione è quello dei "Pistolero Ombra", ovvero un'altra possibilità, per chi è stato eliminato, di rientrare in gioco nel proprio turno, turno che si svolge normalmente (pescando due carte, etc.) con la differenza che al termine si esce di scena (temporaneamente), scartando tutto quanto eventualmente ottenuto. L'unica cosa che si conserva tra un turno come Ombra e il successivo sono le pepite, soprattutto per avere delle possibilità in più di fare qualcosa di concreto, visto che le proprie capacità di azione

dipendono esclusivamente dalle carte pescate: pescare un'arma e un "BANG!" ha un effetto (una ferita) molto diverso da quello di un "Barile" e un "Mustang" (ovvero niente). Dato che comunque le possibilità per un Pistolero Ombra di essere efficace sono poche, il Rinnegato una volta eliminato non può sperare di vincere come Ombra, e quindi come cambio di regola diventa parte della fazione che, nel momento in cui inizia il turno, ha il numero maggiore di carte ruolo scoperte (all'inizio c'è solo lo Sceriffo), in caso di parità diventa un Fuorilegge. L'unico componente necessario è proprio una carta a due facce con "Fuorilegge Ombra" o "Vice Ombra" per ricordare tale affiliazione.

Dopo la lussuosa edizione speciale per il decennale di BANG! (con scatola in metallo e pallottole di legno per segnare i punti vita) sembrava che ormai il gioco fosse completo, invece con questo titolo c'è sempre lo spazio per un'espansione, come è stato dimostrato.

The Valley of Shadows

L'ultima espansione in ordine di tempo, è il risultato della traduzione in una lingua comprensibile di un prodotto uscito originariamente nella Repubblica Ceca, e che contiene sedici carte (dieci marroni e sei blu). Gli effetti delle carte marroni sono abbastanza vari (e originali), partendo da quelli difensivi abbiamo: "Ritorno di fiamma", che è un "Mancato!" seguito da un "BANG!" a chi aveva sparato, "Fuga" annulla una carta marrone non "BANG!" (va giocata fuori turno), "Salvo!" previene una ferita a un altro giocatore e come bonus fa pescare due carte, dal mazzo o dalla mano del salvato (quest'ultima possibilità non la vedo molto plausibile, ma a B. non si può mai dire), "Ultimo giro" fa guadagnare una ferita, ma non ha i vantaggi (e la limitazione) della "Birra". Troviamo poi come carte di attacco un sobrio "Tomahawk" che causa una ferita a distanza due, la "Mira" che va giocata assieme a un "BANG!" e fa perdere due ferite, una "Sventagliata" che è un "BANG!" che ferisce anche un giocatore vicino al bersaglio (sperando che ci sia un avversario disponibile) e "Bandidos" che dà a tutti la possibilità di esercitare una scelta consapevole tra scartare due carte dalla mano o prendere una ferita. Infine ci sono due "carte da pesca": "Tornado" fa

scartare due carte e pescarne altrettante, "Poker" obbliga tutti gli altri a scartare due carte, se non ci sono assi se ne possono prendere due (va da sé che gli avversari tenderanno a giocare, gli alleati no).

Gli oggetti sono altrettanto originali: uno "Shotgun" che oltre a colpire a distanza uno (va beh) fa scartare una carta al bersaglio (oltre il danno di non avere un "Mancato!", la beffa) e una "Lemat" che permette di usare qualunque carta come "BANG!" (con la limitazione però della distanza uno). Le restanti quattro carte sono da giocare sugli altri giocatori: la "Taglia" fa guadagnare una carta ogni volta che il possessore è stato colpito, un "Serpente a Sonagli" costringe il possessore a estrarre e subire una ferita se il segno è picche, poi abbiamo due carte "Fantasma" che fanno letteralmente resuscitare un giocatore eliminato, il quale non ha più punti ferita (e quindi alla fine del turno deve scartare la mano) ma può essere convinto a tornare nella tomba togliendogli questa carta, per cui è ben lontano dall'immortalità.

In sintesi, un'espansione che aggiunge notevole varietà agli effetti delle carte, e che completa, almeno solo per ora, il gioco. Ma in conclusione, le espansioni sono solo carte e Condizioni? No, c'è un elemento che rende quasi infinita la rigiocabilità di BANG!, ovvero i personaggi, ognuno con un'abilità che (nella tradizione dei giochi) modifica una delle regole standard; andiamoli a conoscere.

I personaggi del gioco base

Questi personaggi sono, comprensibilmente, quelli più equilibrati, e si possono dividere in tre categorie, ne troviamo quattro con un'abilità di attacco, quattro con una di difesa, e otto con un'abilità relativa alla pesca di carte. I personaggi di attacco sono quelli più famosi (e famigerati): Willy the Kid ha l'abilità della Volcanic, che rappresenta anche uno svantaggio, dato che eliminarlo è l'unica possibilità di evitare che la sfrutti; i "BANG!" di Slab the Killer sono particolarmente pesanti dato che necessitano di due "Mancato!" (tanto vale conservarli, ma se trova una Volcanic si è spacciati), per Calamity Janet i "BANG!"/"Mancato!" sono intercambiabili, per cui è difficile che rimanga senza, infine Rose Doolan



ha un mirino incorporato, per cui è difficile sottrarsi al suo tiro.

I personaggi di difesa sono altrettanto benvolti (per la loro capacità di mantenerci a lungo in gioco): Lucky Duke può scegliere tra due carte quando estrae, e quindi valorizza particolarmente il “Barile” e non ha problemi con la “Dinamite” (la probabilità scende a 1/64, ovvero l’1%) o con la “Prigione” (anche perché è difficile che qualcuno gliela giochi contro); a proposito del “Barile”, Jourdonnais ne ha uno incorporato, per cui evita il 25% dei “BANG!”; Sid Ketchum può scartare due carte qualsiasi e recuperare un punto vita (anche fuori turno se è l’ultimo, il che lo rende particolarmente tenace), notare che nella prima edizione doveva scartare tre carte ed era decisamente svantaggiato; Paul Regret è uno dei due personaggi con tre soli punti vita, ma è giustificato dal fatto di avere un Mustang incorporato, per cui risulta sempre difficile da colpire (passa sempre indenne l’inizio della partita, con i dubbi sui ruoli e poche armi in circolazione).

I personaggi di pesca hanno vari livelli di apprezzamento: Suzy Lafayette pesca una carta quando rimane senza, e ha la potenzialità di generare situazioni epiche (ovvero pescare la carta giusta in extremis); Kit Carlson ne pesca tre e decide quali tenere, notare che la terza va sul mazzo di pesca, e quindi ha la possibilità di decidere l’effetto dell’estrazione, o della pesca del giocatore successivo (nella prima versione aveva solo tre punti ferita, e in effetti si capisce il motivo, un po’ meno il perché sia stato riportato alla normalità in quelle successive), Black Jack nel 50% dei casi (se la seconda carta pescata è di cuori o quadri) pesca una carta in più, quindi considerate cinque carte ogni due round, il che fa comodo, ma si deve mostrare la seconda carta, il che scopre un po’ la strategia; Jesse Jones può pescare la prima carta dalla mano di un giocatore, il che è molto utile nella seconda fase della partita, quando bisogna “martellare” un bersaglio (c’è moltissima differenza tra avere una carta in mano e non averne nessuna); Pedro Ramirez è un po’ bistrattato, ma spesso poter pescare la prima carta dagli scarti è molto utile (e costringe il giocatore precedente a una pensata

supplementare); Vulture Sam prende tutte le carte di un personaggio eliminato, e quindi ha un vantaggio proporzionale al numero dei giocatori, e se di solito chi viene eliminato ha poche carte in mano (perché ha pochi punti ferita o le ha usate tutte per difendersi), si può recuperare qualche buona carta davanti a lui; Bart Cassidy pesca una carta ogni volta che viene ferito, il che lo rende discretamente tenace (notare che deve sopravvivere alla ferita, per pescare) e quindi è veramente difficile ucciderlo quando è in piena salute (ovvero, in quattro carte non ci deve essere nulla che lo può salvare, come “Birra” o “Mancato!”); El Gringo ha un’abilità simile, ma pesca dalla mano di chi lo ha ferito e quindi è più efficace nel bloccare gli attacchi multipli, per questo ha solo tre punti ferita.

I personaggi di Dodge City

In questa espansione troviamo un solo personaggio con abilità di attacco, quattro con abilità di difesa, sette con abilità di pesca, e tre “fuoriclasse”, e in generale personaggi più “sbilanciati” di quelli base (o che necessitano di maggiore perizia per poter essere usati al meglio). Doc Holyday è l’unico con un’abilità spiccatamente di attacco, ovvero può scartare due carte per sparare un “BANG!” (ovvero, se non la si pesca, se ne può sempre rimediare una). Su Apache Kid non hanno effetto le carte quadri (ma solo quelle giocate dagli avversari nel loro turno), ovvero metà dei “BANG!” (nel

base 13 su 25) e tutti gli “Indiani” (notare la finezza, sono tutti quadri, e Apache Kid giustappunto è un “fratello”) e qualche altra carta come “Conestoga”, sicuramente un avversario ostico da gestire (e infatti ha tre punti ferita); anche Elena Fuente è piuttosto ostica, dato può usare qualunque carta come “Mancato!” prima di eliminarla dovete farle esaurire la mano (e per questo anche lei ha tre punti ferita); Greg Digger recupera due punti ferita quando un altro personaggio viene eliminato, e quindi potenzialmente è avvantaggiato nelle partite con tanti giocatori; Tequila Joe ha la simpatica abilità di far valere doppio le carte “Birra” (ovvero, può permettersi di pescarne la metà degli altri).

Pixie Pete una carta aggiuntiva ogni turno (tre al posto di due), il che è un buon vantaggio, bilanciato dall’aver tre punti ferita (nella prima edizione ne pescava ben quattro, il che era veramente troppo); Pat Brennan può decidere di non pescare, e prendere una carta (verde o blu) davanti a un altro giocatore, anche qui il potere dipende molto dalle situazioni di gioco; Herb Hunter riceve due carte quando un altro personaggio viene eliminato, vale quanto detto per Vulture Sam o Greg Digger, con l’aggravante della scarsità della “ricompensa”; Molly Stark pesca una carta quando ne usa una fuori turno, ovvero, le situazioni sono svariate: “Birra”, “Mancato!”, quando risponde agli “Indiani” o al





“Duello” (ma non credo ci sarà qualcuno che la voglia sfidare); José Delgado può pescare due carte extra scartandone una blu (al massimo due volte a turno), il che è un ottimo utilizzo per le armi inutili (notare che nella prima edizione non aveva limitazioni, il che lo rendeva fin troppo potente); Bill Noface (il disegno più inquietante del gioco) pesca una carta di base, più una per ogni ferita che ha (quindi per giocare alla pari degli altri dovrebbe avere sempre una ferita), ovvero, diventa più potente man mano che viene ferito; Chuck Wengam ha la discreta possibilità di pescare due carte subendo una ferita, ovvero, con qualche “Birra” a portata di mano nel momento giusto può prepararsi al meglio.

Tra le abilità non classificabili troviamo quella di Belle Star, che nel suo turno annulla i vantaggi di tutte le carte verdi o blu degli avversari, il che può essere un discreto vantaggio difensivo (praticamente solo i suoi vicini possono spararle) ma anche offensivo (annulla le difese altrui, come tutti i “Mancato!” verdi), potere variabile in base a quante carte di questo tipo sono presenti; Sean Mallory ha un limite di mano a dieci carte (invece che il suo numero di punti vita), e questo gli permette di accumulare carte nei primi turni per poi eseguire qualunque pianificazione sia riuscito a completare (notare che per questo vantaggio ha solo tre punti ferita), nella prima edizione non aveva limiti

(ed è stato corretto modificarlo, per evitare eccessi); anche tre punti ferita sono quelli di Vera Custer, un personaggio discretamente complesso da gestire, infatti all’inizio del round deve decidere quale abilità degli avversari ancora in vita duplicare, e per questo vanno studiate con attenzione le possibilità, anche in base alla situazione corrente.

I personaggi del Wild West Show

Questi otto personaggi hanno tutti abilità estreme, vista l’atmosfera in cui di solito si gioca a B. non dovrebbero esserci problemi, ma come si dice: “cowboy avvisato...”. Lee Van Kliff ha un’abilità di attacco, ovvero può scartare un “BANG!” per ripetere l’effetto di una carta marrone appena giocata, il che può essere molto potente (ad esempio con “Wells Fargo” si pescano sei carte), considerato che si può usare più volte a turno (anche se sempre con carte differenti).

I due effetti difensivi riguardano la coppia più celebre degli spaghetti-western: Teren Kill ha il 75% (se non estrae picche) di sopravvivere alla morte (resta a un punto vita e pesca pure una carta), decisamente un’abilità fuori scala (nonostante i tre punti ferita). Big Spencer invece ha ben nove punti vita (ma inizia con cinque carte) e non può giocare carte “Mancato!”, visto che può usare comunque altre carte che hanno lo stesso effetto, risulta comunque un’abilità molto forte.

Abbiamo poi quattro personaggi con abilità di pesca: Gary Looter riceve tutte le carte che i giocatori sono costretti a scartare a fine turno, in teoria sarebbe una buona abilità, ma sapendolo gli altri giocatori possono comportarsi di conseguenza (probabilmente però i cinque punti vita iniziali sono un po’ tanti); tutti i giocatori che hanno più carte in mano di Youl Grinner devono dargliene una all’inizio del suo turno, ovvero è un ottimo potere, specie se si è feriti (anche qui i quattro punti ferita sembrano tanti, ma dargliene tre avrebbe aumentato ancora di più il suo potere); Flint Westwood può dare una propria carta ad un altro giocatore e prendergliene due a caso dalla mano, visto che è una volta a turno è un potere equilibrato; se John Pain ha meno di sei carte, riceve quelle estratte dagli altri giocatori, il che è discretamente potente, in tanti giocatori gli dà la garanzia di iniziare il turno con sette carte in mano (cinque per il potere, più le due standard).

Gregory Deck ha una delle abilità più sbilanciate di tutto il sistema, ovvero può pescare due personaggi e utilizzare i loro poteri: è vero che i personaggi sono limitati a quelli base, ma anche così, visto che non ha l’obbligo di cambiarli, se gli arriva una combinazione valida ha la partita in tasca (anche senza arrivare a eccessi come Willy The Kid + Slab the Killer).



I personaggi di Gold Rush

Degli otto personaggi (tutti con quattro punti ferita), sei sono collegati alle pepite, mentre due sono utilizzabili anche senza, ovvero abbiamo Madam Yto, che pesca una carta ogni volta che viene giocata una “Birra” (da chiunque), il che significa sei volte per ogni smazzata (non disprezzabile, ma c’è di meglio); invece Don Bell è fin troppo potente, dato che nel 50% dei casi (quando alla fine del turno estrae cuori o quadri) gioca un turno extra! Secondo me andava penalizzato almeno nei punti ferita.

Due personaggi ottengono pepite extra: Dutch Will all’inizio del turno pesca le classiche due carte, ma ne scarta una e prende una pepita (il che significa un equipaggiamento base ogni due turni,



Linx

Non lo gioco da veramente tanto tempo e temo che l'effetto nostalgia influisca molto sul mio giudizio positivo su questo semplice gioco che non ha mai smesso di piacermi forse proprio perché ho smesso abbastanza presto di giocarlo.

equilibrato); Simeon Picos ottiene una pepita ogni volta che subisce una ferita (più di Bart Cassidy, che ottiene solo una carta, ma a differenza di lui deve cercare di arrivare vivo al suo turno per poterle usare).

Tre personaggi possono spendere pepite in abilità extra: Jacky Murieta può sparare un "BANG!" extra con due pepite, considerando che non ha limiti, è un'abilità costosa ma diventa molto pericoloso quando riesce ad accumulare pepite; Josh McCloud può pagare due pepite e pescare il primo Equipaggiamento dal mazzo, è vero che è casuale, ma dato che sono tutti utili, è un buon vantaggio (una volta su otto c'è però la fregatura, dato che il "Bicchierino" costa una sola pepita), nelle regole c'è una curiosa precisazione, che se pesca una carta nera che già ha, la scarta, ma in realtà non ci sono carte nere doppie (solo "Ricercato", che ha sempre la possibilità di essere giocata su un altro); Raddie Snake per due volte può pagare una pepita per pescare una carta, vantaggioso quando si è alle strette e non ci sono carte Equipaggiamento utili in vista.

Infine Pretty Luzena ha uno sconto di una pepita quando compra una carta Equipaggiamento, limitato a una volta a turno, non è un flusso continuo di pepite come l'abilità di Dutch Will, ma le dà la possibilità di usufruire dell'equipaggiamento più spesso degli altri.

I personaggi della Valley of Shadows

In questa espansione troviamo un personaggio con abilità di pesca, due con abilità difensive e ben cinque con abilità di attacco: Der Spot-Burst Ringer (ma chi ha scelto i nomi?) può usare una carta "BANG!" come "Gatling" (il che inizialmente è potente, potendola abbinare a un "BANG!", ma in finale

di partita può essere controproducente per gli alleati sopravvissuti); Black Flower può usare una carta fiori come "BANG!" extra (ovvero il 25% delle carte), decisamente potente; Evelyn Shebang per ogni carta non pescata (tipicamente una o due) può sparare un "BANG!", decisamente ancora più potente (almeno deve scegliere un bersaglio differente, ma in pratica è un "BANG!" extra a turno); Colorado Bill estrae ogni volta che spara un "BANG!" e se la carta è picche (il 25% delle volte), il colpo non può essere schivato, mancato, barilato, etc. (qui siamo più sullo standard come potenza); infine ogni volta che un giocatore fa perdere una carta a Henry Block, subisce un "BANG!", il che funge anche come difesa (in pratica se un giocatore ha delle alternative, preferisce giocare su qualcuno che non risponde in questo modo).

Per le abilità difensive, Lemonade Jim può recuperare un punto ferita ogni volta che qualcuno gioca una "Birra" scartando una carta qualsiasi dalla mano, decisamente efficace; invece Mick Defender può giocare "Mancato!" per evitare gli effetti di una qualsiasi carta marrone (decisamente potente, a patto di avere carte di quel tipo in mano).

Tuco Franziskaner (ripeto, chi ha scelto i nomi?) se non ha carte blu in gioco pesca due carte in più (ovvero quattro) all'inizio del suo turno, decisamente forte, anche perché può giocare in modo da non avere carte blu (le verdi non contano), e in più ha ben cinque punti vita (quasi una rarità).

I personaggi promo

Come carte promozionali sono stati creati tre personaggi (poi riproposti nell'edizione "Pallottola"): Uncle Will può giocare una volta a turno una carta qualsiasi come "Emporio", un vantaggio in linea con le abilità standard, mentre Claus "The Saint" fa lo stesso (ma tiene due carte per sé) ad ogni turno (e questo rallenta decisamente il gioco), ed è decisamente forte come potere (per questo ha solo tre punti ferita), e anche incontrollabile, dato che rischia di aiutare continuamente anche i suoi avversari (invece Uncle Will può decidere se attivare o meno il proprio potere, in base alle situazioni). Infine abbiamo Johnny Kisch, che quando gioca una carta verde o blu,



tutte le carte uguali in tavola vengono scartate, decisamente originale, ma abbastanza caotico, dato che per avvantaggiarsi può danneggiare indifferentemente alleati o avversari.

Titoli di coda

Un mazzo di 136 carte, 55 personaggi, 40 Condizioni, 24 carte Equipaggiamento, una manciata di pepite e ruoli quanto basta, gli ingredienti ci sono tutti, ma in realtà bisogna aggiungere giocatori che non disdegnano bluff, caos, discussioni e sparatorie, per arrivare ad un piatto completo. Tanto completo che è stato anche riproposto con differenti gusti ("BANG! Halo", "BANG! Walking Dead" e "BANG! Heroes of the Storm" da parte dell'editore USAopoly), e in una veste completamente differente, con una rivisitazione delle meccaniche in "Samurai Sword" che rimuovono alla radice il problema del tempo e dell'eliminazione dei giocatori.

Ma in conclusione penso che BANG! sia ancora un gioco attuale, per la sua capacità di far giocare (e soprattutto far divertire) tutti, in qualunque luogo e in qualunque occasione, a patto che possiate accettare qualche proiettile vagante, senza recriminare troppo sulla sua origine.

NAND

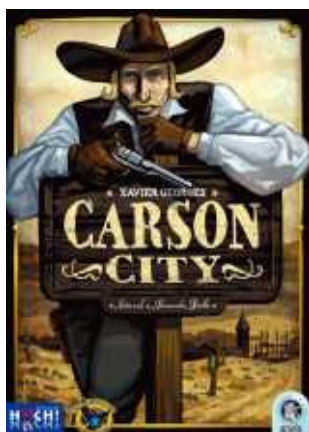
LINX





Carson City

Un gioco di piazzamento lavoratori dove si combatte a suon di dadi per potersi aggiudicare l'azione dello spazio occupato. Può davvero funzionare?



di Xavier Georges
Eagle-Gryphon Games, HUCH! & friends, Quined White Goblin Games, 2009
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti
Gioco online: yucata.de

Caylus, nell'ormai lontano 2005, ha di fatto codificato la meccanica dei giochi di piazzamento lavoratori, già comunque presente in altri titoli come Aladdin's Dragon o Keythedral, dando il via a una lunghissima serie di titoli che la riproponevano in varie declinazioni e ambientazioni. A distanza di un decennio, la meccanica è ancora molto sfruttata, ma non sono molti i titoli dell'epoca a trovare spazio sui tavoli da gioco, e ancora meno quelli che vengono riproposti al pubblico con sontuose edizioni "del decennio": Carson City è un gioco che si è fatto notare alla sua uscita e continua ad avere un grande seguito, complice probabilmente anche un'ambientazione molto riuscita.

