

numero 36 | 2015



*informazione ludica
a scatola aperta*



*Essen Spiel e LC&G 2015
prima parte*

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 di ILSA.

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

Redazione

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

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

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



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

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



20 anni di Catan

La rivincita del dado

Edizione da record, quella dello Spiel 2015, che ha visto superare le precedenti edizioni in termini di visitatori, espositori, novità presentate e anche numero di padiglioni utilizzati. Come se non bastasse, nell'occasione del ventennale della pubblicazione del titolo che ha contribuito alla diffusione del gioco "german", l'evento catalizzatore della Fiera è stato proprio il maxi torneo di *Coloni di Catan*, a cui ha partecipato il numero record di 1040 giocatori, seduti su tre lunghi tavoli che occupavano l'intero padiglione 4 della fiera. Un evento imponente, che fa capire quanto sia diffusa la passione per il gioco da tavolo in Germania.

Ovviamente, data l'impressionante mole di novità presentate (si tratta di più di 1000 fra giochi completi ed espansioni!) non è stato facile identificare un insieme di giochi che fosse rappresentativo della fiera. Abbiamo selezionato un centinaio di titoli, seguendo l'istinto e le (sempre volatili) classifiche redatte *in situ*, con l'aiuto dei visitatori, da *BoardGameGeek* e *Fairplay*.

Analizzando a posteriori, sembrerebbe che quest'anno i titoli per giocatori assidui (hard gamer?) abbiano trovato di nuovo lustro, dopo un anno tutto sommato opaco. Facile identificare il vincitore assoluto: *Pandemic Legacy*. Resta da capire se lo è per meriti intrinseci o per la "novità" del genere; in ogni caso, non è un prodotto valutabile dopo poche partite, e quindi non ve ne parliamo qui, riservandoci di farlo in altra sede.

Prima di lasciarvi alla lettura, che spero troverete gradevole, vi ricordo che, se volete vedere ulteriori immagini dei titoli che sono stati presentati alla fiera, potete andare a visitare il nostro sito. Qui <http://www.ilsa-magazine.it/album-fotografici/album-fotografico-essen-spiel-2015/>

troverete una galleria di fotografie scattate durante i giorni della fiera, mentre nella sezione notizie (<http://www.ilsa-magazine.it/notizie/>) potrete trovare gli unboxing di molti dei titoli che sono trattati in questo numero o di cui parleremo nel prossimo!

SOMMARIO

Prime impressioni

504	4
7Wonders Duel	5
Los Aprendices	6
Artifacts, Inc.	7
Automania	8
Bellz!	9
Between Two Cities	10
The Bloody Inn	11
Bretagne	12
Burano	13
Celestia	14
Champions of Midgard	15
Codename	16
Consiglio dei Quattro	17
Cornwall	18
Dice City	19
Domus Domini	20
Expo 1906	21
Favor of the Pharaoh	22
Flip City	23
Food Chain Magnate	24
Grand Austria Hotel	26
Haspelknecht	27
Heroes	28
Inhabit the Earth	29
Isle of Skye	30
La Glace et le Ciel	31
Leaving Earth	32
Lutece	33
Mega Civilization	34
Mistfall	36
Mombasa	38
My Village	39
Mysterium	40
New York 1901	41
Nippon	42
Nord	43
Die Portale von Molthar	44
Potion Explosion	45
Prime Time	46
The Prodigals Club	47
Race to Berlin	48
Rattle, Battle, Grab the Loot	49
Rome: Rise to Power	50
Samara	51
Sapiens	52
Shakespeare	53
Siggil	54
Signorie	55
Simurgh	56
Splash!	57
Espansioni di Star Realms	58
Stinky Business	60
Uno Studio in Smeraldo	61
Tides of Time	62
T.I.M.E. Stories	63
Trickerion: Legends of Illusion	64
Witkacy	66
Zena 1814	67
Zombie Tower 3D	68
Altre Impressioni	69

Giochi da tavoletta

Steam: Rails to Riches	72
Brass	73

L'altro editoriale

Legacy: un altro modo di intendere i boardgame?	74
---	----

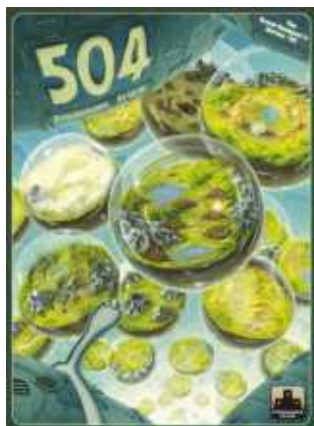
In fila per uno

Top 10 Spiel Essen 15	75
-----------------------	----



di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

504



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Edge Entertainment,
Stronghold Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-120 minuti

Se molti nutrono dubbi sulla follia di Friedemann Friese il suo ultimo lavoro ha fornito ulteriori certezze. Cosa si inventa il nostro eccentrico autore verde-capelluto? Un gioco modulare fatto di tre parti che si possono scegliere tra novi moduli differenti, ciascuno legato ad una meccanica basilare. Visto che anche l'ordine con cui vengono disposti i moduli è determinante si ottengono $9 \times 8 \times 7 = 504$ possibili combinazioni, 504 giochi in una scatola. I nove moduli sono: Pick-up & Deliver, Corsa, Privilegi, Combattimento, Esplorazione, Connessione, Maggioranze, Produzione, Azionario.

Come fa a funzionare una cosa simile e come si gioca? C'è una struttura di gioco che è simile in tutte le combinazioni, c'è una mappa esagonata con differenti tipi di terreno, ci sono delle merci che possono essere, a seconda dei casi, prodotte da alcuni esagoni e trasportate

sulla mappa; ciascun giocatore ha i propri lavoratori, degli indicatori per segnare il possesso delle tessere, una propria capitale, un carretto per trasportare gli oggetti nei giochi con il Pick-up & Deliver. Per inciso la qualità dei materiali è veramente di ottimo livello, dalle tessere esagonali stondate alla componentistica in legno. Le regole del gioco sono fissate secondo delle priorità dei moduli: per esempio la mappa può essere di differenti tipi e il modulo che ha la priorità più bassa stabilisce qual è, allo stesso modo si stabilisce l'ordine di turno.

A seconda della posizione in cui sono incastrati nella struttura I-II-III ogni modulo ha una specifica funzione:

- il primo determina le condizioni di fine partita e come si possono ottenere punti vittoria, in pratica lo scopo del gioco;
- il secondo determina le condizioni per guadagnare soldi, c'è sempre una fase di rendita nei turni di gioco e si incassano soldi in base a quanto stabilito nel modulo II;
- il terzo è ultimo modulo aggiunge un twist addizionale che varia ulteriormente le regole.

Per esempio il modulo 1-2-3, che è descritto dettagliatamente nel manuale come tutorial, prevede di realizzare i punti spostando i segnalini merce nelle città che li richiedono (primo modulo; pick-up & deliver), di guadagnare soldi in base alle città che si raggiungono prima degli avversari (secondo modulo: corsa) e infine ci sono delle carte che forniscono poteri speciali o punti vittoria aggiuntivi (terzo modulo: privilegi).

Ovviamente non è possibile scrivere 504 manuali quindi, a parte il citato tutorial, il manuale descrive i differenti moduli e le regole



con cui si "incastrano", e le dovute eccezioni. Per aiutare a gestire la partita c'è il "libro dei mondi" con delle scede riassuntive organizzate a fascicoli con i quali è possibile configurare la propria partita.

Se è difficile scrivere una recensione per 504 è, forse ancora più difficile scrivere un'anteprima che si basa, per forza di cose, su un "assaggio" di poche combinazioni. Meglio chiarire cosa si può trovare e cosa non si può trovare nel gioco. La combinazione dei moduli funziona, ad oggi non ho trovato (e non mi sembra averle scovate nei forum specializzati) combinazioni con problemi regolamentari... e questo può essere già un successo. Spesso i giochi che si generano sono molto semplici, e non poteva essere altrimenti essendo i moduli molto "elementari". Il setup è laborioso, richiede pazienza per controllare che sia tutto in regola e a volte diventa confrontabile con la durata della partita. Insomma, difficile trovare il "giocone" nelle 504 combinazioni che fornisce, e non si può pensare di giocarle tutte e 504 con la speranza di trovarlo.

Il punto è che non è questo il modo con cui apprezzare 504: non è possibile giudicare i singoli giochi, tantomeno è corretto considerarlo la somma di tutti e 504. Inutile avvicinarsi a 504 se non si è disposti ad accettare il metagioco che è alla base e prenderlo per quello che è: un esperimento ludico. Folle e affascinante.



7 Wonders Duel



di Antoine Bauza e Bruno Cathala
Asterion Press, Repos Production,
2015

N. Giocatori: 2

Durata: 30 minuti

7 Wonders Duel, costola del pluripremiato 7 Wonders, presenta rispetto al suo predecessore nuovi meccanismi di pesca, nuove modalità di vittoria ed è pensato esclusivamente per due giocatori. Ogni giocatore guida una civiltà e ne sviluppa ricerca, potenza militare e meraviglie utilizzando le carte struttura.

Una partita si sviluppa in tre epoche, proprio come in 7 Wonders, ognuna delle quali prevede l'uso di un diverso mazzo di pesca. A differenza di 7 Wonders invece di fare un draft delle carte struttura vengono predisposti sul tavolo schemi diversi a seconda dell'epoca in cui ci si trova. Non tutte le carte sono sempre disponibili per essere

pescate, ma lo diventano man mano che i giocatori le sbloccano utilizzandone altre. Ogni giocatore avrà a disposizione 4 carte meraviglia.

A partire dal primo giocatore a turno alternato i due player prenderanno dal centro del tavolo una carta e potranno decidere se: costruire la struttura rappresentata dalla carta, scartarla per ottenere monete, oppure utilizzarla per costruire una delle proprie meraviglie. Costruire la struttura o una meraviglia prevede di avere in gioco davanti a sé le relative risorse di costruzione, ma a differenza di 7 Wonders è possibile acquistare le risorse mancanti non dall'altro giocatore, ma da una riserva comune infinita. Ogni risorsa non posseduta costa 2 monete, se questa è posseduta dall'altro giocatore, ogni singola quantità di questa risorsa, necessaria per costruire, deve essere pagata 2 monete più 1 moneta per ogni unità di quella risorsa posseduta dall'avversario, va da sé che i costi lievitano. È possibile acquisire carte struttura gratuitamente se sulla carta sono presenti simboli speciali già posseduti. Le carte struttura hanno colori già noti: marroni e grigie le risorse, rosse le militari (permettono di avanzare su una particolare track di potenza militare) gialle sono i mercati, verdi la ricerca scientifica (possono essere di sei tipi diversi), blu i punti vittoria.

Quando si costruiscono meraviglie ne viene attivato immediatamente il beneficio che varia a seconda della meraviglia scelta, contengono ricezione di monete o perdita di monete per

l'avversario, punti vittoria al termine della partita, perdita di carte per l'avversario, punti di forza militare, azioni extra immediate che permettono fini strategie. Nel momento in cui vengono costruite in totale 7 meraviglie, l'ottava, di chiunque sia, non può essere costruita.

Scartare carte invece permette di ottenere 2 monete più 1 moneta per ogni carta gialla in campo davanti a sé. Un altro aspetto interessante del gioco è la possibilità di ottenere dei token, ovvero bonus, acquisibili con carte scienza.

Sono tre le modalità di fine partita:

- finiscono tutte le carte, si va al conteggio dei punti vittoria ottenuti dalla guerra, dagli edifici blu, dai soldi, dalle meraviglie, dagli edifici gialli, dalle gilde e dai punti sulle carte scienza. Il giocatore con più punti vince;
- supremazia militare, uno dei due giocatori raggiunge il livello massimo nella track della potenza militare chiude la partita e vince automaticamente;
- supremazia scientifica, uno dei due giocatori colleziona sei carte scienza/progresso con sei simboli diversi, chiude immediatamente la partita e vince automaticamente.

Un gioco strategicamente più profondo del suo predecessore, è fondamentale porre attenzione sul gioco dell'avversario e aggiustare il tiro ad ogni suo cambio di strategia. La durata così breve incentiva la voglia di giocare partite una dietro l'altra, nonostante la sua profondità le regole sono immediate e semplici da capire. Ha un'ottima rigiocabilità e affascina praticamente ogni genere di giocatore, dall'hardgamer al neofita. Direi un ottimo titolo, assolutamente da avere nella propria ludoteca personale.





Los Aprendices



di Alberto Corazón Arambarri
Zacatrus, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Los Aprendices è un gioco di dadi e poteri speciali, ambientato in una scuola di alta alchimia. Buoni i materiali: 28 dadi (in 4 colori, ciascuno con distribuzioni diverse dei 4 simboli utilizzati nel gioco: gemma, pergamena, pozione e corvo), 6 plance laboratorio (double-face), 1 plancia segnapunti, piccole carte e segnalini in legno. Nel ruolo di apprendisti alchimisti, i giocatori cercano di raggiungere i più elevati livelli di conoscenza studiando in sei diversi laboratori, ottenendo nel frattempo la possibilità di sfruttare poteri speciali.

Il gioco si sviluppa in round, all'inizio dei quali tutti i giocatori lanciano i dadi: mentre i simboli gemma, pergamena e pozione sono utilizzabili per avanzare nel gioco, i simboli corvo indicano difficoltà che devono essere affrontate prima di poter proseguire nello studio. A turno i giocatori svolgono il loro turno:

- Affrontano i corvi, ciascuno dei quali può essere scacciato da un qualsiasi giocatore spendendo un simbolo gemma (il giocatore ottiene un punto vittoria per ciascuna gemma che utilizza). Quelli rimasti causano perdita di risorse o punti vittoria.
- Accedono ai laboratori, spendendo le risorse su di essi indicate e avanzando il proprio segnalino sul corrispondente tracciato. L'effetto è duplice: ottengono punti vittoria e possono prendere il controllo di nuove abilità. Ogni laboratorio fornisce da 1 a 3 poteri differenti (ad esempio: convertire simboli in altri simboli, rilanciare un dado, trasformare simboli in punti vittoria), indicati su altrettante carte, riassegnate dinamicamente ogni volta che cambia la posizione relativa dei giocatori sul tracciato del laboratorio.
- Possono acquistare un nuovo dado, spendendo l'ammontare di punti vittoria indicato da un apposito segnalino sulla plancia segnapunti.

Il gioco termina nel turno in cui almeno un giocatore supera i 42 punti vittoria: chi ha più punti vince.

Los Aprendices si colloca in un segmento abbastanza affollato. Pur mantenendo una struttura semplice riesce ad essere interessante per vari motivi: la possibilità di configurare il proprio pool di dadi, l'interazione con gli altri giocatori (sotto forma di sottrazione delle abilità o guadagno di punti vittoria scacciando i corvi degli avversari), la rigiocabilità dovuta alle 64 diverse possibili combinazioni delle plance laboratorio.

Dove il gioco pecca è in ergonomia, in particolare nella gestione delle carte abilità e nel loro utilizzo: non è pratico né riassegnare continuamente le carte dei poteri ogni volta che si modificano le classifiche sulle plance, né tenere traccia della risorse prodotte o permutate dalle varie carte, operazione che diventa sempre più macchinosa al crescere delle carte disponibili, allungando in maniera quasi spiacevole la durata del turno. Il numero ottimale di giocatori è probabilmente 3, in modo da non allungare ulteriormente i tempi di attesa.





Artifacts, Inc.



di Ryan Laukat
IELLO, Red Raven Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Ryan Laukat, promettente game designer statunitense, valido illustratore ed editore, propone Artifacts, Inc. gioco a sfondo archeologico della durata di circa 60 minuti e basato su una meccanica di dice placement, con qualche incursione nelle meccaniche di set collection e maggioranze. I giocatori dirigono (in un periodo a cavallo tra le due guerre mondiali) delle compagnie di ricerche archeologiche, a caccia di reperti e fossili da rivendere a musei per poter finanziare progetti ed attrezzature sempre più efficienti, fino a diventare gli archeologi più prestigiosi. In sintesi il gioco si sviluppa sul lancio dei propri dadi (archeologi) ed il relativo piazzamento degli stessi sulle carte della propria area di gioco oppure su quelle comuni come musei e ricerca subacquea.

Esiste anche un mercato dove i giocatori possono acquistare ulteriori carte da piazzare nella propria area di gioco ed incrementare il

proprio numero di dadi fino ad un massimo di 7. È possibile inoltre migliorare le proprie carte, rendendole più efficienti e facendo accumulare punti vittoria. Terminato il turno, i dadi vengono rimossi dalle carte e trasferiti al prossimo giocatore che esegue il suo turno. Il gioco continua fino a quando un giocatore arriva a 20 punti vittoria facendo scattare l'ultimo turno. A questo punto vengono segnati i punti derivanti dalle maggioranze dei musei e da alcune carte acquistabili al mercato e chi ottiene il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

Per essere un gioco della durata di un'ora Artifacts, Inc. fornisce una certa profondità strategica; già dalla prima partita si riescono a delineare almeno tre strade distinte per arrivare alla vittoria finale; di fatto si tratta di un gioco multisolitario con nessuna possibilità di interazione tra i giocatori, a cui si somma un problema del downtime tra un turno e l'altro, specialmente nelle partite tra 3 o 4 giocatori, in particolare negli ultimi turni quando si arrivano anche ad usare 6/7 dadi per giocatore. Lo trovo eccessivo per quel che il gioco si ripromette ed ha da offrire. Nonostante questi problemi il gioco ha raccolto un certo seguito di

appassionati, perché l'ambientazione è interessante e le illustrazioni, sempre dell'autore sono piacevoli ed evocative.

