

numero 35 | 2015


ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*

**GIOCO
DELL'ANNO**



Gioco dell'Anno 2015

www.ilsa-magazine.net



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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 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

Composizione copertina

MDM - Mauro Di Marco

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



La (ri)vincita del West

Lo avevo detto nell'ultimo editoriale: vuoi per un mutamento di gusti del pubblico, vuoi per l'utilizzo di meccaniche diverse da quelle classicamente abbinabili al tema, vuoi per la crescente attenzione dedicata dagli editori ai materiali, il tema del Far West sta vivendo un periodo di (insperato?) gradimento da parte di pubblico e critica, culminato quest'anno con la duplice (per il momento) vittoria di Colt Express, che si è aggiudicato non solo il Gioco dell'Anno 2015, ma anche lo Spiel des Jahres.

Da un punto di vista statistico, il numero di giochi iscritti è rimasto sostanzialmente invariato (29 quest'anno, 28 l'anno scorso, 25 per la prima edizione), mentre la crescita del numero di editori che partecipano si è bruscamente arrestata (13 editori nel 2015, 13 nel 2014 a fronte dei 7 del 2013), anche se è stata presente una "rotazione", con l'ingresso di uno degli editori italiani più significativi per il settore di mercato considerato dal premio.

Da osservatore esterno, devo ammettere che questa terza edizione ha evidenziato due debolezze di struttura e gestione. La prima, in parte ovvia, è l'assenza di alcuni titoli significativi per il target che il premio si propone di considerare. L'attuale regolamento prevede l'iscrizione e la disponibilità dei giochi (che devono essere consegnati in 9 copie entro tre settimane dalla chiusura delle iscrizioni). La mancanza della soddisfazione di questi prerequisiti impedisce alla giuria di considerare il gioco causando di fatto una mutilazione del parco dei titoli esaminabili (specie se qualche gioco viene volontariamente non iscritto anche quando è universalmente riconosciuto come "forte"). La seconda, invece, dipende da una (oramai cronica) scarsa attenzione alla comunicazione da parte dell'organizzazione del premio, che non riesce a creare aspettative (quello che gli Inglesi chiamerebbero hype) attorno al premio, bucando regolarmente gli appuntamenti precedentemente dati: anche quest'anno il vincitore è stato annunciato con due giorni di anticipo rispetto alla scadenza indicata. Mi auguro che, in entrambi i casi, vengano presi i giusti correttivi, se esistono.

Riconoscendo i meriti che comunque questa iniziativa ha, eccovi il numero speciale di ILSA, completamente dedicato al Gioco dell'Anno edizione 2015, che ripropone il formato degli anni precedenti: una scheda tecnica e le opinioni della redazione per ciascuno dei titoli che compone la cinquina di finalisti. Completano il numero tre interviste: con il vincitore del premio e con gli autori italiani dei titoli in cinquina; li ringrazio per la loro disponibilità.

Come sempre, non mi resta che augurarvi buona lettura!

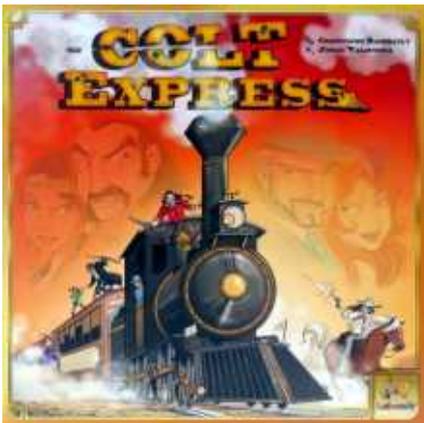
SOMMARIO

Colt Express	4
Dark Tales	7
Rush & Bash	9
Splendor	12
Vienna	15
Intervista a Christophe Raimbault	17
Intervista a Erik Burigo	20
Intervista a Pierluca Zizzi	22
Splendor digital	25
Giocatori per caso	26
I Giochi dell'Anno per BGG	27

di Mauro "MDM" Di Marco

Colt Express

Quando il gioco da tavola abbandona il classico tabellone e si reinventa uno spazio tutto suo...



di Christophe Rimbault
Asterion Press, Hobby Japan,
Ludonaute, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 40 minuti

Il gioco

Catapultata fuori dal canonico film western, l'ambientazione di Colt Express conduce per mano i giocatori a rivivere la classica rapina sullo sferragliante treno a vapore, interpretando un fuorilegge che cerca di massimizzare il proprio bottino.

In una scatola di dimensioni standard trovano posto carte, segnalini e, soprattutto, un evocativo modellino tridimensionale in cartone (da assemblare pazientemente prima della prima partita), che diventa subito il vero catalizzatore dell'attenzione.

Ogni giocatore inizia la partita (che dura 5 turni) con un mazzo di 10 carte azione e un mazzo di 6 carte pallottola: ognuno interpreta il ruolo di un personaggio, che ha un'abilità speciale che influisce sulla strategia.

All'inizio di ogni turno viene rivelata una carta descrittiva del round, quindi i giocatori pescano 6 carte azione dal proprio mazzo. Seguono due fasi distinte: durante la prima i banditi giocano a turno, su un mazzo comune, una o due carte (coperte o scoperte, tutto è indicato sulla carta che descrive il round); altrimenti, se lo ritengono opportuno, al posto di giocare una carta possono pescarne 3 dal proprio mazzo.





Quando la fase è completa, si passa all'azione. Il mazzo viene rovesciato e i giocatori eseguono le azioni programmate: spostarsi da un vagone ad un altro, salire o scendere dal tetto del treno, rubare la

refurtiva (se presente a terra nella carrozza in cui si trovano), scazzottarsi con un altro bandito che sia nella stessa carrozza (causando il rilascio di uno degli oggetti rubati), sparare ad un bandito che sia in una

carrozza adiacente, muovere lo sceriffo (che spara a vista ai banditi e li obbliga a salire sul tetto della carrozza in cui si sposta).

Quando un colpo va a segno, una carta pallottola (che non ha alcuna funzione se non "diluire" il mazzo) viene messa sul mazzo azione del giocatore colpito, che si troverà di fatto ad avere un mazzo meno efficiente, e quindi a dover spendere un turno di giocata per ripescare nuove carte.

A fine partita, oltre al valore della refurtiva, il giocatore che ha sparato più volte riceve un bonus in denaro. Chi ha più soldi vince la partita.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Un gioco di un grande effetto scenografico, viene voglia di provarlo solo a guardarlo "apparecchiato" sul tavolo. Ricorda vagamente RoboRally per la pianificazione delle azioni ma è molto più semplice in termini di complessità. Buono per il target familiare o come alternativa spensierata ai giochi spaccacervelli.

fablo - Gioco meritevole, richiede qualche turno per essere completamente assimilato ma poi scorre piacevole grazie alla vincente ricetta di meccanismi non innovativi ma ben dosati. Evocativa e curata l'ambientazione. Più adatto a giocatori occasionali quindi, in linea con il premio, ottimo strumento per diffondere la cultura del gioco, con il pregio, ma anche il limite, di apparire forse troppo fanciullesco. Coraggiosa ma coerente la scelta di utilizzare la tanto deliziosa quanto scomoda soluzione tridimensionale al posto del classico tabellone; in sintonia con l'esperienza di gioco, a tratti goliardica, garantita dal meccanismo di





programmazione delle mosse capace di creare situazioni impreviste e divertenti, senza mai privare i giocatori della sensazione di controllo sulla partita.

Liga - Secondo me il miglior gioco di scelta simultanea dai tempi di RoboRally. Più leggero e spensierato ma in grado di offrire sensazioni analoghe: tensione, interazione, programmazione anche se non a livello del mitico gioco di Garfield. Il regolamento base è davvero immediato e si può insegnare in modo assai veloce. Il regolamento avanzato aggiunge piccole modifiche che rendono però il gioco estremamente meno superficiale e lo rendono gradevole ed interessante anche per giocatori più profondi. Come è stata sviluppata la plancia di gioco e la cura in generale per la grafica e i materiali sono davvero pregevoli. La casualità nelle carte e nei vagoni iniziali lo rendono comunque sufficientemente vario da garantire una certa rigiocabilità.

MDM - Colt Express è un gioco di programmazione delle azioni, intrinsecamente caotico e piacevolmente disimpegnato. Pur

non essendo un amante del genere, lo trovo un passo avanti rispetto a RoboRally, dato che una partita è notevolmente più breve, le informazioni sulle mosse degli avversari meno nascoste (ma pur sempre sufficientemente opache da non rendere banali le scelte), lo spazio delle decisioni decisamente ridotto. Perfetto, anche per il tema, per essere giocato con i giovanissimi.

Memoria, la capacità di fare scelte che permettano modifiche all'ultimo secondo e, innegabilmente, un po' di fortuna sono gli ingredienti che aiutano a inseguire la vittoria.

La componente vincente è il modellino 3D che rende l'esperienza di gioco immersiva, a costo di una ergonomia discutibile: a pensarci bene, il gioco avrebbe continuato a funzionare egregiamente anche su un normale tabellone, con una vista in prospettiva del treno. Sarebbe stato in una scatola di volume dimezzato, avrebbe avuto maggiore funzionalità e, forse, avrebbe avuto un costo più adatto a quello che Colt Express realmente è: un gioco riempitivo simpatico, che suscita battute e ilarità, ma senza grandi pretese.