In una recente intervista, rilasciata per la promozione della campagna Kickstarter della nuova edizione, Xavier Georges racconta come Carson City sebbene non sia stato il suo primo gioco ad essere pubblicato (Palais Royal nel 2008), è il primo gioco sul quale ha lavorato e sicuramente quello al quale ha dedicato più tempo. Partito addirittura da un progetto universitario sullo sviluppo di una cittadina basato su vincoli di costo e profittabilità, nel tempo, ha avuto un gran numero di cambiamenti, spesso rispecchiando l'evoluzione del mondo dei giochi da tavolo, ad esempio il meccanismo di piazzamento lavoratori è stato ispirato inizialmente da Aladdin's Dragon, e definitivamente confermato con Caylus, che ha

fondamentalmente dimostrato come questa meccanica funzioni egregiamente anche con un elevato numero di azioni tra le quali scegliere.

All'inizio della partita, viene sorteggiata la posizione di 8 montagne e del centro cittadino, su un tabellone di 8x8 caselle, e i giocatori selezionano i propri appezzamenti iniziali. Successivamente i giocatori compreranno altri appezzamenti e acquisteranno edifici da costruire sui propri terreni, ma dovranno anche occuparsi di difenderli e, perché no, rapinare gli edifici dei concorrenti.

La maggior parte degli edifici richiede di essere collegata al nucleo cittadino esistente e impone anche la costruzione di una casa, che pur non avendo un valore intrinseco contribuisce ad aumentare la rendita degli edifici adiacenti. Due edifici fanno eccezione e richiedono la natura incontaminata: il ranch, valorizzato dalla prateria (gli spazi vuoti) e la miniera, valorizzata dalle montagne adiacenti.

Il gioco dura 4 turni, e i giocatori ricevono un numero crescente di cowboy all'inizio di ogni turno che si vanno ad aggiungere a quelli risparmiati il turno precedente. Successivamente alla scelta di un ruolo, che determina anche l'ordine di gioco, i giocatori piazzano alternativamente i cowboy sulle azioni che intendono fare, con la possibilità di piazzare anche in spazi già scelti dagli

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





avversari. Le azioni vengono quindi eseguite in ordine e in tutte le caselle contese avviene un "duello": entrambi i giocatori tirano un dado e vi sommano la propria potenza di fuoco, influenzata da alcuni edifici, dal ruolo scelto per quel turno e da tutti i cowboy presenti nella propria riserva. Solo il vincitore esegue l'azione, il perdente ritira il suo omino che, tornando nella riserva del giocatore, potrà contribuire a duelli seguenti e comunque potrà essere utilizzato nel turno successivo.

La chiave principale del gioco è il tempismo per convertire i soldi in punti. Tutte le azioni svolte dai giocatori di fatto servono in maniera diretta o indiretta a procurare denaro che però non viene automaticamente convertito. Ogni turno sono disponibili degli spazi azione, in numero decrescente con il turno di gioco, che permettono di convertire soldi in punti con una ratio che varia dal 2:1 al 5:1, culminando nell'ultimo turno con il solo spazio del 5:1 disponibile.

Tutti i giocatori possono portare i soldi guadagnati in un turno nel seguente, ma solo entro un massimo indicato dal proprio ruolo: il denaro restante è convertito con una ratio estremamente penalizzante di 10:1, insomma viene praticamente scartato. Dopo l'ultimo turno, il denaro entro il limite del proprio ruolo sarà convertito con un rapporto di 6:1, il restante sempre con il 10:1. Questo meccanismo è a mio parere molto interessante, infatti Carson City è

uno dei pochi giochi in cui effettivamente può valer la pena pensare ai punti sin dal primo turno se si intravedono buone occasioni, mentre concentrarsi esclusivamente sullo sviluppo e sul proprio "motore" per un gran finale, non è sempre sufficiente.

La chiave principale del gioco è il tempismo per convertire i soldi in punti: la possibilità di farlo in modo efficiente si riduce turno dopo turno.

Esistono altri spazi che forniscono punti, in funzione del proprio sviluppo urbano o della potenza di fuoco. Inoltre alla fine del gioco ogni giocatore riceve 2 punti per ogni edificio, casa o montagna di sua proprietà. Considerando il limite di trasporto del denaro, e l'agguerrito confronto per chi si accaparrerà la casella della conversione soldi-punti nell'ultimo turno, può essere molto conveniente nel finale di partita acquistare direttamente edifici, case o montagne, evitando di entrare in competizione per la casella di conversione o per edifici che potrebbero fornire una forte rendita che andrebbe comunque convertita.

I ruoli disponibili nella versione base sono 7, ai quali si aggiunge l'Indiano distribuito come promo e successivamente inserito nella prima espansione. I ruoli vanno a toccare i vari aspetti del gioco, chi fornisce rendita, chi strade, chi appezzamenti, pistole o omini extra, e la loro scelta, turno dopo turno, è l'altro aspetto decisivo

del gioco. Sono inoltre disponibili in due varianti lato giallo o lato rosso. Utilizzando il lato giallo i poteri dei ruoli sono più coloriti, in genere con un impatto maggiore sul gioco e spesso anche meno bilanciati. Andiamo ad esaminarli nel dettaglio.

1 - Sceriffo: Dal lato giallo, il giocatore che sceglie questo ruolo riceve l'omino dello sceriffo, che non può essere sfidato a duello. Probabilmente l'abilità più forte di tutte, il suo utilizzo tipico, giocando anche per primo, è nello spazio con il miglior rapporto di conversione denaro/punti disponibile nel turno, o, a volte, sulla casella che fornisce 3 pistole per vincere i duelli dei propri altri cowboy. Il lato rosso è più sottile, infatti impedisce al giocatore che lo sceglie di sfidare a duello altri giocatori, ma d'altro canto fornisce 3 punti per ogni duello perso in questo turno: ottima abilità in particolare nel terzo turno perché oltre a fare un po' di punti perdendo i duelli ci si ritrova con qualche omino in più nel turno finale.

2 - Banchiere: 9\$ immediati come effetto dal lato giallo e un cash limit di 120\$ ne fanno un'ottima scelta per chi inizia il turno con pochi

soldi ma anche una buona scelta per chi ha una buona rendita in previsione di un turno successivo con lo Sceriffo. Dal lato rosso la possibilità di convertire 3/12/25 \$ in rispettivamente 3/5/7 punti è un'ottima abilità nel finale di partita, quando gli spazi per la conversione con un buon rapporto non sono più disponibili.

3 - Droghiere: dal lato dorato, 8\$ immediati o la possibilità di raddoppiare la rendita di un certo tipo di edificio. La seconda possibilità, per quanto possa far guadagnare anche 30\$-50\$ se si possiedono un paio di saloon, è in realtà difficile da sfruttare pienamente: difficilmente si riuscirà a mantenere un simile incasso intonso dai banditi o comunque a convertirlo in punti nello stesso turno. Un cash limit di 60\$ è comunque d'aiuto. Dal lato rosso, vengono riproposti gli 8\$ immediati, che in mancanza del banchiere giallo possono essere molto importanti, oppure fornisce 1 punto per ogni casa. L'abilità di fornire punti



con le case potrebbe essere utile nei turni finali, in particolar modo se si sta facendo una strategia orientata in tal senso, poco utile in tutti gli altri casi.

4 - Operaio cinese: Sconto del 50% su tutti gli edifici e 2 strade, un'abilità molto utile in fase di espansione, prevalentemente nel primo o nel secondo turno, risparmiando sia un po' di soldi che un'azione per reperire le strade. Dal lato rosso permette di acquistare un edificio tra quelli disponibili per 5\$, una buona abilità tutto sommato, che permette di prendere anche edifici che sarebbero su spazi troppo costosi questo turno, ovviamente risparmiando l'azione. In entrambi i casi cash limit di 30\$, medio.

5 - Colono: Dal lato giallo fornisce un terreno gratuitamente, ottima abilità per terreni molto costosi o desiderati da più giocatori o ancora, prendendo la casa iniziale al primo turno, un ottimo modo per rallentare tutti gli altri giocatori. Cash limit normale, 30\$. Dal lato rosso 8\$ o 1 punto per ogni montagna a fine turno, un'abilità più difficile da sfruttare rispetto

a quella del droghiere. Se si considera inoltre un cash limit di soli 20\$, è un ruolo che si sceglie praticamente solo se si ha un disperato bisogno di soldi.

6 - Capitano: Permette di acquistare 1/2/3 cowboy per 1/4/9\$. Buona abilità praticamente sempre. Nell'ultimo turno, inoltre, si possono sfruttare i tanti cowboy per prendere molte case e montagne (anche se una casella costasse 9\$, rendendo 2 punti, rende più della massima conversione disponibile, 5\$ per 1 punto.).

Dal lato rosso, permette di acquistare 1 o 2 gettoni pistola per 3 o 9\$, utile nei primi turni per acquisire la supremazia di potenza di fuoco, poco efficiente negli altri casi, soprattutto considerando il cash limit basso di 20\$, (25\$ dal lato giallo).

7 - Mercenario: fornisce 3 pistole con un cash limit di 20\$ (lato giallo) o 2 pistole con un cash limit di 30\$ (lato rosso), valide solo nel turno corrente. Buona scelta solo per incrementare strategie orientate sulle pistole, in particolar modo per sfruttare gli spazi di conversione pistole in punti e pistole in soldi.

8 - Indiano: fornisce 2 terreni vuoti a caso, cash limit 20\$, o, dal lato rosso, limita il costo di ogni terreno acquistato a 3\$, con un cash limit di 30\$. Molto casuale l'abilità del lato giallo, probabilmente troppo per essere realmente utile, dal lato rosso invece molto utile nell'ultimo turno per acquistare case e montagne.

L'aspetto aleatorio dei duelli, che, nonostante i vari modificatori, si risolvono con un tiro di dado è abbastanza marcato. Nel gioco però è prevista una variante con delle tessere duello numerate da 1 a 6 e distribuite in maniera equa, o comunque bilanciata da una diversa distribuzione di denaro iniziale, che si sostituiscono al tiro di dado e introducono anche una sorta di gestione della potenza da usare nei duelli. Altra variante è la mappa con il fiume: la cittadina è attraversata da un fiume che occupando dieci caselle rende l'espansione della città più complessa, sia dal punto di vista del collegamento che da quello dello spazio disponibile. Esiste anche una variante per un piazzamento in tempo reale dei cowboy, che può fornire una esperienza di gioco decisamente insolita per questo genere di giochi, con il rischio



di qualche scontro fisico sul tabellone prima ancora di arrivare ai duelli dei cowboy!

Una seconda promo distribuita nel 2010, "A new beginning" ovvero "Un nuovo inizio", facilmente reperibile sulla rete, permette inoltre di personalizzare completamente la dotazione iniziale di ogni giocatore, dando la possibilità di realizzare strategie più estreme. Per essere una promo è davvero molto interessante, e merita sicuramente di essere utilizzata, anche se non è ovviamente adatta ai giocatori alle prime armi.

Due varianti per ogni personaggio, due modi diversi per gestire i duelli, due tabelloni: a prima vista sembra che l'autore sia stato un pò indeciso sui gusti del proprio pubblico. In molti giochi l'eccesso di varianti nasconde spesso problemi di bilanciamento o di meccaniche poco funzionali, in questo caso però risultano tutte (o quasi...) ben integrate nella meccanica, e lasciano la scelta al tavolo su quanta alea e quanta aggressività preferire. Personalmente preferisco il lato giallo dei personaggi, più moderato, l'uso delle tessere duello, decisamente troppa per me l'alea dei dadi, e il lato del tabellone con il fiume per le partite con 2 o 3 giocatori.

Peppe74

Un'interessante esperimento per coniugare il piazzamento lavoratori con l'interazione diretta.

MDM

Troppe varianti per pensare che il gioco funzioni in modo perfetto. Alcuni aspetti sono interessanti, come la crescita della cittadina (tematicamente calzante) e la necessità di scegliere quando convertire i soldi in PV. L'interazione cattiva con esito di tipo "tutto o nulla" può frustrare molti approcci strategici.

Linx

Quando Carson City uscì il titolo era un'alternativa western molto ben ambientata al freddo Caylus. Inseriva un concetto di vicinanza territoriale (si integra bene nel gioco, pur non lasciando il segno) e di incertezza nell'effettivo realizzarsi della scelta fatta posizionando i lavoratori (ben realizzato ma comunque dissonante col tipo di gioco). Oggi, col mondo dei boardgames invaso di titoli di piazzamento lavoratori, non regge la competizione... benché in realtà non ve ne sia di diretta.

PROMETEO

PEPPE74

MDM

LINX





Longhorn

Questo tavolo è troppo piccolo per tutti e due gringo, ti consiglio di prendere i tuoi stracci e di cambiare pascolo...



di Bruno Cathala
Blue Orange Games, 2013
N. Giocatori: 2
Durata: 15 minuti

Tranquilli, non sono (ancora) impazzito per il troppo gioco, stavo solo creando la giusta atmosfera per parlarvi di Longhorn, gioco astratto per due persone ad ambientazione western dell'americana Blue Orange, dove siete chiamati ad indossare i panni di due famigerati ladri di bestiame in lotta per riuscire a conquistare il bottino più ricco.

All'interno della scatola troviamo nove tessere territorio, 36 pedine in legno sagomate a forma di mucca e divise in quattro colori (bianco, nero, grigio e marrone), 19 segnalini azione, due carte ricercato e un gettone turno.

Mescolate le nove tessere territorio e poi disponetele sul tavolo di gioco in modo da formare una griglia di 3 tessere per lato. Poi prendete le 36 pedine mucca e distribuitele casualmente sui territori secondo il numero indicato su ciascuno di essi. Infine posizionate un segnalino azione su ogni tessera territorio (attenzione, se il segnalino sceriffo è presente dev'essere sempre piazzato in Nugget Hill), scegliete una carta ricercato e lanciate in aria il gettone turno per stabilire chi sarà il primo giocatore. Il giocatore che perde il sorteggio sceglie il territorio da cui cominciare il gioco e vi piazza il gettone turno sopra, mostrando la faccia che porta l'immagine dell'avversario.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





Effettuato il setup siamo pronti a cominciare: guardate il vostro avversario con sguardo truce, sfiorate con le dita l'impugnatura della pistola, ascoltate la colonna sonora di un film di Sergio Leone in sottofondo e che vinca il ladro migliore. Il giocatore di mano prende dal territorio dove si trova il gettone turno tutte le pedine mucca di un colore a sua scelta e le pone dalla sua parte del tavolo. Se nel fare ciò il territorio rimane senza pedine, il giocatore deve applicare l'effetto del segnalino azione presente e poi rimuoverlo dal gioco. Attenzione, la maggior parte dei segnalini azione sono positivi (le pepite d'oro valgono da 200 a 500 \$ a fine partita, l'imboscata vi permette di rubare all'avversario una pepita

o due mucche di un colore, ecc.) ed è perciò conveniente cercare di non lasciarli all'avversario, ma il crotalo e lo sceriffo (segnalini a sfondo rosso) hanno invece effetti negativi. Dopo aver eseguito gli eventuali effetti dei segnalini azione, spostate il gettone turno in modo ortogonale di un numero di territori uguale alle pedine mucca che avete preso. Nel fare ciò non è permesso passare più di una volta sullo stesso territorio ed è possibile transitare, ma non fermarsi, su un territorio vuoto. Infine girate il gettone turno in modo che mostri l'immagine dell'altro ricercato e passate la mano. Il gioco ha termine quando si verifica una delle tre seguenti situazioni:

1) quando un giocatore è obbligato ad

attivare il segnalino azione sceriffo, perdendo così immediatamente la partita.

2) se uno dei giocatori riesce a collezionare tutte e nove le mucche di un colore, immediatamente viene dichiarato vincitore.

3) quando tutti i territori situati alla distanza di movimento determinata nell'ultima azione sono vuoti. In quest'ultimo caso si procede quindi al conteggio finale. Ogni segnalino mucca in possesso dei giocatori vale 100 \$ per ognuno dello stesso colore rimasto sul tabellone centrale. A questo totale vanno sommati i valori delle eventuali pepite possedute. Il giocatore più ricco vince, ovviamente, la partita.

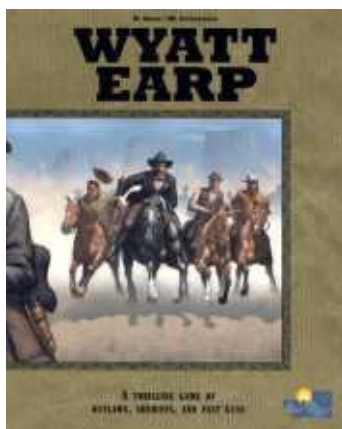
Longhorn si rivela essere un simpatico gioco astratto per due persone della durata di 15-20 minuti, dalle meccaniche semplici, ma non banali. Programmazione, anticipazione e calcolo matematico sono i fattori che più caratterizzano il gioco, mentre l'ambientazione curata e ben resa, anche se sostanzialmente ininfluenza, aumenta il divertimento. Infine, la disposizione casuale dei territori, delle pedine mucche e dei segnalini azione garantiscono una certa profondità, grazie al diverso scenario che si verrà a creare di partita in partita. Ottimo gioco per le serate a due e per giocatori in cerca di svaghi non troppo impegnativi.





Wyatt Earp

Per un cacciatore di taglie è fondamentale sapere chi sia il bandito su cui pende la taglia più ricca. Butch Cassidy, Billy the Kid, Belle Starr o Bob Dalton?



di Richard Borg, Mike Fitzgerald
Alea, Asmodee, Eagle-Gryphon
Games, Rio Grande Games, 2001
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

L'Alea, ramo della Ravensburger dedicata ai giochi per giocatori assidui, è diventata famosa per la produzione di titoli in "scatola grande": Ra (1999), Taj Mahal (2000), The Princes of Florence (2000), The Traders of Genoa (2001), Puerto Rico (2002) hanno senza dubbio contribuito a costruirne la fama.

Wyatt Earp segna l'inizio da parte dell'editore della produzione di una linea di giochi più brevi e semplici, dall'ingombro e il costo contenuto: la piccola scatola contiene un mazzo di carte, 7 tessere di cartone che ritraggono i banditi più ricercati, 4 cartoncini riassuntivi per i giocatori e tessere/denaro in 2 tagli (1000 e 5000 dollari).

Una variante del ramino

Mike Fitzgerald è l'autore di una serie di varianti del ramino, con ambientazione da racconto del mistero, thriller o horror, denominata "Mystery Rummy", che ha riscosso un certo successo. Pur non essendo inserito ufficialmente nella serie, anche Wyatt Earp si basa sulle meccaniche del celeberrimo gioco di carte e, probabilmente, ne è una delle versioni più riuscite. Il mazzo è composto da due tipi di carte: le carte fuorilegge (in 7 colori diversi, riconoscibili dal ritratto del bandito e da un foro di pistola in basso a sinistra), e le carte sceriffo (di vari



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





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

colori, compreso un colore neutro aggiuntivo), identificabili dalla presenza di una stella, sempre sul lato sinistro).

La preparazione è semplicissima: si dispongono le 7 placche al centro del tavolo. Il gioco si sviluppa in più mani, all'inizio delle quali vengono aggiunti 1000 dollari a ciascuna delle placche, si mescola il mazzo e ogni giocatore pesca 10 carte. Il gioco prosegue a turni, in cui il giocatore attivo compie le seguenti azioni:

- 1- **Deve** pescare due carte dalla cima del mazzo, oppure la prima carta degli scarti
- 2- **Può** giocare un qualsiasi numero di carte bandito dalla sua mano (mettendole davanti a sé sul tavolo, come punti cattura relativi al bandito su esse indicato) e al più una sola carta sceriffo. Per le carte bandito di un colore non ancora giocato da nessuno, il gruppo

minimo di carte dello stesso colore da giocare è 3; per carte già presenti sul tavolo non c'è limite inferiore. Molte delle carte sceriffo sono interattive (permettono di "attaccare" un avversario e hanno sullo sfondo il disegno di una rivoltella); per ottenere i loro effetti, chi le gioca deve vincere uno "scontro a fuoco": gira la prima carta del mazzo e la mette negli scarti. Se su tale carta è presente un foro di pallottola (ovvero se la carta appena girata è una carta bandito) allora l'effetto della carta sceriffo scelta viene giocato; altrimenti la carta sceriffo viene messa direttamente negli scarti.

Dopo aver giocato le carte, aggiunge su ogni bandito una opportuna quantità di denaro, dipendente da quali e quante carte sono state giocate.

- 3- **Deve** scartare una carta: questa azione è

obbligatoria e il giocatore attivo non può esaurire le proprie carte nella fase 2.

La mano termina quando, alla fine del turno del giocatore attivo, un qualsiasi giocatore non ha più carte in mano. Alternativamente la manche termina immediatamente se il mazzo di pesca viene esaurito due volte.

Vengono ora divise le ricompense accumulate sui vari ritratti: un bandito viene catturato se, cumulativamente, i giocatori hanno davanti a loro un numero totale di 8 punti cattura; partecipano alla spartizione del bottino il giocatore con il punteggio maggiore e tutti quelli che hanno meno di 5 punti di differenza col primo. La spartizione è quasi uguale, favorendo di poco chi si trova più avanti. Se dopo la spartizione almeno un giocatore ha accumulato 25000 dollari o più, la partita termina e chi ha più soldi è il vincitore; altrimenti si prosegue con un'altra manche.