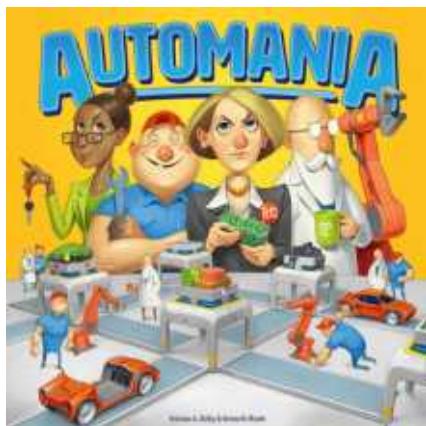
Per ovviare a questo problema l'autore, presente su Boardgamegeek, suggerisce una variante che offre più interazione ed abbatta il problema del downtime, attraverso l'utilizzo di differenti set di dadi per ogni giocatore ed il posizionamento di un dado per volta per giocatore. La scelta del dado da giocare diventa allora più tattica poiché, potendo adesso utilizzare le carte comuni già occupate da altri giocatori, il giocatore che ha piazzato su una carta il dado col valore più alto beneficerà di una rendita di una moneta ogni volta che un altro dado verrà giocato su quella carta. È inutile sottolineare che in Artifacts, Inc. il denaro è una risorsa preziosa e scarsa.

In conclusione giocato con questa variante Artifacts, Inc. acquista vitalità e risolve parte dei problemi citati precedentemente. Un miglior lavoro di editing avrebbe sicuramente giovato ad un gioco che per ambientazione e illustrazioni e meccaniche di gioco, avrebbe potuto essere potenzialmente un piccolo gioiellino.





Automania



di Kenneth Minde, Kristian Amundsen
Østby

Aporta Games, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Automania vi porta al comando di un'industria automobilistica, dedicata al completo soddisfacimento delle richieste di mercato. Nella capiente scatola quadrata trovano posto 1 tabellone, 4 plance personali, molte tessere e segnalini di legno: tutto materiale di buona qualità, con illustrazioni in stile fumetto.

Una partita dura 4 turni, ciascuno diviso in due fasi:

- la fase azioni è la parte principale del turno, e gravita attorno ad un sistema di selezione contemporanea di un'azione (con piazzamento lavoratori in cui è possibile riutilizzare uno spazio già occupato da avversari impiegando un numero maggiore di lavoratori) e una miglioria per la propria plancia/fabbrica (tessere disposte su una griglia, di cui se ne prende una dalla riga/colonna dell'azione selezionata). Le

migliorie sono suddivisibili in 4 categorie, ciascuna delle quali ha influenza diversa sulla fabbrica (tutta la produzione, solo un modello, una o più linee di produzione, bonus una tantum). Le azioni sono molto semplici: selezione di un contratto fra quelli esposti o produzione di un'auto di un determinato modello. Nel caso di produzione di un'auto, ne viene scelto il mercato di vendita (Nord America, Europa) che determinerà l'indice di appetibilità della macchina (i due mercati richiedono caratteristiche differenti), andandosi a piazzare su un'apposita scala; l'automobile prodotta può essere anche usata per soddisfare uno dei contratti in proprio possesso.

- la fase di vendita inizia una volta che tutti i giocatori hanno rinunciato a compiere azioni. La vendita avviene per ciascun mercato in ordine decrescente di appetibilità: ogni mercato ha una serie di spazi con ricavi discendenti (quello americano fornisce più denaro, quello europeo più punti vittoria); per ogni auto il giocatore decide se vendere o rimandare la transazione al turno successivo. In ogni caso i giocatori devono rispettare il tetto di vendite, determinato dalla posizione del turno

successivo e dalla propria plancia. Il turno si conclude con un aggiornamento delle caratteristiche premianti per i due mercati.

Alla fine del gioco vengono attribuiti i punti per i contratti soddisfatti e per la situazione della propria plancia, oltre ad un premio per la quantità di denaro accumulata.

Una variante permette di giocare con abilità asimmetriche delle 4 fabbriche.

Automania è un gioco lineare, ben strutturato, robusto e ben funzionante, di complessità media e durata adatta alla quantità e qualità di scelte che propone, non particolarmente innovativo nella miscela delle meccaniche. Grazie alla lenta variazione delle richieste di mercato (in parte prevedibile), richiede sia una pianificazione strategica e che una capacità di reagire in modo tattico, mantenendosi comunque sufficientemente semplice da essere usufruibile anche per giocatori occasionali. Se nella ludoteca manca un gioco di piazzamento lavoratori "classico" della durata di 70-80 minuti, Automania può essere una buona scelta.





prime impressioni

di Fabio "fablo" Cambiaghi

Bellz!



di Don Reid

dV Giochi, Game Factory, Wiggles 3D,
2014

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15 minuti

Accattivante utilizzo del magnetismo per Bellz!, gioco di destrezza localizzato e presentato a Lucca C&G da dV Giochi.

Un pratico sacchetto chiuso con una zip si trasforma nel piano di gioco, un disco nel

quale restano confinati quaranta campanellini metallici, di forma riconducibile ad una sfera, in tre dimensioni e quattro colori differenti.

A completare la dotazione un magnete di forma cilindrica da utilizzare nel proprio turno per raccogliere, sfruttando la sua forza di attrazione, i campanellini del proprio colore. La presa è valida solo se vengono raccolti esclusivamente pezzi del proprio colore, in questo caso si può ripetere il turno, in caso contrario oppure se durante la mossa alcuni campanellini cadono al di fuori del piano di gioco, l'intero raccolto deve essere rimesso sul tavolo e la bacchetta passa al giocatore successivo. Il primo giocatore a raccogliere tutti i propri campanellini è dichiarato vincitore.

Nessuna astuzia, nessun ragionamento. Bellz! è pura abilità nel maneggiare con rapidità e senza esitazioni il magnete decidendo quale dei due lati utilizzare, uno più potente l'altro più debole, e puntando sul proprio obiettivo evitando che la forza magnetica si propaghi attraverso il metallo



dei campanellini catturando colori indesiderati che non di rado restano attaccati al campanellino agganciato per primo.

Un gioco dal notevole effetto visivo, massima portabilità e alto tasso di divertimento, soprattutto per un pubblico molto giovane, sei anni ma anche meno, e poco avvezzo al gioco da tavolo in senso stretto.

the big go home Theory

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

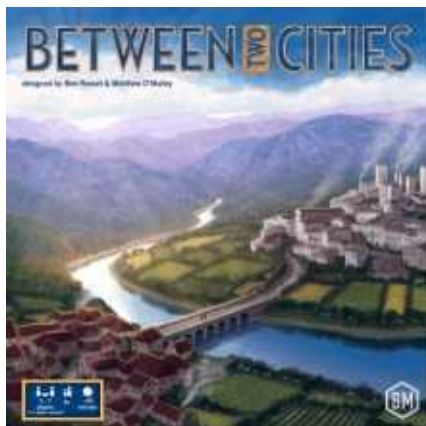
IN ONDA
Ogni 3° mercoledì
del mese
alle 21 su

RADIO
RV1

www.rvuno.it



Between Two Cities



di Ben Rosset, Matthew O'Malley,
Morten Monrad Pedersen
Stonemaier Games, 2015
N. Giocatori: 1-7
Durata: 30 minuti

Between Two Cities è un semplice gioco di piazzamento tessere nato da un progetto Kickstarter che vede i giocatori impegnati a costruire una città. In verità, ed è questa la peculiarità del gioco, ogni giocatore costruisce due città: una collaborando con il giocatore alla sua destra e una collaborando con il giocatore alla sua sinistra. Le tessere, che rappresentano sei differenti tipologie di edifici, si selezionano con il noto meccanismo del draft, che si alterna in orario ed antiorario; in ogni turno, si selezionano due tessere e si decide, assieme ai propri vicini, in quale delle due città piazzarle e in che posizione. Nei primi tre turni si piazza una tessera singola (a testa), poi una doppia e infine altre tre singole, nel complesso ogni città dovrà contenere dodici tessere singole e due doppie e dovrà ricoprire un quadrato 4x4. A fine piazzamento ogni città ha un suo punteggio determinato dagli

edifici presenti, ciascuno ha il suo metodo di valutazione:

I negozi devono stare in fila; le fabbriche realizzano più punti se la città ha la maggioranza sulle altre, le taverne sono differenziate in 4 tipi e il punteggio cresce se si posseggono taverne differenti, gli uffici aumentano il punteggio se vicino alle taverne, i parchi devono essere connessi tra di loro e le case non devono essere vicine alle fabbriche.

Il punteggio di un giocatore è quello della sua città più scarsa, per cui è inutile strafare da un lato e la cooperazione con i propri vicini (che si integra anche con la meccanica del draft) è di obbligo.

I materiali sono di buona qualità, da buona tradizione dei Kickstarter, e includono anche delle belle miniature di edifici caratteristici di note città come segnalini

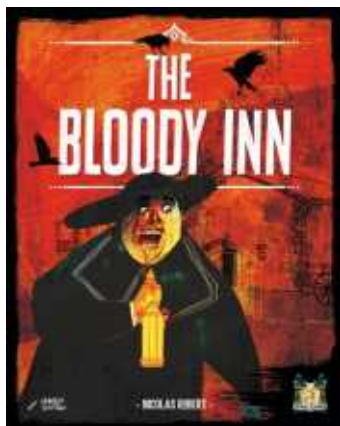
(Torre Eiffel, Piramidi, eccetera; ovviamente chi ha la versione Kickstarter è più fortunato, ma anche quelli della versione retail non sono male). Il gioco prevede anche una variante per due giocatori e per il solitario (che però altera un po' lo spirito, a mio parere).

Le regole di Between Two Cities sono molto semplici e l'ossatura è quella di 7 Wonders, per il draft e per il seat order forzato, o per meglio dire l'interazione limitata ai propri vicini; l'intuizione della doppia città da costruire con il vincolo di stare attenti alla più scarsa gli regala un twist diverso. Nelle partite fatte fino ad ora, il gioco ha soddisfatto sia giocatori occasionali (ai quali si presta benissimo per la semplicità delle regole e la durata contenuta) e anche i giocatori più esperti; personalmente non ho timore a definirlo uno dei giochi più innovativi della recente produzione. Sorprendente.





The Bloody Inn



di Nicolas Robert
Pearl Games, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60 minuti

Ogni edizione della fiera di Essen mi ha regalato un'infatuazione. Non per forza un capolavoro, a volte solo la scoperta inaspettata di un titolo il cui equilibrio di dinamiche, meccanismi e cura dei materiali lascia un segno importante. Il gioco di questa edizione è *"the Bloody Inn"*, letteralmente, l'albergo insanguinato. L'ambientazione è audace, quasi scabrosa e, difficile da credere, vera. Prende le mosse da un fatto di cronaca realmente accaduto in Francia, nel 1831. La zona è quella dell'Ardèche e l'albergo quello di Peyrebeille,

soprannominato poi l'albergo rosso. La realtà che supera la fantasia insomma, una fantasia sapientemente illustrata da Weberson Santiago.

Un albergo, otto camere ossia spazi per giocare le carte. Un mazzo di 78 carte multifunzione: viandanti con tasche piene di monete ma all'occorrenza pertinenze dell'albergo costruite per rendere il luogo più bello e accogliente ma soprattutto per usufruire del loro potere speciale e per occultare cadaveri.

Il giocatore, nei panni di un albergatore, opera su due fronti: uccidere turisti per guadagnare soldi ed espandere l'albergo per ottenere benefici e spazio per i cadaveri. Ciascuna di queste opzioni è ritmata in due passaggi.

Uccidere e seppellire sono i due passaggi che permettono di incassare soldi. Corrompere un ospite mettendolo nella propria mano e poi giocarlo come pertinenza dell'albergo sono le due azioni che attivano il vantaggio descritto sulla carta creando anche nuovo spazio per seppellire cadaveri. Il costo delle azioni si paga con carte dalla mano. Carte che vengono scartate a meno che un simbolo non specifichi una speciale predisposizione nello svolgere l'azione scelta, nel qual caso la carta torna nella mano.

Due sole azioni per ogni turno, poi le indagini della polizia. Chi è sorpreso con un

cadavere è costretto a rivolgersi al becchino per una degna sepoltura, senza guadagno e pagando di tasca propria i costi di tumulazione. I complici, ossia le carte rimaste nella mano, vanno pagati o scartati, poi si comincia un nuovo turno.

Il tempismo è tutto. Troppe carte in mano a fine turno costano care, meglio spenderle per le azioni, trattenendo il minimo indispensabile. Il flusso di gioco non va mai scordato. L'omicidio è sempre una questione di opportunità perché l'albergo si svuota e si riempie a ogni turno e solo gli ospiti possono essere uccisi, le carte nella mano possono essere usate solo per pagare azioni o trasformate in estensioni dell'albergo.

Tempismo fondamentale anche nella gestione dei soldi, altro interessante aspetto del gioco. Quaranta franchi al massimo di liquidità costringono a sfruttare l'abilità del notaio che consente di cambiare le monete in assegni, azione indispensabile se ci si vuole arricchire oltre misura, ma che costa un intero turno di gioco. Ugualmente, non essendo possibile pagare i complici con assegni, per non perderli in caso di scarsa liquidità, un intero turno dovrà essere speso per riconvertire gli assegni in denaro contante.

Scatola piccola, costo accessibile, ritmi serrati, scelte cruciali, ambientazione originale, adulta e calzante, grafica accattivante, buona scalabilità, due modalità di gioco: partita lunga o breve. Intrigante la costruzione di un efficiente motore di produzione di quattrini sfruttando le giuste sinergie delle carte. Bravo l'autore, alla sua prima pubblicazione, bravo l'editore e il suo intuito. Se qualcuno mi dice *"Essen 2015"* per ora la mia risposta resta *"l'albergo insanguinato"*.





Bretagne



di Marco Pozzi
Placentia Games, Post Scriptum,
2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Bretagne è ambientato in Francia, nella metà del XIX secolo, e vede i giocatori collaborare per rendere più sicura la navigazione tramite la costruzione di fari lungo la costa della Bretagna.

I materiali sono generalmente buoni: bella e solida la mappa, funzionali e durevoli le carte, troppo lucide e in alcuni casi eccessivamente affollate le tessere; registriamo un'inevitabile scarsità di tessere ingegnere, che sono "illimitate" secondo il regolamento. Notevole il lavoro degli illustratori: Alan D'Amico e Marco Piccinini.

Il gioco si sviluppa in turni (al massimo cinque) in cui i giocatori prima acquisiscono le risorse (scegliendo una delle carte chiatta, che determinerà anche l'ordine di gioco nel turno), poi si alternano nell'eseguire azioni, scelte fra:

- passare, concludendo il proprio turno;
- recarsi ai mercati (impegnando un lavoratore per mercato visitato), dove possono effettuare operazioni di compravendita di materiali, carte equipaggiamento, e/o assumere nuovi lavoratori o ingegneri;
- costruire una sezione di un faro, pagandone un costo (in materie prime e ingegneri) che dipende dal tipo di tessera costruzione scelta, il tipo di faro, il piano che viene costruito e le condizioni atmosferiche (note comunque con un turno di anticipo); il giocatore riceve subito

una ricompensa in denaro ed eventualmente carte equipaggiamento. Per ogni risorsa spesa il giocatore può mettere sulla sezione di faro edificata un lavoratore; ciascuno di essi può quindi essere ritirato subito (fornendo 2 punti vittoria), oppure lasciato sul faro fino al suo completamento.

Quando tutti i giocatori hanno passato, il turno si conclude con la valutazione dei fari appena completati: i lavoratori lì presenti possono essere utilizzati per giocare carte equipaggiamento (che forniscono punti aggiuntivi), per andare nei porti (dove forniranno risorse all'inizio dei turni successivi) e, infine, per attribuire un premio di maggioranza. Tutti i lavoratori rimasti forniscono un punto vittoria e tornano disponibili per il turno successivo.

Il gioco finisce alla fine del quinto turno, o quando sono stati costruiti tutti i fari. Un'ultima attribuzione di punti permette di determinare il vincitore.

Bretagne è un classico gioco alla tedesca, solido nella realizzazione e sufficientemente innovativo nella fase di valutazione dei fari: i molteplici utilizzi dei lavoratori (per giocare carte, per lavorare nel porto, per assicurarsi il bonus di maggioranza), insieme alla loro limitazione numerica, ne fanno la risorsa chiave, e buona parte del gioco ruota attorno alla loro gestione, imponendo tutta una serie di scelte interessanti. L'interazione fra i giocatori (se escludiamo la scelta delle risorse ad inizio turno) si concentra soprattutto nella fase di costruzione, proprio grazie al sistema stratificato di valutazione. Per durata e tipo di scelte, il gioco strizza l'occhio ai giocatori assidui amanti dei giochi germani, per i quali si potrebbe rivelare una piacevole novità.





di Simone Fantoni

Burano



di Yu-Chen Tseng, Eros Lin
EmperorS4 Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

L'impero del sole sbarca sull'isola di Burano con questo gioco dall'alto peso specifico, sia in senso fisico che intellettuale. Il titolo porta in campo una innovativa meccanica di programmazione azioni basata sulla costruzione di una piramide di cubi colorati.

La grafica è curata e accattivante, così come di ottimo livello sono i materiali all'interno della scatola, dove i 120 cubi colorati attirano inevitabilmente l'attenzione.