Paoletta - Un gioco che attira facilmente l'attenzione e che mette curiosità grazie alla scelta della componentistica tridimensionale, senz'altro premiante se si ha l'intento di avvicinare nuovi giocatori. Gli appassionati più esigenti, invece, non potranno non notare qualche limite di ergonomia nel maneggiare pedine e tessere sui piccoli vagoni un po' instabili. Entrambe le categorie, però, saranno in grado di apprezzare l'esperienza di gioco vivace, divertente e piacevolmente imprevedibile che sa regalare questo titolo.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA





di Andrea "Nand" Nini

Dark Tales

Tutto il fascino delle fiabe, con quel sapore goticcheggiante che non avevate mai notato.



di Pierluca Zizzi
dV Giochi, Hobby World, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Il gioco

Dark Tales è un gioco di carte ad ambientazione fiabesca, italiano al 100% visto che è stato ideato da Pierluca Zizzi, pubblicato dalla dV Giochi ed ben illustrato da Dany Orizio (già autore per i giochi di carte di Magic e World of Warcraft); la scatola contiene un mazzo di carte in formato tarocco (belle da vedere e da usare, ma dovrete cercare bustine apposite), segnalini in cartoncino per gli oggetti e per i punti vittoria. Per quanto riguarda le illustrazioni, qualcuno le potrebbe trovare un po' "borderline", in realtà non c'è nulla che non si può vedere in TV o sui rotocalchi (ovvero signorine in guêpière e reggicalze), ma in ogni caso un'ispezione prima di giocare in famiglia vi risparmierà "sorprese" e vi permetterà di prepararvi delle spiegazioni (genitori avvisati...).

Venendo al gioco, l'impianto di base è abbastanza classico: ogni giocatore ha una mano di tre carte, al proprio turno si pesca una carta e si gioca una carta, con l'obiettivo di sfruttare al meglio l'azione indicata sulla carta e cercando combinazioni con quelle giocate in precedenza (o presenti nell'area degli altri giocatori) per ottenere vantaggi (ovvero altre carte, oggetti che potranno essere giocati prima della carta, o punti vittoria, da conservare in modo segreto). Il twist arriva dal fatto che gli oggetti sono regolamentati da





due carte che vengono scelte all'inizio del gioco: una del tipo "A", che indica regole da applicare durante la partita, e una del tipo "B", che indica metodi per ottenere ulteriori punti vittoria alla fine della partita (che arriva una volta che un giocatore non ha più carte in mano, dopo che il mazzo di pesca è stato esaurito).

La scatola base contiene tre carte del tipo "A" e altrettante del tipo "B", e quindi solo con questa si hanno a disposizione nove varianti, ma il gioco viene ulteriormente diversificato dalle espansioni: ad oggi ne sono state pubblicate due, entrambe ispirate ad una fiaba classica, ovvero "Biancaneve" e "Cappuccetto Rosso". Entrambe le espansioni contengono nuove carte, nuovi oggetti (tematicamente tutti collegati alla fiaba, ad esempio sette carte "Nano" per Biancaneve e oggetti "Cestino" per Cappuccetto Rosso), e carte speciali da affiancare alle "A" e "B" che indicano come ottenere punti nella specifica ambientazione.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Per me è stata una piacevole sorpresa, molto più di quanto mi aspettassi. Regole

semplici e buona profondità che si affina mano mano che si gioca. Rigiocabilità garantita dalle espansioni.

fablo - Corsetti vittoriani, emblemi della sottocultura gotica, indossati da procaci quanto improbabili protagonisti di fiabe bambinesche d'altri tempi. Una contraddizione d'effetto, dipinta sapientemente da Dany Orizio, che certamente incuriosisce ma non basta a compensare la sensazione di fatalità che si avverte ogni tanto nelle partite a Dark Tales. La semplicità del meccanismo "pesca e gioca" non è supportata, almeno nel gioco base, da una adeguato ventaglio di scelte e non di rado, durante le partite, si ha la sensazione che il gioco si giochi da solo. Apprezzabile l'idea delle carte ambientazione per aumentare la varietà delle partite anche se il loro effetto è modesto. Chi come me è generalmente più propenso a perdonare l'ambientazione posticcia che non l'assenza di stimolanti dilemmi, difficilmente si innamorerà di questo titolo.

Liga - Bellissimo gioco per due giocatori ma anche adatto ad essere giocato in 3 o 4. Belle le carte, la meccanica e la possibilità di essere espanso praticamente all'infinito. Giocarlo

molte volte permette di conoscere bene le carte e di apprezzarne una profondità che forse nelle prime partite non emerge. Se il target sono le famiglie le illustrazioni sono a volte troppo esplicite ma è comunque uno stile a cui oramai siamo abituati. Le combinazioni tra regole da applicare durante la partita e quelle in vigore a fine gioco sono variegata e gli danno variabilità rendendo di fatto alcune carte più o meno importanti a seconda della partita.

Nand - In sintesi, Dark Tales è come ci si aspetta che sia un "pesca e gioca" nel periodo attuale: un distillato che estrae gli elementi essenziali del genere e li meschia in tante differenti combinazioni, grazie al twist delle carte Ambientazione (che permettono di avere combo differenti tra una partita e l'altra) e dall'espandibilità molto elevata (quante fiabe esistono?). Aggiungiamo la durata limitata, il costo contenuto e la buona veste grafica e abbiamo un filler con una certa personalità.

Paoletta - Un gioco di carte veloce da imparare e da giocare, di cui ho apprezzato il fatto che la semplicità non lo rende banale né poco originale. Interessante la costruzione del finale ogni volta diverso, grazie alla combinazione delle carte obiettivo. Mi lascia perplessa la limitata rigiocabilità del gioco base, probabilmente per arricchire il contenuto si sarebbe potuto includere nella scatola base qualcuna delle espansioni che ora sono vendute separatamente.



CIACI

FAB!O

LIGA

NAND

PAOLETTA

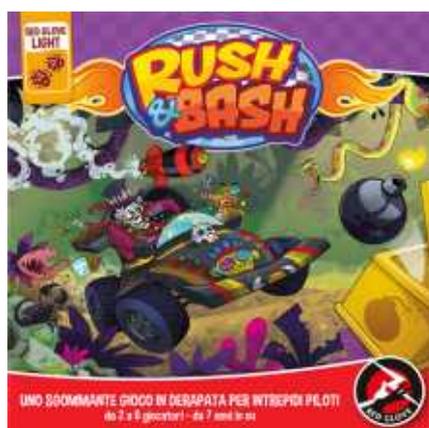




di Franco "Ciaci" Sarcinelli

Rush & Bash

"Ed ora Signore e Signori vi presentiamo i più famosi e spericolati piloti che partecipano alla gara senza regole, le Wacky Races..."



di Erik Burigo
Red Glove, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Il gioco

Se avete superato gli... ehm... "anta" ricorderete con piacere e sottile malinconia questo famoso cartone animato dove un manipolo di improbabili piloti con delle altrettanto improbabili vetture si contende la vittoria senza esclusione di colpi. Rush & Bash promette di mantenere la stessa esperienza adrenalinica, ma in un gioco da tavolo!

Nella scatola troviamo 12 pezzi di plancia per comporre i circuiti, le schede delle vetture con le loro abilità speciali, i segnalini dei piloti, le macchinine in plastica, il mazzo delle carte movimento, una serie di componenti da montare per aggiungere difficoltà al circuito e una manciata di segnalini utili durante il gioco. Il circuito si costruisce affiancando i pezzi di plancia e aggiungendo gli ostacoli sul percorso, le plance sono utilizzabili da ambo le parti e la varietà di combinazioni è sufficientemente ampia per creare percorsi sempre diversi.

Meritano due parole le varianti e gli extra: nel costruire i circuiti potremo utilizzare le plance speciali che introducono nuovi elementi nel gioco. Avremo così la possibilità di correre attorno ad un vulcano evitando i getti di lava, spintonarci sopra un ponte sospeso, attraversare geyser, zone franose o





giungle oscure, evitare loschi individui che scorrazzano sul circuito oppure usufruire dei teletrasporti. Potremo anche introdurre le caselle "boost" che permettono di giocare una carta aggiuntiva in quel turno.

Ogni pilota ha a disposizione una scheda che serve a tenere conto dei danni subiti e a segnare il livello di potere speciale raggiunto; ogni veicolo ha tre poteri, di cui uno comune a tutti, mentre gli altri variano per ogni vettura.

Due mazzi di carte, Sprint (verdi) e Rush (rosse), servono per muovere le auto sulla pista, all'inizio del gioco e durante la corsa verranno assegnate ai giocatori in base alla loro posizione in classifica; un sistema semplice ed efficace di "bash the leader" che permette a tutti, anche a chi rimane molto indietro, di recuperare terreno e rimanere in lizza per la vittoria. Le carte riportano un valore di movimento (da 1 a 3 per le verdi e da 3 a 5 per le rosse) ed un effetto speciale

opzionale da poter attivare prima del movimento. Gli effetti permettono di sterzare, lanciare missili, piazzare bombe, riparare un danno in corsa oppure avanzare, con la stella, nella scala dei poteri speciali.

I poteri speciali si possono attivare se il segnalino "stella" raggiunge uno dei tre livelli bonus; ogni volta che si usa un potere si azzerava il livello e dovremmo giocare altre carte "stella" per salire di nuovo. Il

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

mi AZZARDO
a dirlo

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



movimento avviene sempre in ordine di classifica (dal primo all'ultimo) ed alla fine di ogni turno si rimpingua la mano.