Nand

Alla sua uscita ho fatto qualche partita a Wyatt Earp, attirato dall'ambientazione (era ancora prima dell'uscita di BANG!), e l'ho trovato soddisfacente ma poco adrenalinico (nonostante l'intervento del caso per la risoluzione di alcune carte). Io considero comunque un buon introduttivo, che può essere fatto giocare agli amanti dei giochi di carte tradizionali senza spiazzarli troppo. C'è anche da notare (almeno nell'edizione Alea) la lodevole iniziativa di aver scelto i veri volti dei banditi (e di Wyatt Earp) per rappresentarli sulle carte, un tocco di realismo che si coniuga bene con lo stile scelto per tutta la grafica del gioco.

Integrazione fra tema e meccaniche

Wyatt Earp realizza una sorta di miracolo: prendere le meccaniche di un astratto e perfettamente noto gioco di carte e modificarle quel tanto che basta per renderle perfettamente integrate col (non semplicissimo) tema del Far West. Il sistema incrementale delle taglie per ciascun fuorilegge (il cui valore diventa tanto più consistente quanto più a lungo il bandito riesce ad evitare la cattura) è delizioso da un punto di vista tematico, e contemporaneamente altera dinamicamente l'obiettivo di ciascuna delle mani giocate. Il meccanismo del proiettile aggiunge un ulteriore livello di aleatorietà ed incertezza a quello della pesca delle carte: si tratta di una rinuncia alla componente di controllo a vantaggio della drammaticità e del colpo di scena;



compromesso più che giustificato sia dal tipo di gioco (breve e leggero) che del tema... come si può immaginare un'ambientazione nel Far West senza uno scontro a fuoco dall'esito imprevedibile? E comunque, nonostante il caos indotto dalla pesca delle carte e dagli scontri a fuoco, il gioco propone ancora un numero sufficiente di scelte interessanti da renderlo un gradevole riempitivo anche per i giocatori più analitici: la componente di gestione della mano (dovuta al fatto che è possibile giocare

carte di piccole dimensioni (poco più grandi della metà di una carta da poker) e il loro materiale è soggetto ad una rapida usura. Risulta preferibile la nuova, recentissima edizione della Eagle-Gryphon Games (nella linea "Gryphon Games bookshelf series"), realizzata con carte di dimensione standard e di qualità superiore.

Ovviamente, se non gradite giochi basati su meccaniche di collezione di set e detestate

Wyatt Earp prende le meccaniche di un noto gioco di carte e le modifica per renderle perfettamente integrate col tema del Far West.

una sola carta sceriffo per turno) e il sistema di suddivisione della taglia (assegnata solo se se viene superata una certa soglia di avvistamenti) sono strutturati in modo davvero brillante.

Resta purtroppo il rammarico per i materiali delle prime edizioni: sia l'edizione Alea che quella Rio Grande Games hanno

l'intervento della dea bendata nei vostri giochi, Wyatt Earp non fa per voi. Negli altri casi è consigliabile provarlo (anche se non siete degli amanti del ramino): potreste trovare una gradita sorpresa.

Riconoscimenti

Se è pur vero che la qualità di un gioco non si misura dai premi che ha ricevuto, tuttavia è sempre un buon indicatore della fama di cui può aver goduto. Wyatt Earp si trova tutto sommato in una buona situazione:

- Vincitore del 2001 Fairplay À la carte
- Vincitore del 2001 Meeples' Choice Award
- Nomination per il 2002 International Gamers Awards nella categoria multigiocatore - giochi di strategia.

Varianti

Come spesso accade anche nel ramino originale, molte mani rischiano di concludersi con una "chiusura in mano", ovvero i giocatori cercano di manipolare la propria mano (prevalentemente scartando carte sceriffo) finché non arrivano a poter giocare tutta la propria mano in un unico turno: così facendo si garantiscono il monopolio della suddivisione delle ricompense, dato che "aprire" (ovvero giocare tre carte insieme dello stesso bandito) è meno probabile di "montare" (ovvero giocare carte di un bandito già giocato). Per ovviare a questo problema l'autore consigliava di permettere di giocare la carta fotografia (una carta sceriffo che da sola vale come due carte bandito) anche nel turno degli avversari. Questa variante è diventata parte integrante del regolamento nell'edizione della Eagle-Gryphon Games.

MDM

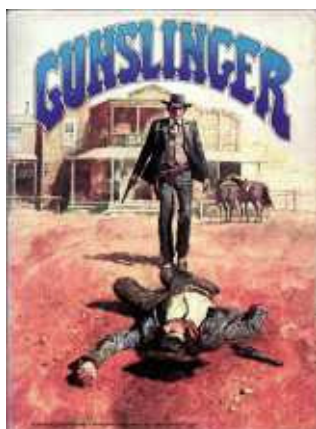
NAND





Gunslinger

- *"Ehi! Questa città non è abbastanza grande per tutti e due. Ti aspetto fuori!"*
- *"OK, tra cinque turni sarò uscito!"*



di Richard Hamblen
Avalon Hill, 1982
N. Giocatori: 1-7
Durata: 90+ minuti

Come dico di solito entrando in argomento, Richard Hamblen ha realizzato pochi titoli (Victory in the Pacific, Magic Realm, Gunslinger e Merchant of Venus), ma tutti hanno delle particolarità che li rendono unici: quindi, che cosa rende unico Gunslinger? Ma soprattutto, vale la pena giocarlo a trent'anni dalla sua pubblicazione? Sulla carta è un tattico per giocare scontri tra singole unità (che rappresentano singole persone), ambientato nel Far West, in altre parole in questa scatola troverete tutto quello che vi serve per giocare qualunque scontro avvenuto durante tutta l'epopea western. Un obiettivo troppo ambizioso? L'autore ha fatto delle ricerche durante la creazione di questo gioco, per cercare di dargli il massimo spessore simulativo, ma l'amara verità che ha scoperto è che, togliendo tutta la patina leggendaria, in sostanza gli scontri che valeva la pena simulare erano veramente molto pochi, tolti quelli, per il resto la storia ci ha tramandato agguati dove la sorpresa è stato l'unico fattore determinante, e di plotoni di esecuzione (uno contro molti) fatti passare per duelli (dove il risultato è stato sempre a senso unico); ovvero nulla che possa essere giocato in modo soddisfacente. Ma vediamo nel dettaglio come è strutturato questo gioco...

per ogni esagono), che è possibile assemblare in varie configurazioni per ricreare molte ambientazioni differenti, sono tutte a due facce, e contengono da una parte edifici e dall'altra zone all'aperto come foreste, deserti o canyon; gli edifici sono stati sovrapposti agli esagoni in modo da mantenere le pareti dritte (quindi sono gli esagoni ad essere stati deformati), e ogni angolo è allineato con due esagoni differenti, per cui è possibile sporgersi oltre lo spigolo per mirare e sparare. Gli edifici sono quelli classici del West, ovvero il saloon, la banca, l'ufficio dello sceriffo, la prigione, etc.; c'è massima libertà di movimento per cui è possibile anche salire sul tetto (alcuni edifici hanno anche un secondo piano), anche se, viste le distanze, è probabile che quando il vostro personaggio arriverà alla sua postazione sul tetto, la sparatoria sia già finita da tempo.

Venendo al cuore del meccanismo, ogni giocatore ha a disposizione dodici carte azione (ognuna ha due lati, per un totale di 24 azioni possibili), e ogni turno i giocatori dovranno selezionarne alcune (in anticipo) per determinare le azioni che verranno svolte (in seguito), un po' come avviene in Wings of War/Glory, anche se molte decisioni possono essere prese nell'istante in cui si esegue la mossa (ad esempio sparare o continuare a mirare, oppure la direzione da prendere con il movimento). Un turno ha la durata di due

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





secondi, ed è suddiviso in cinque segmenti (ovvero 4 decimi ognuno, diciamo che il tempo simulato è molto più breve di quello reale), le azioni hanno durata variabile (dal singolo segmento per sparare, ai tre segmenti per alzarsi da terra), per cui la "programmazione" consiste nello scegliere azioni che totalizzino una durata di al massimo cinque segmenti. A causa di vari effetti di gioco (come cadere o subire danni) si potranno accumulare "punti di ritardo" che si sommeranno al tempo di esecuzione delle azioni, per cui se la prima azione di un giocatore è sparare, verrà eseguita nel primo segmento (ha una durata di uno), se ha quattro punti di ritardo verrà eseguita nel quinto segmento (e si sarà morti prima di riuscire a premere il grilletto).

per aprire la pistola, inserire le pallottole, e richiuderla (e questo per le sei-colpi classiche, sono elencati tutti i vari tipi di carica, a partire dai "vecchi" fucili ad avancarica), in pratica, spesso è molto più efficace avere una seconda arma da utilizzare, già carica, piuttosto che passare da questa trafila (soprattutto se siete in mezzo alla strada principale e quello che vi sta sparando addosso ha letto la procedura prima di partecipare al duello).

La determinazione del fuoco è un altro elemento originale e molto ben curato del gioco: sono due gli elementi che vengono valutati, la distanza dal bersaglio e la mira (ogni azione di mira permette di aggiungere

sembrare una scelta scontata, ma ci sono scenari a "bassa intensità", in cui si viene penalizzati se si uccide un avversario); una tabella apposita traduce il risultato nell'effetto che subirà il bersaglio, a seconda di quale tipologia di arma viene utilizzata: ad esempio un colpo critico da un'arma da fuoco equivale sempre alla morte, altrimenti si riceveranno punti di ritardo o ferite che toglieranno caselle di resistenza e potranno portare allo svenimento del personaggio (che equivale alla sconfitta, dato che in questo gioco nessuno riprende conoscenza). Lo stato del bersaglio può modificare il risultato del colpo, ovvero se il bersaglio è in movimento, a terra, oppure si sta sporgendo da un edificio l'effetto sarà ridotto o equivalente ad un mancato.

Gunslinger è un gioco di taglio classico, con alcune particolarità che lo rendono unico e ancora attuale se potete sopportare qualche tecnicismo da simulazione.

La scheda del personaggio (molto spartana) ha una sezione per rappresentare dove si trova ogni arma, e quindi quattro spazi: per la mano principale, l'altra mano, entrambe le mani, e la fondina. Determinate azioni permettono di movimentare le armi in modo molto naturale: ad es. sparo con un fucile, poi lo impugno solo con la sinistra (lo passo dal box "entrambe le mani" al box "altra mano") estraggo una pistola e sparo (la passo da "fondina" a "mano principale"). Tutto è quindi estremamente dettagliato, ad esempio se avete sparato l'ultimo proiettile, per ricaricare una pistola bisogna spostarla nel box "entrambe le mani", eseguire un'azione

due punti al bersaglio), normalmente si sarebbe tirato un dado e ricercato il risultato su una tabella; in questo gioco si estrae una carta da un mazzo di "tabelle", ovvero ogni carta riporta una tabella differente, nella quale si incrocia la distanza con la mira e si ottiene un risultato. I risultati variano dal "mancato" a "colpito" in una delle otto zone del corpo (e ci sono effetti molto differenti, ad esempio se si viene colpiti alle gambe si può cadere o barcollare, mentre se colpiti alle mani si possono perdere le armi), tra marginali (ma anche un colpo di striscio può causare punti di ritardo) e zone vitali, ma spesso il risultato è il "bullseye", ovvero si può scegliere dove colpire il bersaglio (può

Le regole per il combattimento in corpo a corpo sono molto simili, si può combattere senza armi, e tra le carte ci sono tre tipi diversi di attacco e tre di difesa, che hanno effetto se si sta per ricevere un certo tipo di attacco (con un meccanismo simile al carta-forbice-sasso, ovvero ogni difesa para da due tipi di attacco). Oppure si possono usare varie armi, sia regolari che improvvisate (sì, potete prendere il tavolo e spaccarlo in testa agli avversari), e quelle da taglio possono anche provocare la morte del bersaglio, se colpiscono un punto vitale.

Il regolamento è strutturato su otto livelli, ed è possibile iniziare a giocare a determinati scenari dopo ogni livello (per apprendere in modo progressivo). Nel primo livello si impara a muoversi e sparare, nel secondo a combattere corpo a corpo (sia a mani nude che con armi di vario tipo), il terzo introduce tutti i vari tipi di arma da fuoco (fucili, shotgun, vari tipi di munizioni e metodi di caricamento), il quarto livello spiega nel dettaglio le regole su linea di vista, edifici, altitudine e ostacoli, il quinto introduce le regole sul movimento rapido quando si è fuori dalla linea di visuale degli avversari (invece di usare le carte si scrivono le azioni), il sesto introduce il gioco campagna (ogni campagna è una serie di scenari collegati), il settimo aggiunge regole sul miglioramento dei personaggi tra uno scenario e l'altro, dando la possibilità di acquisire nuove abilità (o mantenerle) spendendo i punti determinati

GUNSlinger LEGEND SHEET		WOUND CARDS DRAWN (DUE PLAYING)		GAME TURN	
Character:	SYMBOL			1	2
Bonus Cards:				3	4
Skills:				5	6
Shoot One-handed Gun:				7	8
Shoot Two-handed Gun:				9	10
Breathing:				11	12
Other Hand:				13	14
Victory Points Earned:				15	16
				17	18
				19	20
				21	22
				23	24
				25	26
				27	28
				29	30
				31	32
				33	34
				35	36
				37	38
				39	40
				41	42
				43	44
				45	46
				47	48
				49	50
				51	52
				53	54
				55	56
				57	58
				59	60
				61	62
				63	64
				65	66
				67	68
				69	70
				71	72
				73	74
				75	76
				77	78
				79	80
				81	82
				83	84
				85	86
				87	88
				89	90
				91	92
				93	94
				95	96
				97	98
				99	100
				101	102
				103	104
				105	106
				107	108
				109	110
				111	112
				113	114
				115	116
				117	118
				119	120
				121	122
				123	124
				125	126
				127	128
				129	130
				131	132
				133	134
				135	136
				137	138
				139	140
				141	142
				143	144
				145	146
				147	148
				149	150
				151	152
				153	154
				155	156
				157	158
				159	160
				161	162
				163	164
				165	166
				167	168
				169	170
				171	172
				173	174
				175	176
				177	178
				179	180
				181	182
				183	184
				185	186
				187	188
				189	190
				191	192
				193	194
				195	196
				197	198
				199	200
				201	202
				203	204
				205	206
				207	208
				209	210
				211	212
				213	214
				215	216
				217	218
				219	220
				221	222
				223	224
				225	226
				227	228
				229	230
				231	232
				233	234
				235	236
				237	238
				239	240
				241	242
				243	244
				245	246
				247	248
				249	250
				251	252
				253	254
				255	256
				257	258
				259	260
				261	262
				263	264
				265	266
				267	268
				269	270
				271	272
				273	274
				275	276
				277	278
				279	280
				281	282
				283	284
				285	286
				287	288
				289	290
				291	292
				293	294
				295	296
				297	298
				299	300
				301	302
				303	304
				305	306
				307	308
				309	310
				311	312
				313	314
				315	316
				317	318
				319	320
				321	322
				323	324
				325	326
				327	328
				329	330
				331	332
				333	334
				335	336
				337	338
				339	340
				341	342
				343	344
				345	346
				347	348
				349	350
				351	352
				353	354
				355	356
				357	358
				359	360
				361	362
				363	364
				365	366
				367	368
				369	370
				371	372
				373	374
				375	376
				377	378
				379	380
				381	382
				383	384
				385	386
				387	388
				389	390
				391	392
				393	394
				395	396
				397	398
				399	400
				401	402
				403	404
				405	406
				407	408
				409	410
				411	412
				413	414
				415	416
				417	418
				419	420
				421	422
				423	424
				425	426
				427	428
				429	430
				431	432
				433	434
				435	436
				437	438
				439	440
				441	442
				443	444
				445	446
				447	448
				449	450
				451	452
				453	454
				455	456
				457	458
				459	460
				461	462
				463	464
				465	466
				467	468
				469	470
				471	472
				473	474
				475	476
				477	478
				479	480
				481	482
				483	484
				485	486
				487	488
				489	490
				491	492
				493	494
				495	496
				497	498
				499	500
				501	502
				503	504
				505	506
				507	508
				509	510
				511	512
				513	514
				515	516
				517	518
				519	520
				521	522
				523	524
				525	526
				527	528
				529	530
				531	532
				533	534
				535	536
				537	538
				539	540
				541	542
				543	544
				545	546
				547	548
				549	550
				551	552
				553	554
				555	556
				557	558
				559	560
				561	562
				563	564
				565	566
				567	568
				569	570
				571	572
				573	574
				575	576
				577	578
				579	580
				581	582
				583	584
				585	586
				587	588
				589	590
				591	592
				593	594
				595	596
				597	598
				599	600
				601	602
				603	604
				605	606
				607	608
				609	610
				611	612
				613	614
				615	616
				617	618
				619	620
				621	622
				623	624
				625	626
				627	628
				629	630
				631	632
				633	6



dalla professione scelta dal proprio personaggio (nel regolamento questo livello viene descritto come “gioco di ruolo” anche se non è un GdR vero e proprio), qui troviamo regole particolarmente creative, infatti si devono scegliere gli obiettivi del personaggio e si guadagnano punti successo nel caso in cui vengano raggiunti, e ci sono anche le guide per creare nuovi scenari, e infine l'ottavo livello aggiunge tutta una serie di regole opzionali che rendono più realistico il gioco (come i cavalli, le diligenze, varie abilità aggiuntive, incendi, fumo e dinamite), e regole per far muovere in automatico i personaggi (con questo meccanismo il gioco può anche essere giocato in solitario). Le regole occupano poco più di metà del regolamento, nel resto trovate tabelle riepilogative, 26 scenari (ognuno con differenti varianti) e quattro campagne.

Gli scenari sono strutturati elencando la configurazione della plancia, la durata in turni, i personaggi (divisi in fazioni) con la loro posizione e le armi in loro possesso, ed elencano le condizioni di vittoria e il punteggio che ogni fazione riceve se sopravvive, scappa o viene ucciso; come tocco di classe, negli scenari (pochi) che riproducono fatti accaduti realmente, sono indicate le associazioni tra personaggi e nomi reali (e quindi potrete vestire

i panni di Wyatt Earp, Doc Holliday o Wild Bill Hickok, anche se per pochi turni). I personaggi sono 48, e tutti rappresentano uno stereotipo del Far West, oltre alla dotazione standard di pistoleri più o meno veloci, ci sono gli immancabili indiani, messicani, soldati, il banchiere, il ragazzotto della fattoria, il lavandaio cinese, la ragazza del saloon e così via. Tutto quello che serve per rivivere una buona parte dei film western, vedi ad esempio “High Noon” (ovvero il titolo in inglese di “Mezzogiorno di Fuoco”), con una fazione composta da Marshal, donna e bambino, contrapposti a quattro pistoleri. Gli stereotipi e i personaggi del gioco campagna si integrano in un modo un po' particolare, infatti una volta scelto lo scenario (estratto a caso dalle proposte di tutti) ogni giocatore sceglie un personaggio in base a quale viene indicato a seconda delle caratteristiche attuali (che possono variare da un mese all'altro), se nessun personaggio dello scenario gli si avvicina, semplicemente non lo si giocherà (ovvero non vedrete mai un lavandaio cinese partecipare ad un inseguimento di indiani da parte dei soldati).

Gunslinger è un gioco di taglio classico, ma con alcune particolarità che lo rendono unico, e ancora molto attuale, se potete sopportare

qualche tecnicismo da simulazione (ad esempio, quando si deve valutare l'altitudine di un riparo per capire se si vede o meno il bersaglio), ma non si raggiungeranno mai gli eccessi di Magic Realm (tanto per fare un nome); giocare uno scenario è di solito molto rapido, infatti appena si arriva a sparare, basta un colpo ben assestato per far fuori un avversario, e questo vuole anche dire che la fortuna ha la sua parte; certo, ci possono essere gli errori tattici, ma a parità di scelte, tutto può essere deciso dalla pesca della carta giusta (ci sono carte che riportano soglie minime di mira abbastanza elevate); ma il gioco dà il suo meglio nelle campagne, e aggiungendo un pizzico di fantasia potete veramente rivivere tutta l'epopea del Far West.

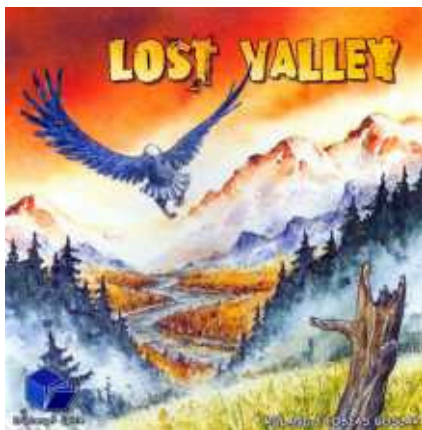
Ah, e una considerazione: la reperibilità di questo gioco è abbastanza bassa, dato che non è mai stato ristampato, e su eBay è difficile trovarlo a meno dei classici “€100”, d'altra parte i materiali sono tutti composti da carta e cartoncino e non è difficile autocostruirselo, e come ulteriore in alternativa lo si può giocare su Vassal (o piattaforme analoghe).





Lost Valley

Ah, il Klondike, la corsa all'oro! Tonnellate di prezioso minerale a disposizione di chi riuscirà ad affrontare le avversità climatiche e orografiche!



di Tobias Goslar, Roland Goslar
Heidelberger Spieleverlag,
Kronberger Spiele, 2004
N. Giocatori: 3-4
Durata: 60-90 minuti

La Kronberger Spiele è una piccolissima casa editrice, che produce giochi da tavolo e applicazioni ludiche, tutt'ora operativa (l'ultimo gioco, Nord, è uscito in questi giorni), pilotata dalla famiglia Goslar. I primi 3 giochi pubblicati (Tom Tube, Cronberg/Bonobo Beach e Lost Valley) ruotano attorno a meccaniche di piazzamento tessere dalla caratteristica forma romboidale (che compare anche nel logo della Kronberg stessa!).