La partita si svolge nell'arco di quattro stagioni, che si dividono in tre fasi: costruzione della piramide di cubi, fase azioni e fase di clean-up. Nella prima fase i giocatori hanno un minuto di tempo per posizionare i cubi a propria disposizione (a inizio gioco ciascuno ha tre cubi per colore) in una piramide con una base di 3x3, un secondo livello di 2x2 ed infine un unico cubo sul terzo e ultimo livello. I cubi avanzati vengono restituiti in cambio di una moneta

ciascuno. La fase azioni si svolge in quattro o tre turni, a seconda della stagione, in ciascuno dei quali è possibile eseguire fino ad un massimo di 4 azioni, il cui costo in monete aumenta progressivamente. Vi sono tre azioni disponibili. La prima permette di prendere un cubo libero dalla propria piramide e di posizionarlo sulla plancia personale. La seconda consente di costruire una casa sull'isola principale, usando uno dei cubi precedentemente presi dalla piramide. Posizionate il cubo a contatto con l'angolo di un altro edificio, oppure sopra una tessera tetto già costruita. Infine eseguite l'azione speciale corrispondente al colore del cubo che avete posizionato, come indicato dalla plancia azioni. Una consente di prendere monete dalla riserva. L'altra di spostare la vostra imbarcazione sul tabellone principale per fare un'azione di pesca sulle isole minori, dove potete prendere fino a tre carte pesce e lasciare uno o due lavoratori, o andare in uno dei due porti principali per vendere il pesce e ottenere punti vittoria. L'ultima permette di posizionare i propri lavoratori sui laboratori per i merletti, fino ad un massimo di tre. Infine, la terza azione consiste nel posizionare una delle proprie tessere tetto sopra due case del rispettivo colore. Si segnano sul tabellone i punti vittoria corrispondenti e si sceglie se prendere una delle quattro carte speciali scoperte o due punti prestigio. I punti prestigio possono essere utilizzati per potenziare le azioni speciali della pesca e dei merletti o per acquisire monete o cubi di un colore a scelta. Nella fase di clean-up si procede con l'assegnazione dei punti delle isole minori (3 punti per ogni isola dove abbiamo la maggioranza di lavoratori) e dei laboratori dei merletti (2 punti per ogni cubo speso del colore corrispondente più un bonus variabile a seconda del numero di lavoratori contigui). Poi si riassegnano i colori alle azioni

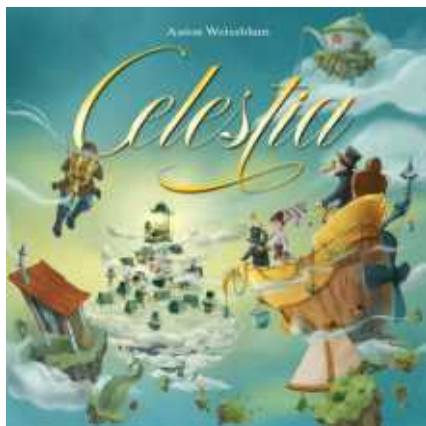
speciali, si rifornisce la riserva di cubi dei giocatori, si pescano nuove tessere tetto e si passa il segnalino del primo giocatore. Dopo la quarta stagione la partita termina, si aggiungono gli eventuali punti della carte speciali e il giocatore che ha totalizzato più punti vittoria è il vincitore.

Burano è un titolo rivolto verso un pubblico di hard gamer e ne porta tutte le caratteristiche. Programmazione azioni, set collection, interazione diretta e indiretta. Il risultato finale è un gioco stimolante e divertente, che propone un impegno di alto livello e diverse varianti strategiche. Nonostante questo, però, Burano sembra avere il suo punto debole proprio nella meccanica che doveva costituire la sua eccezionalità, la piramide di cubi. Dopo poche partite sembra emergere come strategia vincente giocare con un numero di cubi minore a quelli necessari alla costruzione della piramide, smontandone di fatto la meccanica e rendendola in qualche modo superflua. Possibile che fosse questa l'intenzione degli autori? Solo il tempo ci potrà rispondere. Esperimento interessante e meritevole di attenzione, ma da rivedere.





Celestia



di Aaron Weissblum
BLAM!, Heidelberger Spieleverlag,
Hobby.eu, Jolly Thinkers, 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

A differenza di quanto si possa immaginare, Celestia non si può annoverare tra le "novità" - in senso stretto - uscite ad Essen 2015, in quanto si tratta di una riedizione di un gioco più vecchio e passato un po' in sordina, Cloud 9, edito nel '99.

A credere in questo progetto è stata la nuova casa editrice francese Blam!, che ha

abbandonato la tematica sempliciotta delle mongolfiere per trasformare questo gioco in un viaggio avventuroso alla ricerca di tesori nel fantastico mondo di Celestia. Con un'ambientazione più caratterizzata, una grafica che colpisce ed una componentistica curata, Celestia è riuscito a catturare l'attenzione del pubblico, conquistando fin da subito anche una buona posizione nella classifica di Fair Play.

In Celestia ogni partita si svolge affrontando un insieme di viaggi a bordo di un particolare velivolo, con lo scopo di raggiungere le città più lontane presenti sul tavolo di gioco, che in totale sono 9 e hanno un numero diverso e crescente che va da 1 a 25, ad indicare il valore dei tesori in esse contenuti. Ogni viaggio è diviso in diverse tappe, per ognuna si individua il capitano alla guida (ruolo che passa di turno in turno) mentre i restanti giocatori sono i passeggeri a bordo del velivolo. Ad ogni tappa il capitano di turno tira il numero di dadi "imprevisto" indicati sulla tessera città che si intende raggiungere. Su ogni dado da 6 ci sono 2 facce bianche, che indicano l'assenza di imprevisti, e 4 facce con simboli di colori diversi, che rappresentano 4 tipi di incidenti che si possono incontrare lungo il percorso, e che si risolvono scartando specifiche carte degli stessi 4 colori o usando un jolly.

Subito dopo aver tirato i dadi, i passeggeri devono decidere se rimanere a bordo e proseguire il viaggio, confidando nel fatto che il capitano abbia i mezzi (le carte) necessari per far fronte agli imprevisti (i dadi), oppure se abbandonare il velivolo e raccogliere una carta tesoro nella città in cui si è scesi. Fatto questo il capitano dichiara se, con le carte che ha in mano, è in grado di risolvere gli imprevisti: in caso positivo il viaggio prosegue e avrà inizio un'ulteriore tappa per i giocatori ancora a bordo; in caso contrario il velivolo si schianta e chi era a bordo perde la possibilità di raccogliere tesori. Ha così inizio un nuovo viaggio, che parte come sempre dalla città n° 1.

I turni si susseguono in questo modo fino a quando un giocatore accumula un tesoro del valore totale di almeno 50, condizione che fa terminare la partita, decretando vincitore chi ha il tesoro più ricco.

Ad aggiungere un po' di imprevedibilità ci pensano alcune carte speciali, i cui poteri possono rappresentare un piccolo colpo di scena: obbligare qualcuno a scendere dal velivolo; atterrare su una città, guadagnando una carta tesoro, anche se il volo è fallito; far ritirare alcuni dadi al capitano o addirittura far ignorare tutti gli imprevisti. Inoltre è sempre possibile per i giocatori discutere tra loro per decidere se rimanere o no a bordo, occasione in cui è possibile sfoderare le proprie capacità oratorie per bluffare o essere convincenti.

Curiosità: dietro il nome un po' anonimo dell'autore, Aaron Weissblum, si nasconde una mente prolifica che ha già pubblicato decine di giochi, tra cui Oasis, Capitol, San Marco, King Lui, vantando anche in diverse occasioni la prestigiosa collaborazione con il più noto Alan R. Moon.





Champions of Midgard



di Ole Steiness

Grey Fox Games, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Benché il gioco ci metta di fronte a guerrieri vichinghi che devono affrontare in continuazioni creature mitologiche o avversari più umanoidi deve essere ben chiaro a chi compra Champions of Midgard che questo è un gioco a punti basato sulla classica meccanica del piazzamento di lavoratori.

Avremo infatti tutti 3 omini di legno (e un quarto si potrà comprare) da posizionare a turno sulle varie posizioni per ottenere cibo, legno, soldi, dadi vichingo in 3 diversi tipi oltre che a disparati privilegi e la possibilità di affrontare i nemici presenti. La particolarità del gioco sta nel fatto che quasi tutte le formule per far punti passano attraverso l'uccisione di nemici, che avviene facendo rotolare dadi e sperando che il fato vi sia favorevole. Il giocatore accorto farà in modo che la quantità e la qualità dei dadi tirati sia mediamente sufficiente a ottenere ben più successi di quelli necessari a portare a casa la vittoria, per andare sul sicuro, mentre il

giocatore ardito magari rischierà la disfatta per impazienza. Il gioco comunque concede anche metodi per "mettere una pezza" ai disastri col dado, concedendo rilanci attraverso la spesa di appositi segnalini (che si ottengono sconfiggendo mostri oltremare o comprandoli in apposito luogo sul tabellone) o potendo rilanciare i dadi non eliminati durante il primo round di combattimento.

Parlo di eliminazione di dadi perché i vostri guerrieri vichinghi qui sono rappresentati proprio da dadi di 3 colorazioni. I bianchi sono (deboli) spadaccini, i rossi lancieri e i neri forti berserker armati d'ascia ma non dotati come gli altri di scudo (cioè di una faccia del dado dedicata a parare un danno). Ogni nemico infliggerà un numero predeterminato di danni segnato sulla carta che lo rappresenta, in modo da farvi valutare con precisione quanti dadi andrete probabilmente a sacrificare (l'uscita delle facce scudo è un evento abbastanza raro). Oltre a ciò vedrete un numero di successi che dovrete infliggergli e la ricompensa per la sua eliminazione: in genere punti e un bene che dipende dal suo tipo (legno, soldi o segnalini onore per rilanciare i dadi).

Il maggior numero di punti vittoria sono forniti da mostri che richiedono che si

intraprenda un viaggio in nave, usando una delle due disponibili o costruendovi la vostra. Il viaggio è rappresentato dalla necessità di pagare un certo quantitativo di cibo, dipendente dal viaggio e dai guerrieri trasportati, e dall'imprevisto di girare una carta viaggio che può funestarvi con sventure di vario tipo (che possono però essere previste visitando un apposito luogo).

Condiscono il gioco: carte obiettivo per punti extra a fine partita, carte runa con effetti speciali molto vari e intriganti (anche se monouso) da comprare con il legno, la possibilità di fare "set collection" con i mostri uccisi che sono caratterizzati da colori e un meccanismo di assegnazione e/o scarto di segnalini "biasimo" che viene dettato dall'affrontare o meno i troll durante il gioco che possono regalare penalità anche pesanti a giocatori eventualmente presi a bersaglio delle malevoli attenzioni altrui.

Il gioco, anche se non sfiora l'eccellenza per nessuna delle categorie di giocatori che potrebbero apprezzarlo, trovo sia piacevole da giocare e, cosa rara, adatto a tenere sullo stesso tavolo giocatori che apprezzano generi di gioco diametralmente opposti, condendo pianificazione e calcolo al duro rollaggio di dadi condito da urla di vittoria o imprecazioni.





Codename



di Vlaada Chvátil
Cranio Creations, Czech Games
Edition, 2015
N. Giocatori: 2-8
Durata: 15 minuti

Vlaada Chvátil, pur giunto in un momento di minore intensità creativa, non smette di sorprendere con la sua ecletticità grazie a Codename, novità lanciata a Essen e a Lucca C&G grazie a Cranio Creations con il titolo Nome in Codice. Il gioco in poche settimane ha scalato la classifica del più noto sito internazionale di giochi da tavolo nella categoria dei party game, fino a raggiungere stabilmente la prima posizione.

Il motivo del successo risiede nella capacità del gioco di ricalcare uno schema tipico di alcuni tra i più famosi e diffusi party game, due fazioni che si affrontano nel conseguimento di un obiettivo che può essere raggiunto solo grazie all'affiatamento della squadra, formata da un capo che ha funzione di fornire informazioni criptate e da compagni che cooperano per decifrare al meglio il messaggio ricevuto.

Uno schema di gioco reso famoso da giochi come Tabù e Pictionary, al quale però Codename aggiunge un twist notevole: l'azione di chi agisce non è limitata dal tempo, durante il quale la squadra può essere aiutata tentando più di una strada per trasferire l'informazione, ma dalla quantità di informazione che può essere comunicata: una parola e un numero.

Da un mazzo di duecento carte stampate sui due lati, per un totale di quattrocento possibili vocaboli, vengono estratte e disposte su una griglia 5x5, venticinque carte. I giocatori si dividono in due squadre formate da un capo e uno o più agenti operativi. Capi e agenti delle due squadre si posizionano su lati opposti della griglia, una carta chiave viene estratta e condivisa tra i capi delle due agenzie. La chiave definisce quale squadra agisce per prima e l'appartenenza dei vocaboli sulla griglia. Ogni vocabolo infatti è il nome in codice di un agente da contattare e può appartenere alla squadra rossa o a quella blu, può essere anche un agente neutrale o un killer.

Le squadre giocano a turno, il capo sceglie una parola che abbia attinenza con vocaboli sulla griglia appartenenti alla propria squadra e sceglie un numero che rappresenta la quantità dei vocaboli attinenti alla parola scelta. Agiscono a questo punto gli agenti che, dopo aver discusso insieme, cominciano col toccare le carte che ritengono proprie. In caso positivo possono continuare il turno fino ad un massimo di tentativi pari al numero scelto dal capo più uno. In caso negativo il turno si interrompe regalando, se capita, un punto alla squadra avversaria. Scegliere il killer

segna la sconfitta immediata, altrimenti a vincere è la squadra che per prima individua tutti i propri vocaboli.

Individuare lemmi con molteplici collegamenti con le parole da indovinare minimizza il numero di turni necessari per vincere, a patto naturalmente di non pensare in modo troppo laterale rispetto ai propri compagni o di non utilizzare parole che abbiano attinenza con i vocaboli degli avversari o peggio del killer. Le varianti per due o tre giocatori non sono emozionanti come la partita da quattro giocatori in su. Oltre a questo limite Codename si rivela un gioco piacevole e stuzzicante, che non richiede particolari strategie o calcoli ma che stimola abilità lessicali e pensiero laterale, mettendo in scena una sfida tra due fazioni generalmente apprezzata nei party game perché coinvolge altri aspetti sociali come l'affiatamento e la sfida. Divertente e promosso a pieni voti.





Consiglio dei Quattro



di Simone Luciani, Daniele Tascini
Cranio Creations, Heidelberger
Spieleverlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-70 minuti

In un fantastico regno medievaleggiante, 3 consigli, composti da 4 notabili, amministrano altrettante regioni, sotto l'egida un quarto gruppo insediato presso la corte del re. I giocatori, nel ruolo di mercanti, cercano di costruire la propria catena di empori nel modo più proficuo possibile.

I materiali sono buoni (simpatici i balconi tridimensionali che ospitano i consigli) ma sicuramente perfettibili: nelle scelte cromatiche (che non agevolano la distinzione di alcuni elementi), nella qualità delle fustelle (la nostra copia aveva dei problemi di taglio), nella dimensione e durabilità delle carte.

Il gioco si svolge a turni, in cui i giocatori, dopo aver pescato una carta politica, eseguono un'azione principale e possono farne una veloce, nell'ordine da loro preferito. Le azioni principali sono:

- Sostituire un membro del consiglio, aggiungendone uno all'entrata del balcone, ottenendo 4 denari.
- Acquistare da uno dei permessi di costruzione disponibili in una regione, ottenendo subito il bonus connesso. Il pagamento avviene in carte politica e denaro: il giocatore gioca da 1 a 4 carte (ciascuna del colore di un diverso membro del consiglio regionale) e compensa in denaro le carte mancanti. La presenza di carte jolly facilita il compito, ma richiede un pagamento aggiuntivo.
- Costruire un'emporio spendendo un permesso precedentemente acquisito (e

ottenendo il bonus della città e di tutte quelle collegate che contengano un proprio emporio).
- Spostare la pedina del re (pagando 2 denari a tratta) e costruire un emporio nella città in cui essa si trova, rivolgendosi al consiglio del re.

Le azioni facoltative permettono di acquistare aiutanti (una risorsa necessaria per costruire in città dove sono già presenti empori altrui) o spenderli per modificare un consiglio, cambiare i contratti in una regione o addirittura eseguire un'ulteriore azione principale.

Quattro i modi di fare punti vittoria: attivando città che li forniscono come bonus di costruzione, costruendo empori in particolari set di città sulla mappa, avanzando sul tracciato della nobiltà (ancora possibile attraverso i bonus delle città e dei permessi), ottenendo permessi che ne forniscono. Quando un giocatore piazza il suo ultimo emporio, gli altri eseguono un ultimo turno; vengono dati alcuni punti bonus e si determina il vincitore.

Il Concilio dei Quattro è un gioco di media complessità, che contrappone due approcci diversi per la raccolta dei punti vittoria: lo sviluppo di catene e il completamento di set di empori. La modularità della plancia garantisce la strada migliore non sia preimpostata, lasciando ai giocatori il compito di identificarla ad inizio partita. L'interazione avviene prevalentemente a livello di acquisto permessi e costruzione empori, contenuti i tempi di attesa.

Un titolo più leggero rispetto a quello a cui ci ha abituato la coppia Luciani-Tascini, ma sicuramente meritevole di attenzione, anche per la sostituzione, rispetto a giochi analoghi, del classico espositore da cui vengono pescate le carte con la possibilità di modificare i consigli.





Cornwall



di Johannes Schmidauer-König
Schmidt Spiele, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

Autore venuto alla ribalta quest'anno con Vienna (selezionato nella cinquina dei finalisti del premio Gioco dell'Anno), Schmidauer-König si cimenta con Cornwall nel gioco di piazzamento tessere basato sulla meccanica del pesca e gioca.

I materiali sono nella norma (segnalini di legno e fustelle per tessere e denaro), con una nota di merito per la forma delle tessere che, una volta piazzate, tendono ad incastrarsi fra loro rendendo la struttura più resistente agli urti occasionali.

La struttura del gioco è nota a tutti: nel proprio turno il giocatore pesca a caso una tessera (composta da 3 esagoni adiacenti e raffigurante 2 o 3 tipi di terreno fra i 5 possibili) e la piazza sul tavolo in modo da essere collegata per almeno 2 dei suoi 12 lati e da espandere almeno uno dei territori (agglomerati di esagoni) sulla plancia,

ottenendo una ricompensa di 1 (2) monete se i tipi di territori estesi sono 2 (3). Quindi può piazzare 1, 2 o 3 propri segnalini lavoratore su 1, 2, 3 esagoni diversi della tessera appena posizionata: mettere un segnalino costa un denaro per ogni lavoratore piazzato sulla propria tessera più un ulteriore denaro per ogni segnalino (non importa di quale giocatore) presente sull'intero territorio a cui appartiene l'esagono.