La meccanica di gioco è molto semplice: gioco una carta, se voglio applico l'effetto speciale, muovo e risolvo gli eventi che possono sopraggiungere. Spesso capiterà di urtare contro i massi o le bombe lasciate in giro, oppure di essere colpiti da un missile lanciato dalle retrovie. Capiterà anche di tamponare (volontariamente o meno) l'avversario che ci precede dando il via, alle volte, a degli effetti "autoscontro" dagli esiti imprevedibili... insomma si corre e ci si pesta! Ma non siamo immortali, al terzo danno subito affronteremo un fuoripista che ci obbligherà a ripartire dall'ultimo checkpoint oltrepassato (ogni pezzo di plancia ne ha uno) e, come incentivo, avremo un avanzamento sulla scala dei poteri speciali.

Alla fine vince chi arriva primo (non ve lo aspettavate, vero?) o meglio, chi arriva più lontano dopo che un giocatore ha oltrepassato il traguardo per primo.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Un gioco riuscito, ad un buon prezzo, semplice e divertente che centra lo scopo. Le partite sono divertenti, i colpi bassi all'ordine del giorno, e più o meno tutto fila via liscio. Non eccelle nei componenti, anche se l'effetto 3D di alcune parti lo rendono pure

piacevole alla vista, ma è una precisa scelta editoriale di contenimento prezzi. Molto vario con le numerose varianti ed extra che si possono aggiungere. Consiglio però di non abusarne per non appesantire la gara, inserirne uno o due a circuito altrimenti renderete l'esperienza di gioco frustrante.

Ottime anche le regole per il campionato. Lo vedo adatto però solo ad un target adolescenziale o come intrattenimento familiare e poco accattivante per il giocatore assiduo.

fablo - Buon gioco per famiglie, divertente e colorato. Buona l'idea di applicare ad un gioco da tavolo un meccanismo di bilanciamento posizionale; farlo su un gioco di corse automobilistiche ed in modo così somigliante al videogioco che lo ha ispirato è stato forse eccessivo e ne ha penalizzato l'originalità, pur considerando che le contaminazioni in questi due campi sono ormai all'ordine del giorno. Dinamiche di base elementari da assimilare, meno rifiniti alcuni dettagli. La brevità della gara non offre grandi ribaltamenti di fronte e capita, specie con l'uso di tratti di circuito avanzati, di essere traditi irrimediabilmente da un tiro di dado. Ventaglio limitato di opzioni ad ogni turno. Nell'ottica del bilanciamento posizionale qualche perplessità sull'assortimento delle azioni speciali nei due mazzi. Regolamento verboso e materiali mediocri.

Liga - Secondo me forse il miglior gioco in questo quintetto, per il contesto a cui si propone. Accattivante come tema e scelte

grafiche; meccanica semplice ma divertente; grande variabilità; interazione, sfida. Non è un gioco profondissimo e il giocatore abituale può forse trovarlo a volte anche troppo superficiale ma il gioco è ben fatto, curato nei particolari, con una meccanica che permette di impostare una strategia di gioco e di fare importanti scelte tattiche ma che cerca di non escludere nessuno dalla gara troppo prematuramente. Molto belle e equilibrate anche le regole per muovere auto casualmente e simpatiche quelle per il campionato. Nel complesso un gioco davvero meritevole.

MDM - Un brillante riadattamento di un argomento (a dirla tutta, un cartone animato) caro a tutti coloro che adesso sono genitori, un tema che non può non coinvolgere i bambini, condito da una strizzatina d'occhio agli amanti dei videogame. Red Glove centra alla grande il terzetto tema+grafica+meccaniche per un gioco semplice e coinvolgente, adatto ad una serata spensierata e goliardica, magari tirando dentro qualche "non giocatore"; un po' meno accattivante per i giocatori assidui, complice l'imperfetta realizzazione degli elementi tridimensionali (necessari per "acchiappare" commercialmente i non appassionati), che danno una sensazione di approssimazione, di fatto non rendendo merito al lavoro che oggettivamente c'è stato dietro questo gioco.

Paoletta - Questo gioco mi ha sorpreso per la sua capacità di coinvolgere e divertire pur proponendo meccaniche già viste e regole molto semplici. L'ambientazione in questo senso aiuta molto insieme anche alla scelta della grafica fumettosa e spiritosa. Molto adatto per coinvolgere neofiti o per intrattenere famiglie, ragazzi e bambini.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

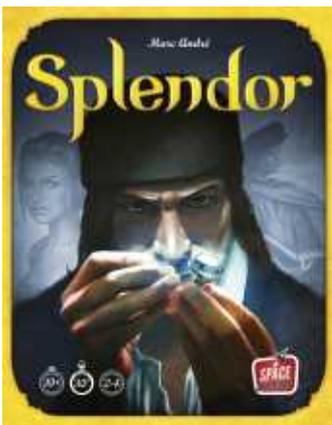
PAOLETTA



di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Splendor

Tanto splendore diffuso in un'ambientazione asciutta ed evanescente...



di Marc André
Asterion Press, Space Cowboys,
Asmodee, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Il gioco

Titolo di esordio della Space Cowboys e localizzato in italiano dalla Asterion Press, in Splendor i giocatori, da 2 a 4, impersonano dei ricchi mercanti rinascimentali, dediti a realizzare i più strabilianti gioielli. Sul tavolo di gioco vengono disposte le carte sviluppo in tre file di livello crescente e le gemme che servono per realizzarle; le gemme sono rappresentate da bellissime fiches colorate (5 colori base, più l'oro che è un jolly). Infine vengono disposte le tessere nobili, che sono una sorta di tessere bonus. Realizzare un gioiello/carta sviluppo comporta ricevere punti vittoria e uno sconto, rappresentato dalla gemma sulla carta, per l'acquisto delle carte successive.

La partita si svolge in turni nei quali i giocatori si alternano scegliendo una delle quattro possibili azioni:

- prendere tre gemme di colore diverso (le materie sono limitate e possono essere prese solo quelle disponibili);
- prendere due gemme dello stesso colore, la maggior parte dei gioielli richiede gemme di un colore in predominanza;
- prenotare una carta sviluppo, è un'azione che permette di togliere la carta dal display per realizzarla in un secondo momento, l'azione permette anche di prendere un gettone d'oro, che è un jolly per le gemme ed è l'unico modo per procurarselo;

-acquistare una carta sviluppo, dal display o dalla propria mano, pagando con le gemme in possesso o con gli sconti delle carte precedentemente acquisite, le carte prese dal tabellone vengono immediatamente rimpiazzate da carte dello stesso livello.

In aggiunta all'azione base i giocatori possono prendere una tessera nobile (nell'ambientazione i nobili fanno visita al prestigioso mercante) se hanno i bonus di carte sviluppo (e solo i bonus) del numero e tipo specificato dalla tessera. I nobili forniscono ulteriori punti vittoria, spesso determinanti dato che sono forniti da un'azione gratuita.

A fine turno se un giocatore ha realizzato almeno 15 punti tra carte sviluppo e carte nobili attiva le condizioni di fine partita che termina alla chiusura del turno di gioco in corso.

La partita dura mediamente 30 minuti, la varietà è assicurata dalle carte sviluppo, che casualmente vengono estratte dai tre mazzi di livello differente, e dalle tessere nobili che vengono pescate ad inizio partita. Da sottolineare la qualità dei materiali, sin dall'esordio caratteristica della Space Cowboys: sebbene il gioco poteva essere realizzato con sole carte si è optato per fiches



ad indicare le gemme e tessere spesse per i nobili.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Poche regole, tanta sostanza. Questo è il segreto del successo di Splendor. Dietro un'idea semplice si sviluppa un gioco che ha una profondità sorprendente. Nonostante rientri nella fascia famiglie/giocatori occasionali, per le sue peculiarità tattico/strategiche, soddisfa anche i giocatori più esperti. Unico neo: se cercate correlazione tra ambientazione e meccanica, qui non la trovate.

fablo - Curato e sofisticato, Splendor incarna, per i miei gusti, il futuro ideale del gioco da tavolo di impegno e difficoltà medio bassi. Semplice, veloce, profondo, adulto. Se il gioco da tavolo non è solo cosa da ragazzini, Splendor lo dimostra senza mezze misure. Condivisibile la diffidenza per l'eccessiva asciuttezza dell'ambientazione che non intacca l'eleganza di un meccanismo facile da assimilare ma che offre una buona

quantità di scelte. Giusto l'equilibrio tra la costruzione in solitario del proprio motore di punti e l'interazione sull'acquisto delle carte, alimentata dagli obiettivi comuni; ben dosata la componente di fortuna. I pochi materiali, segno di una gradita ricerca dell'essenzialità, sono di ottima fattura. Con le sue fiches ho ritrovato un piacere tattile del giocare che mi ha ricordato i tempi di Samurai di Knizia. Regolamento conciso e ben scritto.

Liga - Gioco molto ben fatto: avvincente, equilibrato nella scelta dei tempi, strategico e profondo. Il regolamento è piuttosto immediato ma l'aspetto tattico è molto importante e, in un certo senso, anche la programmazione strategica. Dalle tante partite fatte non ho individuato nessuna strategia vincente e anche l'uso dei nobili è una possibilità ma non una necessità. Unico rammarico è la sua totale astrattezza: non ha tema, non ha ambientazione evidente e questo, secondo me, in un gioco che dovrebbe fungere da "ponte" verso il mondo

dei non giocatori è un limite importante.