Lost Valley è sicuramente il più complesso e ambizioso dei tre titoli, e catapulta i giocatori nel fantastico periodo della corsa all'oro nel Klondike, che molti di noi hanno imparato a conoscere attraverso le avventure di Zio Paperone o le splendide immagini di The Gold Rush di Charlie Chaplin.

Armati di buona volontà, tanta determinazione, una manciata di utensili e poco cibo, tutti i giocatori, partendo dal piccolo emporio costruito sul fiume, esplorano la vallata (dello Yukon?) alla ricerca di pepite nelle zone alluvionali o interi giacimenti in quelle montane. Buoni i materiali, quasi esclusivamente in cartotecnica, costituiti dalle tessere fiume, le tessere territorio (divise fra fiume e terreno, normali e speciali - queste di forma triangolare), i segnalini equipaggiamento, materie prime ed evento (da disporre sui territori), i segnalini dei giocatori, i segnalini



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





legname, un dado, un segnalino glaciazione e le schede/inventario, dove i giocatori possono conservare le materie prime (nello zaino), l'equipaggiamento e l'oro raccolto (nel borsello).

Esplorazione e trasporto

Il gioco si sviluppa a turni, in cui solitamente il giocatore esegue, nell'ordine prescelto, un movimento e/o un'azione.

- Il **movimento** avviene lungo i lati delle tessere (da intersezione a intersezione): muovendosi lungo tessere di fiume è possibile fare due spostamenti (senza attraversare il corso d'acqua), altrimenti è concesso farne uno solo. Possedere una canoa permette di fare fino a tre movimenti lungo il fiume (eventualmente attraversandolo), con un cavallo se ne possono fare due su qualsiasi terreno. In ogni caso, il movimento si interrompe non appena si arriva in una zona non completamente esplorata (ovvero una

intersezione non completamente circondata da tessere) innescando il processo di esplorazione: se l'intersezione è prossima ad una tessera fiume, viene allungato il corso d'acqua (pescando e piazzando una delle rispettive tessere), poi i rimanenti spazi vuoti vengono riempiti con tessere terreno. Se non ci sono più tessere fiume a disposizione, si piazza la tessera triangolare della sorgente, il segnalino glaciazione su di essa e il gioco entra nella sua fase finale. Data la non perfetta simmetria rotazionale delle tessere, è possibile che si formino degli spazi vuoti triangolari sulla plancia.

Questi vengono riempiti con le tessere speciali, che contengono luoghi particolarmente ricchi di opportunità.

Dopo averle posizionate, alle tessere vengono aggiunti i segnalini del tipo (giacimenti fluviali, giacimenti montani, animali, eventi) e nelle quantità indicate sulle tessere stesse.

L'**azione** viene invece scelta fra le seguenti:

- **Estrarre oro.** Ci sono due tipi di giacimenti nel gioco: quelli fluviali (che necessitano della presenza dell'acqua per poterne ricavare il prezioso materiale) e quelli montani (che invece necessitano della costruzione di una miniera). I primi sono meno

redditizi dei secondi: ogni segnalino fluviale ha 1 o 2 pepite, mentre quelli montani ne hanno 3 o 4. Con un'azione è possibile scambiare un cibo per un segnalino giacimento fluviale preso da una tessera confinante (se la tessera è raggiunta dall'acqua) oppure un cibo e un legno per un segnalino giacimento montano (se su quella tessera è stata costruita una miniera). Il possesso di alcuni equipaggiamenti (setaccio e dinamite) permette di rendere più efficiente l'operazione.



Pfötchen	Kosten	Name & Wert
		Flussgold (1-2 Pepites) nur in Wasser (Fluss, Kanal)
		Berggold (3-4 Pepites) nur in Höhe
		Erzeugnis Korn, Wein, Wolle, Gold
		Tier 1 Holz & Holzweg

Bauwerk	Kosten	Name & Wirkung
		Sägewerk 1 Holz mehr füllen
		Reisse 1 Fisch mehr fangen
		Kanal Für Abzug Flussgold
		Mine Für Abzug Berggold

Lost Valley: The Yukon Goldrush 1896 (2014)

Tobias Goslar, Roland Goslar, Johannes Goslar;

Pandasaurus Games (via Kickstarter)

2-6 giocatori, 45 minuti

Tirato in un numero non elevato di copie, comunque poi svendute per ragioni di magazzino, Lost Valley è passato come una meteora nell'affollato mondo dei giochi da tavolo. Nell'occasione del decennale, grazie al crowdfunding, ne è stata realizzata una nuova edizione, rivista, corretta e opportunamente svecchiata. Ecco le principali differenze fra le due edizioni:

- la scalabilità del numero di giocatori, passato da 3-4 a 2-6;

- la possibilità di giocare a coppie;

- in fase di esplorazione, è possibile piazzare una tessera triangolare a turno, indipendentemente dagli spazi sulla plancia, purché due tessere triangolari non siano adiacenti. Per evitare strane combinazioni, tali tessere sono ora ordinate a blocchi all'inizio del gioco;

- sono state introdotte due nuove opere: la trappola per animali (che rende più facile cacciare) e il ponte (che permette di attraversare il fiume, "riavvicinando" le due metà della plancia);

- la caccia è stata completamente

modificata: ora si risolve con un lancio di un dado speciale, e un fallimento rende più probabile il successo al lancio successivo, riducendo fortemente il rischio di non riuscire a cacciare lo stesso animale per più



turni. Inoltre, ogni animale cacciato rende anche una pelliccia, che vale una pepita;

- durante la costruzione di una miniera è possibile "rivendicarla", obbligando ogni altro giocatore a pagare una tassa (un qualsiasi segnalino dalla propria scheda) per compiere un'azione di scavo. Tali oggetti vengono lasciati sulla miniera e recuperati solo se si è nelle vicinanze;

- sono stati introdotti i tesori nascosti, recuperabili attraverso opportune mappe. Di fatto, si tratta di un nuovo minigioco, che coinvolge meccaniche di costruzione di particolari pattern con le tessere territorio;

- sono state introdotte le abilità, che rendono asimetriche le capacità dei giocatori fin dall'inizio della partita, fornendo inoltre spunti di specializzazione. Ogni due opere costruite, i giocatori ne ottengono una nuova, migliorando quindi le capacità del proprio personaggio.

- se un giocatore chiama la fine del gioco tornando all'emporio con almeno 10 segnalini nel suo borsello, la partita termina soltanto se egli ha effettivamente più pepite di tutti;

- l'avanzamento del segnalino glaciazione è meno prevedibile, in quanto ora può fare sia un doppio passo in avanti che un passo indietro a seconda del risultato del dado.

Tutte le modifiche tendono a rendere il gioco più moderno (introducendo correttivi ad alcuni elementi criticati nella prima edizione), riducendone contemporaneamente la durata dichiarata. Alcune di esse, tuttavia, aggiungono complessità non necessaria al gioco. La qualità dei materiali è inferiore rispetto alla prima edizione.

- *Scoprire un evento.* Pagando due materie prime qualsiasi (cibo, legno e attrezzi) il giocatore può prendere uno dei segnalini evento su una delle tessere adiacenti, scegliendo fra tutti quelli presenti su una di esse.

- *Pescare.* Per poter pescare il segnalino del giocatore deve essere adiacente a una o più tessere con fiumi e laghi. Il numero di segnalini cibo ottenuti dipende dalla pescosità delle tessere, il possesso di una canna da pesca, la presenza di una trappola per pesci sulla plancia.

- *Cacciare.* Se il segnalino del giocatore si trova adiacente ad una tessera con un animale, egli può cacciarlo, lanciando un dado. Il giocatore alla sua sinistra lancia un dado per l'animale. Se il tiro del cacciatore supera quello dell'animale, il segnalino viene rimosso e il giocatore ottiene la quantità di cibo indicata su di esso. Possedere un fucile da caccia aumenta di 3 il risultato del proprio lancio.

- *Tagliare un albero.* Se il segnalino di un giocatore confina con una tessera foresta, può tagliare un albero per procurarsi del legno. Se sul luogo è presente una segheria, prende un legno in più; lo stesso accade se il giocatore possiede un'ascia.

- *Costruire un'opera.* Il giocatore può costruire sulla plancia un "edificio", utilizzabile da tutti i giocatori, che rende possibile (o comunque più efficiente) lo svolgimento di una determinata azione. La costruzione (segheria, trappola per pesci, miniera, canale di allagamento) viene piazzata sul tabellone, dove resta fino alla fine della partita.

- *Acquistare equipaggiamento.* Questa operazione permette di scambiare parte delle pepite raccolte durante il gioco con uno o più pezzi di equipaggiamento, che permettono di eseguire in modo più efficiente una determinata azione. Si può commerciare soltanto presso gli empori: uno si trova nella posizione iniziale dei giocatori, un altro è su una delle tessere triangolari.

Una volta per turno, se ne dispone, il giocatore attivo può spendere un segnalino whisky per eseguire un movimento aggiuntivo oppure una seconda azione.

Infine, se il segnalino glaciazione è in gioco, il giocatore deve lanciare il dado:



Nand

Ho sempre trovato Lost Valley molto piacevole da giocare, per il "realismo" da cui è caratterizzato (deliziosa la gestione dell'equipaggiamento e degli spazi nello zaino) per cui è molto facile immedesimarsi nel cercatore d'oro all'esplorazione di una valle perduta, e per la quantità di opzioni a disposizione dei giocatori (dove esplorare, cosa cercare, come sfruttare le risorse trovate, e come eventualmente spendere il primo oro per procurarsi del nuovo equipaggiamento).

Difetti? Un po' dipendente dal caso (ma è appropriato per l'ambientazione) e, come molti titoli "sandbox", dura troppo poco (si rischia di terminare prima che siate riusciti a implementare la complessa strategia che vi eravate prefissati di seguire).

Linx

Quando trovo un gioco dove l'effetto di un'azione è proprio quello che ti aspetti e gli strumenti migliorano in modo ovvio l'azione a cui sono preposti io spesso mi convinco di trovarmi di fronte al gioco che fa per me. Qui il tutto era unito da un meccanismo di piazzamento tessere di forma originale che dava quel guizzo di impressione di originalità in più, quindi lo comprai. Sicuramente non me ne sono pentito, anche per le illustrazioni ad acquarello dei cercatori d'oro che ricordavano attori, ma le partite fatte mi hanno istillato la convinzione che molte delle opzioni proposte dal gioco (veramente tante fra carri, canoe, cavalli, fucili canne da pesca, trappole...) erano decisamente meno valide di altre, rendendo queste ultime fondamentalmente inutili perché mai scelte (da me perlomeno). Il gioco quindi non raggiunge l'eccellenza che io ormai cerco ed è relegato in fondo all'armadio a vita. Ma ne conservo un buon ricordo: è uno di quei giochi di cui puoi raccontare il funzionamento a gente normale per far capire cosa i giochi da tavolo moderni possono offrire.

con un risultato di 5 o 6 il segnalino fa un passo verso la foce.

Il gioco finisce alla fine del turno del giocatore se si verifica una delle due condizioni:

- il segnalino glaciazione arriva alla tessera fiume iniziale,
- un giocatore con almeno 10 segnalini oro torna alla tessera iniziale e annuncia la fine del gioco.

Il vincitore è il giocatore che ha accumulato il maggior numero di pepite.

appetibile la costruzione delle opere, che risultano poi utilizzabili da tutti. Se da un lato questo garantisce una certa interazione fra i giocatori (che si mantengono compatti a gruppi per poter cogliere l'attimo favorevole), dall'altra rischia di creare un deterrente per l'edificazione delle miniere, in quanto chi le costruisce ha raramente l'opportunità di essere il primo ad utilizzarle (a meno di non essere munito di carretto, che espande le capacità di trasporto);

- una separazione di fatto della plancia ad opera del fiume: tutto il gioco gravita attorno al corso d'acqua (anche per effetto delle regole di esplorazione). Tuttavia, se

il gioco ricrea abilmente, nonostante la semplicità delle regole, la classica atmosfera della corsa all'oro come viene tramandata nell'immaginario collettivo.

Una sensazione di...

Lost Valley è un gioco di esplorazione, logistica e ottimizzazione. Uno strano connubio, dato che l'aleatorietà della prima delle meccaniche sembrerebbe accordarsi poco con la programmazione necessaria per riuscire nelle altre due. Pur essendo un gioco di chiara impostazione "german" (quattro pagine di regole più un foglio di compendio, turni brevi e semplici, regole lineari senza eccezioni o casi particolari), il gioco ricrea abilmente la classica atmosfera della corsa all'oro come viene tramandata nell'immaginario collettivo.

La struttura delle regole impedisce di vincere in velocità (accumulando cioè gettoni oro fluviale trascurando completamente l'equipaggiamento offerto dall'emporio) mentre la limitatezza della quantità di materiale trasportabile pone dilemmi di temporizzazione sicuramente interessanti; inoltre, la scarsità delle copie dello stesso equipaggiamento impone una differenziazione delle strategie dei giocatori nella fase centrale della partita. Il tutto condito da una piacevole integrazione fra regole e ambientazione.

Se siete disposti ad accettare i capricci delle tessere pescate a caso, il gioco offre una esperienza piacevole, ma non senza la sua dose di difetti:

- una elevata componente di opportunismo: la limitatezza dello spazio sulla propria scheda, unita alla compattezza del turno, rende poco

escludiamo i possessori di canoa, il fiume divide in due parti l'area di gioco, che si sviluppano in modo indipendente. Se in quattro giocatori la situazione si mantiene equilibrata (due giocatori da una parte e due dall'altra), in tre il gioco zoppica, o si sviluppa in modo anomalo;

- una scarsa utilizzazione delle tessere triangolari che dovrebbero essere il motore degli eventi speciali del gioco, ma il cui piazzamento sulla plancia è assai improbabile, se escludiamo alcune configurazioni standard all'inizio della partita, oppure una attività dedicata, che però risulta inefficiente in termini di recupero delle pepite.

Molti di questi aspetti sono stati presi in considerazione nella nuova edizione (vedi riquadro), con esiti alterni.

Resta, a 11 anni dalla pubblicazione, un gioco piacevole da mettere sul tavolo una volta ogni tanto, più per vedere "come andrà a finire questa volta" che per affrontare una sfida serrata di ottimizzazione delle azioni.

MDM

NAND

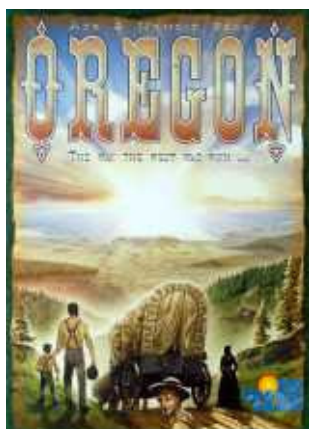
LINX





Oregon

Quando il Far West è solo un pretesto...



di Henrik Berg, Åse Berg
Hans im Glück, Rio Grande Games,
2007

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

Gioco online: yucata.de

Henrik e Åse Berg sono due autori norvegesi. Chi li ricorda generalmente ha letto il loro nome sulla scatola del loro gioco di maggior successo, Rattus. Pochi sanno che proprio loro detengono un piccolo primato, sono stati i primi autori norvegesi ad aver pubblicato un gioco con una casa editrice tedesca, Oregon appunto, pubblicato da Hans im Glück nel 2007.

Un primato di scarso prestigio in realtà, considerando che proprio il 2007 è stato un anno da dimenticare per il colosso tedesco dei giochi che non ha saputo stare al pari della concorrenza in fatto di qualità e freschezza dei titoli proposti. Basti pensare che proprio in quell'anno in cui Hans im Glück proponeva Oregon, Vikings, Ming Dynasty e Ponte del Diavolo, sui nostri tavoli finivano titoli del calibro di Agricola (Lookout Games), Race for the Galaxy (Rio Grande Games), Pandemic (Z-Man Games), Notre Dame (Alea - Ravensburger), In the Year of the Dragon (Alea - Ravensburger) e Galaxy Trucker (Czech Games Edition), tanto per citarne alcuni. Tanta qualità ha certamente contribuito a far passare in secondo piano giochi più comuni come, appunto, Oregon.

Oregon è un gioco in equilibrio tra il piazzamento ed il controllo di aree. Il tabellone è suddiviso in una griglia 5 x 5 le cui ascisse e ordinate sono definite da cinque simboli. Ogni cella di questa griglia è ulteriormente divisa in



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sei spazi di costruzione sui quali possono essere piazzati pedine (ogni giocatore ne ha 14 a disposizione) o edifici.

Il piazzamento è regolato da due tipi di carte, le carte edificio e le carte terreno, sulle quali sono rappresentati i 5 simboli della griglia. Due carte terreno permettono di piazzare una propria pedina in una delle aree identificate dall'incrocio dei simboli, una carta terreno e una edificio permettono di piazzare il tipo di edificio indicato sulla carta in una delle due colonne, orizzontale o verticale, con il simbolo dell'altra carta.

Dagli edifici dipende l'assegnazione dei punteggi. Ogni edificio deve essere piazzato su uno specifico tipo di terreno e, ciascuno con la propria caratteristica, offre quando piazzato punti alle pedine adiacenti, anche se di giocatori diversi da quello che effettua il piazzamento. Allo stesso modo il piazzamento di una pedina regala punti se avviene in una casella adiacente ad un edificio già in gioco. In alcuni casi i punti sono noti, in altri determinati dalla pesca di tessere che restano segrete agli avversari fino alla fine della partita. Ulteriori punti, cinque, si guadagnano ogni volta che si crea un nuovo gruppo isolato di almeno tre proprie pedine.

Il punto di forza di Oregon sta nelle tessere in dotazione ai giocatori, una da usare come Jolly, l'altra per eseguire immediatamente un turno aggiuntivo. Queste tessere, una volta utilizzate, possono essere riattivate con l'utilizzo di due edifici, l'emporio e la stazione.

La presenza di queste tessere e la quantità di punti garantiti dalla formazione di gruppi di

tre pedine amplia considerevolmente l'albero delle decisioni offerte al giocatore rendendo il gioco più interessante perché meno pilotato dalla limitata mano di carte e dalla conseguente massimizzazione dei punteggi posizionali legati alla relazione pedina-edificio.

Strategicamente, come conseguenza di quanto detto, riuscire a giocare più turni degli altri è un punto chiave per la vittoria, è quindi opportuno sfruttare al meglio la tessera per il turno aggiuntivo. Allo stesso modo la disponibilità della tessera Jolly è determinante per reagire a mani di carte particolarmente scomode.

Il punto di forza di Oregon sta nelle tessere in dotazione ai giocatori, una da usare come Jolly, l'altra per eseguire immediatamente un turno aggiuntivo. Queste tessere, una volta utilizzate, possono essere riattivate.

Ancora, formare tre o persino quattro gruppi di pedine ($4 \times 3 = 12$, il massimo considerando che si gioca con quattordici pedine) è un altro punto chiave per assicurarsi la vittoria. Quattro gruppi di omini coprono da soli il 20% di un punteggio vincente. Ostacolare gli altri nel raggiungimento di questo obiettivo è altrettanto efficace.

Il tabellone offre qualche spunto di riflessione. Delle centocinquanta caselle, 12 sono laghi, quindi inutilizzabili per la costruzione di edifici o per il piazzamento di pedine. Le carte paesaggio più influenzate da questo limite sono bisonte e aquila. Lo svantaggio di aquila è compensato dal primato di caselle foresta, ben sedici delle quali adatte

per la costruzione di porti, gli edifici con il più alto valore intrinseco. Lo stesso vale per bisonte pur in modo meno netto. Bisonte che però è sopra la media in fatto di caselle ferrovia, solo 18 su tutto il tabellone, che permettono la costruzione di stazioni, unico edificio in grado di riattivare la tessera del doppio turno. A questo scopo però la miglior carta paesaggio è quella dei coloni che incrocia ben undici delle diciotto caselle ferrovia. Neanche a dirlo, carro e fuoco sono le migliori carte paesaggio per piazzare in montagna.

Tutto piuttosto equilibrato quindi, e anche ben visibile a colpo d'occhio guardando il tabellone, ma saperlo non guasta per tentare di gestire al meglio la mano di carte che, per una decisione degli autori fatta in direzione della semplificazione, non può essere scartata e ripristinata sacrificando un'azione come spesso accade in giochi dal simile meccanismo.

A questo punto qualcuno si sarà certamente domandato dove sia il Far West in Oregon e perché sia finito su questo numero tematico. La ragione è solo geografica e temporale, non c'è nulla in Oregon che evochi le emozioni della vera essenza del Far West, niente pistoleri,

sparatorie, indiani e assalti alla diligenza. L'ambientazione è pacata e benevola, senza eccessi, come anche le meccaniche, tipicamente tedesche, fatte per lo più di interazione indiretta.

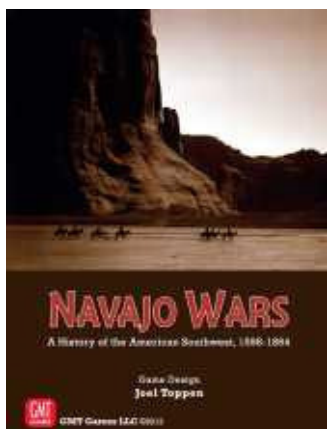
Piacevole in definitiva ma lontano dal poter essere considerato un capolavoro, complici la scarsa varietà delle partite e una componente legata alla fortuna a volte frustrante anche per un gioco dichiaratamente pensato per giocatori occasionali e famiglie.