Quando un terreno non è ulteriormente espandibile viene valutato, fornendo a chi ha la maggiore influenza (determinata dal numero e dal tipo di segnalini piazzati: ogni giocatore ne ha 1 da 3 punti, 2 da 2 punti e 4 da 1) tanti punti quanti sono gli esagoni che lo compongono; i segnalini presenti sul territorio appena valutato vengono spostati sul pub, da cui il giocatore può ritirarli in qualsiasi momento pagando un denaro (indipendentemente dal loro numero). A rendere le scelte più interessanti ci sono sulle tessere alcuni simboli speciali che forniscono subito 3 punti vittoria (se vengono popolati), altri che raddoppiano il valore di ciascuno degli esagoni del territorio in cui sono presenti (premiando anche il secondo giocatore per

influenza), uno che comporta la chiusura e valutazione del territorio anche se non è completamente circondato, mentre un tipo di terreno (la brughiera) viene in ogni caso valutato solo a fine partita. Il gioco termina con il piazzamento dell'ultima tessera, e comprende la valutazione di tutti i territori ancora popolati.

Pur essendo simile ad alcuni illustri predecessori (principalmente Carcassonne e Fjords), Cornwall si differenzia per alcune soluzioni interessanti, come l'accorpamento di più unità elementari in una sola tessera, la valutazione a maggioranza, la possibilità di piazzare su territori già occupati ad un costo incrementale (riducendo comportamenti opportunistici) e differenziando i valori di influenza dei segnalini. Tutto si muove nella direzione di ridurre l'effetto dell'aleatorietà della pesca e arricchire le scelte tattico/strategiche, rendendo anche più aggressiva l'interazione fra i giocatori. Manca, rispetto a Carcassonne l'appagamento estetico della costruzione del territorio, che in Cornwall si limita al formarsi di macchie di colori differenti.





Dice City



di Vangelis Bagartakis
Alderac Entertainment Group, Artipia Games, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

In Dice City i giocatori cercano di trasformare la tranquilla cittadina che amministrano nella futura capitale del regno. Ogni giocatore è dotato di una plancia personale, composta da una griglia di edifici composta da 5 file (ognuna con un colore - e un dado - ad essa associati) e 6 colonne (numerate da 1 a 6). La partita dura un numero intero di round, e nel proprio turno il giocatore attivo esegue le seguenti fasi:

- Utilizzo dei dadi. Ognuno dei 5 dadi può essere utilizzato per attivare l'abilità dell'edificio su cui si trova (produrre risorse, forza militare, punti vittoria o altre abilità), per spostare un altro dado di un passo a destra o sinistra, riattivare un edificio disattivato, passare (1 volta per turno) e prendere un segnalino clessidra, oppure cambiare fino a 4 carte dell'espositore.

Oltre ai dadi, è possibile usare coppie di segnalini clessidra per ottenere una delle tre

risorse (legno, pietra, minerali), oppure aggiungere 1 alla propria forza militare, o obbligare gli avversari a rilanciare uno dei propri dadi.

- Attacco. La forza militare prodotta può essere spesa per combattere i barbari (prendendo la carta corrispondente) e/o disattivare un'edificio di un avversario (guadagnando punti vittoria pari al suo valore) e/o rubare risorse immagazzinate da un avversario.

- Costruzione e commercio. Le risorse prodotte possono essere spese per costruire nuovi edifici scelti dall'espositore e/o per soddisfare le richieste commerciali delle carte nave mercantile.

- Fine del turno. Si può immagazzinare al più una risorsa per tipo e i dadi vengono lanciati e posizionati sui corrispondenti edifici della griglia.

La partita finisce quando non ci sono più carte nel mazzo edifici, un giocatore ha carte edificio attive su due righe della propria plancia, tutte le carte barbaro sono finite o due delle pile di carte navi mercantili sono esaurite. Si sommano i punti accumulati durante il gioco e il valore delle carte in proprio possesso per determinare il vincitore.

Dice City si presenta bene, con materiali buoni e una grafica accattivante (in stile Imperial Settlers). La meccanica utilizzata per i dadi è fresca e simpatica (mentre il resto del gioco segue il classico schema di produzione risorse, costruzione miglioramenti, acquisto punti vittoria), così come è interessante la doppia strada per guadagnare punti vittoria. Possibile, ma non facile, mitigare tiri particolarmente sfortunati: ricordate di costruire gli edifici più importanti nei valori da 2 a 5. Nonostante l'opportunità

di avere interazione anche di tipo diretto, il gioco tende a svilupparsi come solitario multigiocatore, anche per la difficile lettura della plancia degli avversari: i tempi morti e la paralisi da analisi rischiano di farsi sentire, soprattutto in 4 giocatori (il gioco offre, almeno in parte, la possibilità di pianificare la propria mossa nel turno degli altri). Una sorta di versione avanzata e migliorata di Machi Koro, con più risorse e più scelte a disposizione.





Domus Domini



di Heinz-Georg Thiemann
Franjos Spieleverlag, 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 90-130 minuti

L'autore di Planet Steam torna dopo 7 anni con un gioco di ambientazione medievale, finanziato dal basso. Ogni giocatore è un abate che deve gestire il proprio monastero, portando i propri prodotti alimentari a Cluny, senza trascurare l'espansione dell'abbazia. Buoni i materiali, illustrati da Franz Vohwinkel.

Il gioco gravita attorno a 5 tipi di miglorie per il convento (orto, cantina, caseificio, chiesa, cucce per i cani) e due tipi di risorsa: denaro e cibo. Una partita si sviluppa su 5 turni, suddivisi in 7 fasi, molte delle quali seguono i canoni standard del gioco gestionale: produzione di risorse, scambio fra i vari tipi di risorsa, espansione del proprio motore di produzione (spendendo il denaro per gli edifici e le miglorie, il cibo per reclutare frati e cani da guardia, sempre rispettando la capienza degli edifici), produzione e cessione (in cambio di punti vittoria) dei prodotti del convento. Invece di entrare nel dettaglio delle singole

fasi, parliamo degli elementi che caratterizzano il titolo:

- Prima di tutto un'elevata interazione diretta fra i giocatori: dopo la produzione e prima della vendita, in ordine di gioco, ogni giocatore può utilizzare (allontanandoli dal monastero e guadagnando un punto vittoria per ciascuno) i frati non ancora impiegati nelle mansioni dell'abbazia per sottrarre prodotti ai giocatori che ne hanno in consegna a Cluny un quantità superiore. A loro volta, questi si possono difendere scartando un cane da guardia.
- Una scarsità cronica di denaro, prodotto soltanto o come interesse sui soldi risparmiati nel turno precedente (1 ogni 3), o assegnato alla fine del turno in quantità prefissate e in ordine inverso rispetto all'attribuzione dei punti vittoria. Risulta subito chiara l'importanza nel dosare la propria produzione e la sottrazione del cibo agli avversari per trovarsi nella posizione "giusta" della classifica.
- Il ruolo chiave assunto dal frate cellerario, supervisore della produzione, appartenente a 3 diverse categorie (ciascuna col suo bonus: sconto sulla costruzione, produzione di cibo, ampliamento della produzione alimentare),

che funge anche serbatoio per i soldi: tutte le volte che un giocatore lo sostituisce paga/riceve la differenza di valore fra il vecchio e il nuovo frate.

- Come è intuibile, l'ordine di turno risulta fondamentale, e infatti il poco ambito ruolo del primo giocatore viene attribuito con un sistema di asta che obbliga a pagare denaro (consegnato poi a chi diventerà primo giocatore).

Domus Domini è un gioco di gestione lineare nelle regole e nell'esecuzione, non particolarmente complesso, e tuttavia arricchito da qualche piccola sottigliezza, e da un livello di interazione diretta non comune nei giochi del genere, che obbliga a ponderare come posizionarsi nella classifica della produzione; è di fatto impossibile espandersi in modo organico, e quindi molto si gioca sull'accoppiata strategica cellerario/migliorie, che è comunque influenzata dalla non totale prevedibilità delle carte bonus rivelate all'inizio del turno. Il gioco prevede due varianti, che coinvolgono carte evento e/o la penalizzazione dei giocatori che rientrano in una particolare fascia di produzione.





Expo 1906



*di Remo Conzadori, Nestore Mangone
Gotha Games, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti*

Dopo un ferroviario della serie 18xx e un gioco di simulazione sportiva (entrambi di complessità e durata importanti), la Gotha Games si ripropone con un puzzle game ambientato all'inizio del XX secolo, durante il periodo di allestimento dell'esposizione internazionale di Milano del 1906.

Buoni i materiali (plance, fustelle, carte e segnalini di legno) ma non eccellenti: troppo lucida la finitura delle carte, e scelta cromatica è consona al tema, ma smorta nei toni e non aiuta a distinguere le varie tessere. Non chiarissimo in alcuni passaggi il regolamento.

Il gioco si svolge in round (al massimo 10) in cui i giocatori a turno giocano una delle carte che hanno in mano ed eseguono la corrispondente azione:

- acquistare tessere risorsa, da 1 a 3, con costi incrementali;
- acquistare un progetto (che fornisce punti

vittoria) o una tecnologia (che fornisce risorse o migliorie alle azioni base), al costo fisso di 2 monete. Risorse, tecnologie e progetti acquistati vengono posti davanti a sé;

- procurarsi denaro;
- avanzare nell'ufficio brevetti, con lo scopo di fare punti aggiuntivi sia durante la realizzazione di un progetto che a fine gioco;
- lavorare nel proprio laboratorio: muovere fino a 3 tessere (risorsa, progetto, tecnologia) da o verso il laboratorio, per completare un progetto. Un progetto è completo quando riceve sufficienti risorse (tipo di energia, tipo di materiali, classe di lavorazione, metodologia di sviluppo) dalle tessere con cui condivide un lato; in tal caso fornisce i punti vittoria indicati su di sé più un punto vittoria per ogni tipo di risorsa da esso utilizzata per cui il giocatore ha registrato più brevetti degli avversari;
- chiudere il round (non utilizzabile come prima azione): il giocatore sceglie due di 4 microazioni (guadagnare denaro, spostare tessere nel laboratorio, registrare un brevetto, influenzare la giuria). Tutti i giocatori recuperano le proprie carte; risorse e progetti disponibili vengono aggiornati e si prosegue con un nuovo round.

I punti aggiuntivi a fine gioco vengono forniti dalla traccia dei brevetti e da un ulteriore microgioco collegato alla giuria, che sceglie una delle due forme di energia: ogni progetto completato che la utilizzi vale 2 ulteriori punti.

Il regolamento prevede anche una versione in solitaria.

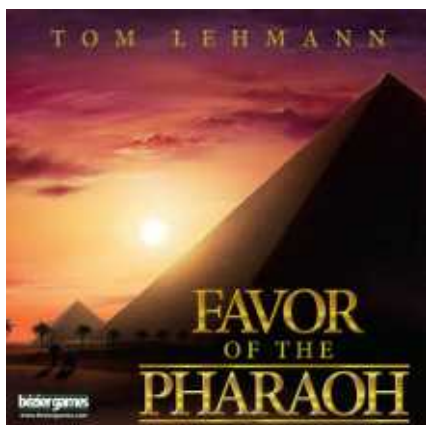
Expo 1906 si propone come puzzle di ottimizzazione geometrico/spaziale (abilità che è spesso di livello differente anche in giocatori esperti), dove l'interazione fra giocatori si concentra nell'acquisizione delle tessere, nella corsa ai brevetti e, in alcuni approcci strategici, nell'influenza della giuria; inoltre due giocatori consecutivi non possono eseguire la stessa mossa.

Il gioco è sostanzialmente astratto, e il tema cavalca l'onda dell'esposizione internazionale che è tornata proprio quest'anno nella città di Milano. Chi, come me, apprezza questo genere di giochi lo troverà sicuramente piacevole, anche se è innegabile il rischio della paralisi da analisi, attenuata proprio dalla regola riguardante le azioni uguali consecutive.





Favor of the Pharaoh



di Thomas Lehmann
Bezier Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Um Krone und Kragen (To Court a King) è un gioco di Thomas Lehmann, edito nel 2006 da AMIGO e Rio Grande Games, in una piccola scatola contenente una manciata di dadi e una sessantina di carte. Si tratta di uno dei capostipiti della marea degli "Yahtzee con i poteri speciali" che hanno invaso negli ultimi 10 anni il mondo del gioco da tavolo. L'idea è semplice ed efficace: i giocatori a turno cercano di fare combinazioni con i propri dadi (e.g., coppie - semplici, doppie o triple - tris, scale, superare una soglia sommando i valori dei dadi) per ottenere carte che forniscono bonus da utilizzare una volta in ciascuno dei propri turni. Ad ogni lancio si possono utilizzare abilità non ancora sfruttate, mentre devono essere messe da parte, bloccandoli, uno o più dadi. I lanci si susseguono finché non si ottiene un risultato che permetta di acquisire una carta non ancora posseduta, oppure si è costretti a passare la mano. Il gioco prosegue finché un giocatore prende le carte che rappresentano la

coppia regale: a quel punto tutti i giocatori fanno un ultimo turno, cercando di ottenere il maggior numero di dadi uguali. Vince il giocatore che ne ha ottenuti di più; in caso di parità di numero conta il valore dei dadi, in ulteriore parità essere stati i primi a fare la combinazione o possedere la regina. Semplice, efficace, con la tendenza a diventare stereotipato una volta che sono stati identificati gli effetti più potenti.

Dopo 9 anni Lehmann (che nel frattempo si è mostrato maestro nell'espandere/sviluppare giochi di dadi) torna sul luogo del delitto con Favor of the Pharaoh, versione lussuosa ed espansa di UKUK, che fornisce al gioco un setup variabile (un po' come succede in Dominion), una pletora di nuove carte/abilità, dadi con abilità o comportamento speciale, segnalini utilizzabili una sola volta per modificare i risultati o rilanciare i singoli dadi, tutto nell'ottica di impedire lo sviluppo di una strategia vincente, mantenendo comunque un

equilibrio tra le varie combinazioni possibili ad inizio gioco, determinabili in automatico tramite un'apposita applicazione per cellulari/tablet o attraverso una successione di lanci di dadi.

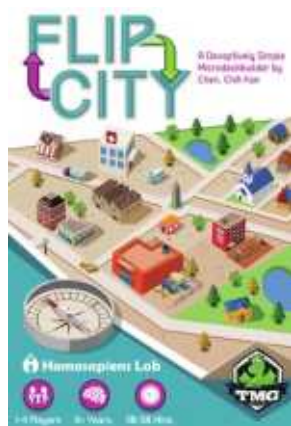
L'ambientazione (diventata egiziana invece che medievale) è ovviamente assolutamente posticcia, ma permette alcuni tocchi di classe come le tessere bonus scarabeo o la fustella a forma piramidale dove appoggiare i dadi bloccati.

Il risultato finale mantiene comunque fede alle promesse: le partite sono brevi, interessanti, con diversi approcci possibili per ciascuno dei gruppi di tessere abilità sorteggiate che ho potuto provare. Tutto questo al costo di un incremento delle dimensioni della scatola, dei tempi di preparazione e di un prezzo sicuramente non trascurabile per quello che, alla fine, è e rimane un brillante gioco riempitivo di dadi: circa 60 dollari che si traducono in altrettanti euro nei negozi italiani.





Flip City



di Chen Zhifan
Moaideas Game Design,
Homosapiens Lab, Tasty Minstrel
Games, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-50 minuti

Flip City, opera del designer taiwanese Chen Zhifan, non è esattamente una novità: era stato proposto lo scorso anno ad Essen col nome di Design Town. Quel che c'è di nuovo è l'uscita della versione internazionale da parte della casa editrice statunitense Tasty Minstrels che è stata presentata quest'anno a Spiel.

Lo scopo del gioco è quello di costruire una città attraverso il proprio mazzo di carte che possono essere migliorate voltando le carte dopo averne pagato il costo relativo, come suggerisce il titolo. I tipi di carte in gioco sono 5 (6 se si include anche l'ufficio che è opzionale), e ciascuna carta ha una doppia faccia: il fronte con l'edificio base ed il verso con un edificio che presenta funzioni migliorate.

L'andamento del turno è suddiviso in due fasi:

- Giocare carte: il giocatore pesca quante carte vuole dal proprio mazzo (che è a faccia in su), rispettando le regole imposte dalle carte stesse (esempio: alcune obbligano a pescare ancora una carta). Le carte producono delle rendite in denaro e/o poteri speciali. Alcune hanno l'icona della faccina triste; se se ne accumulano tre nella propria mano il turno termina immediatamente.
- Fase di costruzione: Il giocatore, utilizzando il denaro generato dalle carte giocate, può acquistare un'altra carta da aggiungere al proprio mazzo oppure può voltare una carta già presente nel mazzo degli scarti. Inoltre si può sviluppare una carta, cioè comperarne una nuova e pagare insieme anche il costo necessario per girarla.

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore non raggiunge 8 punti vittoria in un turno, oppure un Convenience Store e 18 carte in un turno, vincendo la partita.

Il gioco è di fatto un classico deck building leggero unito ad elementi di press your luck, variazione che conferisce al titolo una certa originalità. La possibilità di essere giocato in

solitario e le ridotte dimensioni lo rendono valido per essere portato sempre con sé, pronto ad essere utilizzato per riempire 30 minuti.

Dato che è composto da solo 5/6 tipi di carte, la capacità di memorizzare quante carte con le faccine tristi siano rimaste nel mazzo di pesca è la chiave per non "sballare" il proprio turno ed un ottimo esercizio per tenere allenata la mente.

L'interazione tra i giocatori è minima, legata alla possibilità di trasferire alcune carte con la faccina triste dal proprio mazzo a quello degli avversari, aumentando in pratica la sensazione di downtime, specialmente in partite con 3/4 giocatori. Un altro piccolo problema di Flip City è dato dal fatto che si debba prestare una certa attenzione a rimescolare il mazzo degli scarti poiché si potrebbero involontariamente girare la faccia di qualche carta, inficiando il corretto svolgimento della partita.

Il gioco dà il meglio di sé giocato in solitario o in due giocatori: in questa ottica mi sentirei di consigliarlo.