MDM - Splendor risulta un gioco sorprendente per la quantità di scelte che richiede in una durata estremamente contenuta, il che lo rende il gioco riempitivo ideale per giocatori assidui, soprattutto se sono degli appassionati di "esercizi" di ottimizzazione. I materiali sono un bonus non trascurabile, che rendono il gioco piacevole anche da un punto di vista tattile e sonoro: vi troverete inconsciamente a cullarvi nel suono provocato dalla manipolazione della pila di gettoni accumulati mentre state meditando sulle scelte da fare.

Dove il titolo pecca è nell'ambientazione, assolutamente posticcia (non aspettatevi alcun collegamento fra tema e meccaniche), che non nasconde la sostanziale aridità del gioco; l'esperienza personale conferma che i giocatori occasionali lamentano una "fatica" nell'eseguire il gioco, che colpisce per semplicità, affascina per l'eleganza delle meccaniche, ma non coinvolge chi cerca quel

IN ONDA
Ogni 3° mercoledì
del mese
alle 21 su

RADIO RV1

The Big Game Theory
L'unico programma radio
che parla del fantastico mondo
dei Giochi di Società.

www.rvuno.it



qualcosa in più che può regalare una buona ambientazione: penso che sia questo il motivo della mancata vittoria.

Paoletta - Elegante: con questo aggettivo riassumerei il giudizio per questo titolo, riferendomi ad alcuni aspetti principali che lo contraddistinguono come le meccaniche, la scelta dei materiali, l'ambientazione. Si spiega in pochi minuti, si gioca altrettanto velocemente, e dopo ogni sfida conclusa viene spesso la voglia di cominciarne subito un'altra. Essendo semplice ma anche piacevolmente profondo può soddisfare i gusti sia dei giocatori occasionali che di quelli più assidui.

Peppe74 - Tra i giochi selezionati per l'edizione 2015 del Gioco dell'Anno, Splendor, pur mantenendo il suo primario target per

famiglie e giocatori occasionali, è quello che più si adatta anche ai giocatori esperti, per la sua profondità tattica e strategica che permette anche di vederlo come filler "impegnato". Per gusto personale non è tra i miei preferiti, ma è innegabile il rapporto profondità/tempo di gioco che offre.

Tra i contro va considerata l'ambientazione, del tutto appiccicata e slegata dalle meccaniche. L'eccellente qualità dei materiali ha una sua controparte nel costo e nelle dimensioni della scatola; il gioco poteva essere realizzato con sole carte in una confezione grande la metà.

Prometeo - Materiali eccellenti, grafica curata, gioco semplice e immediato ma discretamente profondo. I turni sono rapidi,

senza grandi calcoli da fare, ma l'impatto delle proprie scelte è tangibile, e il ritmo serrato fa in modo che un solo turno sbagliato possa compromettere l'intera partita.

Il gioco "risplende", è proprio il caso di dire, in 2 giocatori: la pianificazione può essere decisamente accurata, e l'interazione aumenta. Spesso in 3 o in 4 giocatori non ci si può permettere di 'rubare' una carta poco utile per sé ma determinante per un avversario, per non favorire i terzi, in 2 invece diventa spesso una tattica importante. Con l'aumentare dei giocatori inoltre, aumenta l'aspetto casuale dovuto al cambiamento delle carte disponibili tra un proprio turno e il seguente e di conseguenza diminuisce la pianificazione possibile.

Due macro strategie possibili, tante carte di basso valore, prevalentemente puntando a due o più nobili, oppure orientare le proprie scelte verso le carte che forniscono punti, cercando di ottenere quelle di alto valore e indirizzandosi al massimo verso un nobile. Dopo tante partite, effettivamente le due strategie sono ugualmente valide, con una leggera prevalenza della seconda, dovuta alla condizione di tie-breaker: a parità di punti vince chi ha meno carte sul tavolo.

Come indicato da tutti, l'ambientazione è un po' posticcia, ma, vista l'astrattezza del gioco, non poteva essere altrimenti. Piccola pecca secondo me la scatola: poteva essere decisamente più piccola a prescindere dall'ottima componentistica.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA

PEPPE74

PROMETEO





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Vienna

Per la prima volta un editore straniero riesce a piazzare un titolo nella cinquina. Vediamo di cosa si tratta.



di Johannes Schmidauer-König
Schmidt Spiele, 2015
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30 minuti

Il gioco

Tra i cinque titoli arrivati in finale nell'edizione 2015 del Gioco dell'Anno, compare anche un gioco della casa editrice tedesca Schmidt Spiele, pubblicato in edizione multilingua, tra cui l'italiano.

Ambientato nella romantica città da cui prende il titolo ed egregiamente illustrato dalle mani dell'abile Menzel, in Vienna i giocatori impersonano ambiziosi "viveur" dell'800 che cercano di conquistare il favore dei personaggi più influenti in città, in modo da raggiungere i vertici dell'alta società dell'epoca. Il tutto si svolge tramite un semplice piazzamento di dadi su un percorso che si sviluppa lungo le strade della capitale

e in cui ogni casella, a cui corrisponde uno specifico beneficio, rappresenta uno dei luoghi o dei palazzi più famosi della città.

Si inizia con una dotazione di 4 o 5 dadi, a seconda del numero di giocatori, e con la scelta di una carta personaggio di partenza, che indica il numero di monete ed il livello di influenza nei tre ambiti (corona, chiesa e popolo) con cui si comincia la partita. Al suo primo turno ogni giocatore tira i suoi dadi e ne piazza 1 o 2 sulla casella libera del tabellone a cui corrisponde il valore del dado scelto, o la somma dei dadi, nel caso siano 2. Nei turni successivi si piazzano i dadi restanti e si continua così fino a quando tutti i dadi in gioco non sono piazzati, dopodiché si procede con la risoluzione delle azioni.





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

Intervista a Christophe Raimbault

[MDM] Hello Christophe, 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.

[Christophe] I'm 26 years old. I studied first IT and then get a master degree about game and education. I'm today working into a boardgame library. I enjoy working with children and families. Outside the gaming world I'm interested in many subjects: I'm a dreamer, a juggler and a Scottish country dancer.

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

[Christophe] Since I was 12, I use to play in boardgame libraries that are quite common now in France. I'm also playing during the different boardgame conventions but it's harder and harder as soon as I'm quite busy now as a designer there. Obviously my favorite games are always with my close friends. I think most boardgames are meant to be played with best friends.

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

[Christophe] That's quite a tricky question. In a good game, I'm living a great experience WITH the other players. I'm sticking to it from the beginning until the very end. There is no time out, and the game flow is fluid and exciting. I can feel the pressure of the game growing up until the end. It's like a good movie, the scenario of the experience is well built. These good games have almost always a strong thematic.

A bad game is like the opposite of the last one. It's a cold game, where every player is playing on his own side. No one is taking care about what's going on on the other player's boards. There are a lot of time out. The mechanic is not properly linked to the thematic...

[MDM] Ciao Christophe, benvenuto su ILSA. Come prima domanda: per favore, dicci qualche parola su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

[Christophe] Ho 26 anni. Ho studiato prima informatica e poi ho conseguito un master sul gioco e l'educazione. Oggi sto lavorando in una ludoteca. Mi diverto a lavorare con i bambini e le famiglie. Al di fuori del mondo dei giochi ho molti interessi: sono un sognatore, un giocoliere e un ballerino di danze tradizionali scozzesi.

[MDM] Come giocatore, a quali titoli giochi? Dove giochi di solito?

[Christophe] Da quando avevo dodici anni, sono abituato a giocare nelle ludoteche, che oggi sono abbastanza comuni in Francia. Gioco anche durante le varie convention ma è diventato più difficile da quando mi sono impegnato come creatore di giochi. Ovviamente i miei titoli preferiti sono quelli che gioco con i miei amici più stretti. Penso che molti giochi da tavolo siano fatti per essere giocati con i migliori amici.

[MDM] Che cosa è per te un "buon gioco"? E uno brutto?

[Christophe] È una domanda difficile. In un buon gioco sto vivendo una bella esperienza CON gli altri giocatori. Ed è una cosa che mi prende fin dall'inizio fino alla fine. Non ci sono pause e lo scorrere del gioco è fluido ed eccitante. Posso sentire la pressione del gioco che cresce fino alla fine. È come un buon film, con l'esperienza di un'ambientazione ben costruita. I buoni giochi hanno quasi sempre un'ambientazione forte.

Un brutto gioco è l'opposto. È un gioco freddo, dove ogni giocatore sta giocando da solo. Nessuno si occupa di quello che sta succedendo sulle plance altrui. Ci sono molte pause. E la meccanica non è ben collegata con l'ambientazione...

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

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

[Christophe] Some of them impressed me, but most didn't. I think now, too much games are released each year, and all of them are not meant to be. Anyway, I was amazed by Looney Quest: the game sensation is so close from a video game. I didn't have the opportunity to try Dead of Winter but for what I've heard of the game mechanic, I'm quite sure I'll be fond of it. I'm impressed of the work done on the game Mysterium that will be released later this year by Libellud. It's either beautiful, smart, elegant. You can feel the pressure all through the game.

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

[Christophe] It depends of the type of game. You can play Chess or Go all your life and not master it properly. No luck, every possible next move should be overseen. On the other hand, totally random games can be mastered on the very first game. I think you really know a game when you have encounter almost all the situations the game can put you in. Some game states are really rare and really exciting as well...

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

[Christophe] As a designer, theme is coming first almost always. But a strong theme is not sufficient. You need to find the proper mechanic perfectly matching. If you can radically change the thematic, that often means it's not the one. As a player, I'm considering both of them at the same time. I'm looking if both of them are matching and if the experience is enjoyable and exciting!