Navajo Wars

Si può imparare la storia attraverso un gioco da tavolo?



di Joel Toppen
GMT Games, 2013
N. Giocatori: 1-2
Durata: 120 minuti

Questo titolo ha attirato la mia attenzione principalmente per due ragioni: è un solitario (ma nel regolamento c'è anche una variante per poterlo giocare come cooperativo in due persone) e ha un'ambientazione sulla carta estremamente accattivante, ovvero la storia del popolo Navajo attraverso un lasso di tempo di tre secoli: dal suo arrivo nel Nevada intorno al 1550 fino all'epilogo (amaro) del conflitto con l'esercito statunitense, nel 1864; si tratta del titolo d'esordio dell'autore Joel Toppen, ma la GMT è (quasi) sempre una garanzia, quindi non ho avuto remore nel procurarmelo, ed infatti si è rivelato un buon investimento ludico.

Per quanto riguarda il primo aspetto, diciamo che un solitario nel 2015 non ha apparentemente molte ragioni di esistere, dato che con la potenza dei computer attuali non ci sono problemi a gestire simulazioni ben più complesse di un gioco da tavolo, e quindi rappresentare un valido avversario per un umano (e in effetti c'erano molti titoli di questo tipo negli anni '80, quando in circolazione c'era ben altro hardware) e secondariamente, con il gioco online è venuta meno anche la necessità di fornire titoli da giocare da soli, vista la facilità con cui si possono mettere in comunicazione tra loro agguerriti avversari. L'autore ha però deciso di creare un gioco da tavolo di questo tipo principalmente perché non gli sembrava corretto che un giocatore avesse

come scopo quello di contrastare il popolo Navajo (leggi: combatterlo, sottometterlo, schiavizzarlo, etc.), e rendere questo lo scopo di un set di regole (di per sé non dotato di coscienza) era sicuramente più accettabile (ed era anche una sfida dare una "intelligenza artificiale" a questo gioco, in modo da farle prendere "decisioni" plausibili e in grado di competere con un essere umano).

Per il secondo aspetto, conoscere la storia di un popolo così distante da noi è stato avvincente, e farlo con un gioco da tavolo dà un'esperienza decisamente differente da leggere un libro; e non parliamo di vedere un film, dato che decenni di western con gli indiani "cattivi" hanno creato luoghi comuni difficili da estirpare. Sicuramente attraverso questo gioco ho scoperto molti particolari affascinanti, come ad esempio l'accezione necessaria del saccheggio, l'indipendenza delle famiglie (non esiste un "governo centrale" Navajo), e anche la considerazione estremamente negativa che hanno i Navajo verso Kit Carson, che per noi (e probabilmente per molti americani) è un'icona dell'epopea western. Ma tutto nel gioco ci dà un'idea di come si è svolta la storia di quel popolo: abbiamo quindi alla base un certo numero di unità che rappresentano le famiglie (e costituite da uomini, donne, e bambini) che possiamo muovere attraverso i territori Navajo (Arizona e parti del Texas e del Colorado), alla

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





ricerca di territori da poter coltivare, compiere razzie per procurarsi quello che non riescono a ottenere col commercio, sfuggire ai raid delle tribù avversarie (Ute e Comanche) ma soprattutto dei nemici storici che saranno sempre presenti: a seconda del periodo (fra i tre possibili) avremo contro gli spagnoli, poi i messicani (che altri non sono che gli spagnoli dal momento della dichiarazione di indipendenza dalla madrepatria) e infine gli americani (quando gli USA hanno preso il controllo di quei territori), avversari che cercheranno di controllare i Navajo sia militarmente che culturalmente, e che finirebbero invariabilmente (se non contrastati) per occupare il loro territorio (con missioni gli spagnoli, ranch e forti i messicani e gli americani).

Parlando dell'aspetto fisico del gioco, la GMT è sempre una garanzia, a partire dai materiali, infatti nella scatola non troverete niente di particolare, ma plancia, carte, dadi e segnalini sono realizzati in modo da essere molto robusti, da dare tutte le informazioni necessarie e fornire anche una buona immedesimazione, attraverso le illustrazioni, e a questo scopo sulla plancia trovate disegnate delle ciotole in cui posizionare i pezzi, sassi colorati ad identificare i punti della mappa (che è una tipica mappa a "nodi"), il tutto per simulare come sarebbe potuto essere un gioco del genere realizzato nell'epoca rappresentata. Il regolamento è corposo (ma sempre nella norma per un titolo GMT) e soprattutto si può contare su un tutorial fatto molto bene (si può leggere prima del regolamento, dato che prima di ogni concetto importante riporta un riferimento alle regole da leggere) con metà partita giocata e commentata, per cui il primo approccio è decisamente in discesa. Un altro aspetto che aiuta molto è il fatto che è tutto descritto in modo procedurale: quando accade un evento si segue la sequenza delle operazioni in modo lineare e tutte le particolarità vengono gestite immediatamente, vi sono solo un paio di eventi più complessi (i raid) che hanno bisogno di una tabella con un diagramma di flusso per essere eseguiti.

È possibile giocare a Navajo Wars scegliendo uno degli scenari proposti,

sostanzialmente su uno dei tre periodi storici (che dipendono dall'avversario) oppure giocando la campagna completa, dalla durata di un buon numero di ore (naturalmente se il giocatore riesce a non far terminare prima il gioco, superando le varie condizioni di sconfitta immediata).

Il gioco è un "event driven", anche se in un'accezione un po' differente dalla maggioranza dei titoli, infatti qui non abbiamo una mano di carte vera e propria, ma il turno si basa sulla pesca di una carta da un mazzo (composto in base allo scenario giocato), che determina vari elementi, ovvero il numero di punti azione a disposizione delle due parti, e gli eventi che caratterizzeranno il turno. Come ho

altre popolazioni locali), come raid, colonizzazioni, sottomissioni e altre tipologie di confronti.

Difetti? Il gioco, per la necessità di fornire al giocatore una buona varietà di situazioni fa ricorso a molti eventi casuali: si pescano carte, si lanciano dadi e si estraggono cubetti dal sacchetto. Subito si può pensare che il tutto sia ingovernabile, ma in realtà c'è la possibilità di ritirare il dado, di gestire i cubetti presenti nel sacchetto e riorganizzare le carte da pescare; anche se alcune combinazioni particolarmente negative possono generare situazioni molto difficili da gestire e superare (in momenti cruciali del gioco se i livelli culturali e militare scendono a zero c'è la sconfitta immediata).

Conoscere la storia di un popolo così distante da noi attraverso un gioco da tavolo è un'esperienza decisamente differente da leggere un libro.

anticipato, sono molti elementi che il giocatore deve gestire: le famiglie (e gli anziani), allevamenti (cavalli e pecore), le coltivazioni (e le siccità), i combattimenti con gli avversari (e gli altri indiani), gli avanzamenti tecnologici (un mazzo apposito di carte costituisce un semplice "albero") e soprattutto i livelli di cultura e potenza militare (assieme a quelli di ferocia e morale dell'avversario) ed è necessaria un po' di esperienza per poter avere un'idea complessiva di come tutti questi elementi interagiscono tra loro; in effetti gli effetti di un evento spesso si fermano ad un livello, e solo quando avviene un evento secondario si possono capire a pieno le conseguenze dell'evento originario.

Come fa l'avversario a spendere i punti azione e quindi decidere cosa fare? Una serie di segnalini (che si muovono in un anello) indica le varie tipologie di azione, e il giocatore può tentare di modificarne la sequenza per ritardare (o evitare) azioni particolarmente negative nei propri confronti; queste azioni rappresentano tutto quello che gli avversari hanno compiuto nei confronti dei Navajo (e delle

Un altro difetto può essere la complessità della variante per due giocatori: invece che essere più semplice da gestire, in due viene introdotto il concetto di controllo della singola famiglia e del singolo anziano, che può essere di uno dei due giocatori (o di nessuno) con le relative modalità per il cambiamento e l'attribuzione ad ognuno della facoltà di prendere varie decisioni. In pratica, conviene che la partita a due venga affrontata da giocatori esperti, altrimenti l'esito sarà scontato: infatti in due diventa un semi-cooperativo, dove solo un giocatore può vincere (ma possono anche perdere entrambi).

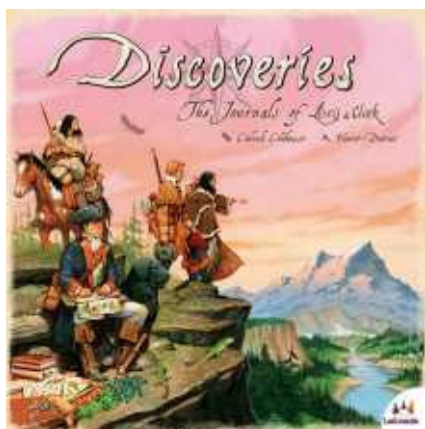
In conclusione, Navajo Wars è un'esperienza di gioco completa, sia per la bellezza e l'accuratezza dell'ambientazione che per la profondità del meccanismo (al prezzo di una certa complessità), e che vi farà anche riflettere: potrà sembrare semplicistico, ma è la dimostrazione che anche un gioco da tavolo può proporre un punto di vista, non scontato, sulla storia di un popolo.





Discoveries

La spedizione di Lewis & Clark del 1803-1806 fu la prima in cui un gruppo di americani attraversò il continente dal Mississippi al Pacifico.



di Cédric Chaboussit
Asmodee, Asterion Press,
Ludonaute, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Nei loro diari annotarono la scoperta di nuove specie vegetali e animali, disegnarono mappe delle zone esplorate e descrissero le tribù di indiani d'America da loro incontrate. Discoveries, opera seconda di Cédric Chaboussit, rielabora, sotto forma di gioco di dadi, l'ambientazione del precedente successo Lewis & Clark, uno dei tre giochi di *hand building* che hanno caratterizzato l'offerta ludica del 2013.

All'interno della capace scatola quadrata si trovano materiali di qualità: 1 tabellone centrale (con scopo organizzativo: ospiterà i dadi utilizzati, le tribù che potranno essere incontrate e le scoperte effettuabili), 4 plance personali (divise in 4 zone: riserva, azioni, esplorazione e diario), 30 dadi speciali (5 per ogni colore dei giocatori più 10 dadi grigi, ciascuno con la seguente distribuzione di valori/simboli sulle facce: 2 con camminare, 2 con scrivere, 1 con cavalcare e 1 con negoziare con le tribù), un mazzo di 55 carte (con le tribù indiane sul fronte e le scoperte sul retro) e il regolamento. Manca, e sarebbe stato utile, un blocchetto segnapunti.

Azioni attivate dai dadi

Dopo un rapidissimo setup, il gioco si sviluppa in turni, in cui il giocatore attivo esegue **una** delle due possibili azioni:
1) piazzare dadi dalla propria riserva sulla propria zona azioni,

oppure



2) ripopolare la propria riserva di dadi.

Nel primo caso il giocatore sceglie uno dei 4 simboli presenti sui dadi e piazza un qualsiasi numero di dadi che riportino quel simbolo dalla sua riserva sugli spazi azione

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





che li possono ospitare, eseguendo poi quelle azioni che hanno tutti i loro spazi occupati. Vi sono azioni comuni a tutti i giocatori (quelle presenti sulla plancia personale), mentre altre possono essere guadagnate prendendo le carte tribù. Le azioni sono di due tipi: quelle che richiedono un solo tipo di simbolo per essere completate (e quindi verranno svolte nel turno in cui vi si posizionano i dadi) e quelle che ne richiedono più di uno (solitamente due, raramente tre); ovviamente queste richiedono più turni di assegnazione dadi per poter essere svolte. Appartengono alla prima classe le seguenti azioni: prendere una carta tribù, cambiare la faccia utilizzabile di uno o due dadi, cambiare la propria carta esplorazione. Tutte queste azioni, una volta che sono state svolte, richiedono che i dadi utilizzati per attivarle vengano poste nell'accampamento (il tabellone centrale), nell'area associata al simbolo utilizzato.

Procurarsi carte tribù (scelte fra le 3 disponibili) permette di acquisire nuove azioni o abilità continue (e.g., la conversioni di dadi o la possibilità di giocare di valori differenti); inoltre ogni carta fornisce un dado grigio aggiuntivo (preso dalla riserva generale o, se questa è vuota, dal giocatore che ne ha di più

nella propria area di gioco) e un certo numero di simboli tenda, che contribuiranno a formare il punteggio alla fine del gioco.

La seconda classe è composta dalle azioni di esplorazione, che forniscono punti movimento in una di due categorie: fiumi o montagne. Ogni carta scoperta indica uno o più percorsi (eventualmente collegati da sentieri), caratterizzati da una successione di icone rappresentanti tali elementi orografici.

presenti nell'espositore (aggiungendo anch'essa al diario), ottenendo come bonus la possibilità di effettuare subito un turno addizionale. Quindi il giocatore aggiunge all'area esplorazione della propria plancia una delle carte presenti nell'espositore. Vale la pena osservare che le azioni di esplorazione permettono di recuperare una parte dei dadi utilizzati per attivarle. Il turno si conclude con la reintegrazione delle carte (tribù o scoperta) attorno al tabellone.

L'interazione fra giocatori avviene nell'approvvigionamento delle carte e nel sistema di recupero dei dadi (vera novità del titolo).

Per poter esplorare la carta presente nella propria zona esplorazione il giocatore deve aver attivato abbastanza azioni da seguire tutto il percorso, superando le varie icone, tenendo presente che non si possono "mescolare" azioni diverse. Una volta che la carta è stata completamente attraversata viene spostata nel diario. Eventuali punti movimento aggiuntivi possono essere spesi per attraversare una delle tre carte scoperta

Se invece il giocatore ha optato per ripopolare la propria riserva di dadi, ha due opzioni:

- 1) scegliere uno dei due lati dell'accampamento sul tabellone centrale, prendere tutti i dadi ivi presenti (non importa di quali colori siano), lanciarli e aggiungerli alla propria riserva,
- 2) scegliere un qualunque numero di dadi del suo colore, prenderli da dovunque essi si



trovano (anche sulla plancia degli avversari), lanciarli e aggiungerli alla sua riserva.

Il gioco termina quando il mazzo di carte è esaurito, sono esaurite le carte scoperta sul tabellone centrale e un giocatore dovrebbe reintegrarne una alla fine dell'esplorazione. Ogni altro giocatore esegue un ultimo turno, poi si procede con la valutazione. Il punteggio finale, che determina il vincitore, viene calcolato sommando 3 contributi:

- Cartografia, ovvero la somma dei punti indicati sulle carte scoperta messe nel diario (da 0 a 10 punti),
- Scoperte delle nuove specie; su alcune carte esplorazione è presente un simbolo specie (mammiferi, uccelli, pesci, vegetali): vengono assegnati punti in base alla cardinalità di set composti da simboli diversi (3, 8, 15, 24 punti per 1, 2, 3, 4 simboli diversi in ciascun set),
- Conoscenze degli indiani di America, punti distribuiti con criterio di maggioranza in base al numero di tende presenti sia sulle carte scoperta che sulle carte tribù possedute (12, 8, 4, 0 punti).

Organizzarsi per vincere

Discoveries, in maniera molto simile al predecessore Lewis & Clark, è principalmente un gioco di costruzione di motore nella prima parte della partita e una sorta di corsa (in questo caso all'accaparramento di carte/punti) nella seconda, il tutto guidato dai dadi. I giocatori iniziano con le stesse abilità e poi, grazie all'acquisto delle carte tribù,

differenziano le proprie capacità, sia riducendo l'aleatorietà dei dadi, sia acquistando nuove e più efficienti abilità di esplorazione: le varie carte tribù sono sufficientemente variegate nel costo (di acquisto, di attivazione) da rendere non banale la scelta di quale procurarsi. Come spesso accade in questo tipo di giochi, particolare attenzione deve essere posta ad eventuali interazioni sinergiche fra le varie carte tribù, che rischiano di manifestarsi raramente, dato che le stesse carte sono utilizzate anche per l'esplorazione (e, in ogni caso, non si gioca mai con tutte le 55 carte contenute nella scatola).

Il meccanismo di preparazione della spedizione (ovvero il fatto che sono quasi sempre necessari almeno due turni per compiere un'esplorazione) aumenta l'interazione fra giocatori, che avviene a due livelli: nell'approvvigionamento delle carte (attenzione a non lasciare nell'espositore una carta che possa essere esplorata da un avversario insieme alla propria!) ma anche nel sistema di recupero dei dadi (vera novità del titolo) che permette di sottrarre attivazioni agli avversari più ingordi o meno attenti.

La prima parte della partita risulta sicuramente la più stimolante, mentre la seconda tende a svilupparsi quasi in automatico, dando un leggero sentore di ripetitività, che in 4 giocatori si va a sommare ai tempi di attesa fra un proprio turno e il successivo.

Il regolamento lascia qualche piccolo dubbio, specie nella versione italiana, dove un'espressione parentetica è stranamente sparita nella traduzione. Niente di irreparabile o tale da compromettere la godibilità del titolo (l'autore, interpellato direttamente, consiglia di piazzare prima tutti i dadi e poi svolgere le azioni nell'ordine desiderato - questo è sufficiente ad evitare tutta una serie di piccole ambiguità che possono insorgere durante il gioco).





Cosa è meglio fare?

Discoveries è un gioco di dadi: ottenere i lanci giusti quando serve è un ottimo modo di vincere, ma purtroppo non è molto affidabile. Fortunatamente, il gioco vi aiuta a provare ad aggirare gli ostacoli che la dea bendata vorrà porre sul vostro cammino attraverso l'acquisto delle carte tribù. Le abilità iniziali, comuni a tutti i giocatori, sono piuttosto elementari: un minimo di manipolazione, 3 azioni di viaggio, e la possibilità di acquistare fino a 2 tribù a turno. L'acquisto di tali carte è fondamentale all'inizio della partita: un lancio iniziale molto fortunato con 2 o 3 facce negoziazione (presenti una volta su ciascun dado) è l'ideale; altrimenti è possibile ricorrere all'abilità di modifica delle facce per

procurarsene un paio. La scelta delle prime carte tribù dovrebbe essere all'insegna dell'incremento della flessibilità: carte che permettono di trasformare uno dei due simboli più comuni (camminare e scrivere) in un simbolo qualsiasi, oppure quelle che permettono di trasformare un qualsiasi simbolo in uno di quelli rari (cavalcare e negoziare) sono desiderabili, in quanto aiutano a "regolarizzare" i lanci. Ricordate che entrambe le carte richiedono 2 facce di negoziazione per essere prese dall'espositore. Cercate a questo punto di prendere tribù che forniscono azioni esplorazione attivabili con i simboli che (ora) riuscite a produrre facilmente. Fra le varie carte, tenete presente quelle che vi permettono di riutilizzare completamente i dadi a loro assegnati (così da minimizzare il numero di turni spesi a ripopolare la vostra riserva nella fase finale della partita). Fra le varie carte tribù vi segnalo i Clatsop, presente in due copie, che permette di considerare, in fase di esplorazione di una carta scoperta, un solo simbolo fiume come montagna o viceversa: in unione con le esplorazioni miste garantisce una flessibilità veramente notevole.

Ricordate che, in media, avrete 7-9 dadi a vostra disposizione e quindi raramente riuscirete ad attivare più di 3 azioni esplorazione: cercate quindi di non prenderne "troppe", a meno che non cerchiate di far finire il gioco o non competiate per la maggioranza di tende. A tale proposito, dato che le tende sono presenti sul 30% delle carte scoperte, superare con le proprie tribù di 3 tende il valore degli altri

dovrebbe essere, aberrazioni statistiche a parte, sufficiente a garantirsi il primato.

Per quanto riguarda quali dadi giocare, in linea di massima conviene giocare i dadi degli avversari e poi i vostri in quegli spazi che vi obbligano a spostare i dadi nell'accampamento, conservando i dadi grigi per quegli spazi sulle azioni che vi restituiscono il dado al completamento delle stesse.

Non dimenticatevi che, se optate per ripopolare la vostra riserva e scegliete di prendere i dadi del vostro colore, potete anche ritirare quei dadi del vostro colore che avete nella riserva e di cui non vi piace il "valore".

Il resto, ovviamente, è tattica, e quindi dipende dalle scelte degli avversari e da cosa ha preparato per voi la Sorte...





Desperados



di Florian Racky
Argentum Verlag, Passport Game
Studios, 2012
N. Giocatori: 3-6
Durata: 90 minuti

Mettetevi nei panni di una banda di banditi del West (quelli che apparivano sui manifesti negli uffici dello sceriffo di turno con la scritta "WANTED: Dead or Alive" sotto il ritratto) e di un coraggioso sceriffo (occupante il suddetto ufficio) con i suoi prodi assistenti e tuffatevi nel mondo della frontiera americana alla metà del 19° secolo, prima che la ferrovia colonizzasse le praterie, quando ancora le diligenze la facevano da padrone e la terra era, sostanzialmente, senza legge.

Questa la premessa per questo gioco di deduzione e di bluff, tedesco, ma con una sufficiente spruzzatina di casualità da poter attrarre anche gli amanti del gioco all'americana; si tratta di un mix tra Roborally e Fury of Dracula, con mosse per tutti stabilite in anticipo e svolte in sequenza e controllo della situazione tra un movimento e l'altro.