Food Chain Magnate



di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga
Splotter Spellen, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120-240 minuti

Tra i titoli più attesi di quest'anno rientra sicuramente Food Chain Magnate, FCM per gli amici, l'ultimo lavoro della Splotter Spellen, da sempre impegnata a soddisfare i palati più esigenti tra i giocatori assidui.

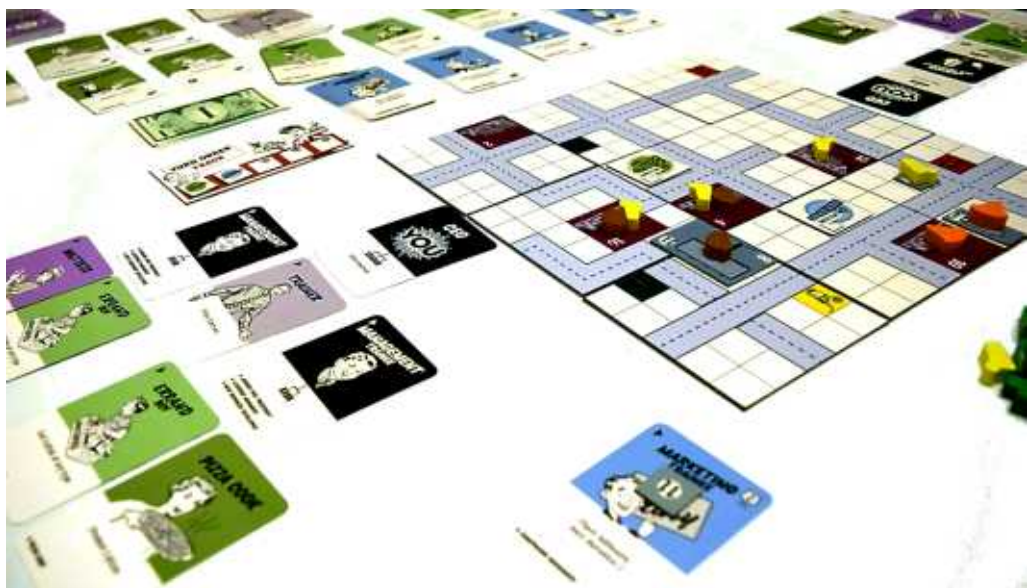
Questa volta siamo alla guida di una catena di fast food: dobbiamo costruire la struttura della nostra società, controllare la presenza sul territorio, creare con adeguate operazioni di marketing una richiesta per i prodotti che intendiamo vendere, e finalmente servire i nostri clienti per ricevere il tanto desiderato incasso. Il gioco presenta due aspetti fondamentali: la gestione della struttura della società e la logistica sul tabellone.

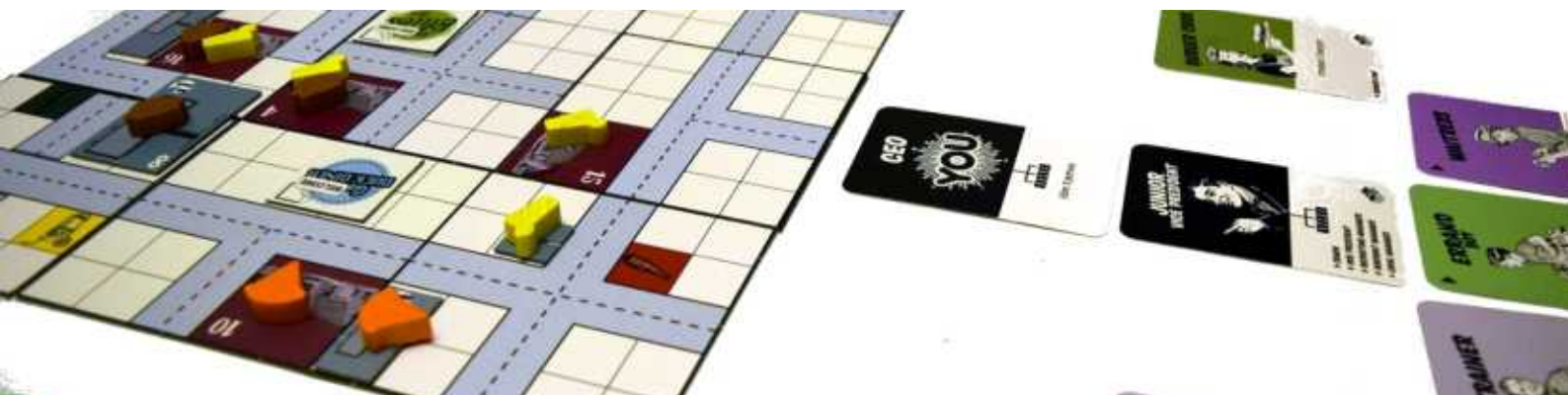
La società fa capo al CEO (Chief Executive Officer, l'amministratore delegato), al CEO possono rispondere tre persone che a loro volta possono essere dei manager e avere

ulteriori sottoposti. I manager possono rispondere solo al CEO, quindi la gerarchia aziendale è limitata ad un massimo di tre livelli, e l'unico modo per avere società con più impiegati al lavoro contemporaneamente, è sviluppare la capacità di gestione dei manager senza poterli dedicarli ad altre attività specifiche. Le carte che possiamo avere nella nostra struttura dunque si distinguono in manager e in dipendenti specializzati, ognuno con il proprio scopo: cucinare, pubblicizzare un prodotto, reperire le bevande dai distributori sul tabellone, gestire la società reclutando o addestrando nuovi personaggi, o altro ancora. Le carte sono organizzate secondo un organigramma ben preciso, con la possibile evoluzione che ogni impiegato potrà avere grazie all'addestramento. Ad esempio, nella gestione della cucina, si parte dal ragazzo che può cucinare un prodotto a scelta tra pizza e hamburger, al cuoco specializzato in uno solo dei due cibi, ma che ne può preparare 3 ogni turno, e infine il grande chef che ne può produrre ben 8! Diverse abilità interessanti sono collegate alla

specializzazione dei manager di vario livello: ad esempio si può far evolvere un "Senior Vice President", capace di gestire 5 sottoposti ma senza alcuna abilità particolare, in un CFO (Chief Financial Officer, direttore finanziario) che non può avere sottoposti, ma fornisce un bonus del 50% su tutti gli incassi! Scegliere quando specializzare un manager è una delle decisioni più significative del gioco, di fatto riduce la capacità produttiva per sviluppare abilità particolari che possano migliorare significativamente l'economia o la competitività dell'azienda.

All'inizio di ogni turno ogni giocatore seleziona la sua organizzazione aziendale, la piramide facente capo al CEO, e pone le carte non selezionate da parte: questi dipendenti potranno al massimo essere addestrati, ma comunque, ove previsto, reclameranno il proprio salario. Successivamente si attivano secondo un certo ordine tutti i personaggi: si recluta, si addestra, si fanno campagne di marketing, si producono o recuperano beni. Segue la fase di vendita: ogni abitazione avrà una determinata richiesta di prodotti e si





rivolgerà solamente al ristorante che li può soddisfare tutti. In caso di più scelta, i clienti sceglieranno il ristorante migliore usando come parametri il prezzo praticato e la distanza, e, in caso di ulteriore parità, il ristorante con il servizio migliore ovvero quello con più cameriere in servizio. Si pagano i salari e infine le campagne di marketing sortiscono il loro effetto: in ogni abitazione raggiunta da una pubblicità si genera la richiesta di un bene di quel tipo per il turno successivo.

A completare il quadro, il gioco introduce per un gran numero di elementi, delle "milestone", delle ricompense ai primi giocatori che effettuano una determinata azione. Le milestone vengono attribuite a tutti i giocatori che in un determinato turno compiono per la prima volta un'azione. La ricompensa è spesso importante ed è quella che rende le aziende dei giocatori differenti l'una dall'altra in modo significativo. Qualche esempio? I giocatori che per primi effettuano una campagna di marketing con un cartellone pubblicitario avranno tutte le proprie campagne pubblicitarie nel gioco di durata infinita, e non dovranno mai pagare lo

stipendio ai dipendenti che si occupano di marketing. O ancora, i primi giocatori che pubblicizzano un hamburger, guadagneranno sempre 5\$ bonus per ogni hamburger venduto (e il prezzo base è di 10\$!). L'approccio ai primi turni quindi è fondamentale, infatti nei primi 2 o 3 turni si attribuiranno ai giocatori milestone in genere diverse, che condizioneranno fortemente l'approccio alla partita.

Il secondo aspetto molto interessante è la condizione di fine partita: all'inizio di gioco viene allestita una banca contenente 50\$ per giocatore, e tutti i giocatori scelgono di nascosto una carta che può valere 100\$, 200\$ o 300\$. Quando la banca esaurisce i soldi la prima volta, vengono scoperte le carte dei giocatori e viene creata la nuova banca sommandole. Il gioco termina quando questa seconda banca termina i soldi. La durata della partita non è nota con certezza ai giocatori all'inizio della partita, che quindi potrebbero dover modificare la loro strategia in corso d'opera in base a quanto pianificato dagli altri giocatori. I giocatori che giocano una carta bassa ovviamente tendono a concentrarsi su aziende piccole e dinamiche

che da subito cercano di fare ricavi discreti e capitalizzare gli investimenti; chi punta invece alla durata elevata, può pianificare strutture aziendali ben più complesse, limitando i ricavi al minimo per quasi tutta la partita e puntare ad un ultimo turno grandioso, che può tranquillamente polverizzare le vendite precedenti degli avversari. Questa durata incerta, e spesso una fine brusca dei soldi nella banca è una cosa che spiazza facilmente durante le prime partite, in particolar modo perché le scelte fatte in un turno hanno quasi sempre il loro effetto nel turno seguente e molte volte in quello ancora successivo. Sicuramente quindi una delle sfide più grandi del gioco è trovare l'equilibrio tra lo sviluppo della propria struttura e la durata della partita.

Tirando le somme, FCM è un gioco decisamente sfaccettato, ha molti aspetti da tenere in considerazione, necessita di una buona pianificazione di lungo periodo, e permette di adottare strategie molto diverse: sicuramente non è un titolo adatto a tutti ma è decisamente meritevole di approfondimento per chi predilige i giochi più impegnativi.

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



Grand Austria Hotel



di Virginio Gigli, Simone Luciani
Lookout Games, Mayfair Games,
2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Simone Luciani e Virginio Gigli sono due autori che spesso lavorano in collaborazione con altri autori. Quest'anno hanno dato vita ad una inedita formazione per proporre Grand Austria Hotel, gestionale ambientato nella Vienna della Belle Époque.

I giocatori ricoprono il ruolo di direttori d'albergo con il compito di organizzare il proprio personale per servire al meglio i clienti che visiteranno la nostra caffetteria e una volta soddisfatte le loro richieste, farli accomodare nelle stanze precedentemente preparate, il tutto in soli 7 turni.

Si tratta di un gestionale con i dadi dove ad inizio turno vengono lanciati fino a 14 dadi (in una partita con 4 giocatori) e disposti sulla plancia di gioco. In sintesi, durante un turno di gioco i giocatori svolgeranno due azioni obbligatorie in funzione dei dadi scelti ed alcune azioni facoltative.

- Le azioni possibili sono:
- prendere (cubetti) sacher e/o croissant purché i primi siano maggiori o uguali ai secondi,
 - prendere (cubetti) vino e/o caffè purché i primi siano maggiori o uguali ai secondi,
 - preparare camere per gli ospiti,
 - ottenere denaro e/o avanzare sulla traccia dell'Imperatore,
 - giocare una carta personale dalla propria mano pagandone il costo,
 - giocare una delle 5 precedenti azioni.

La forza dell'azione è data dal numero dei dadi presenti nella colonna corrispondente. Ad ogni dado giocato la potenza dell'azione diminuisce.

Oltre l'azione obbligatoria di scegliere e giocare un dado si possono compiere alcune azioni facoltative: per esempio è possibile scegliere una carta ospite pagandone il costo e farla accomodare in uno dei nostri tre tavoli del bistrot. Inoltre, pagando 1 tallero possiamo far uscire dalla cucina fino a tre cubetti da servire ai nostri ospiti.

Una volta soddisfatto il nostro cliente utilizzeremo il bonus indicato dalla carta cliente e potremmo ospitarlo in una delle stanze che avremo preparato in precedenza. Ogni albergo ha venti stanze suddivise in 10

gruppi. Una volta completato un gruppo di stanze il giocatore avrà diritto ad un bonus in denaro / punti vittoria / avanzamento sulla traccia dell'Imperatore. Infine, come azione opzionale, è possibile pagare un tallero per aumentare di 1 la potenza della nostra azione dado obbligatoria.

Alla fine del terzo, quinto e settimo ed ultimo turno di gioco, si risolve la traccia Imperatore dove in funzione dell'avanzamento si otterranno dei bonus o dei malus. Nel gioco sono presenti anche tre carte "politiche" che conferiranno punti vittoria decrescenti. Alla fine del settimo turno dopo i conteggi finali, il giocatore con più punti vittoria sarà proclamato vincitore.

Come si può intuire dalla sintetica descrizione del gioco, non è possibile fare tutto con sole 14 azioni a partita. Occorre quindi pianificare sin dal primo turno quale strategie adottare ed ottimizzare le azioni principali con l'aiuto delle proprie carte personale, che hanno in genere dei vantaggi importanti. Le sinergie che si creano tra le varie tipologie di carte (ospiti, personale, carte politiche e tessere Imperatore) ed i bonus relativi al completamento di un gruppo di stanze rendono Grand Austria Hotel estremamente interessante sia sotto il profilo strategico, sia sotto quello tattico e lo rendono ideale ad una utenza che apprezza titoli di un certo impegno.





Haspelknecht



di Thomas Spitzer
Quined Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Con Haspelknecht, Thomas Spitzer ha tenuto fede alla promessa di pubblicare una trilogia ambientata nella regione tedesca della Ruhr, famosa per i suoi giacimenti carboniferi. Dopo *Ruhrschiffahrt 1769-1890*, del 2012 e *Kohle & Kolonie*, del 2013 l'opera si conclude quest'anno con Haspelknecht, ultimo della serie seppur ambientato cronologicamente prima degli altri titoli della trilogia.

Haspelknecht non è stato pubblicato dalla Spielworxx ma dall'olandese Quined. Il cambio, accolto con freddezza dagli appassionati della casa editrice con la doppia x, ha in realtà portato piccoli vantaggi in termini di confezione, materiali e revisione del regolamento, purtroppo non perfetto ma migliore dei precedenti.

Il periodo storico è il XVI secolo, quando gli agricoltori della Ruhr ne scoprirono la

particolare ricchezza. I giocatori impersonano quegli agricoltori che per primi si ingegnarono per raccogliere il prezioso fossile, prima dalla superficie e poi scavando in profondità, imbattendosi nelle problematiche collegate a queste operazioni dovute sia alla scarsità di mezzi che alle avversità.

La partita è scandita da stagioni che si susseguono per tre anni di gioco. Primavera, estate e autunno sono fasi operative, l'inverno è una fase di manutenzione. Al termine del terzo anno si esegue il calcolo finale del punteggio per determinare il vincitore. Strutturalmente il gioco è composto da due parti. Una si svolge sulla plancia personale, si basa su un meccanismo riconducibile a quello del piazzamento lavoratori e ha come obiettivo l'estrazione del carbone, che garantisce punti alla fine di ogni anno. La seconda si svolge su un tabellone modulare, a esagoni, su quattro livelli, vero e proprio albero tecnologico, grazie al quale i giocatori guadagnano benefici e punti.

Questi due fronti sono meno indipendenti di quanto possa apparire, il loro legame è stretto soprattutto ai fini del punteggio finale. Progredire nell'estrazione è più proficuo se vengono al contempo raggiunti certi livelli di tecnologia e la tecnologia è d'aiuto all'estrazione.

L'ambientazione efficace e coerente alla quale Spitzer ci aveva abituato con i titoli precedenti non è il solo pregio del gioco. A renderlo particolarmente interessante anche alcune scelte decisamente innovative, prima tra tutte il sistema di gestione delle azioni. In Haspelknecht la quantità e il tipo di azioni disponibili in ogni stagione dipende da dischi azione raccolti a turno da una riserva comune. Si eseguono due prese in ognuna delle quali possono essere raccolti gettoni di un solo colore tra i tre disponibili: giallo per produrre grano, marrone per il legno e il nero per raccogliere carbone o, all'occorrenza, eliminare accumuli di acqua che impediscono l'estrazione. Nella fase successiva, quella della pianificazione, i dischi sono allocati sui lavoratori per attivarne la funzione, mai più di un colore per lavoratore. Il potere dell'azione equivale al numero di dischi allocati. L'evoluzione nell'albero tecnologico è una delle azioni possibili ed è l'unico caso in cui si utilizzano, sullo specifico lavoratore, gettoni di diverso colore, quelli che servono per pagare l'avanzamento secondo le indicazioni riportate sul tabellone.

Haspelknecht è il più intuitivo e lineare della trilogia, pur offrendo una sfida profonda e ricca di decisioni cruciali. Il sistema di scelta delle azioni è brillante e garantisce una discreta interazione. Solido e piacevole, non adatto ai giocatori occasionali.





Heroes



di Adam Kwapiński
REBEL.pl, Lion Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

Heroes ripropone un classico scenario del gioco fantasy: lo scontro fra eroi, dotati di poteri magici collegati a forze elementali, che impiegano incantesimi ed evocano creature per vincere uno scontro all'ultimo sangue. Tuttavia, lo fa introducendo una meccanica (ancora poco utilizzata: l'esecuzione in tempo reale.

Ottimi i materiali in cartotecnica, sia a livello di illustrazione che di organizzazione delle informazioni (sulle carte come sulle plance personali), un po' meno buoni i dadi speciali, di cui non tutte le facce sono ugualmente leggibili.

Il gioco si apre con la composizione del mazzo magie (fatto da una parte standard più tre carte selezionate a turno da un espositore), la scelta di uno dei 4 eroi e delle creature che lo accompagneranno nello scontro (fatta simultaneamente e segretamente, utilizzando un sistema di acquisto a punti) e il relativo schieramento sulla propria plancia di gioco.