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

[Christophe] Very much actually ;) It's as important as listen to music if you want to compose yourself. But playing is not sufficient, it's also important to watch games without being part of it. You can observe the behavior of the different players from the outside of the game. Explaining games is really important as well, because when something is hard to explain, it's often that something is wrong with the rules.

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

[Christophe] Qualcuno mi ha impressionato, ma la maggioranza non l'ha fatto. Penso che ogni anno vengano pubblicati troppi giochi, e che non tutti fossero adatti per la pubblicazione. Ad ogni modo, sono rimasto affascinato da Looney Quest: la sensazione di gioco è molto vicina ad un videogioco. Non ho avuto la possibilità di provare Dead of Winter ma da quello che ho saputo sulle meccaniche di gioco sono molto sicuro che mi piacerà. Sono rimasto impressionato dal lavoro fatto su Mysterium, che verrà pubblicato quest'anno da Libellud. È bello, intelligente, ed elegante. Puoi sentire la pressione durante tutta la partita.

[MDM] Di quante partite pensi che un giocatore abbia bisogno per conoscere veramente un gioco?

[Christophe] Dipende dal tipo di gioco. Puoi giocare a scacchi o go per tutta la vita e non arrivare mai a padroneggiarli veramente. Senza la fortuna, dovresti prevedere ogni possibile mossa. D'altra parte i giochi completamente casuali possono essere compresi già dalla prima partita. penso che tu possa realmente conoscere un gioco quando hai affrontato quasi tutte le situazioni in cui il gioco ti può porre. Alcune situazioni di gioco sono veramente rare e allo stesso modo molto interessanti...

[MDM] Come giocatore, che cosa viene per primo? Il tema o il meccanismo? E come creatore di giochi?

[Christophe] Come creatore di giochi, quasi sempre inizio con il tema. Ma una buona ambientazione non è sufficiente. Hai bisogno di trovare il meccanismo che vi si adatti quasi alla perfezione. Se puoi cambiare radicalmente il tema, spesso significa che non è quello giusto. Come giocatore considero entrambi allo stesso tempo. E cerco di capire se combacino e se l'esperienza di gioco sia divertente ed eccitante!

[MDM] Quanto pensi che giocare sia importante nella creazione dei giochi?

[Christophe] In realtà moltissimo ;) È importante tanto quanto l'ascolto di musica se vuoi fare il compositore. Ma giocare non è sufficiente, è importante anche guardare partite alle quali non partecipi. Puoi osservare il comportamento degli altri giocatori dall'esterno. È importante anche spiegare i giochi, dato che quando qualcosa è difficile da spiegare, spesso c'è qualcosa di sbagliato nelle regole.



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

[Christophe] If I should choose one, I go for Escape. It's really one of my favorite game. You're like transported into the movie. You want to survive and help the other as hard as you can. Your time is counted so you can't take all the time you want to make your choices. Each game can be really different. It's really rare to play less than 3 times in a row. You want to escape this damn temple ;)

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

[Christophe] Antoine Bauza for the designing part definitely. Even if I don't know him well yet, I'm following his blog and his reading recommendations. For the playing part, it was a girl that was working on my first boardgame library when I was 12 that gave me the game spirit.

[MDM] "Sandwich/Chef Cuckoo!", "Colt Express": it looks like you are comfortable at designing short, simple games. It is the case, or rather they are easier to be picked up by publishers?

[Christophe] That's clear that it's easier to find a publisher with a small card game when you're starting game design. I really enjoy card games: it's possible to do so much things with these and it's easy to carry everywhere. Colt Express is not so simple that it seems and I'm really happy it is so well welcomed by families. I think I'm comfortable designing easy and not too long games because its my favorites.

[MDM] What was your reaction to Colt Express SdJ Nomination? How much the 3D train model adds to the gaming experience?

[Christophe] It was awesome, I never thought I could be nominated to this prize in my whole life... and with one of my first games! Anyway, it's giving me more confidence to carry on designing games. The 3D model adds a lot the experience, it help the players to be into the western movie.

[MDM] C'è un singolo titolo di un altro creatore di giochi che avresti voluto inventare tu stesso?

[Christophe] Se ne devo scegliere uno, voto per Escape. È veramente uno dei miei giochi preferiti. È come se tu fossi trasportato nel film. Ti impegni al massimo per sopravvivere e aiutare gli altri. Hai un tempo limitato e quindi non puoi prenderti tutto il tempo che vuoi per fare le tue scelte. Ogni gioco può essere veramente differente. Ed è raro non riuscire ogni volta a fare almeno tre partite di fila. Vuoi veramente uscire da questo maledetto tempio ;)

[MDM] Hai un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato quasi tutto sui giochi (sia per giocarli che per crearli)?

[Christophe] Sicuramente Antoine Bauza per quanto riguarda la creazione. Anche se non lo conosco ancora bene, sto seguendo il suo blog e le sue raccomandazioni di lettura. Per quanto riguarda il gioco, è stata una ragazza che lavorava nella mia ludoteca quando avevo 12 anni che mi ha insegnato lo spirito del gioco.

[MDM] "Sandwich/Chef Cuckoo!", "Colt Express": sembra che tu sia a tuo agio nell'inventare giochi brevi e semplici. È così, o è il genere che gli editori preferiscono pubblicare?

[Christophe] È chiaro che è più facile trovare un editore con un semplice gioco di carte quando stai iniziando la carriera di inventore di giochi. Con i giochi di carte mi diverto veramente: è possibile farci un sacco di cose ed è semplice portarli ovunque. Colt Express non è così semplice come sembra e sono veramente contento che sia stato accettato così bene dalle famiglie. Penso di trovarmi a mio agio con i giochi semplici e non troppo lunghi perché sono i miei preferiti.

[MDM] Qual è stata la tua reazione alla nomination di Colt Express allo SdJ? Quanto pensi che aggiunga il modello 3D del treno all'esperienza di gioco?

[Christophe] È stato fantastico, non avrei mai pensato di essere nominato per questo premio in tutta la mia vita... e con uno dei miei primi giochi! In ogni caso, sta aumentando la mia autostima nel creare giochi. Il modello 3D aggiunge molto all'esperienza di gioco, aiuta i giocatori ad entrare nel film western.



di Mauro "MDM" Di Marco

Intervista a Erik Burigo

[MDM] Ciao Erik, benvenuto su ILSA. Per rompere il ghiaccio dicci per favore qualche parola su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

[Erik] Ciao Mauro. Grazie per l'invito. Per vivere scrivo codice e poi vado a caccia di bug in quello che ho scritto. Gli altri hobby fuori dalla sfera dei giochi da tavolo sono: il teatro e il cinema amatoriali, i giochi di ruolo, e il Wing Tsun (uno stile di combattimento cinese).

[MDM] Come giocatore, a quali titoli giochi? Dove giochi di solito?

[Erik] Mi piace provare tanti giochi nuovi, ma i miei "filoni" preferiti sono i dungeon crawler e altri tipi di collaborativi (retaggio da giocatore di ruolo), i giochi di civilizzazione, i "german" (sono un fan di Feld, Tascini & Luciani), e più in generale molti di quelli asimmetrici. Con qualche eccezione, ad esempio: Kemet, tendo a rifuggere dai giochi con attacchi diretti ai giocatori.

Gioco principalmente a casa mia e nella sede dell'associazione ludica Aleator, che poi è stato l'ambiente in cui è nata questa passione.

[MDM] Che cosa è per te un "buon gioco"? E uno brutto?

[Erik] Un buon gioco, oltre a dover rispettare i crismi di buon design, è un titolo che mantiene ciò che promette. Può anche essere un dinosauro con una lista di componenti lunga una pagina e un regolamento di 40, ma se si vende come tale e i giocatori si siedono al tavolo consci di impiegare 6 ore del proprio tempo a ricreare l'ascesa di un impero con un finissimo livello di dettaglio... ben venga. Similmente, un party game che applica un piccolo twist ad una meccanica conosciutissima può essere un ottimo gioco. L'originalità dell'idea non è garanzia di qualità e non va ricercata a discapito dell'esperienza di gioco.

Per negazione un gioco brutto è un gioco che non rispetta le linee guida del buon design e/o non mantiene le promesse fatte al giocatore.

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

[Erik] "I Viaggi di Marco Polo" mi ha colpito subito. Sono un fan dei poteri asimmetrici e questo, così come Cosmic Encounter, li esaspera al punto che a giocatori diversi sembra quasi di giocare giochi diversi. "Spyfall" è stata una rivelazione nel nostro gruppo; se mi consenti un parallelo davvero tirato per i capelli, in pochi minuti riesce a darci un assaggio di quell'esperienza che si prova giocando a Battlestar Galactica. "Heroes Wanted" unisce uno humor e una variabilità di gioco tipicamente "americana" ad una profondità tattica e strategica propria dei più stretti titoli "tedeschi". Ci gioco sempre volentieri.

[MDM] Di quante partite pensi che un giocatore abbia bisogno per conoscere veramente un gioco?

[Erik] Questo dipende troppo dallo specifico gioco e dallo specifico giocatore. L'unica risposta che posso darti è: "ancora una".

[MDM] Come giocatore, che cosa viene per primo? Il tema o il meccanismo? E come creatore di giochi?

[Erik] Come giocatore rimango molto più affascinato dalle regole. La bellezza del telaio e l'immaginare (quando leggo il regolamento) o vedere (quando gioco) tutte le parti in movimento è spesso quanto basta per catturarmi. Ciononostante evito alcuni giochi dalla meccanica bellissima a causa di un'ambientazione che non mi è consona.