Il tabellone rappresenta un'area del sud-ovest degli odierni Stati Uniti tra il New Mexico e l'Arizona, le terre sognate e viste in migliaia di film western, su cui si muovono i giocatori, un paio di diligenze cariche d'oro e gli assistenti dello sceriffo; mentre i giocatori muovono le loro pedine pianificando in anticipo le mosse (5 passi per turno), le restanti pedine si muovono di un passo alla volta tra una mossa e l'altra dei giocatori; le diligenze seguono un percorso predefinito e gli assistenti sono mossi dallo sceriffo per ostacolare l'opera dei banditi; lo scopo dei banditi è quello di accumulare più oro possibile, quello dello sceriffo è limitare al massimo il bottino dei fuorilegge.

Le fonti di guadagno dei banditi sono le diligenze e cinque banche che si trovano sparse sulla mappa, il cui contenuto è ignoto ai giocatori ma noto allo sceriffo; se durante il

turno una diligenza si trova nella stessa città in cui si trova un numero di banditi superiore a quello degli assistenti viene derubata; alla fine di ogni turno, ogni banca, nella cui città si trovino più banditi che assistenti, viene derubata; se, durante un turno, un bandito si trova nella stessa città dello sceriffo viene arrestato, tutte le sue mosse successive vengono cancellate e la carta rappresentante la città in cui è stato arrestato viene consegnata allo sceriffo, impedendo al bandito di ritornare in città per il resto della partita. Se alla fine dei 5 turni i banditi hanno accumulato almeno 4000 \$ per bandito vincono, altrimenti vince lo sceriffo.

I materiali sono di buona qualità sia nella cartotecnica che nel legno, il regolamento è breve ma chiaro e lascia limitati dubbi, chiarificando anche cosa potrebbe accadere in caso di mosse impossibili o scorrette; il gioco è lineare e veloce, si presta alla celia e al divertimento senza essere sciocco e offrendo sempre e comunque scelte interessanti, tanto da risultare piacevole anche a chi, come me, non ama né il genere né l'ambientazione. Apprezzabile in particolare il sistema di programmazione che evita inutili lungaggini (cfr. Fury of Dracula) o spiacevoli allontanamenti dal tavolo (cfr. Lupin III).





Kraftwagen



di Matthias Cramer
ADC Blackfire Entertainment, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Kraftwagen ricrea i primi passi dell'industria automobilistica in Germania. La plancia di gioco è suddivisa in varie aree: la zona a rondella dove scegliere le azioni, la zona delle migliori, la zona dove mettere le automobili in vendita, la zona di domanda del mercato dove si scelgono i compratori, la zona degli obiettivi comuni e la pista automobilistica dove si svolgerà il Gran Premio.

Ogni giocatore riceve una plancia personale suddivisa in tre officine, un reparto corse e una sala mensa dove posizionare i propri lavoratori. Il gioco dura tre turni ed il meccanismo principale è quello della selezione azioni già visto in Glen More, dove il giocatore ultimo nella fila sceglie un tassello azione, anche più volte, finché non supera un altro giocatore. Alcuni tasselli propongono due o tre azioni fra:

- scegliere una carta miglioramento tra le due proposte sulla plancia; alcune aumentano il livello tecnologico delle proprie produzioni di motore o della carrozzeria e devono essere

- attivate impegnando uno dei propri lavoratori; altre danno un beneficio a tantum immediato, infine gli ingegneri (i pionieri dell'industria automobilistica tedesca) offrono svariati benefici,
- prendere un lavoratore dalla riserva,
- prendere una tessera motore di valore pari al proprio livello tecnologico e porla in una officina vuota sulla propria plancia,
- prendere una tessera carrozzeria al proprio livello tecnologico (come per i motori),
- azione Gran Premio: spostare la propria macchina da corsa di tanti spazi quanto è il valore del motore installato sulla propria macchina da corsa
- azione cliente: scegliere uno dei 4 clienti che acquisteranno a fine turno un'autovettura tra quelle in vendita, in funzione delle proprie preferenze. I criteri di scelta sono quattro: minor costo, miglior motore, miglior carrozzeria ed miglior servizio. Questa ultima categoria è rappresentata dalla quantità di lavoratori assegnati alla macchina.

Fatte le azioni sul tassello, il giocatore può mettere nella zona di vendita un'autovettura composta da un tassello carrozzeria e un tassello motore presi dalla propria plancia, aggiungendovi almeno uno dei propri lavoratori e un tassello prezzo tra quelli disponibili nella zona vendita.

Un turno termina quando ci sono 6 macchine in vendita o l'azione cliente è stata scelta per l'ottava volta: si assegnano i punti per il Gran Premio (7-4-2 punti per i primi tre) e punti extra per i giri compiuti. Viene quindi effettuata la vendita, dove in ordine,

ogni cliente sceglie una delle macchine in funzione del criterio di preferenza, usando il prezzo come tie-breaker. Inizia un nuovo turno; alla fine del terzo si sommano tutti i punti (ottenuti da vendite, Gran Premi e obiettivi) per determinare il vincitore.

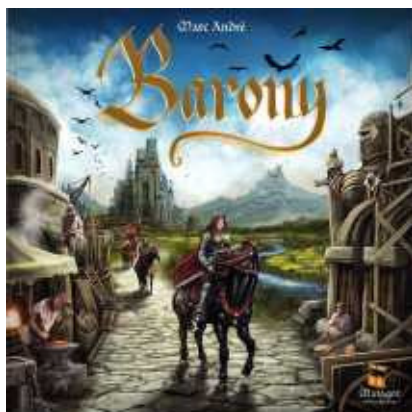
Confesso che le mie aspettative per Kraftwagen erano tiepide. La meccanica principale è quella di Glen More, mentre l'ambientazione e l'impostazione grafica richiamano Automobile di Wallace, da qui derivava il timore di affrontare un clone. Nonostante ciò l'esperienza di gioco è risultata interessante, specialmente nella tensione che si crea nel mercato, nel quale è presente la parte migliore del gioco: una meccanica di maggioranza a criteri variabili in funzione dei clienti scelti dai giocatori. L'interazione è molto alta, sia nel mercato che nella scelta dell'azione sulla rondella. La durata è contenuta: circa 20 minuti a giocatore.

Qualcuno ha obiettato sulla casualità generata dalle carte miglioramento, cosa che a me non disturba tenendo conto che si tratta di un gioco di difficoltà media e destinato ad un pubblico eterogeneo. Il gioco non ha componenti in lingua a parte il regolamento che è chiaro e dettagliato. Se devo trovare una critica si sente la mancanza di un player aid dove trovare i poteri degli ingegneri senza andare a consultare il regolamento. Si dice che non bisogna giudicare dalle apparenze, Kraftwagen conferma la bontà di questo proverbio.





Barony



di Marc André
Asterion Press, Matagot, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

Opera terza di Marc André, questo Barony ha l'ingrato compito di bissare il successo ottenuto da Splendor. L'editore è Matagot, da sempre sinonimo di ottimi materiali, e questo titolo non è da meno; abbandonata la plastica a favore del legno e del cartone, la dotazione all'interno della scatola è di tutto rispetto: plancia componibile (36 tessere), segnalini risorsa, plance personali, 112 elementi in legno nei 4 colori dei giocatori.

Dopo una fase di preparazione, in cui si assembla la mappa e si scelgono le posizioni iniziali dei giocatori, il gioco prosegue in turni, in cui i giocatori eseguono una delle seguenti azioni:

- *Reclutamento*, che permette di aggiungere cavalieri dalla riserva personale alla plancia, in una delle proprie città.
- *Movimento*, con cui è possibile muovere di un passo fino a due cavalieri. Il tipo di terreno, di edifici presenti e il numero di pezzi degli avversari influenzano la possibilità di

muoversi. Il movimento permette anche di eliminare pezzi avversari (cavalieri e villaggi) dalla plancia, rubando risorse al giocatore attaccato.

- *Costruzione*, tramite cui si sostituiscono alcuni dei propri cavalieri sulla plancia con villaggi o fortezze, ottenendo risorse corrispondenti al tipo di terreno su cui si è edificato.
- *Nuova città*, che permette, sotto alcune condizioni, di trasformare un proprio villaggio in città, guadagnando 10 punti.
- *Spedizione*, con cui è possibile far comparire un proprio cavaliere in un terreno sul bordo della plancia, a qualsiasi distanza dai propri pezzi.
- *Titolo nobiliare*: spendendo un totale di risorse almeno pari a 15 punti, il giocatore guadagna 15 punti.

La partita dura un numero intero di round, l'ultimo dei quali è determinato dal primo giocatore che esegue per la quarta volta l'azione titolo nobiliare. Per determinare il vincitore ai punti accumulati durante la

partita si somma il valore delle risorse non spese.

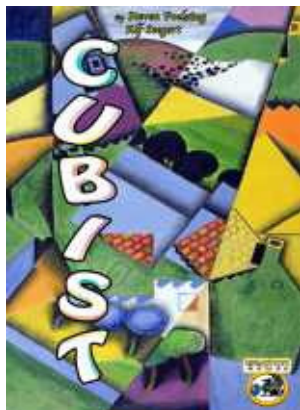
Barony è un gioco astratto multigiocatore ad informazione completa: una buona scelta della propria posizione iniziale, la capacità di sfruttare gli errori degli altri e di bloccare lo sviluppo sulla plancia degli avversari, ritagliandosi zone protette (sfruttando l'orografia della mappa e le poche fortezze edificabili) sono cruciali per la vittoria, come spesso capita nei giochi di attrito. Dato il genere a cui appartiene, è naturalmente portato a soffrire di problemi di kingmaking, paralisi da analisi e influenza della posizione di seduta al tavolo (difetti che ovviamente spariscono in una partita a due giocatori): l'abilità dell'autore è stata quella di mantenere la durata del gioco contenuta, come la complessità delle regole, senza cadere nei molti tranelli che il genere propone e, contemporaneamente, mantenere viva la tensione durante il gioco. L'allestimento della Matagot ha reso il titolo un piacere anche da vedere e toccare durante la partita.





di Lucio "Iago" Pierobon

Cubist



di Steven Poelzing, Alf Seegert
Eagle-Gryphon Games, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Dopo aver provato con piacere Blueprints mi sono incuriosito per quest'altra interpretazione della costruzione tridimensionale attraverso i dadi; in questo caso le regole sono un po' differenti, i dadi possono essere impilati solo se hanno lo stesso valore e possono essere affiancati solo se hanno valori "adiacenti" (ad es. 5 e 6 o 3 e 4 ma non 6 e 1), inoltre ciascun giocatore è dotato di un proprio set di dadi e l'interazione è spostata dalla scelta del dado nel turno alla competizione per completare le opere disponibili che sono comuni e a disposizione del primo giocatore in grado di costruirle; a completare il gioco ci sono alcuni artisti che possono essere ingaggiati e permettono di modificare i valori dei propri dadi e una installazione centrale del museo che può essere costruita dai giocatori in aggiunta alle altre opere.

All'inizio del ogni giocatore riceve un set di 20 dadi e una plancia composta da due laboratori (in cui costruire le proprie opere) e un magazzino

(dove tenere fino a due dadi non utilizzati tra un turno e l'altro), al centro del tavolo viene posto il museo con un dado (extra) che fa da punto di partenza per l'installazione centrale, tre opere da poter costruire e quattro artisti da poter ingaggiare; il gioco procede a turni finché un giocatore non completa 5 opere o non viene completata l'installazione centrale, quando uno di questi eventi si verifica si effettua il conteggio finale dei punti e si stabilisce il vincitore.

Al proprio turno ogni giocatore prende due dadi dalla propria riserva e li lancia, poi decide cosa fare; può decidere di procedere con la costruzione di un'opera (disponendo i dadi in un laboratorio secondo le regole sopra esposte) oppure usare coppie o tris di dadi uguali per ingaggiare un artista che potrà utilizzare nel turno successivo, sempre che qualcuno non lo abbia nel frattempo scalzato con una combinazione uguale ma di valore pari o maggiore; gli artisti forniscono dadi aggiuntivi con valori prestabiliti o la possibilità di modificare il valore dei dadi; inoltre, nel proprio turno il giocatore può completare un'opera e abbandonare il lavoro in uno dei suoi laboratori rimuovendo tutti i dadi presenti che possono

essere utilizzati per ingaggiare artisti o rimessi nella scorta.

Quando viene completata un'opera il giocatore ne prende la carta e vi pone sopra uno o più dei dadi utilizzati (a seconda dell'opera) con valori specifici che potranno poi essere utilizzati per costruire altre opere, per ottenere i servizi degli artisti o per partecipare alla costruzione dell'installazione centrale del museo; questi dadi daranno punti, a fine partita che aggiunti ai punti delle opere costruite decideranno il vincitore.

I materiali sono di buona qualità, le carte non subiscono particolari sollecitazioni, il cartoncino è di spessore adatto all'uso e i dadi sono di buone dimensioni e anche esteticamente validi (il che, per un gioco sull'arte, dovrebbe essere obbligatorio); il regolamento è semplice ma lascia qualche perplessità; purtroppo però il vero problema del gioco è il gioco stesso, che, rispetto a Blueprints, perde qualunque barlume di possibilità tattica e si riduce ad una gara a chi meglio tira i dadi in cui i giocatori sono troppo spesso in balia delle bizzes degli avversari. Non regge il confronto con l'altro esponente del "3D Dice Building".





BANG! The Dice Game



di Michael Palm, Lukas Zach
dV Giochi, ABACUSSPIELE, Asmodee,
2013

N. Giocatori: 3-8
Durata: 15 minuti

Scritto non da Emiliano Sciarra (ma con la sua supervisione), questa variante di BANG! ne riprende da vicino le meccaniche, e lo spirito, infatti abbiamo gli stessi ruoli (Sceriffo, Vice, Fuorilegge e Rinnegati) con gli stessi obiettivi (e anche la stessa proporzione, da tre a otto giocatori); abbiamo anche sedici personaggi (i "soliti" nomi, con nuova grafica), ognuno con un certo numero di punti vita (da sette a nove, da indicare con segnalini, e lo Sceriffo ne riceve due in più) e un'abilità speciale (per forza di cose diversa dalla "solita" abilità).

E naturalmente cinque dadi, belli, colorati e robusti (e incisi), il meccanismo è quello già visto in questa tipologia di giochi: si lanciano e si rilanciano (per un massimo di altre due volte) fino a quando non si è soddisfatti dei risultati, che rispecchiano quanto potete trovare in B.: il Mirino a distanza uno o due causa una ferita al giocatore a quella distanza (si può scegliere tra destra o sinistra ma, a differenza di BANG!, la distanza due

non può essere ridotta a uno, tranne quando si rimane in tre giocatori); la Dinamite è il risultato che non può essere rilanciato (in questi giochi c'è sempre un risultato che blocca un dado) e se si arriva al numero di tre o più il giocatore di turno prende una ferita (e non può più rilanciare); la Birra naturalmente fa riguadagnare una ferita; una Freccia fa prendere immediatamente (non alla valutazione finale) un segnalino freccia, quando tutti e nove sono stati assegnati arrivano gli indiani, ovvero ogni giocatore prende tante ferite quante sono le frecce possedute (e si scartano i segnalini relativi); infine la Gatling, se si arriva al numero di tre o più causa una ferita a tutti gli altri, e fa anche scartare al giocatore di turno tutte le frecce accumulate finora.

Come ho anticipato, le condizioni di vittoria sono le stesse di BANG!, ma a differenza di quest'ultimo non c'è la necessità di costruirsi capacità di attacco o difesa, per cui una partita dura molto meno (normalmente nel giro di dieci minuti è già calato il silenzio), in base alla disposizione al tavolo, può anche convenire ai Fuorilegge rivelarsi subito, vista la ridotta capacità dei

giocatori di guarire dalla ferite (un solo risultato valido su sei, e chi si cura non usa il dado per fare altro), poi ci sono le Frecce, che possono risultare letali per chi ne accumula troppe (per questo la Gatling è utile più per rimuoverle che per la ferita che causa). Come molti giochi di questo tipo, si tratta di valutare il primo lancio e fare una valutazione sui rischi sul rilanciare alcuni risultati (naturalmente se vi escono tre Dinamite c'è poco da valutare).

Questo gioco su BoardGameGeek, in questo momento, ha una valutazione discreta (7,09), più alta di BANG!, e io ho il sospetto che i giocatori a cui piace il gioco di dadi non apprezzino il suo predecessore, e viceversa, ovvero, chi apprezza BANG! difficilmente troverà soddisfacente il gioco di dadi, per la (troppa) rapidità con cui si sviluppa la partita e la scarsità di opzioni a disposizione (sparo a destra o a sinistra?), mentre a chi non piace BANG! per la sua lunghezza apprezzerà la sintesi del suo successore, e anche l'eliminazione dei giocatori non sarà più un problema, tanto non rimarranno fuori a lungo.





Il Piccolo Principe: Verso le Stelle



di Antoine Bauza, Bruno Cathala
Asterion Press, Ludonaute, 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Stessi autori, stessi editori: in occasione dell'uscita del film di animazione dedicato più che ispirato al capolavoro di de Saint-Exupéry, gli artefici de "Il Piccolo Principe: Costruiscimi un Pianeta" tornano sul luogo del delitto, con un gioco di percorso adatto a giovani giocatori.

Ottimi i materiali che trovano abbondante posto nella scatola: una plancia modulare, una serie di tessere (stelle, storia, telescopi, aeroplani di carta), 6 segnalini aeroplano di legno, un mazzo di carte.

Il gioco si svolge secondo il meccanismo della **time track**: chi si trova più indietro sul percorso è il giocatore attivo. Il turno consiste nel giocare una carta dalla propria mano (inizialmente composta da 8 carte, le stesse per ciascuno dei giocatori) e muovere il proprio segnalino in avanti di un numero di *nuvole* non superiore al valore della carta. Se il proprio *aeroplano* si ferma su una nuvola non occupata, ne attiva l'abilità indicata

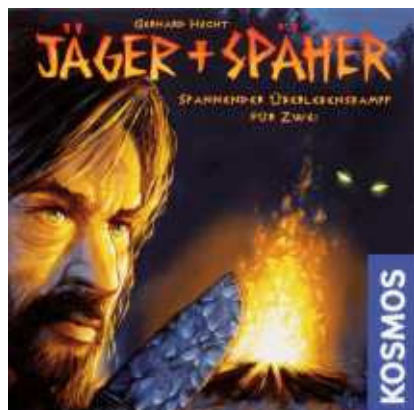
(pescare una carta; prendere una o più stelle; pescare un telescopio e giocare l'effetto, che può essere: guadagnare, perdere o rubare il numero di stelle indicato). Se il proprio mezzo si ferma su uno spazio dove è presente almeno un aeroplano, il giocatore prende una carta a caso dalla mano del giocatore sul cui segnalino si è appoggiato, quindi ne sceglie una delle proprie e la riconsegna a quel giocatore. Lungo il percorso vi sono 3 *traguardi*: tutte le volte che il proprio aeroplano ne supera uno, il giocatore sceglie una delle 6 tessere *storia* disposte (4 scoperte e due coperte) a fianco del traguardo. Se un giocatore arriva in fondo al percorso, raggiungendo il *pianeta* del Piccolo Principe, prende (fra quelli rimasti) l'aeroplano di carta col maggior numero di stelle. Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno raggiunto il pianeta o non hanno più carte in mano. Il giocatore con più stelle (sommando le tessere storia, l'aeroplano di carta e le stelle raccolte durante il viaggio) vince la partita.

La coppia Bauza/Cathala realizza con questo gioco un titolo sicuramente più adatto ad un pubblico giovanissimo, abbandonando di fatto ogni legame con l'immortale romanzo. Il meccanismo di base è quello di Tokaido, semplificato all'estremo (eliminando la collezione di set multipla a favore della raccolta delle sole stelle) e condito di un pizzico di interazione (mai troppo cattiva). Il risultato? Tempo di gioco brevissimo, un'interessante miscela fra programmazione, caos indotto dai giocatori e l'intervento della dea bendata (di cui si può comunque limitare volontariamente l'effetto). Anche se, a ben guardare, le scelte significative sono comunque in numero piuttosto limitato (la temporizzazione nell'avvicinamento ai traguardi, la scelta di rischiare o meno la pesca a caso delle tessere storia, quante carte aggiuntive pescare): probabilmente non abbastanza per soddisfare i giocatori assidui. Tuttavia su giocatori occasionali e bambini l'effetto "magnetico" è garantito, complici i materiali e la (seppur ininfluente) ambientazione.





Jäger + Späher



di Gerhard Hecht
KOSMOS, 2014
N. Giocatori: 2
Durata: 60 minuti

Jäger + Späher è un gioco che coniuga il worker placement con meccaniche di deck building.

Ogni giocatore inizia il gioco con il proprio mazzo di 5 carte tribali, due tessere Fame ed una carta villaggio dove pone i due lavoratori iniziali. Riceve inoltre due carte oggetto che richiedono alcune materie per essere completate. Un altro lavoratore viene posto all'interno della grotta al centro della plancia segnapunti ad indicare un lavoratore non ancora pronto per essere utilizzato. Vengono inoltre formati 3 mazzetti di due carte tribali avanzate ciascuno e posizionati in modo da mostrare le carte contenute. Il setup viene completato girando le prime due carte dal mazzetto di carte raccolta e disponendo nei pressi anche il mazzo di carte caccia.

Il gioco si svolge in una serie di turni dove i giocatori eseguono una delle seguenti tre azioni.

1) Giocare una carta tribale, eseguire le istruzioni piazzando i propri lavoratori disponibili nelle carte di caccia e/o di raccolta scoperte. Una volta giocata la carta viene posta in cima ad uno dei tre mazzi centrali, disponendola in modo da permettere la visione di tutte le carte sottostanti.