Oltre alle creature disponibili, gli eroi si differenziano per la migliore capacità di lanciare magie del proprio elemento e la penalizzazione (in termini di ferite subite) per quelle dell'elemento opposto.

Si prosegue con lo scontro, che si protrae fino alla morte di tutti gli eroi tranne il vincitore. La selezione delle azioni avviene attraverso un lancio continuo e ripetuto di dadi (sulle cui facce si trovano i simboli degli elementi, del comando e delle carte): i giocatori possono rilanciare tutti o parte dei dadi finché non ottengono la combinazione desiderata. In tal caso dicono "stop" e tutti devono fermarsi. Chi ha interrotto i lanci esegue quindi una delle 4 azioni possibili:

- lanciare gli incantesimi che ha in mano (richiedono più simboli dello stesso elemento), poi attivare le creature (usando simboli comando), per utilizzarne le abilità speciali o attaccare lo schieramento avversario, poi spostare le creature sulla plancia (1 simbolo comando per movimento). Molte delle magie possono essere potenziate quando vengono lanciate (aumentandone l'effetto) scartando coppie di carte dalla mano come costo aggiuntivo;
- pescare carte dal proprio mazzo con i simboli

- carta (rimiscolando gli scarti se si esaurisce);
- acquistare una nuova carta dall'espositore, aggiungendola alla propria mano (simboli carta);
- cancellare una delle magie permanenti in gioco.

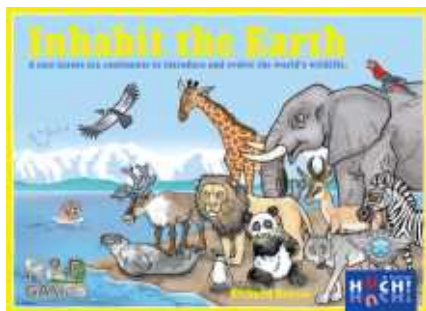
Dopo che il giocatore ha terminato l'azione, ogni avversario, in ordine di turno, ha l'opportunità di usare i simboli sui propri dadi per eseguire un'azione. Quando tutti hanno giocato, si riparte col lancio dei dadi: chi non ha fatto niente può conservare i risultati che ritiene utili, gli altri devono rilanciare l'intero set di dadi.

Heroes è sicuramente una proposta originale, che mescola il combattimento con fonti di energia, evocazioni e magie (Magic: The Gathering) con il deckbuilding (Dominion) e il lancio dei dadi in tempo reale (Escape: The Curse of the Temple); il rischio è che la componente frenetica del lancio prenda il sopravvento su quella tattico/strategica del deckbuilding e del movimento/attacco: i giocatori passano il loro tempo a guardare e lanciare i dadi e il livello di interazione nel modo di giocare diventa basso. Come tutti i giochi di combattimento è fortemente consigliabile limitarsi a partite in due giocatori.





Inhabit the Earth



di Richard Breese

R&D Games, Game Salute, HUCH! & friends, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Guidando sei animali in continua evoluzione, rappresentanti di altrettante classi, i giocatori di Inhabit the Earth (ItE) competono in una corsa che si sviluppa sui 6 continenti.

Nella norma i materiali: 162 carte rappresentanti altrettanti animali (ognuno con la classe di appartenenza, continente e l'habitat in cui vive, un'abilità speciale descritta con del testo), 6 plance continente (con un percorso, diviso in 3 fasce, di caselle habitat), segnalini di legno, cartone e plastica, 4 leggi.

Il gioco si sviluppa in turni in cui il giocatore attivo sceglie una delle 3 opzioni disponibili:

- Gestione della propria area di gioco, che permette di eseguire una o più volte (scartando una carta dalla propria mano per ogni attivazione) le seguenti azioni: aggiungere una nuova classe, aggiungere

sotto a un animale una carta della stessa classe (aumentandone l'adattabilità e la numerosità), aggiungere sopra a un animale una carta della stessa classe (aumentandone l'adattabilità e la numerosità e cambiando l'abilità speciale della classe), aggiungere sotto a un animale una carta di classe diversa (aumentandone la sola adattabilità). Ogni giocatore può avere al più una pila per classe, e ogni pila non può avere più carte del numero di classi possedute.

- Riproduzione, che permette di ottenere nuove carte, utilizzando una delle classi non esaurite e pescando un numero di carte pari alla numerosità della specie più la fascia continentale in cui si trova il segnalino (rispettando il limite di carte in mano, ma eventualmente scartando prima di pescare). Questa azione esaurisce la classe.

- Movimento. Scartando una carta dalla mano vengono attivate tutte le classi che condividono almeno un tratto (classe, habitat o continente). Quindi ogni simbolo presente su ciascuna delle carte della classe può essere utilizzato una sola volta per avanzare il corrispondente segnalino sul successivo spazio libero, considerando che simboli continente permettono di fare un passo su ogni fascia climatica del continente stesso. All'inizio o alla fine del movimento è anche possibile migrare, ovvero spostarsi in un altro continente compatibile con i simboli della classe. Muoversi riattiva la classe.

La partita finisce immediatamente appena due segnalini arrivano in fondo ai percorsi di due continenti. I punti vengono attribuiti per la posizione dei propri segnalini e per alcune abilità speciali degli animali.

ItE è un gioco che utilizza il sistema di carte introdotto da Innovation per pilotare un

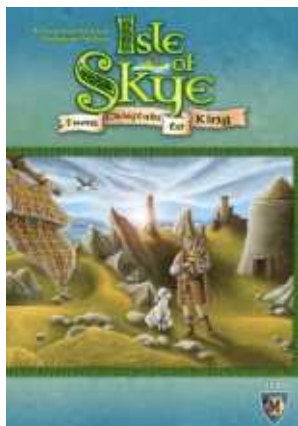
gioco di corse. La presenza di 162 carte diverse rende chiaramente la curva di apprendimento assai ripida, identificando il titolo come adatto ad un pubblico di giocatori assidui, appassionati di giochi di combinazione ed efficientazione. I possibili approcci tattici e strategici appaiono molto variegati. Le prime partite evidenziano una sensazione di caoticità e un'elevata paralisi da analisi, caratteristiche destinate a ridursi anche notevolmente con l'esperienza. Nonostante la semplicità delle regole, l'azione di movimento resta in ogni caso macchinosa, e il sistema di assegnazione di punteggio appare un po' scollegata dal resto del gioco. Resta un titolo molto interessante, ma che lascia qualche perplessità.





di Lucio "Iago" Pierobon

Isle of Skye



di Andreas Pelikan, Alexander Pfister
Lookout Games, Mayfair Games,
2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60 minuti

Gli autori del più recente Kennerspiel des Jahres (Broom Service) ci portano a governare l'isola di Skye nel periodo dei clan, attraverso un gioco di piazzamento tessere con un sottofondo di scommesse al buio (in un certo senso) dal regolamento snello e di facile spiegazione; le tessere suddette sono composte da tre terreni (mare, pianura e montagna), possono avere delle strade che collegano i bordi e contenere alcuni elementi di paesaggio importanti per il punteggio finale.

All'inizio della partita vengono scelti casualmente 4 bonus che produrranno PV in momenti differenti della partita, ogni giocatore riceve un territorio iniziale contenente il proprio castello, un lato d'acqua e di montagna e due di pianura, uno schermo, un'ascia e cinque monete; all'inizio di ogni turno ogni giocatore pesca tre tessere e le pone davanti al proprio schermo, poi, dietro lo schermo, in corrispondenza di

ciascuna tessera decide se piazzare l'ascia o stabilire un prezzo per ciascuna tessera (il prezzo deve essere di almeno 1 moneta); una volta che tutti hanno completato le proprie scelte si rimuovono gli schermi e si scartano le tessere contrassegnate dall'ascia (che tornano nel pool), mentre quelle rimanenti potranno essere acquistate al prezzo stabilito.

Ogni giocatore, in ordine di turno, ha la possibilità di acquistare sia una sola tessera tra quelle degli avversari (pagando al proprietario la somma indicata) che tutte le proprie tessere non acquistate (pagando alla banca quanto stabilito). Le tessere acquistate andranno poi piazzate attorno ai propri possedimenti rispettando l'adiacenza

di territorio; fatto ciò vengono attribuiti PV in base ai bonus attivi nel turno e ogni giocatore riceve una rendita per il turno successivo dipendente dalle distillerie collegate per strada al proprio castello e da quanti giocatori hanno più PV di lui alla fine del turno. Alla fine del sesto turno (quinto se si gioca in cinque) verranno attribuiti PV per i bonus contenuti su alcune delle tessere e per il denaro residuo e il giocatore con più PV sarà il vincitore.

Materiali di buona qualità e regolamento snello e di facile spiegazione, ergonomia delle tessere non eccelsa per la difficoltà di lettura di alcuni elementi di paesaggio (inconvenienti legati all'avanzare dell'età); il gioco è leggero ma la scelta del prezzo di vendita delle proprie tessere lo preclude ai neofiti che rischiano seriamente di andare in crisi o di trovarsi in completa balia degli eventi perché senza denaro necessario all'acquisto; interessante il meccanismo dei bonus di fine turno, ne vengono pescati 4 a inizio partita e ogni bonus verrà attribuito 3 volte ma in turni e in combinazioni differenti, ma è l'unica vera luce in un mare di dubbi e ombre.

In due giocatori c'è una gran scarsità di tessere a disposizione per cui l'esito della partita tende ad essere molto legato all'alea, in tre e cinque giocatori c'è il rischio di coalizioni "due contro uno" per punire i leader acquistando tutte le loro tessere senza rischio di subire danni, in quattro, forse l'optimum, restano seri rischi di accanimento contro chi è in vantaggio e alcuni giocatori si troveranno a dover essere primi di turno (svantaggioso) più spesso di altri; posto che non è sicuramente un gioco nelle mie corde, mi ha inoltre lasciato notevoli perplessità e pochissima soddisfazione.





La Glace et le Ciel



di Florent Toscano
Jeux Opla, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Cooperativo in stile "Hanabi", con alcune delle informazioni nascoste a parte dei giocatori, e una serie di obiettivi da raggiungere, nell'impossibilità di parlare se non per comunicare se gli obiettivi sono raggiunti o meno durante il gioco; una serie di tentativi di sconfiggere la sindrome del "Maschio Alfa" che potrebbero avere successo, ma anche no...

In questo caso ciascun giocatore è a conoscenza delle carte a propria disposizione ma non dell'obiettivo che dovrà raggiungere con tali carte, mentre conosce gli obiettivi dei compagni di gioco ma non ne conosce con precisione le carte; durante ognuna delle tre "generazioni" del gioco andranno giocate 12 carte in una griglia 3x3 identificata da tre elementi (terra, aria e acqua) e tre punti cardinali (est, nord e ovest) cercando di ridurre al minimo l'impatto ambientale (rappresentato dai simboli CO2 e CH4 su alcune delle carte) e di ottenere con la somma delle carte visibili i

punteggi indicati dagli obiettivi dei singoli giocatori (un valore da 3 a 6 e una riga o una colonna della griglia).

Ogni generazione è composta da 4 carte per elemento, numerate da 0 a 4; alla fine di ogni generazione il numero di simboli negativi visibili riduce lo spessore del ghiaccio al polo, ogni obiettivo raggiunto fornisce un punto positivo mentre ogni obiettivo non raggiunto sottrae un punto; se in qualunque momento della partita il livello del ghiaccio arriva a 0 (dal 4 iniziale) la partita è persa; dopo le tre generazioni se il totale dei punti è positivo la partita è vinta, in caso contrario è persa.

Anche senza voler indagare sulle idee che si celano dietro a questo titolo, ispirato dall'omonimo documentario di Luc Jacquet sul riscaldamento globale, l'idea del gioco è interessante e l'approccio all'annoso problema del gioco cooperativo risulta ingegnoso anche se non del tutto centrato; in due il gioco è ad informazione completa per entrambi i giocatori (se le carte non le ho io le hai tu) e questo in qualche modo "rompe" il meccanismo

permettendo all'Alfa di "calpestare il non-Alfa"; due giocatori perfettamente razionali dovrebbero essere in grado di risolvere il gioco con una certa semplicità, in caso contrario il sospetto che rimane è di un gioco sostanzialmente casuale; in più giocatori si inserisce la mancanza di informazione completa che lo rende più interessante, ma il numero di carte limitato, che potrebbe rendere il gioco meno aleatorio (dunque potenzialmente più interessante) di Hanabi, ne limita contemporaneamente le opportunità di scelta castrandone non poco le possibilità.

I materiali sono di qualità standard, senza particolari pregi né difetti, di livello tipico per i nuovi micro-editori, il regolamento è chiaro, breve e di facile spiegazione; il gioco in generale è curioso e non privo di interesse ma sembrerebbe più adatto ad essere proposto alle giovani generazioni per stimolare la razionalità nel gioco piuttosto che per "vecchi lupi di mare", che dopo poco si annoierebbero, o per "neofiti" che molto probabilmente non coglierebbero la parte razionale del gioco.





Leaving Earth



di Joseph Fatula
The Lumenaris Group, 2015
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-180 minuti

Leaving Earth ricostruisce la corsa allo spazio, interpretata in maniera un po' meno "scientifica" rispetto a High Frontier ma senza scendere nel banale o nel completamente astratto tipico dei giochi germanici e mantenendo comunque la necessità di un serio impegno di calcolo e valutazione, meno impegnativo ma pur sempre nel reame della simulazione e dell'approccio "vediamo un po' come va a finire" invece della ricerca della vittoria a tutti i costi.

L'intero gioco è fatto di carte, rappresentanti i luoghi da raggiungere, le tecnologie da sviluppare, i razzi e gli strumenti da utilizzare, l'esito degli esperimenti, gli astronauti e le missioni da compiere; la partita dura 20 turni, ciascuno dei quali rappresenta un anno, o fino a che tutte le missioni non sono state completate.

Dopo aver composto la mappa, rappresentante i vari punti di manovra (le orbite attorno a pianeti e satelliti e le zone di fly-by) e i

pianeti stessi (di cui esistono più copie alternative con effetti variabili per rappresentare l'incertezza dell'esplorazione), ogni giocatore può svolgere le proprie azioni spendendo i finanziamenti ottenuti ad ogni turno (fissi e non trasferibili da un turno all'altro) per sviluppare tecnologie e acquisire attrezzature, testandole per ridurre i rischi di fallimento o assemblando un mezzo spaziale e lanciandolo verso un obiettivo.

La preparazione del vettore è la parte più impegnativa e quella che richiede maggior tempo di gioco; tutte le manovre della missione devono essere valutate per calcolare l'esatta composizione del mezzo in modo da avere, per ognuna, la forza propulsiva necessaria a spostare il carico da una locazione alla successiva, considerando che ogni razzo può essere acceso una sola volta e viene scartato dopo la manovra; lo svolgimento della missione è più lineare (premesso che si siano fatti i giusti calcoli) e non richiede altro che eseguire le singole operazioni pianificate e verificarne il successo.

I materiali sono di qualità non eccelsa ma tollerabile (si tratta di poco più che un'autoproduzione) e il regolamento è un po' lacunoso e non sempre chiaro ma migliore di

altri giochi del genere visti altrove (a partire dai succitati giochi di Eklund); la mappa creata con le carte è una piacevolissima scoperta, le carte si combinano tra loro con le orbite e i punti di fly-by che mostrano scorci del pianeta a cui si riferiscono e completano l'immagine riportata sul pianeta stesso; il primo impatto con la confezione è deleterio, si tratta di una scatola da scarpe per bambini con una copertina adesiva che la sigilla e che deve essere necessariamente lacerata per poterla aprire.

Il gioco, come detto, è denso di calcoli e di valutazioni con possibile rischio di paralisi per giocatori proni alla patologia; le scelte sono molte (notevole la valutazione dei rischi e la scelta di approccio alla missione più o meno conservativa, simulata attraverso un meccanismo non del tutto realistico ma sicuramente interessante che offre la possibilità di decidere se pagare per giungere alla certezza del successo o risparmiare assumendosi dei rischi), importanti e spesso influenzate dall'interazione con gli altri giocatori; un gioco di esperienza più che di competizione, non certo per neofiti o famiglie ma dal giusto compromesso tra atmosfera e durata per l'appassionato.





Lutece



di Nicolas Sato
Superluxe Éditions, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-90 minuti

Lutece è un gioco dove si collezionano set di carte, utilizzando un meccanismo di aste cieche. In ogni turno al centro del tavolo vengono messe 5 carte edificio e 5 carte personaggio allo scopo di essere acquisite dai giocatori. I personaggi forniscono risorse (pane, spade, birra e vino) mentre gli edifici in genere le utilizzano per fornire soldi o punti vittoria a fine gioco in specifiche combinazioni o legandosi ad un solo tipo di risorsa (o agli edifici con il simbolo della colonnina).

I giocatori contemporaneamente "scommetteranno" dei soldi su un paio delle carte del tabellone utilizzando un proprio mazzo di carte che fa riferimento alle posizioni delle carte mostrate. Potranno scommettere su ognuna delle due carte scelte zero o più monete, sapendo quanto gli altri giocatori stanno puntando ma senza sapere su quale carta lo stanno facendo.

Quando tutti si dichiarano soddisfatti delle proprie puntate si svelano gli obiettivi di ognuno dei giocatori. Se più giocatori desiderano la stessa carta a prenderla sarà chi ha puntato più soldi mentre l'altro giocatore riprende la sua puntata e un soldo come consolazione. Se la puntata è identica la carta viene buttata ed entrambi riprendono puntata e consolazione. Ad "arricchire" le possibilità d'asta esistono le carte soldato (che a fine gioco varrebbero 2 punti) che possono essere scartate per aumentare di 2 soldi una puntata anche a giochi fatti.

Chi ritiene di non aver abbastanza soldi può ottenerne 3 decidendo di giocare una carta speciale al posto di una delle due da giocare nel turno. Alla fine di ogni turno viene messa una moneta su ogni carta non voluta da nessuno (come incentivo per l'acquisto futuro), si riempiono i buchi con nuove carte dei mazzi e si prosegue con un turno dopo l'altro finché non si sarà più in grado di riempire i buchi rimasti. Quindi si contano i punti.