Come creatore di giochi... dipende. Sono componenti che hanno pesi diversi in giochi diversi. L'integrazione tra le due è ciò che veicola l'esperienza che vivrà il giocatore, ed è un problema di design del secondo ordine; non possiamo progettare l'esperienza di gioco: possiamo progettare le regole che metteranno in moto delle dinamiche che contribuiranno all'esperienza di gioco. Regole che



aderiscono all'ambientazione aiutano il giocatore a ricordarle, riducendo il suo carico mnemonico e permettendogli di entrare nel cerchio magico del gioco. Un'ambientazione forzata su un sistema di regole non consono, di contro, può creare aspettative che le regole non possono incontrare.

[MDM] Quanto pensi che giocare sia importante nella creazione dei giochi?

[Erik] Spero che nessun designer di giochi risponda che giocare non è importante per il suo lavoro. Per poter portare qualcosa di nuovo e di buono in un campo bisogna conoscere almeno lo stato dell'arte. Bisogna sapere quali sono i giochi di successo, vedere in movimento i concetti studiati in teoria, e apprendere gli strumenti e le soluzioni usate da autori predecessori e contemporanei. Per citare Sir Terry Pratchett: "Don't try the paranormal until you know what's normal".

Inoltre, se siete autori indipendenti, conoscere i trend di mercato e il catalogo delle case editrici vi toglie quantomeno dall'imbarazzo di tirare a caso per piazzare il vostro prototipo.

[MDM] C'è un singolo titolo di un altro creatore di giochi che avresti voluto inventare tu stesso?

[Erik] "7 Wonders", che permette a 7 giocatori di costruire ciascuno una civiltà in sole 18 carte e mezz'ora di tempo.

[MDM] Hai un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato quasi tutto sui giochi (sia per giocarli che per crearli)?

[Erik] Il "battesimo del cartone" lo devo al mio amico Andrea Falcone; ma ho cominciato a considerarmi un designer solo dopo i consigli e il metodo infusomi da Marco Valtriani. È stata davvero una botta di fortuna incontrarlo ad IdeaG nel 2012. C'è molto del suo anche in "Rush & Bash" e l'aspetto più evidente è la meccanica della

barra della stella per i poteri speciali, copiata a mani basse da "Super Fantasy".

[MDM] Qual è stata la tua reazione alla nomination di Rush & Bash al Gioco dell'Anno? Quale ritieni sia il contributo dei modelli 3D all'esperienza di gioco?

[Erik] Sorpresa. Primo perché non sapevo che Federico Dumas avesse iscritto il gioco. Secondo perché nonostante sia soddisfatto della forma finale del prodotto non mi ero mai fermato a pensare quanto fosse percepito bene rispetto al resto del panorama ludico.

Ritengo che il contributo del 3D sia un eye-candy che cattura l'attenzione, specie per il target di riferimento di età più basse. Non dà valore aggiunto funzionale, ma aiuta nell'immersione nel mondo di Baruffus. È un suggerimento visivo per i giocatori su ciò che è possibile fare con il gioco. Ad esempio, ho già visto foto di un circuito arricchito da strutture in plastilina per rappresentare i paesaggi della Death Valley. E anche uno più scherzoso con le automobili messe sulle caselle de "L'Isola di Fuoco".

[MDM] Puoi dirci qualche anticipazione sulla tua produzione futura? Giochi in cantiere? Idee per eventuali espansioni di Rush & Bash?

[Erik] Di giochi in cantiere ce ne sono sempre, inclusi i signori anziani attorno alla buca che si chiedono quando verranno finiti e elargiscono appassionati consigli su come usare il dado. Per quanto riguarda le pubblicazioni, invece... sì: a grande richiesta ci sarà un'espansione di Rush & Bash con nuovi tracciati, nuovi concorrenti e qualche altra novità su cui ancora non posso dire nulla.

Ho poi un contratto con la Portal per un gioco molto "tedesco" (evoluzione e stravolgimento del titolo che avevo portato a IdeaG), ma in questo caso si parla come minimo del prossimo anno solare.

Ah! E poi devo pensare al cross-over tra "Rush & Bash" e "L'Isola di Fuoco".

di Mauro "MDM" Di Marco

Intervista a Pierluca Zizzi

[MDM] Ciao Pierluca, benvenuto su ILSA. Per cominciare raccontaci per favore qualche cosa su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

[Pierluca] Eh beh, non abbiamo che poche righe e riassumersi è difficile. Sono un architetto che da anni si dedica ai giochi e a poche altre attività di ideazione. Sono autore di mazzi di tarocchi e tengo corsi sulla cultura mistica in essi contenuta. Mi piacciono i miti antichi e le leggende, anche su questo divulgo in conferenze la mia passione che si estende anche a campi più "strani" che ora tralascerò.

Pratico molto sport, prevalentemente arti marziali e difesa personale. Mi piace viaggiare e l'ambito ludico me ne dà una valida motivazione. Ho una meravigliosa compagna che sopporta e apprezza quella strana follia che è la mia vita.

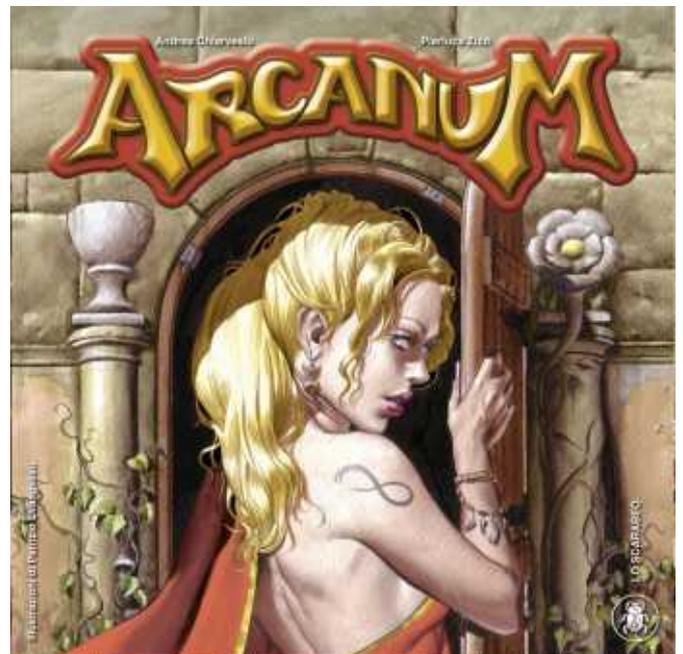
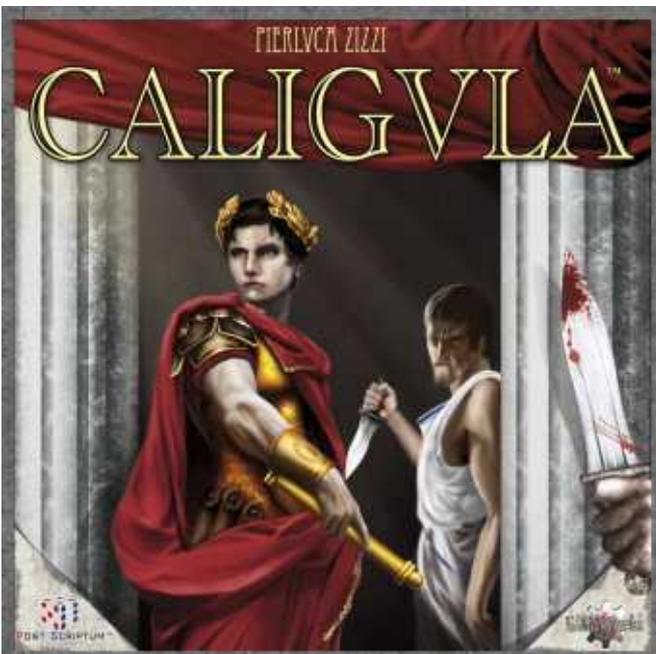
Dimenticavo, sto scrivendo una serie di libri fantasy e fra qualche mese vi minaccerò con il loro contenuto, attenti.

[MDM] Come giocatore, a quali titoli giochi? Dove giochi di solito?

[Pierluca] Io gioco a tutto, dai giochi brevi e semplici a quelli complessi e strutturati. Di solito giochiamo in case private con altri appassionati o autori per capire cosa bolle in pentola e provare i nostri prototipi. Non disdegno associazioni ludiche e locali che, però, trovo sempre troppo rumorosi.

[MDM] Che cosa è per te un "buon gioco"? E uno brutto?

[Pierluca] Proverò a dare una risposta non tecnica. Un buon gioco è quello che diverte la stragrande maggioranza di persone facendo





venir loro la voglia di rigiocarlo. Uno brutto è quello dove il 50%+1 dei giocatori dice “non mi è piaciuto”. Si può filosofeggiare su meccaniche, ambientazione, profondità, ecc ma una verità difficile da contestare è questa.

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

[Pierluca] Drizzit di Andrea Chiarvesio perché è semplice e mi ricorda i giochi di ruolo. Istanbul perché amo quella città e lo si rigioca volentieri (sono risposte banali ma almeno sincere).

[MDM] Di quante partite pensi che un giocatore abbia bisogno per conoscere veramente un gioco?

[Pierluca] Almeno tre. Due per i giochi semplici.