2) Ritirare i propri lavoratori dalle carte caccia/raccolta. Ogni carta caccia ha all'interno alcuni spazi con evidenziati le materie a disposizione dei lavoratori carne, pelle, pietra, legno, argilla e frutta.

Ogni lavoratore può prendere solo una materia che deve essere utilizzata immediatamente. La materia presa viene tolta dalla carta mettendo un cubetto nello spazio corrispondente. Quando tutti gli spazi presenti nella carta caccia/raccolta sono coperti la carta viene scartata. La carne serve a sfamare la propria tribù eliminando i tasselli fame, 2 pelli servono per generare un nuovo membro della tribù che verrà disposto nella grotta al centro della plancia. Gli altri materiali servono a comporre gli oggetti presenti nelle carte oggetto. Una volta create queste carte generano punti vittoria ed azioni gratuite.

3) Eseguire un'azione tramonto, è l'azione che permette di segnare i punti e riformare il proprio mazzo di carte tribali. Vengono inizialmente calcolati i punti (1 punto per ogni proprio lavoratore attivo, -1 punto per ogni segnalino Fame presente, -1 punto per ogni carta tribale ancora in mano). A questo punto il giocatore prende un numero di tessere Fame pari ai propri lavoratori ed infine riforma la

propria mano di carte pescando 6 carte dai 3 mazzi presenti sul tavolo facendo attenzione a prendere sempre la prima carta dai mazzetti.

Il primo giocatore che ottiene 24 punti causa la fine della partita.

La varietà e la difficoltà del gioco possono essere modulate introducendo un terzo tipo di carte (i luoghi sacri), utilizzando carte tribali avanzate e facendo in modo che le carte caccia/raccolta siano più povere di materie per aumentare la difficoltà.

Jäger + Späher presenta una blanda interazione tra i giocatori limitata al fatto che in una carta caccia/raccolta possono essere presenti solo 3 lavoratori e che ritirando i lavoratori possono prendere le materie di cui avevano bisogno. Anche nel processo di scarto e formazione del mazzo di carte tribali, possiamo avere un altro momento di interazione tra i giocatori.

Il gioco si presenta non banale, dedicato ad un pubblico che conosce ed apprezza i giochi da tavolo.

Il "difetto" principale sta nella presenza di testo all'interno delle carte tribali e delle carte luoghi sacri. Questo fatto ne ha limitato la diffusione tra i giocatori. Spero che qualche editore italiano possa proporre in futuro una versione italiana di questo gioco e far conoscere un autore molto promettente come Gerhard Hecht.





Pandemia: La Cura



di Matt Leacock

Asterion Press, Z-Man Games, 2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Ormai è un dogma: se un gioco ha avuto successo, è obbligatorio realizzarne anche una versione "di dadi". E Matt Leacock non si sottrae, regalandoci questa versione del suo pluripremiato e pluriespanso gioco cooperativo "Pandemia".

Molto buoni i materiali: prevalentemente dadi (85 in tutto, fra quelli "contaminazione" e quelli dei giocatori), poi carte, tessere, indicatori e un sacchetto. In linea con la nuova edizione del capostipite l'impostazione grafica.

Il titolo, *mutatis mutandis*, segue la struttura del predecessore, alternando turni svolti dal giocatore attivo a turni di reazione del gioco. Per vincere il gruppo di giocatori deve scoprire le cure per 4 malattie prima che si verifichino le condizioni di sconfitta. Il turno di ogni giocatore è di 4 fasi, giocate nell'ordine:

- 1) Lanciare i dadi ed eseguire le azioni ad esse associate,
- 2) Fornire campioni,

3) Tentare di scoprire una cura,

4) Contaminare le regioni.

Le azioni disponibili (simboli sulle facce dei dadi) sono movimento, contenimento della malattia, raccolta dei campioni; a queste se ne aggiungono altre specifiche di alcuni ruoli. Un meccanismo di push your luck permette di ritirare i dadi (nella speranza di ottenere l'azione desiderata) col rischio (1 faccia su 6) di provocare un avanzamento nella scala delle epidemie. Contenendo una malattia si spostano i dadi dalle regioni al centro ricerche, oppure da questo al sacchetto di contaminazione. Per tentare di scoprire le cure occorre raccogliere i campioni (dadi) dal centro, al costo di rendere inutilizzabile il dado fino all'avvenuta scoperta. La cessione dei campioni può avvenire verso giocatori presenti nella stessa regione, mentre la scoperta della cura richiede di superare, col lancio dei dadi raccolti come campione, il valore di 13.

La contaminazione prevede che vengano pescati dal sacchetto tanti dadi quanto riportato sull'indicatore di contaminazione, vengano lanciati e quindi aggiunti alle regioni risultanti; 1 faccia su 6 indica invece il CDC: i dadi su esso immagazzinati permettono di

giocare le carte evento, un aiuto per il team.

Come si perde? Se non ci sono dadi sufficienti nel sacchetto di contaminazione, se i vari lanci biohazard portano l'indicatore di contaminazione al livello 8, se si verifica l'ottavo focolaio (più di 3 dadi di un colore in una regione).

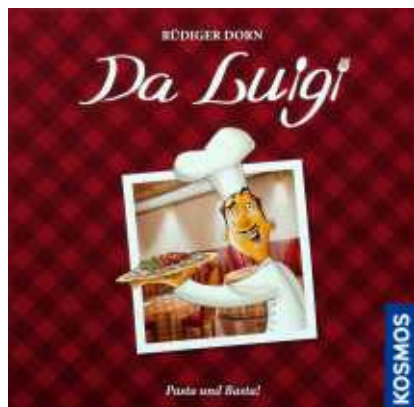
Pandemia: La Cura è un gioco ben fatto, che sostituisce l'approccio strategico dell'originale con uno in probabilità: la gestione dei dadi, propri e di contaminazione, offrono dilemmi interessanti. L'abilità come designer di Leacock si ritrova nella simmetria con cui sono stati concepiti i dadi e i loro valori: anche se i dadi di tutte le malattie hanno lo stesso valore medio, la loro varianza cambia da colore a colore. Interessante anche il meccanismo di "blocco" delle azioni. Ovviamente, il passaggio ai dadi rende il gioco più tattico e soggetto ai colpi di scena, perdendo quel barlume di intelligenza artificiale che aveva l'originale; come contropartita, la durata è ancora più breve. Probabilmente, in questa nuova incarnazione, piacerà più ai giocatori occasionali che non a quelli assidui.





di Lucio "Iago" Pierobon

Da Luigi



di Rüdiger Dorn
KOSMOS, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

Benvenuti nel mondo della ristorazione italiana in Germania, dove ogni problema si può risolvere con una porzione doppia di dolce, come interpretata dalla mente di Rüdiger. Ogni giocatore è un ristoratore che deve fare i conti con i clienti che arrivano, ordinano una varia combinazione di portate, e sono disposti ad attendere un certo tempo per essere serviti, passato il quale se ne vanno provocando cattiva pubblicità al locale; il ristoratore che riesce a servire meglio i propri clienti, alla fine della partita sarà il vincitore; ogni ristoratore ha a disposizione un tabellone con 6 spazi per sistemare i clienti caratterizzati dal tempo decrescente mancante all'abbandono della sala da 60' a 10', piazza eventuali nuovi clienti sulla casella corrispondente e, non potendo avere più clienti per casella, sposta eventuali clienti già presenti un passo più vicini all'arrabbiatura.

I clienti sono rappresentati da carte che indicano cosa ordinano e quanto tempo sono disposti ad attendere, le pietanze da cubi di sei

colori; al proprio turno il giocatore deve scegliere se acquisire pietanze o clienti, in entrambi i casi avrà poi la possibilità di soddisfare i propri avventori ed incassarne il pagamento (ottenere PV).

Per acquisire le pietanze ha accesso a un mercato composto da una griglia composta da quattro righe contenenti un numero crescente di cubetti (da 1 a 4), ciascuna con tre gruppi tra cui scegliere; più cubetti vengono presi e maggiore è il tempo che trascorre, facendo scorrere i clienti lungo il tabellone del ristorante.

Per acquisire clienti invece il giocatore di turno pesca, una alla volta, tante carte quanti sono i giocatori più una e, di volta in volta, sceglie se tenere per sé il cliente o darlo a un avversario; alla fine dell'azione il giocatore di turno deve aver ricevuto almeno due nuovi clienti e ciascun avversario ne avrà ricevuto almeno uno; il nuovo cliente arriva nel posto corrispondente alla propria pazienza e porta con sé degli effetti collaterali che possono essere positivi o negativi; alcuni clienti possono portare con sé altri clienti e possono rendere molto complicata la vita del ristoratore perché non è permesso cacciare volontariamente un avventore dal ristorante e ciò può imporre di dover acquisire una sola pietanza alla volta dal mercato (azione che non costa tempo) rallentando il flusso dei PV.

Soddisfare i propri clienti richiede di fornire loro esattamente i cubi del colore richiesto; in alternativa una qualunque pietanza può essere sostituita da quattro cubi di qualunque colore o da due cubi marroni (il dolce, che funziona da jolly).

I materiali sono in perfetto stile dei grandi produttori tedeschi, nulla più e nulla meno di quello che potreste attendervi, il regolamento è semplice e di veloce spiegazione ma è solo in tedesco (al momento); il gioco scorre velocemente e senza intoppi, e concede la possibilità di una notevole interazione anche diretta tra i giocatori, soprattutto nella fase di acquisizione clienti; il più grosso difetto sta nella frustrazione che può portare ai giocatori che dovessero trovarsi sommersi dai clienti con l'impossibilità di soddisfarli anche per lunghi periodi della partita; in generale comunque un giochino leggero ma piacevole.

NOTA: è stata modificata la regola sull'impossibilità di allontanare volontariamente i clienti, ora è possibile farlo prendendo le portate dai banchi che ne forniscono più di una facendo così uscire i clienti insoddisfatti dal ristorante; non è chiaro se fosse un errore nel regolamento o un cambio in corsa, ma l'impressione è che faccia perdere di interesse al gioco.





Monstre Toi!



di Sylvain Duchêne, Olivier Mercier
Captain Macaque, 2015

N. Giocatori: 3-8
Durata: 30 minuti

Captain Macaque è una giovane casa editrice francese, guidata da Olivier Mercier, che ha optato per la scelta di materiali innovativi e loro originali applicazioni nel tentativo rinnovare lo sconfinato mondo dei giochi da tavolo.

In particolare, i giochi che hanno pubblicato fin'ora appartengono a una linea chiamata "Get Up & Play!", il cui obiettivo è quello di spostare l'area di gioco dal tavolo ad un'intera stanza (e oltre!) e utilizzano dei particolari adesivi non collosi come elemento centrale del gioco.

Monstre Toi! è un gioco cooperativo (tutti contro uno) che trasforma i partecipanti in una squadra di acciappamostri che deve perlustrare la stanza alla ricerca di questi orribili esseri. Una vera e propria battuta di caccia che si svolge su tre round di difficoltà crescente.

All'inizio della partita vengono selezionati casualmente 10 dei 20 mostri (sfruttando le

apposite carte), e vengono allestite le trappole (di 4 colori diversi) in cui imprigionarli. I cacciatori escono, e il Grande Mostro sistema le creature nella stanza (in modo che siano raggiungibili da tutti e visibili restando in posizione eretta, senza dover alzare, spostare o aprire niente) e assegna a 5 di essi un sortilegio (identificata da un adesivo Incantesimo).

- Il primo livello prevede che i giocatori cerchino insieme i mostri, comunicando liberamente e, una volta trovati, gridino il loro nome e li mettano in una qualsiasi delle gabbie: se il mostro è affetto da un incantesimo, il giocatore ne subirà l'effetto finché non cattura un'altra creatura. Gli incantesimi obbligano, ad esempio, a muoversi su una sola gamba, a camminare a ritroso o a tenere costantemente per mano un altro cacciatore.

- Il secondo livello introduce due difficoltà: l'obbligo di cacciare in silenzio e l'obbligo di intrappolare i mostri nelle gabbie di colore giusto. Compito non facile, dato che il colore non compare sul mostro, ma solo sulle carte che il Grande Mostro consegna prima dell'inizio della manche e che dovranno essere memorizzate; in fase di assegnazione alla trappola ai cacciatori è consentito di consultarsi.

- Il terzo livello prevede inoltre che uno dei mostri sia nascosto in modo che non sia visibile da chi si trovi in posizione eretta.

Per vincere una manche, i cacciatori hanno 5 minuti per intrappolare almeno 9 mostri, e possono ripetere una manche al massimo una

volta; vinceranno la partita se riusciranno a superare tutti e tre i livelli!

Monstre Toi! è un simpatico partygame, adatto a un gruppo di giovani giocatori con la supervisione di un adulto nel ruolo di Grande Mostro. I materiali sono semplici ma di buona qualità e, con un gruppo di giovani giocatori, l'entusiasmo e l'ilarità decollano quasi istantaneamente... insomma qualcosa di perfetto per animare una festa di compleanno! Ovviamente, il luogo in cui si svolge il gioco diventa elemento discriminante per la riuscita delle stesse: una stanza ricca di mobili e suppellettili renderà la partita interessante, purché tutto sia infrangibile. Possibile, ma poco praticabile, l'opzione di giocare al buio (gli adesivi sono fluorescenti).





di Lucio "Iago" Pierobon

Wok Star



di Tim Fowers

Gabob LLC, Game Salute, 2010

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60 minuti

Avere una indiscreta passione per i giochi a tema culinario e una moglie appassionata di "Frenzy Games" (quei giochini per PC in cui, in tempo reale, si deve soddisfare le richieste dei clienti di un ristorante o di un salone di bellezza) ha reso la decisione di supportare questa campagna Kickstarter quasi una scelta automatica, ma la perplessità era elevata soprattutto vista le mie remore generali (un po' filosofiche e un po' dovute alla verifica pratica) sul processo di Crowdfunding. Alla prova dei fatti la scelta si è rivelata azzeccata e il gioco si è dimostrato più piacevole e interessante del previsto.

Benvenuti al Wok Star, il nuovo ristorante cinese in città, in cui la famiglia Wang farà tutto il possibile per soddisfare le richieste dei propri clienti nel più breve tempo possibile; mi spiace per voi ma il vostro ruolo nel gioco non sarà quello degli avventori ma quello della famiglia Wang, per cui ciò che vi attende non sarà un'abbuffata memorabile di

cibo cinese ma un'ora di frenetiche decisioni da prendere perseguitati da un malefico timer (a scelta fisico o in versione App per smartphone) che scandirà il tempo a vostra disposizione per offrire ai clienti le pietanze da loro richiesti.

Il gioco consiste nel gestire al meglio gli ingredienti necessari per le preparazioni acquistandoli attraverso le combinazioni di dadi a vostra disposizione e consumandoli per completare le ordinazioni, cercando di non rimanere senza ingredienti, evento che renderà impossibile assemblare certe pietanze e quindi farà allontanare infastiditi gli avventori; per fare in modo che non sia possibile, per l'immane "maschio alfa", giocare per tutti ogni giocatore ha la responsabilità di uno o più ingredienti (ne potrete dare di più ai potenziali "maschi alfa" per soddisfare il loro bisogno di controllo) e ogni carta (sia essa evento o cliente) indica quale dei giocatori avrà la responsabilità dello svolgimento della carta successiva (per ogni pietanza c'è una carta cliente che attiva ciascuno dei giocatori).

Il gioco dura quattro turni e tra un turno e l'altro è possibile imparare nuove preparazioni e migliorare l'approvvigionamento degli ingredienti (rendendo più efficiente il rapporto costo/quantità ottenibile) utilizzando i soldi guadagnati nei turni precedenti; alla fine del quarto turno si verifica quanti soldi sono stati guadagnati e se l'obiettivo minimo è stato raggiunto la partita è vinta.

I materiali sono di buona qualità, con dei piccoli difetti tipici del Crowdfunding, quali il tabellone un po' troppo lucido che rende fastidiosa l'illuminazione indiretta e gli indicatori dell'approvvigionamento degli

ingredienti fatti di una plastica non piacevole al tatto (oltre che un indicatore mancante, nel caso della mia copia) e il regolamento non è del tutto chiaro ma lascia dubbi marginali, soprattutto visto che si tratta di un gioco cooperativo e fatto per passare un'oretta piacevole condita da un po' di ansia e stress (giusto perché non ce n'è abbastanza nella vita); il gioco è piacevolissimo e divertente e con varie possibilità per renderlo più facile o difficile a seconda del gruppo di gioco; personalmente trovo che 20" per cliente siano perfetti per rendere la prova sufficientemente complicata, ma consiglio di partire sempre con 30" per le prime partite.





di Mauro "MDM" Di Marco

Moo Stick



di Sylvain Duchêne, Olivier Mercier
Captain Macaque, 2015

N. Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

Moo Stick è un altro titolo della linea "Get Up & Play" della Captain Macaque: ancora una volta l'azione si sposta dal tavolo da gioco all'ambiente che lo contiene, facendo uso di particolari adesivi non collosi; in questo caso i giocatori, nel ruolo di alieni provenienti dal pianeta Moo, devono appropriarsi di alcuni oggetti terrestri che soddisfino a particolari condizioni.

La scatola contiene un tabellone, 6 plance personali, 24 dischi adesivi non collosi in 6 colori, 27 carte missione e 6 segnalini segnapunti.

Una partita dura 5 round (spedizioni); ogni spedizione inizia rivelando due carte missione, ovvero le caratteristiche (e.g., "è commestibile" e "è di forma rotonda" oppure "il suo nome contiene la lettera T" e "è morbido") che devono avere gli oggetti da catturare. I giocatori devono adesso marcare, nel più breve tempo possibile, 3 oggetti che soddisfino tali qualità: una volta identificato l'oggetto e applicatovi un dischetto del proprio colore, ne pronunceranno il suo nome ad alta voce, in quanto nessun avversario potrà impossessarsene. I primi che terminano la missione (che comunque ha una durata massima di 5 minuti) ricevono un punteggio bonus. In fase di verifica si assegnano i punti: 1 se l'oggetto soddisfa i requisiti di una missione, 3 se le verifica entrambe. Se una delle missioni richiede la presenza di una lettera nel nome, ulteriori punti vengono assegnati in caso di occorrenze multiple. Ogni eventuale diatriba sull'assegnazione dei punti viene risolta con una votazione.

Un meccanismo di premiazione aggiuntiva (assegnata nel caso in cui il segnapunti atterri su una casella "moon boost", presente sul 20% degli spazi del percorso segnapunti) rende più imprevedibile l'esito delle missioni (fungendo anche da recupero per chi rimane indietro).

Moo Stick si colloca nella categoria di partygame basati sulla osservazione e la rapidità. Strutturato come gioco per giovanissimi, richiede probabilmente la supervisione di un adulto.

Di fatto, il gioco si pone in diretta concorrenza con il recente Soqqadro della Cranio Creations: l'utilizzo dei dischetti adesivi rende più pratico e meno frenetico il gioco (risparmiandovi fra l'altro l'evenienza di dovervi caricare una poltrona sulle spalle!). Come il predecessore, la non neutralità del campo di gioco può essere un elemento rilevante, considerato anche il fatto che un club o un'associazione possono risultare non sufficientemente ricchi di oggetti.

I materiali sono funzionali ma non ottimali: i dischi adesivi sono piccoli (circa 2cm di diametro) e le carte missione, di dimensioni ridotte, riportano testo in 6 lingue, risultando a volte affollate; la finitura nera lucida e gli angoli squadrati non ne garantiscono longevità.

Rispetto a Mostre Toi! il gioco è sicuramente più strutturato e strizza l'occhio ad una platea più matura: purtroppo non ha l'immediatezza e la capacità di coinvolgimento del fratello.





di Mauro "MDM" Di Marco
traduzione a cura di Andrea "Nand" Nini

Intervista a Cédrick Chaboussit

[MDM] Hello Cédrick, welcome to ILSA. For the first question: please tell us a few words about yourself. What do you do, and what are your interests outside of the gaming world.

[Cédrick] Hello, thanks for inviting me on ILSA!

I'm 41, I work as a project engineer in the industry in Niort, a small city in the West of France. I'm married and the father of three young daughters, which makes life very busy indeed! Before I started designing games seriously five years ago, I spent a lot of time playing basketball. And I've always had a strong interest in History, French comics and travelling. But now, with the success of Lewis & Clark, gaming takes a huge (if not all) part of my spare time.

[MDM] As a gamer, what games do you play? Where do you usually play?

[Cédrick] Most of all I prefer original Eurogames that can be played with gamers, family, or both. Therefore I'm most of all interested in new games, so I don't usually often play the same games, except the ones I really like. I play with my family at home, with friends once a week at the local gaming club or with designers/publishers at conventions.

[MDM] Could you mention a couple of 2014/2015 releases that really impressed you?

[Cédrick] Amongst recent releases, I liked Arler Erde from U. Rosenberg a lot because of its thematic feel. I even had the chance to talk about it with Uwe in Essen last year. I found some other very interesting games this past year like Abraca...what?, Cacao and La Granja.

[MDM] What is a "good game" for you?

[Cédrick] Personally, I like to have real choices in games,

[MDM] Ciao Cédrick, benvenuto su ILSA, come prima domanda: per favore, dicci qualcosa su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo del gioco.

[Cédrick] Ciao, grazie per avermi invitato su ILSA!

Ho 41 anni, lavoro come ingegnere industriale a Niort, una piccola città nell'ovest della Francia. Sono sposato e padre di tre bambine, il che rende la mia vita molto impegnata, in effetti! Prima di iniziare ad inventare giochi in modo serio, cinque anni fa, ho passato molto tempo giocando a basket. E ho sempre avuto molto interesse per la storia, i fumetti francesi e i viaggi. Ma ora, con il successo di Lewis & Clark, il gioco si è preso un'enorme parte (se non tutto) il mio tempo libero.