Premetto che sono la persona sbagliata per dare un'impressione su questo semplice gioco: odio le aste cieche in praticamente qualsiasi forma mi sia stata proposta finora. Il poter decidere di puntare su una carta di secondo piano per evitare di scontrarmi con qualcuno e scoprire che anche altri hanno fatto la stessa cosa rendendola la scelta sbagliata mi manda semplicemente in bestia. Se poi per arrivare a quella scelta mi sono fatto un elaborato ragionamento basato su quello che conveniva agli altri comprare e questo è stato disatteso, ancora peggio: mi sembra di aver buttato tempo ed energia alle ortiche. Quindi è ovvio che questo gioco non mi sia piaciuto per niente. Il fatto però di non perdere i soldi puntati in caso di carta non acquisita e di prendere il soldo di consolazione lo vedo come un punto a favore del gioco, pur non bastando a cambiare il mio giudizio. Al di là del sistema di puntata, sfizioso nel fatto di rilanciare contro la puntata di un avversario... che magari non lo è realmente, non intravedo però altri elementi di novità. Buona la durata e la fruibilità.





di Andrea "Nand" Nini

Mega Civilization



di Flo de Haan, John Rodriguez
999 Games, Pegasus Spiele, 2015
N. Giocatori: 5-18
Durata: 360-720 minuti

versione "riveduta, corretta e ampliata" del classico Civilization dell'Avalon Hill (e della sua espansione Advanced), o meglio, deriva dal "Civilization Expansion Project", un Print & Play (su steroidi) che un gruppo di appassionati (nei quali troviamo gli autori di MC) ha sviluppato a partire dal 1999, continuandone il playtest e le revisioni fino ad oggi, e completando tutto il processo con la pubblicazione di 3000 copie (diciamo un'edizione non molto limitata) da parte della 999 Games (Pegasus Spiele svolge il ruolo di distributore), con il beneplacito dell'autore originale, Francis Tresham, e della Mayfair che, da citazione dal regolamento, ora possiede i diritti sul gioco (uhm, devo ammettere che mi ero perso questo passaggio).

darvi un'idea contiene i materiali di almeno quattro giochi (quattro plance, 2074 counter e 1569 carte, oltre a plancette, schede di riferimento e regolamenti). La qualità dei materiali non è da considerarsi da edizione deluxe (cosa che il prezzo farebbe pensare), ma è comunque sopra la media, con le fustelle dei counter tagliate alla perfezione (non ci sono quasi residui e non si sono mai verificati "strappi" nella separazione), le carte sono molto buone (peccato per le dimensioni non standard delle carte Civilization, le bustine per Dixit vanno bene ma sono un po' grandi, in alternativa si possono anche non imbustare, dato che non verranno maneggiate spesso, invece le carte Commercio sono standard, ovvero si possono imbustare con le "mini Euro", da 44 x 68), e le plance sono "regolari" (nonostante la plancia completa sia 200 x 70 cm, non hanno "barato" includendo plance di carta o poster arrotolabili).

A volte ritornano... a conferma che prima o poi tutti i giochi vengono ristampati, questo Mega Civilization non è altro che la

Anche a scatola chiusa il gioco fa impressione, dato che la scatola di legno è veramente grande (e pesante 10 Kg), per





La direzione più appariscente lungo la quale si è diretta questa evoluzione è l'aumento dei giocatori: un massimo di diciotto persone è un numero da party game, e diciamo che solo un'associazione o una ludoteca potrà sfruttare al 100% questo gioco; rispetto all'originale la mappa del mondo antico si è espansa dal bacino del Mediterraneo fino al Nord Europa e all'India, e a seconda del numero dei giocatori si utilizzeranno determinate combinazioni di popoli: fino a nove giocatori potranno giocare indifferente nelle regioni a est o a ovest (ognuna delle quali ha differenti set carte Commercio, e che dà differenti esperienze di gioco), mentre con un numero maggiore di giocatori si utilizzerà via via una sezione di plancia sempre più grande (e si useranno set "incompleti" di carte Commercio per spingere i due "blocchi" a commerciare tra loro per completarli). La cosa buffa è che questa scalabilità ha portato ad avere quasi i materiali per giocare due partite in contemporanea (o per dividersi tra due compratori il gioco), gli unici componenti che mancano e che andrebbero replicati sono le plance per il censimento e l'avanzamento delle civiltà attraverso le ere (la cosiddetta A.S.T.).

La struttura generale del gioco è rimasta la stessa: espansione della popolazione, movimento (via terra e via mare), costruzione delle città, acquisizione delle carte Commercio, commercio, risoluzione delle calamità, acquisizione delle carte Civilizzazione, avanzamento sulla AST. Le modifiche sono nei dettagli, e molte sono rivolte a semplificare e velocizzare le operazioni (che in ogni caso erano già molto lineari), come ad esempio nella costruzione e nel mantenimento delle navi, che non è più una fase separata ma è integrata nel movimento, oppure nell'utilizzo di counter per tenere traccia dei bonus che si possono utilizzare per acquisire le carte Civilizzazione; considerate però che non diventa un gioco "normale", dato che comunque per finire una partita sono necessarie 10-12 ore (al massimo si può utilizzare un setup "rapido", che riduce il tempo complessivo di un paio d'ore). Sono stati apportati cambiamenti anche agli effetti delle calamità e alle carte Civilizzazione (passate da 24 a 51 tipologie), per dare sia un maggiore bilanciamento che ampliare le possibilità strategiche (ora guerreggiare non significa penalizzarsi rispetto alle civiltà "pacifiche");

anche i criteri per assegnare la vittoria sono leggermente cambiati (c'è un discreto bonus se un solo giocatore raggiunge l'ultima casella della A.S.T.). Ci sono ancora le regole per i giocatori che abbandonano la partita anzitempo (ma ora i loro imperi sono off-limits) e hanno eliminato la regola per far entrare tardi un giocatore (e infatti era estremamente sbilanciata).

Ma in sintesi, questo gioco vale €200? Io penso di sì, e non solo quantitativamente: innanzitutto è un prezzo inferiore al costo di Civilization + Advanced su eBay (anche se immagino che a causa di questa uscita i prezzi caleranno), ma nella scatola troverete anche il risultato di quindici anni di playtesting (almeno in questo caso, sono sicuro che non saremo noi a doverlo fare).



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



Mistfall



di Błażej Kubacki

HC Distribuzione, Heidelberger

Spieleverlag, NSKN Games, Passport
Game Studios, 2015

N. Giocatori: 1-4

Durata: 120 minuti

Mistfall è un cooperativo fantasy dove i giocatori sono un gruppo di eroi che viaggiano insieme su una mappa composta da tessere quadrate che si svelano mano a mano che vengono esplorate e affrontano su di esse avventure in successione con lo

scopo di realizzarne una più particolare delle altre prima che il tempo a disposizione del gruppo scada, facendo perdere loro la partita, che viene persa anche se uno degli eroi muore prima di approdare all'avventura conclusiva o se tutti perdono la vita tentandoci.

Il flusso di un turno di gioco tipicamente è: il gruppo si muove; estrae casualmente un'avventura legata alle particolarità della tessera su cui viaggia; estrae casualmente un certo numero di avversari legati all'avventura estratta; gli avversari si cercano un eroe da affrontare in base a quanto le loro mosse sono state appariscenti fino a quel momento; i giocatori giocano carte, le attivano, le comprano, le scartano, le riciclano e così via per cercare di uccidere o schivare i danni delle creature schierate e completare l'avventura, in genere estinguendo i nemici presenti o "attaccando" la carta avventura stessa con varie modalità lievemente diverse a seconda di quale avete pescato.

La particolarità del gioco, in cui i dadi sono assenti, sta nel fatto che ogni eroe è caratterizzato da abilità peculiari illustrate sulla propria scheda e da mosse dettate dalle carte presenti nel mazzo di carte che lo rappresenta, che tendono a combinarsi le une con le altre. Il mazzo stesso è migliorabile acquistando carte nuove tramite segnalini guadagnati sconfiggendo avversari ed è, al contempo, l'indice della salute dell'eroe. I danni subiti infatti fanno scartare carte o seppellire le carte precedentemente scartate: se non avete più carte da scartare (dal mazzo o dalla mano) né da seppellire (dal vostro mazzo degli scarti) il vostro eroe muore. Questo meccanismo, con carte che entrano ed escono dal vostro mazzo potrebbe, se ben gestito, risultare essere un buon metodo per la gestione del mazzo.

Nel mazzo possono finire sia le abilità che gli equipaggiamenti che incontreremo, con la differenza che questi ultimi però, prima di essere utilizzati vanno calati nella propria area eroe, rispettando certi limiti per





cui ovviamente non potrete mai trovarvi a giocare ad esempio con 2 scudi o 2 armature (anche se il gioco fa ciò tramite codici invece che dirvelo in modo semplice come sto facendo io). Anche il semplice prendere in mano un'arma è un'azione, che provoca un maggior livello di attenzione degli avversari verso di voi. Una volta calata l'arma poi la maggior parte dell'equipaggiamento viene utilizzato più volte, finché non perde di utilità, diversamente dalle normali carte che descrivono le vostre mosse che vengono immancabilmente scartate (talvolta insieme ad altre carte con specifici attributi per incrementarne l'effetto).

I nemici con cui combatteremo sono caratterizzati, oltre che dai soliti punti ferita e forza d'attacco, da due diversi tipi di resistenza (ad attacchi fisici o magici), talvolta da debolezze ad un certo elemento e da una varietà non indifferente di abilità descritte da testo direttamente sulla carta. Non credo ci si possa lamentare della ripetitività dei nemici o della loro poca caratterizzazione, insomma.

Con tutta questa varietà il gioco non sarà complicato? Oltre ad essere complesso di suo il gioco ha un manuale che non aiuta il lettore ad avvicinarsi ai suoi concetti basilari ma sembra invece più facilmente utilizzabile da chi ne voglia programmare una versione digitale, visto che tutte le regole, enunciate

punto per punto per essere a prova di errore, paiono più un immenso diagramma di flusso senza grafica che un modo per illustrare come divertirsi con tutte le possibilità che il gioco offre. Inoltre troverete iconcine, codici e tag disseminati un po' ovunque sui materiali di gioco, a volte a parer mio anche senza vera utilità, che spaventano il nuovo giocatore invece che aiutarlo a gestire il tutto in maniera intuitiva.

Superato il problema della decrittazione di regole e icone e provveduto all'istruzione dei compagni di gioco dovrete poi tutti cominciare a decifrare come il vostro personaggio vada utilizzato. Ognuno ha infatti delle combinazioni precise particolarmente efficaci fra carte e abilità che, finché non saranno scoperte, renderanno le possibilità di portare a casa la vittoria tendenti allo zero. E queste combinazioni, nei personaggi esaminati, sono tutt'altro che banali da scoprire. Non alla portata di tutti mi azzarderei a dire, non alla prima partita perlomeno. Anche perché come giocatori non avrete mai in mano tutte le carte presenti nel mazzo e dovrete fare anche i conti con quelle che possono essere comprate: parliamo di un sacco di carte piene di testo e icone. La vera sfida nelle prime partite con ogni nuovo eroe insomma è con noi stessi, più che contro il gioco, che in realtà non fa altro che far pescare carte a caso da



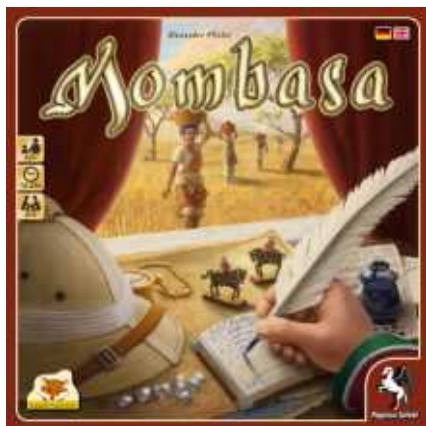
affrontare che si legano una all'altra solo tramite le etichette che smistano i nemici e le avventure in varie categorie per essere certi di farle pescare solo in certi posti. Quest'ultima però è solo un'impressione basata sul primo impatto col gioco, non dimenticatevelo: servono diverse partite per sperimentare tutto il materiale che il gioco ha da offrire e io non ho avuto che il tempo di assaggiarlo.

Infine segnalo l'impressione che il gioco, una volta assegnati i nemici, pare dividersi in tanti solitari coi giocatori che fanno conti fra sé e sé per capire come combinare le proprie possibilità nel tentativo di eliminare i propri avversari o subire danni, spesso non controllati da altri e ad alta possibilità di errori e dimenticanze. Un gioco sconsigliato a giocatori non esperti, insomma, e a chi non ha abbastanza tempo da investire per capire poi se ne vale la pena.





Mombasa



di Alexander Pfister
Eggertspiele, Pegasus Spiele, R&R Games, Uplay.it Edizioni, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120-150 minuti

Mombasa ci porta nel periodo storico della colonizzazione dell'Africa, i giocatori appoggeranno quattro differenti compagnie intente a colonizzare il territorio africano. Il gioco è un simil-azionario, con un meccanismo semplificato, ma efficace. Ciascuna compagnia ha un tracciato, lungo il quale i giocatori possono avanzare, la posizione determina il numero di certificati azionari, sblocca alcune azioni bonus in due punti del tracciato, infine riporta delle posizioni che forniscono soldi bonus (e li forniscono anche agli altri giocatori che hanno raggiunto o superato quella posizione, come una sorta di pagamento dividendi), e altre che per essere superate necessitano un pagamento da parte del giocatore in questione, come una sorta di investimento. Il valore delle azioni è determinato dall'espansione di ciascuna compagnia e determina, a fine partita, i punti vittoria dei giocatori, assieme ai soldi cash e ai punti di altri due tracciati sulla plancia

personale: il tracciato dei diamanti e il tracciato del libri.

Altra caratteristica di rilievo del gioco è il sistema di gestione azioni con le carte: si parte con 9 carte azioni base e tre slot sulla plancia giocatore per giocare tre carte a turno; nel corso della partita i giocatori possono comprare altre carte e possono espandere gli slot raggiungendo determinati traguardi sui percorsi dei diamanti e dei libri. Inoltre c'è da gestire il "ciclo" delle carte: le carte giocate nei differenti slot sono accantonate in mazzetti separati e solo uno di questi viene recuperato ogni turno, spingendo a una programmazione a lungo termine per la sequenza di azioni da giocare.

Il gioco è strutturato in sette turni, ciascuno dei quali prevede una fase di programmazione segreta in cui i giocatori selezionano le proprie carte negli slot della plancia; segue la fase delle azioni, nella quale i giocatori si alternano giocando una o più carte, e una fase di ripristino dove, in particolare, si aggiorna il display delle carte in vendita.

Vediamo in dettaglio le carte azione:

- le carte merci, di tre differenti tipi e di valore variabile da uno a tre, possono essere giocate abbinando carte dello stesso tipo e permettono di comprare nuove carte dal display e/o di avanzare sui tracciati delle compagnie. Le carte hanno nuove azioni (a volte migliorative rispetto alle azioni base) e possono avere anche certificati azionari aggiuntivi in una delle quattro compagnie;
- le carte espansioni coloniali devono essere giocate tutte in contemporanea e investite in un'unica compagnia che, convertendo il valore delle carte in punti movimento, può espandersi sulla mappa e, eventualmente, scalzare altre compagnie;

- le carte contabile e mercante dei diamanti permettono, con modalità leggermente differenti, di avanzare sui rispettivi tracciati personali.

Questo è, in sintesi Mombasa, omettendo alcuni dettagli, come la possibilità di giocare azioni speciali oltre che con le carte con gettoni azione, e omettendo tutta una serie di bonus a cascata che le differenti azioni innescano, e che donano sì profondità al gioco, ma gli danno anche quella sensazione di "fiddliness", che, almeno come prima impressione, trovo come principale difetto del gioco.

Nel complesso un gioco che piacerà a chi è in cerca di german "tosti", con un buon grado di interazione, astratto (alcuni elementi come i tracciati personali sembrano del tutto appiccicati), come detto fiddly (tortuoso), ma, in fin dei conti, si rivela più facile da giocare rispetto a quello che può trasmettere la lettura del regolamento e questa mia anteprima. Osservato speciale.





My Village



di Inka Brand, Markus Brand
Eggertspiele, Pegasus Spiele, Uplay.it
Edizioni, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

I coniugi Brand rielaborano il titolo che ha fruttato loro il Kennerspiel des Jahres nel 2012, proponendo un gioco che utilizza un sistema di selezione azioni attraverso i dadi.

Molto buoni i materiali nella scatola (plance, spesse carte quadrate, segnalini di legno e di cartone): inevitabilmente simile lo stile delle illustrazioni (che tuttavia non sono riciclate come è accaduto altrove).

In My Village i giocatori devono gestire e far crescere il loro villaggio personale, inizialmente composto da una scuola, un granaio, l'albero delle storie e aree edificabili che ospitano un abate, un consigliere, un mercante, un artigiano e un viaggiatore. Ancora una volta il gioco gravita attorno al ciclo della vita, coinvolgendo nascite e morti dei propri paesani.

Il gioco dura un numero imprecisato di round in cui, una volta lanciati i dadi, a turno i

giocatori ne selezionano due (eventualmente alterandone i valori pagando denaro o utilizzando abilità) e utilizzano la loro somma per eseguire una delle azioni principali:

- attivare una carta presente nell'area comune, del valore selezionato, aggiungendola al proprio villaggio (pagandone gli eventuali costi in termini di tempo e altre risorse),
- usare quelle carte del proprio villaggio attivabili dal numero selezionato.

Per poter eseguire entrambe le azioni è necessario che il personaggio coinvolto con gli edifici scelti sia ancora presente in città (ad esempio, non si può costruire o attivare una bottega artigiana se il posto dell'artigiano è vuoto).