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

[Pierluca] A Torino siamo fortunati. Abbiamo varie associazioni culturali e divulgative che promuovono con eventi e fiere il gioco da tavolo, di ruolo e dal vivo. Inoltre ci sono posti dove alla sera puoi andare a mangiare e bere con gli amici mentre giochi in santa pace. In uno si può anche comprare un gioco alla sera. In Piemonte ci sono molti autori professionali e aspiranti, questo aiuta la divulgazione sana e la curiosità dei neofiti.

[MDM] Come giocatore, che cosa viene per primo? Il tema o il meccanismo? E come creatore di giochi?

[Pierluca] Come giocatore, l'ambientazione e la storia con la grafica. Come autore, l'esatto contrario, la padrona è la signora meccanica con la sua rara figlia, l'originalità.

[MDM] Quanto pensi che giocare sia importante nella creazione dei giochi?

[Pierluca] È fondamentale. Nessun autore di giochi o aspirante tale può sperare di vedersi pubblicato qualcosa per più di una volta se non gioca regolarmente a tanti giochi diversi.

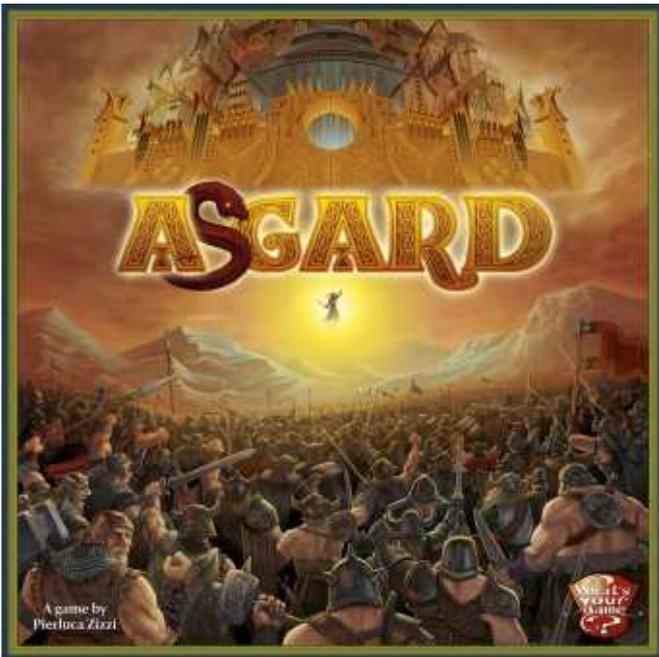
[MDM] C'è un singolo titolo di un altro creatore di giochi che avresti voluto inventare tu stesso?

[Pierluca] Sì, *The Castles of Burgundy*, dell'amato Feld.

[MDM] Hai un “maestro”, ovvero una persona che ti ha insegnato quasi tutto sui giochi (sia per giocarli che per crearli)?

[Pierluca] No. Devo molto ad Andrea Chiarvesio per i consigli tecnici e a Piero Cioni per il tifo. Naturalmente sarò sempre riconoscente a Mario Sacchi per essere stato il primo a pubblicarmi con Caligula (avrà fatto bene?).

[MDM] Parliamo di Dark Tales: qual è stata la tua reazione alla nomination di Dark Tales al Gioco dell'Anno? Quali ritieni siano i punti di forza che lo hanno sostenuto nella selezione?



[Pierluca] La reazione è stata ... strana. Mi ha telefonato Andrea Chiarvesio e mi ha fatto i complimenti. Io ho risposto "Grazie" e poi ho chiesto "Per che cosa?". Lui mi ha spiegato e io gli ho detto "Bene. Vedremo, ma sai che i premi sono sempre strani, lo sai come gira".

La forza del gioco sta nella semplicità immediata, la rigiocabilità grazie alle espansioni e naturalmente la grafica generata dal magistrale lavoro della dV Giochi e del disegnatore Dany Orizio. È chiaro che il fascino del tema di rivedere le fiabe in ottica oscura e vagamente erotica contribuisce tantissimo.

[MDM] Puoi raccontarci quali sono stati i punti salienti del suo sviluppo? Ricordi qualche aneddoto in particolare?

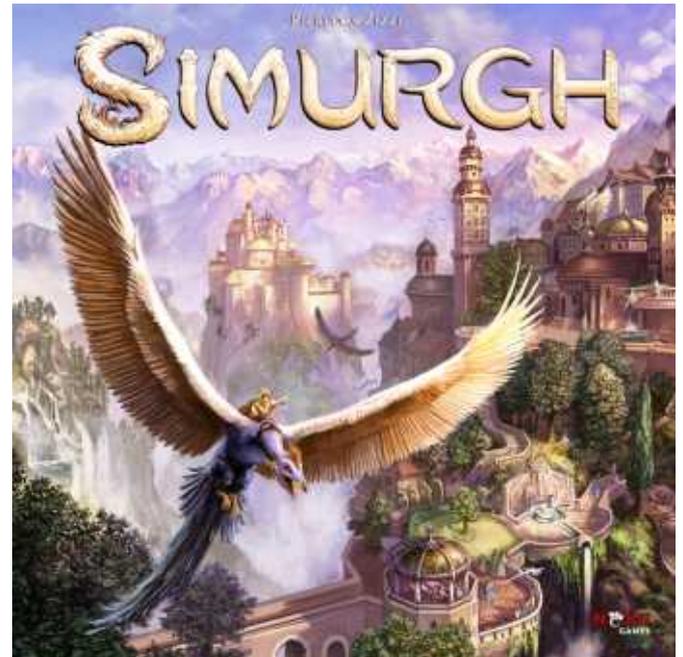
[Pierluca] La genesi del gioco è davvero troppo lunga da raccontare. Posso dirvi che avevo perso speranze di vederlo pubblicare così come era, ovvero un gioco sul medio evo storico fatto solo di carte.

Ricordo che Sergio Roscini mi aveva chiesto se avessi qualcosa da fargli vedere. Eravamo a IdeaG a Torino e io gli ho risposto NO. Lui ha guardato un mazzo di carte messo da parte e mi ha chiesto cosa fosse quello. Lo abbiamo giocato, gli è piaciuto, pubblicazione, espansioni, gloria, BUUUM. Lo sviluppo ha avuto tre punti fondamentali. La scelta dell'ambientazione con favole oscure. L'introduzione dei token che simulano effetti di oggetti magici e mondani. La scelta, solo in parte mia, di mettere carte che rendono sempre diversa l'esperienza di gioco durante e alla fine della partita.

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

[Pierluca] Mi interessa molto e penso che proporrò delle campagne con miei giochi su portali di questo tipo. Innegabilmente hanno contribuito ad abbassare il livello tecnico, grafico e professionale in tutto il mondo. Nonostante questo il fenomeno è interessante.

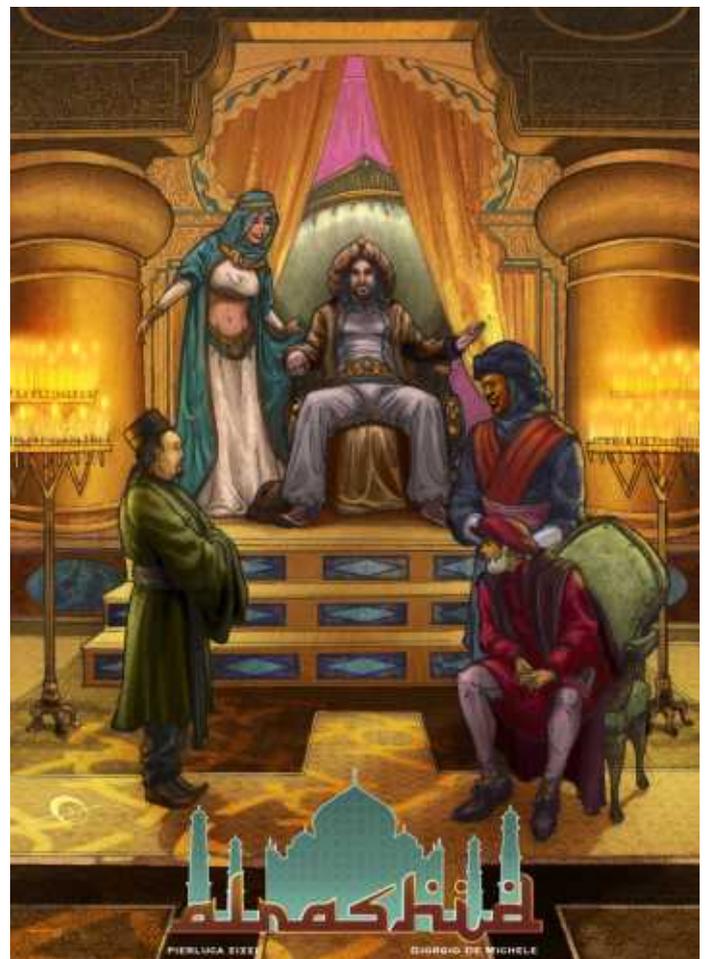
[MDM] Puoi darci qualche anticipazione sulla tua produzione futura? Giochi in cantiere?



[Pierluca] NO. Dai scherzo. In futuro non so bene cosa mi pubblicheranno, sto aspettando delle risposte da editori italiani, americani e francesi.

Io sto preparando un gioco di carte che strizzi l'occhio alle carte tradizionali francesi ma con meccaniche moderne. Punto su una forte interazione tra i giocatori e sulla estrema brevità della partita.