[MDM] Come giocatore, a cosa giochi? Dove giochi abitualmente?

[Cédrick] Per lo più preferisco Euro classici che possono essere giocati con giocatori assidui, famiglia, o entrambi. Quindi mi interessano i giochi nuovi, quindi non gioco molto agli stessi giochi, eccettuati quelli che mi piacciono di più. Gioco con la mia famiglia a casa, con gli amici una volta alla settimana nell'associazione locale o con autori/editori alle convention.

[MDM] Puoi citare un paio di giochi usciti nel 2014/2015 che ti hanno veramente colpito?

[Cédrick] Tra le uscite recenti, mi è piaciuto molto Fields of Arle di U. Rosenberg, per l'ambientazione molto sentita. Ho avuto anche l'occasione di parlarne con Uwe a Essen l'anno scorso. Ho trovato molto interessanti altri giochi dell'anno scorso come Abraca...Bohl, Cacao e La Granja.

[MDM] Che cos'è per te un "buon gioco"?

[Cédrick] Personalmente, mi piace dover prendere vere decisioni



preferably in a way I did not experience before. I'm also very sensitive to the dynamic of a game: I want to have a different feeling at the end of the game from what it was at the beginning.

[MDM]...and a bad one?

[Cédric] I think that despite the huge number of games released each year, the medium quality is at a high standard. But I've always been very picky about games and since I started designing games and met publishers, it has got worse. There are many things that can lower my interest, the worst probably being chaos.

[MDM] How many plays do you think a player need to really know a game?

[Cédric] It depends on the game, and especially on its depth. The more you like the game, the more you want to play it and if the game has depth, it's paradise!

[MDM] Can you tell us something about the spread of gaming activities in the place you live?

[Cédric] In France, boardgaming grew a lot these past years. New publishers arrive on the market each year and the community is very active. There are a lot of conventions and each of them gets bigger every year and now the French game designs are spreading across the borders. I can see this growth here in my small city; the gaming club welcomes new members almost every week!

[MDM] As a player, what comes first? Themes or mechanics? And as a game designer?

[Cédric] As a player I've always been very sensitive to mechanics; I've always liked to understand the concepts behind games. Therefore mechanisms come first in my designs and I always face big difficulties to find attractive and adapted themes. I discovered Tinner's Trail from M. Wallace last year, and I saw it was possible to design a very good game from its theme, this changed my perception, but not my problems ;-)

[MDM] How much do you think playing games is important in designing games?

[Cédric] As a designer, playing games is very important, because you get fed by all the games you play. The design process is unconscious, so you need to constantly keep on playing good games.

[MDM] Is there a single game from another designer you really like to have designed yourself?

[Cédric] I would have loved to design Le Havre. Everything has been said about this game and its designer. I love it!

[MDM] Do you have a "master", i.e. a person that taught you most about games (both playing and designing)?

[Cédric] No, I don't. I've learned alone, I was used to it as an only

nei giochi, preferibilmente in un modo che non ho mai sperimentato prima. Sono anche molto sensibile alla dinamica di un gioco: voglio avere un riscontro diverso alla fine della partita in base alle scelte fatte all'inizio.

[MDM] ...e un brutto gioco?

[Cédric] Penso che nonostante l'enorme numero di giochi pubblicati ogni anno, la qualità media sia molto elevata. Ma sono sempre stato molto schizzinoso per i giochi e da quando ho iniziato a crearli e incontrare gli editori, sono peggiorato. Ci sono molte cose che abbassano il mio interesse, e la peggiore è probabilmente il caos.

[MDM] Con quante partite pensi che un giocatore realmente possa conoscere un gioco?

[Cédric] Dipende dal gioco, e specialmente dalla sua profondità. Quando più giochi ad un titolo, e più vorresti giocarlo, e il gioco ha profondità, allora è il paradiso!

[MDM] Puoi dirci qualcosa sulla diffusione delle attività ludiche nel luogo in cui vivi?

[Cédric] In Francia, il gioco è cresciuto molto negli ultimi anni. Nuovi editori arrivano sul mercato ogni anno e la comunità è molto attiva. Ci sono molte convention e ognuna di esse diventa sempre più grande ogni anno e ora il design francese si sta espandendo oltre i confini. Posso vedere questa crescita qui nella mia piccola città; l'associazione accoglie nuovi membri quasi ogni settimana!

[MDM] Come giocatore, che cosa viene prima? Il tema o le meccaniche? E come inventore di giochi?

[Cédric] Come giocatore sono stato sempre molto sensibile alle meccaniche; mi è sempre piaciuto capire i concetti che stanno alla base dei giochi. Quindi le meccaniche vengono per prime nelle mie creazioni e affronto sempre grandi difficoltà per trovare tematiche interessanti e che si adattino. Ho scoperto Tinner's Trail di M. Wallace l'anno scorso, e ho visto che è stato possibile creare un gioco molto valido dalla sua ambientazione, e questo ha cambiato la mia percezione, ma non i miei problemi ;-)

[MDM] Quanto pensi che sia importante giocare per poter creare nuovi giochi?

[Cédric] Come inventore, giocare è molto importante, perché ti nutri di tutto quello che giochi. Il processo di creazione è inconscio, per questo hai continuo bisogno di buoni giochi.

[MDM] C'è un singolo gioco di un'altra persona che avresti veramente voluto inventare?

[Cédric] Avrei proprio voluto creare Le Havre. È stato detto tutto su questo gioco e il suo ideatore. Ne sono innamorato!

[MDM] Tu hai un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato tutto sui giochi (sia a giocarli che a crearli)?

[Cédric] No. Ho imparato da solo, e sono abituato, dato che sono



child. The first part of game design is a very solitaire activity, which I'm quite comfortable with.

[MDM] Let's talk about Lewis & Clark: Where do you get the inspiration to do a game about that specific expedition?

[Cédric] I designed the "handbuilding" mechanism in my early prototype called "The Village 1900" but its theme was not very sexy and Ludonaute's first condition when we signed the contract was unsurprisingly to change the theme. It took us a month to agree on the Lewis & Clark expedition. It was original, appealing and fitted well to the "handbuilding" central mechanism.

[MDM] Was it hard to find a publisher for the game?

[Cédric] Actually not, I was very lucky in the process. I seriously started designing games in 2010 and presented 2 prototypes at the local design competition called FLIP in 2011 and 2012. The game I presented in 2011 was tested by Haba, and some of my designs raised the interest of ForgeNext, an agent whose job is to show prototypes to publishers, but it did not lead to anything concrete.

Then, I had the idea of the "Handbuilding" at Christmas 2011 and the prototype was ready a few months later. I decided to show it at another convention: "L'Alchimie du jeu" in Toulouse. One of my neighbors was writing articles in Plato magazine, and asked me to pick up a prototype from Ludonaute for his next review. That's what I did and Ludonaute proposed me to playtest "Le Village" in return, you know what happened next. Later Ludonaute told me they would not have tried it because of both its theme and look, they just wanted to help me!

[MDM] To my experience, L&C is a rather complex and hard to master game. How much time did the playtest phase take? Did you find it boring to easily win against new players? :D

[Cédric] Because of its originality, L&C is generally difficult to grasp at the beginning, but eventually, I wouldn't say it's a complex game. The way you trigger an action on your turn is quite simple, then you have to understand how to build your hand and camp at the right moments.

Because of this, a beginner usually does not win, but after 2 or 3 plays he can be competitive. It took us a year and a half to develop the game, which is not very long, thanks to a very good efficiency in our teamwork with Ludonaute and Vincent Dutrait. Each of us brought the right pieces to the puzzle.

[MDM] As a designer and a gamer, what is your opinion on crowdfunding?

[Cédric] First of all I have to say that I haven't got that much knowledge about crowdfunding from the inside, so I'll answer as a young designer and a backer.

These platforms are undoubtedly interesting for small publishers

figlio unico. La prima parte del processo di creazione di un gioco è un'attività molto solitaria, e mi ci trovo bene.

[MDM] Parliamo di Lewis & Clark: da dove hai avuto l'ispirazione per fare un gioco proprio su quella spedizione?

[Cédric] Ho creato il meccanismo di "handbuilding" nel mio primo prototipo chiamato "The Village 1900" ma la sua ambientazione non era molto accattivante e la prima condizione che Ludonaute mi ha posto al momento della firma del contratto fu, poco sorprendentemente, di cambiare il tema. Ci volle un mese per accordarci sulla spedizione di Lewis e Clark. Era originale, accattivante e si adattava bene al meccanismo centrale di "handbuilding".

[MDM] È stato difficile trovare una casa editrice per il gioco?

[Cédric] In realtà no, sono stato molto fortunato. Ho cominciato a creare giochi in modo serio nel 2010 e ho presentato due prototipi al FLIP (un concorso locale) nel 2011 e nel 2012. Il gioco che ho presentato nel 2011 è stato provato dalla Haba, e alcune mie creazioni hanno attirato l'attenzione di ForgeNext, un agente il cui lavoro è quello di mostrare prototipi alle case editrici, ma non ha portato a nulla di concreto.

A questo punto ho avuto l'idea sull' "handbuilding" nel Natale 2011 e il prototipo era pronto qualche mese dopo. Ho deciso di presentarlo ad un'altra convention: "L'Alchimie du jeu" di Tolosa. Uno dei miei vicini stava scrivendo degli articoli per la rivista Plato, e ha chiesto a me di prendergli un prototipo da Ludonaute per la sua prossima recensione. L'ho fatto e in cambio Ludonaute mi ha proposto di fare il test di "Le Village", e potete immaginare cosa accadde successivamente. In seguito Ludonaute mi disse che non l'avrebbero voluto provare a causa sia del tema che dell'aspetto, ma che volevano semplicemente aiutarmi!

[MDM] Dalla mia esperienza, L&C è un gioco piuttosto complesso e difficile da padroneggiare. Quanto tempo ha impiegato la fase di test? Ti è sembrato noioso vincere con facilità contro nuovi giocatori? :D

[Cédric] A causa della sua originalità, di solito L&C è complesso da capire all'inizio, ma alla fine non direi che è un gioco complesso. Il modo con cui attivi un'azione nel tuo turno è abbastanza semplice, poi devi capire come costruire la tua mano e accamparti nel momento giusto. A causa di ciò, un principiante normalmente non vince, ma dopo due o tre partite può diventare competitivo. Abbiamo impiegato un anno e mezzo per sviluppare il gioco, e non è molto, grazie all'efficienza del nostro lavoro di gruppo con Ludonaute e Vincent Dutrait. Ognuno di noi ha aggiunto il giusto pezzo al puzzle.

[MDM] Come inventore e giocatore, qual è la tua opinione sul crowdfunding?

[Cédric] Prima di tutto devo dire che non ne so molto sul crowdfunding come editore, per cui risponderò come creatore di giochi e sostenitore di progetti.

Queste piattaforme sono sicuramente interessanti per le piccole



who want to publish their games and do not have the money for it, or for bigger publishers who want to release a special game, with lots of material. This is great for us gamers but these "blind" purchases can be risky. For me, it's similar to a publisher who communicates about a game that is not 100% ready, it can create big expectations, which can lead to big disappointments. Moreover, a good campaign requires a lot of energy (marketing, campaign managing...) which could be used to polish the games instead. Therefore I'm being very cautious and I'm not a big backer (I backed only 3 times so far).

I still don't understand why traditional publishers use crowdfunding platforms to actually communicate about games they would have published anyway.

But I'm sure that crowdfunding is changing our hobby and spreading. Kickstarter arrived in France just a few weeks ago: now the French do not need a company in the US to launch their project, which is great!

[MDM] Let's talk about your future releases: Discovery is in the pipeline right now. What are the connections with L&C?

[Cédric] Discoveries will be my second release indeed (planned for GenCon /July 2015). I had the idea of powering the actions of L&C using dice with the resource stickers I had left. It was about a year ago and it has worked well since the very beginning. I implemented this with a special dice flow similar to the meeples flow of L&C, allowing the players to play with their opponents' dice.

When I showed the prototype to Ludonaute, they were immediately excited about it. We first thought about changing the theme, because the game was good enough on its own and we did not want it to be referred as "L&C: the dice game". Because the games were connected and also very different we decided we would keep it in the same universe. We knew that the scientific discoveries were the only big parts of the expedition not included in L&C, so we made it the main purpose of the game: writing the L&C journals!

Discoveries is as beautiful as L&C, streamlined, shorter, more interactive but still requires some planning. It's a new blend, and I hope gamers will like the way the dice are used, time will tell...

case editrici che vogliono pubblicare i loro giochi e non hanno i fondi per farlo, o per le case più grandi che vogliono pubblicare edizioni speciali, con tanto materiale. Questo è una buona cosa per noi giocatori ma questi acquisti "alla cieca" possono essere rischiosi.

Per me è analogo ad un editore che pubblicizza un gioco che non è pronto al 100%, può creare grandi attese, che possono portare a grandi delusioni. Inoltre una buona campagna ha bisogno di molte risorse (marketing, gestione della campagna...) che possono essere utilizzate invece per rifinire il gioco. Per questo sono molto cauto e non sono un grande sostenitore (solo tre progetti per ora).

E ancora non capisco perché case editrici tradizionali usano le piattaforme di crowdfunding per giochi che avrebbero comunque pubblicato.

Ma sono sicuro che il crowdfunding sta cambiando il nostro hobby. Kickstarter è arrivata in Francia appena qualche settimana fa. Ora i francesi non hanno bisogno di un'azienda negli USA per i loro progetti, e questo è notevole!

[MDM] Parliamo dei tuoi progetti futuri: Discovery è in via di pubblicazione. Quali sono i collegamenti con L&C?

[Cédric] In effetti Discoveries sarà la mia seconda pubblicazione (in programma alla GenCon, a luglio 2015). Ho avuto l'idea di attivare le azioni di L&C utilizzando dadi con gli adesivi per le risorse che mi erano avanzate.

Questo è stato circa un anno fa e ho lavorato bene fin dall'inizio. Ho implementato il tutto con una procedura speciale con i dadi in modo simile al ciclo dei meeples di L&C, permettendo ai giocatori di utilizzare i dadi degli avversari.

Quando ho mostrato il prototipo a Ludonaute, sono stati da subito molto interessati. Abbiamo pensato all'inizio di cambiare il tema, perché il gioco era buono anche da solo e non volevamo che fosse soprannominato "L&C: il gioco di dadi". Dato che i giochi erano collegati e anche molto diversi, abbiamo deciso di mantenerli nella stessa ambientazione. Sapevamo che le scoperte scientifiche erano l'unica parte importante della spedizione non inclusa in L&C, cosicché ne abbiamo fatto lo scopo principale del gioco: scrivere i resoconti di L&C!

Discoveries è un gioco bello quanto L&C, lineare, breve, più interattivo ma che richiede ugualmente un po' di pianificazione. È un buon mix, e spero che i giocatori apprezzino il modo con cui vengono usati i dadi, il tempo lo dirà...





di Andrea "Nand" Nini

Motherboardgame!

App sì, app no, app forse, app aspetta... l'uscita di giochi come Alchimisti o X-Com ha fatto alzare qualche sopracciglio per la presenza nel gioco di una parte software (da riprodurre su smartphone o simili), rappresentando quindi una sorta di Cavallo di Troia che non tutti hanno accettato di far entrare nelle mura domestiche. Ma sono veramente un pericolo per gli affezionati del gioco analogico?

In realtà già negli anni '80 c'erano stati alcuni tentativi di introdurre l'elettronica nel gioco da tavolo, sotto forma di dispositivi hardware realizzati appositamente (tra parentesi posso anche ricordare tre videogame con tabellone usciti per la console Philips Videopac): se in "Dark Tower" la torre del titolo serviva solo a gestire gli eventi casuali, i combattimenti e ricordare le risorse possedute (andava benissimo per i giocatori pigri), in "Stop Thief" l'aggeggio svolgeva invece una parte importante, gestendo la posizione segreta del ladro e dando ai giocatori quegli indizi che servivano per trovarlo (e quindi sollevando un giocatore dal compito). Nel 2003 è stata anche la volta di Herr Knizia e del suo "King Arthur", ma la barriera del tedesco (chi non vorrebbe in casa una scatoletta che ti urla contro frasi in tedesco?) è stata sufficiente a limitarne la diffusione, assieme ad una non impeccabile realizzazione tecnica (dover toccare due punti sulla plancia per chiudere il contatto elettrico come modalità di input non era il massimo dell'affidabilità, dato che metteva in gioco la conducibilità elettrica dei giocatori) e anche ludica (a detta di chi l'ha provato, alla fine era abbastanza banalotto).

Ora che la diffusione degli smartphone permette di fare l'ibridazione senza che guasti o rotture ci pregiudichino l'utilizzo in futuro (difficilmente Android o iOS spariranno dalla circolazione, e quando anche accadesse, gli emulatori che oggi ci permettono di giocare a Space Invaders torneranno in nostro soccorso), penso che le app rappresentino un'occasione, ma come tutte le occasioni deve essere sfruttata correttamente: più che mantenere informazioni che possono essere tracciate con qualche cubetto su una scala, o gestire un conto alla rovescia (basta una traccia audio, gli autori di "Rise of the Zombies!" prendano nota e evitino contaminuti da cucina), gli autori hanno la possibilità di sfruttare le app per creare nuove meccaniche, pensate a tutte le possibilità di gestione di un'informazione segreta (come viene fatto in Alchimisti), ad oggi i giochi con traditore a fazione variabile sono solo tre ("Beest", "Panic Station" e "Stay Away!"), entrambi con una meccanica arzigogolata che un'app renderebbe molto più lineare, pensate anche alla scarsità di giochi a paragrafi (come "Tales of the Arabian Nights"), anche qui un'app potrebbe sostituire benissimo il librone degli incontri (potendone aumentare a dismisura le possibilità), per non parlare della creazione di trame coerenti negli scenari casuali dei dungeoncrawler.

Tutto rose e viole? No, c'è il rischio che le app vengano sfruttate per gestire una quantità di informazioni tali da rendere incomprensibile il loro comportamento, ovvero, togliere quello che secondo me è ancora un aspetto irrinunciabile dei giochi da tavolo: la possibilità di controllare e comprenderne tutti i meccanismi.

Ah, dimenticavo: dopo la pubblicazione viene trovato un errore? Basta applicare una patch...



in fila per uno

I Giochi sul Far West

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 06/09/2015)

1	Lewis & Clark di Cédric Chaboussit Ludonaute, Asmodee, Asterion Press, Heidelberger Spieleverlag, REBEL.pl, REXhry, 2013 Giocatori: 1-5 Categorie: American West, Exploration, Racing. <i>Recensito su ILSA #32</i>	BGG rank: 75° (media ,15 - 5547 voti)
2	Carson City di Xavier Georges Bard Centrum Gier, Eagle-Gryphon Games, HUCH! & friends, Quined White Goblin Games, Zvezda, 2009 Giocatori: 2-5 Categorie: American West, City Building, Economic	BGG rank: 229° (media 7,32 - 4851 voti)
3	Shadows of Brimstone: City of the Ancients di Jason C. Hill Flying Frog Productions, Heidelberger Spieleverlag, 2014 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, American West, Exploration, Horror, Miniatures	BGG rank: 247° (media 8,30 - 1001 voti)
4	Homesteaders di Alex Rockwell Quined Games, Tasty Minstrel Games, 2009 Giocatori: 2-4 Categorie: American West, City Building, Economic	BGG rank: 285° (media 7,37 - 2761 voti)
5	Colt Express di Christophe Rimbault Ludonaute, Asmodee, Asterion Press, Hobby Japan, Lautapelit.fi, MINDOK, REBEL.pl, 2014 Giocatori: 2-6 Categorie: American West, Fighting, Trains. <i>Recensito su ILSA #30</i>	BGG rank: 333° (media 7,25 - 3569 voti)
6	BANG! The Dice Game di Michael Palm, Lukas Zach dV Giochi, ABACUSSPIELE, Asmodee, Bard Centrum Gier, Edge Entertainment, Hobby World, 2013 Giocatori: 3-8 Categorie: American West, Bluffing, Dice, Fighting, Party Game	BGG rank: 374° (media 7,09 - 5262 voti)
7	Shadows of Brimstone: Swamps of Death di Jason C. Hill Publishing, Black Book Editions, Devir, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Ulisses Spiele, 2013 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, American West, Dice, Exploration, Horror, Miniatures	BGG rank: 390° (media 8,41 - 674 voti)
8	Doomtown: Reloaded di Dave Williams (II), Mark Wootton Alderac Entertainment Group, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: American West, Card Game, City Building, Fantasy, Horror	BGG rank: 466° (media 7,86 - 953 voti)
9	Dice Town di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc Asmodee, Asterion Press, Giochix.it, Kaissa Chess & Games, Matagot, 2009 Giocatori: 2-5 Categorie: American West, Dice	BGG rank: 534° (media 6,87 - 4270 voti)
10	Wyatt Earp di Richard Borg, Mike Fitzgerald Alea, Asmodee, Eagle-Gryphon Games, Ravensburger, Rio Grande Games, 2001 Giocatori: 2-4 Categorie: American West, Card Game	BGG rank: 607° (media 6,87 - 3295 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

*BANG!
BANG! The Dice Game
Barony
Carson City
Cubist
Da Luigi
Desperados
Discoveries
Gunslinger
Homesteaders
Jäger + Späher
Kraftwagen
Longhorn
Lost Valley
Monstre Toi!
Moo Stick
Navajo Wars
Oregon
Pandemia: La Cura
Il Piccolo Principe: Verso le Stelle
Way Out West
Wok Star
Wyatt Earp*

Far West