Ho tantissimi prototipi ma solo pochi sono semplici e simpatici come questo.





di Lucio "Iago" Pierobon

Splendor Digital



Android, iPad, iPhone

Editore: Days of Wonder

Versione testata: Android - 1.0.304
del 17.09.2015

Modalità gioco: solo, pass & play

Dimensioni: 84 Mb

Lingue supportate: Inglese

Dopo aver provato il gioco al tavolo, piacevole e leggero ma non del tutto stupido, mi sono immediatamente domandato quanto ci sarebbe voluto per averne una versione digitale dato che pare uno di quegli esempi in cui la programmazione di una AI sufficientemente "1" da rendere il gioco stimolante non sembrerebbe particolarmente complicata (per chi avesse nozioni di programmazione di AI, ovviamente).

In effetti, solo pochi mesi dopo l'uscita del gioco da tavolo è stata messa in vendita la versione digitale, con grafica di ottima qualità (identica a quella della versione cartacea) e una serie di opzioni interessanti; possibilità di gioco contro AI fino a 3 avversari o "pass & play" fino a 4 giocatori, e tre differenti sfide in solitario con regole modificate (una quarta è stata aggiunta con un successivo aggiornamento); Il gioco è sufficientemente veloce e non crea alcun problema anche su dispositivi con schermo medio-piccolo (5.5"), con la possibilità di

attivare o disattivare effetti grafici a seconda della potenza di calcolo del dispositivo.

Due scelte nello sviluppo però mi lasciano profondamente perplesso:

- manca totalmente la possibilità di gioco online, sia in tempo reale sia a turni, cosa che vedo con eccessiva frequenza nelle trasposizioni dei giochi da tavolo (evidentemente è più importante far uscire il gioco che garantire un'effettiva giocabilità oltre il trastullo solitario),
- invece di sviluppare AI di difficoltà crescente (cosa che, come detto, non dovrebbe porre particolari complicazioni visto che il gioco sembra fatto per essere "risolto") è stata scelta la via dell'implementare differenti personalità di gioco, con il risultato che nessuna delle tre personalità proposte risulta essere particolarmente ostica e presto il gioco si riduce a un "vediamo quanti punti di distacco gli do".

In sostanza si tratta di una discreta ma non eccelsa implementazione e un'altra occasione persa per sfruttare le potenzialità del gioco digitale.

Una menzione a parte merita "Prestige", versione gratuita apocrifia del gioco da tavolo, sviluppata da PGS Software alcuni mesi prima della versione ufficiale, con grafica alternativa; questa versione offre una sola possibile AI e pochissimi fronzoli, ma permette la possibilità di giocare online (anche con "bots" aggiuntivi); gli sviluppatori avevano anche fornito la possibilità di creare e sottoporre a prova i propri "bot", ma la sfida non sembra essere stata accolta da molti, peccato perché avrebbe potuto essere un elemento interessante.

Sia chiaro, lungi da me invitare all'uso della versione apocrifia (artigianale) invece di quella ufficiale (professionale), da un punto di vista estetico e di contorno non c'è paragone tra le due, ma la presenza e le caratteristiche di Prestige sono una dimostrazione del fatto che, con un po' più di sviluppo e un po' meno fretta si sarebbe potuto fare un lavoro decisamente migliore.



di Fabio "fablo" Cambiaghi

Giocatori per caso

Tre edizioni, quindici finalisti, trentacinque minuti di durata media della partita, trenta minuti di valore modale. Un termine statistico che possiamo sentirci liberi, per una volta, di prendere alla lettera, nonostante il campione modesto: tra i candidati al premio per il gioco dell'anno, quelli che vanno più di moda durano soltanto mezz'ora. Mezz'ora è dannatamente poco ma sembra essere una peculiarità tutt'altro che fortuita.

La brevità di una partita è un elemento utile di classificazione per il gioco che, insieme a struttura semplice, stile grafico sobrio e costi accessibili, ne definisce in modo netto un preciso insieme, quello del gioco "casual". Il tempo è un parametro utile anche per giudicare i giocatori. Azzardando una classificazione basata sul tempo speso, ovvero sulla dedizione, potremmo affermare che se il giocatore assiduo (hardcore) pianifica la sua giornata in funzione del gioco, il giocatore intermedio (core) pianifica il gioco in funzione della giornata e il giocatore occasionale (casual) gioca semplicemente quando se ne presenta l'occasione.

Casual è un termine piuttosto giovane, nei nostri dizionari ci è entrato solo nel 1958 e con un significato inutile per i nostri scopi, molto meglio attingere dall'etimologia e dai dizionari in lingua inglese per capire meglio. Casual deriva dal latino *cāsuālis*, ovvero che accade per caso e le definizioni offrono sfumature importanti che ne inquadrano definitivamente il senso: estemporaneo, poco profondo, occasionale. Proprio in virtù di queste caratteristiche il termine casual applicato a game (gioco) e gamer (giocatore) è stato utilizzato per la prima volta nel mondo dei videogiochi per descrivere un fenomeno, tutt'ora in atto, di allargamento del bacino di giocatori realizzato attingendo al di fuori della ristretta cerchia degli appassionati, facendo leva su giochi molto più accessibili.

Il mondo del gioco da tavolo sta vivendo un'evoluzione simile, tesa ad aumentare il numero degli appassionati, accompagnata però da altri interessanti effetti collaterali. L'influenza del casual gaming ad esempio, unita all'exasperazione della semplificazione pur salvaguardando una buona profondità, ha segnato l'alba di una nuova tendenza, quella dei microgame, giochi casual che ammiccano ai giocatori più assidui. Otto Minuti per un Impero, candidato al Gioco dell'Anno nel 2014, Tiny Epic Kingdom e le sue declinazioni, Love Letter, Coup, Coin Age, sono solo alcuni esempi di un florido filone che anche quest'anno non ha mancato di farsi notare con almeno due titoli interessanti: Pocket Imperium, un 4X spaziale da 30 minuti e Tides of Time.

Ma cosa ci riserva il futuro se l'unico modo di allargare il bacino dei giocatori sembra essere quello di passare attraverso giochi casual? Dovremo rassegnarci a giochi sempre più brevi e semplici? Fortunatamente no. Non fino a quando ci saranno giocatori che filtrano le liste degli acquisti con il parametro "durata > 45 minuti" o fino a quando progetti Kickstarter di giochi dalla durata di oltre 1000 minuti (sì, The 7th Continent), raccoglieranno fondi pari a 15 volte la quantità prevista, toccando cifre record di oltre 765.000€.

Solo una raccomandazione. Assomensana ha dichiarato che i giochi da tavolo sono un toccasana per il nostro cervello perché capaci di arricchire le reti neurali, purché richiedano il mantenimento della concentrazione per almeno 50 minuti. Se giocate a un casual game o a un microgame, fate almeno due partite.



in fila per uno

I Giochi dell'Anno

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 01/10/2015)

1

Splendor di Marc André

Space Cowboys, Asmodee, Asterion Press, Lautapelit.fi, REBEL.pl, 2014

Giocatori: 2-4

Categorie: Card Game, Economic, Renaissance

BGG rank: 69° (media 7,61 - 13598 voti)

2

Colt Express di Christophe Raimbault

Ludonaute, Asmodee, Asterion Press, Lautapelit.fi, REBEL.pl, 2014

Giocatori: 2-6

Categorie: American West, Fighting, Trains

BGG rank: 330° (media 7,24 - 3847 voti)

3

Dark Tales di Pierluca Zizzi

dV Giochi, Hobby World, 2014

Giocatori: 2-4

Categorie: Card Game

BGG rank: 3831° (media 6,42 - 171 voti)

4

Vienna di Johannes Schmidauer-König

Schmidt Spiele, 2015

Giocatori: 3-5

Categorie: Dice

BGG rank: 4199° (media 6,55 - 114 voti)

5

Rush & Bash di Erik Burigo

Red Glove, 2015

Giocatori: 2-6

Categorie: Fantasy, Humor, Racing

BGG rank: 4991° (media 7,20 - 47 voti)

Il verdetto della giuria

Sabato 12 settembre 2015 nella sede di Lucca Comics and Games la giuria del Gioco dell'Anno, presieduta da Roberto Genovesi e composta da Beatrice Parisi (vicepresidente), Fabrizio Paoli (coordinatore), Luca Bonora, Riccardo Busetto, Massimiliano Calimera, Fabio Cambiagli, Paolo Cupola e Caterina Ligabue ha selezionato come Gioco dell'Anno 2015

Colt Express

ideato da **Christophe Raimbault**, prodotto da **Ludonaute** e edito in Italia da **Asterion Press**.

Colt Express è un movimentato e scenografico gioco di programmazione azioni per 2-6 banditi impegnati nella leggendaria rapina al treno della Union Pacific Express. Scopo dei fuorilegge è accumulare il maggior numero di sacchi di denaro e gioielli, schivando proiettili, cazzotti e... lo sceriffo. Il gioco, perfettamente calato nell'atmosfera western, riproduce in maniera scanzonata lo storico assalto. **Colt Express** abbandona il classico tabellone in favore di un'area di gioco tridimensionale, che riproduce un vero treno, modulabile in base al numero dei giocatori. Il mix di meccaniche ideato da Christophe Raimbault dà vita a una sfida dove viene premiata la capacità di prevedere le mosse altrui, nonché quella di reagire a eventi imprevedibili, mantenendo alta la tensione fino all'ultimo turno. Il regolamento, snello e ben congegnato, rende il gioco accessibile anche a giocatori non abituali.



numero 35 | 2015



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Colt Express

Dark Tales

Rush & Bash

Splendor

Vienna

Gioco dell'Anno 2015

www.ilsa-magazine.net