- diventare il primo giocatore, accumulando i punti storia depositati sul corrispondente segnalino (uno a turno),
- muovere il segnalino capo (che permette, a seconda della posizione in cui arriva, di guadagnare soldi, accumulare punti storia o trasformare i propri punti storia in punti vittoria).

Ovviamente, col passare del tempo, i propri cittadini sono destinati a passare a miglior vita, aumentando il rischio di una pestilenza (indicatore che avanza, mosso da un dado, su

un tracciato): quando questo si verifica, tutti i giocatori perdono la metà dei punti storia accumulati e non ancora convertiti in punti vittoria. I cittadini prematuramente scomparsi possono essere rimpiazzati da giovani istruiti alla scuola.

Il gioco termina alla fine del turno in cui il numero totale di cittadini morti raggiunge un valore predeterminato. Il valore delle carte che compongono il villaggio, i punti storia effettivamente convertiti e i bonus forniti da alcuni edifici permettono di perfezionare il punteggio finale.

My Village è di complessità paragonabile al predecessore: il tema è simile, ma il flusso di gioco è differente; l'interazione fra giocatori è ridotta, limitandosi alla scelta dei dadi, delle carte (sufficienti comunque per tutti i giocatori) e all'intervento della peste. Resta la molteplicità di modi di fare punti vittoria, a cui corrispondono svariati approcci strategici: la struttura è di tipo "sandbox", simile a Caverna. La limitatezza delle differenze nel setup fanno pensare ad una non particolare rigiocabilità. Assicuratevi di avere un tavolo bello grande, perché occupa molto spazio una volta apparecchiato.





Mysterium



di Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko
Asmodee, Libellud, 2015

N. Giocatori: 2-7

Durata: 45 minuti

Nel mondo ludico ogni anno vengono presentate centinaia di novità, risulta quindi sempre più difficile pubblicare un gioco che possa emergere tra gli altri, attirando l'attenzione ed il gradimento del pubblico. Un buon metodo per riuscirci può essere quello di far tesoro di soluzioni adottate in altri giochi di successo, applicandole in contesti più innovativi o dalle ambientazioni più suggestive e incisive, tirandone fuori qualcosa di sufficientemente diverso ed originale.

Dietro a Mysterium sembra ci sia stato proprio questo processo creativo: sono stati individuati elementi apprezzati come l'aspetto investigativo, la componente cooperativa, la presenza di immagini evocative, l'utilizzo del pensiero laterale e si è cercato di fonderli insieme in modo semplice e coerente, completando il tutto con un'ambientazione intrigante.

Ad ogni partita si mette in scena una seduta spiritica per ricostruire gli enigmatici

fatti dietro a un omicidio di fine '800. I giocatori impersonano uno dei 6 medium coinvolti nella seduta, oppure il fantasma in cerca della verità sulla sua morte. Ogni medium ha il compito di indagare su una delle piste del crimine, individuando l'identità di uno dei sospettati, il luogo in cui potrebbe aver commesso il delitto e l'arma che avrebbe potuto utilizzare. A fornire indizi ai medium per indirizzare le loro indagini ci pensa il vecchio fantasma, che si esprime solo attraverso l'uso di immagini, i suoi ricordi ed i flashback legati a quella tragica sera.

Tutti i personaggi collaborano per trovare l'effettivo assassino ma hanno solo 7 ore di tempo, nella partita 7 turni, per riuscirci. Ad ogni turno il fantasma consegna ad ogni medium una o più carte immagine, per guidarli verso la pista che ognuno di loro deve individuare. Dopo questa fase ogni medium indica il proprio sospetto, a cominciare dal personaggio: se l'intuizione è corretta, il medium progredisce nelle indagini e nel turno successivo passerà ad indovinare il luogo del delitto e poi ancora l'arma. Se fallisce, invece, continuerà ad indagare sul personaggio ed il fantasma gli consegnerà altre carte che lo aiutino ad individuare l'indiziato corretto. Se allo scadere della settima ora tutti i medium sono riusciti a

ricostruire esattamente i propri set di 3 indizi (personaggio, luogo, arma), allora si apre la possibilità di vincere la partita, in caso contrario tutti avranno perso.

Nell'ottavo ed ultimo turno il fantasma consegnerà a tutta la squadra altre carte indizio per comunicare chi tra tutti è l'effettivo colpevole; tutti i giocatori voteranno segretamente il loro indiziato, arrivando così ad un verdetto unico che, se esatto, permetterà di liberare l'anima del fantasma decretando così la vittoria collettiva.

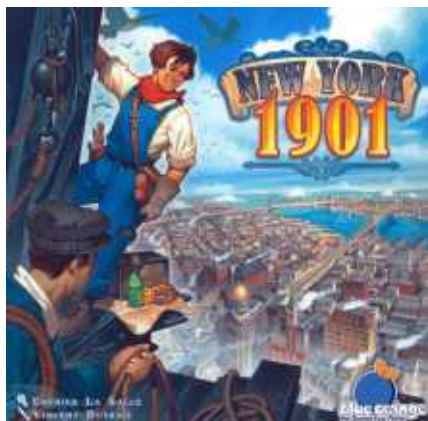
Mysterium, edizione multilingua rivista e migliorata del gioco "Il Sesto Senso", uscito in lingua italiana nel 2014, si differenzia da questo perché risolve diversi problemi di ergonomia e praticità, in primis includendo un indispensabile schermo attrezzato per il fantasma.

Il gioco è semplice, intrigante, tiene alta la tensione ed il coinvolgimento di tutti i partecipanti, soprattutto se si dà molto spazio all'aspetto cooperativo. Il finale però sembra non essere all'altezza del resto della partita, lasciando talvolta un senso di inconcludenza o di insoddisfazione, in particolare se, dopo una partita impeccabile, il tutto si risolve, vuoi per sfortuna, vuoi per incomprensione, in una sonora sconfitta.





New York 1901



di Chénier La Salle
Blue Orange Games, Oliphante, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

New York 1901 offre ai giocatori l'opportunità di rivivere la costruzione dello skyline che ha reso famoso il distretto di Lower Manhattan a New York.

Ottimi i materiali contenuti nella scatola: robusti e con una finitura telata e opaca il tabellone e le tessere, telate e con bordi bianchi le carte. I disegni e i colori pastello

contribuiscono a ricreare l'atmosfera. Unico appunto: gli spazi nell'inserto sono troppo piccoli e non è facile riporre correttamente il materiale.

Il gioco si svolge in brevi turni, in cui il giocatore attivo può scegliere fra due opzioni:

- scegliere una delle 4 carte terreno nell'espositore e prendere il controllo di uno dei lotti di terreno ad essa associati. Può costruirvi uno dei suoi grattacieli subito, oppure conservarlo per dopo, mettendovi un proprio lavoratore. Non tutti i grattacieli sono edificabili da subito: appartengono a 3 categorie (bronzo, argento e oro), che diventano gradualmente disponibili al raggiungimento di predeterminate quantità di punti vittoria. Oltre ai propri edifici esistono 4 grattacieli leggendari, disponibili a tutti, di cui è possibile costruirne al più uno a testa.

- demolire e migliorare i propri grattacieli, sostituendoli con edifici di livello superiore.

In entrambi i casi, una nuova edificazione porta dei punti vittoria. Inoltre, ciascun giocatore dispone di tre azioni utilizzabili una volta nella partita (acquisto aggiuntivo, costruzione aggiuntiva, cambio delle carte nell'espositore).

Alla fine del gioco, punti bonus vengono attribuiti per la maggioranza di edifici su 3

delle 5 strade principali e per un obiettivo (informazioni note dall'inizio del gioco).

Il regolamento propone due varianti: una semplificata, senza l'uso delle azioni speciali e bonus finali, e una "avanzata" che sostanzialmente innalza il numero di punti vittoria necessari per i passaggi di categoria, di fatto inasprendo la parte competitiva di acquisto dei lotti di terreno.

Il pregio di New York 1901 è chiaramente la semplicità: poche e semplici regole (con la complicità dei bei materiali) lo rendono adattissimo come gioco per famiglie e giocatori occasionali, complice anche la durata molto contenuta, piazzandolo nella stessa categoria di Ticket to Ride o Carcassonne. Tuttavia, grazie agli obiettivi variabili da una parte, e alla interazione anche cattiva (sotto forma di blocco) dall'altra, il titolo riesce a non essere scontato sia a livello tattico che strategico, candidandosi ad essere anche un buon gioco riempitivo per giocatori assidui.

Non sarei sorpreso di vederlo nella cinquina finale del Gioco dell'Anno 2016.





Nippon



di Paulo Soledade, Nuno Bizarro
Sentieiro

What's Your Game?, Asmodee, 2015
N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Nippon ci catapulta in Giappone durante il periodo Meiji, un'epoca in cui un territorio isolato e feudale decide di evolversi in stato moderno: un vero e proprio momento di rivoluzione industriale per il paese. La nazione e l'Impero contano sul supporto dei Grandi Quattro (Zaibatsu), che controllano l'economia.

Nippon è un gioco economico dove i giocatori controllano gli Zaibatsu e devono sviluppare la loro rete di potere investendo in nuove industrie, migliorando le loro conoscenze tecnologiche, inviando le merci nelle nazioni straniere o usandole per soddisfare le necessità locali, incrementando la loro influenza.

Il gioco si sviluppa in otto turni, ognuno dei quali è scandito dalla fine delle righe dei lavoratori. Mi ha colpita il meccanismo di uso dei lavoratori, molto interessante. Prima, in base al numero di giocatori, vengono piazzati tre lavoratori per ogni azione disponibile,

determinati casualmente (i lavoratori sono di vari colori) su un preciso numero di righe. Ogni volta che un giocatore vuole eseguire un'azione deve necessariamente prendere uno dei lavoratori presente sull'azione che vuole fare e lo pone sulla propria plancia, nel fare questo deve stare attento al colore del lavoratore che sceglie, poiché avere più lavoratori di colori diversi comporterà un malus al momento del recupero di soldi per il turno successivo. Considerando che alla fine di ogni turno vengono persi tutti i soldi avanzati e tutti i cubetti di carbone posseduti (non collocati nelle proprie industrie) si capisce bene che è buona cosa puntare alla massima razionalizzazione dei colori dei lavoratori specialmente nei primi turni, visto che inizialmente si arranca un pochino per risorse e soldi, mentre già da subito è importante riuscire a fare quante più azioni possibili per ottenere invece ricompense, ovvero moltiplicatori a fine partita.

Quando un'azione rimane priva di lavoratori questa viene rimpinguata con i tre omini della riga di lavoratori successiva e così via, per cui è possibile già nei turni precedenti iniziare ad impostare una propria strategia di ottimizzazione di questi lavoratori abbinati all'uso delle azioni, questo meccanismo di combinazione mi è piaciuto particolarmente, mi ha quasi ricordato il "contorto" meccanismo di attivazione delle azioni di Trajan. Il turno finisce quando si svuota un'azione e non ci sono più lavoratori per rimpinguare e si procede alla preparazione del turno successivo.

Durante gli otto turni si affrontano due scoring parziali e uno finale, dove si ottengono punti in base al livello di influenza in ogni Regione determinando chi nella Regione ha la maggior

influenza, chi la seconda e chi la terza. Al terzo e ultimo scoring finisce il gioco, in tal caso oltre al livello di influenza in ogni Regione vengono calcolati gli spazi risultato sulla propria plancia, considerando le ricompense (moltiplicatori) ottenute nel corso della partita, eventuali punti ottenuti da industrie, scalando invece punti se non si ha denaro per far fronte al numero di lavoratori di diverso colore presenti sulla propria plancia a fine partita.

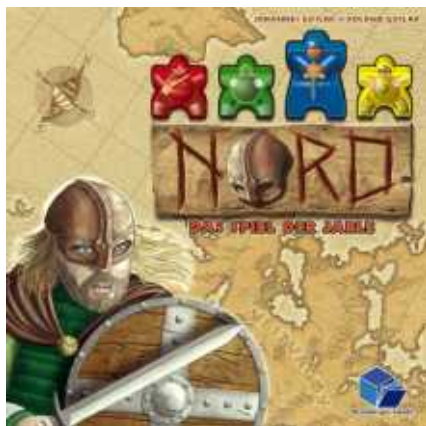
Non sono ancora in grado, dopo circa quattro/cinque partite, di determinare la sua rigiocabilità nel tempo; sicuramente è stato giocato piacevolmente, anche se in alcune circostanze mi è sembrato necessario, almeno inizialmente, fare delle azioni obbligate, come partire subito con l'acquisto di industrie oppure far salire drasticamente le proprie track per il ripristino delle risorse al momento del consolidamento (momento in cui si decide di passare perché abbiamo già acquisito abbastanza lavoratori per ottenere ciò che ci era necessario con le attuali risorse/soldi posseduti).

A livello di scalabilità funziona: sia in due che in quattro è ben bilanciato e divertente; in entrambi i casi mi ha lasciato un po' di amaro in bocca perché avrei voluto fare qualcosa di più, ma il tempo è stato "tiranno": in questo gioco l'ottimizzazione è fondamentale. La durata del gioco non è eccessiva, un gioco impegnativo ma non immenso come tempistiche è sempre accattivante.





Nord



di Roland Goslar, Johannes Goslar
Kronberger Spiele, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Sono ancora piuttosto confuso... è molto strano che un gioco mi lasci una sensazione del genere: proverò a fare ordine con questa piccola recensione. Il gioco contiene meeple per quattro giocatori più un singolo pezzo più grande che rappresenta lo Jarl (il capo di una tribù vichinga) e alcuni altri Jarl neutrali, delle barchette di legno che possono ospitare un meeple e una plancetta segnapunti che tiene anche traccia dell'avanzamento del gioco e delle relative fasi. A completare il tutto ci sono una 40ina di tessere "tesoro" e degli elementi a L divisi in 8 settori quadrati rappresentanti tre diversi tipi di terreno: pianura, foresta e montagna, più una nave vichinga in cartone. Nord è un gioco di piazzamento, molto astratto, al quale è stato fatto un grande sforzo di applicarvi un tema – quello dei vichinghi – con la nomenclatura dei pezzi e l'assalto ad alcune tessere denominate villaggi.

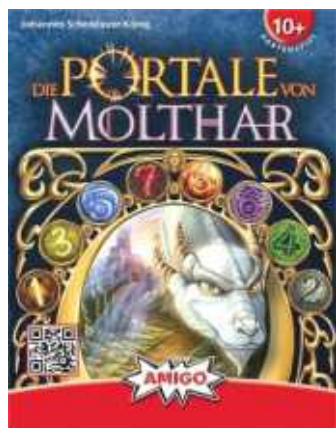
Al proprio turno si possono piazzare da uno a tre meeple, oppure sfidare uno Jarl. I meeple possono essere messi solo in catene riconducibili attraverso meeple anche di altri giocatori ad insediamenti contenenti un proprio pezzo. Appena collego un nuovo villaggio, cioè un villaggio dove non ho già dei miei pezzi, levo dalla plancia tutti i meeple che collegano i due villaggi, quello di partenza e quello di arrivo e li distribuisco con un semplice algoritmo – che è bene padroneggiare per trarne il massimo vantaggio – tra i due villaggi e una nave che va riempiendosi. Quando la nave è piena viene eseguito un conteggio: alternativamente un conteggio delle risorse – montagne e foreste – occupate dai propri uomini e che riforniscono i propri villaggi e un conteggio che valuta quanti uomini riesco a sfamare nei miei villaggi tramite i pescatori (i meeple sulle barche di legno) e cacciatori – meeple nelle foreste. L'altra fonte di punti vittoria è la sconfitta dei vari Jarl che avviene in maniera automatica se ho abbastanza meeple nel villaggio con lo Jarl attaccato e posso tracciare un percorso dal villaggio alla nave per le esequie funebri (la nave di cartone posizionata all'interno del buco creatosi piazzando a cerchio le tessere plancia).

Il gioco sicuramente "funziona" anche se si ha costantemente la sensazione che sia macchinoso e poco fluido. La prima impressione è che i punti vittoria dati dalla sconfitta degli Jarl siano di gran lunga superiori a quelli dei vari conteggi, ma in realtà Nord è un gioco di fortissima interazione – ricordo che i percorsi creati dal piazzamento possono estendere catene create da altri e che ben presto ci si compenetra – ovvero si creano molte "alleanze", ad esempio villaggi con pezzi di giocatori diversi – al punto tale che bisogna valutare con attenzione se correre a cercare di raggiungere la prossima valutazione in fretta o al contrario cercare di rallentare in modo da ottenere più punti quando questa si verifica. Questo tira e molla tra velocizzare e rallentare la chiusura della fase corrente ed infine del gioco è spezzato dall'indubbia resa dell'assalto agli Jarl. Non mi sembra di vedere una strategia dominante, ma la sensazione è che ci si possa paralizzare facilmente in situazioni scacchistiche che vengono risolte in ultima analisi dal dover per forza piazzare almeno un pezzo in aree delimitate. In tre o quattro giocatori questo risulta poco piacevole: ricorda Taluva per certi aspetti e come questo gioco credo dia il meglio in due giocatori, dove il gioco risulta decisamente più intuitivo.





Die Portale von Molthar



di Johannes Schmidauer-König

AMIGO Spiel, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 45 minuti

Per rispetto verso il valore del tempo dei lettori rompo una tradizione ed esprimo un giudizio prima di descrivere il gioco; io sono pagato un tot a carattere per cui più scrivo più divento ricco, ma il vostro tempo ha un valore e mi pare corretto risparmiarvene un po'; se dopo aver letto il giudizio sarete ancora interessati alle meccaniche, potrete scegliere di procedere, in caso contrario non ve ne farò certo una colpa.

Alla AMIGO devono aver pensato qualcosa del tipo: "Ma perché la Asmodée può fare Splendor e noi no?"; mossi da questo pensiero si sono rinchiusi in una stanza e dopo svariate ore di "Tempesta di Cervelli" sono giunti alla conclusione che la soluzione migliore era prendere Splendor e togliere tutto ciò che lo rende interessante per sostituirlo con tutto ciò che rende "La Carta Più Alta" interessante; a questo scopo hanno profuso un impegno eccezionale per rimuovere quanto di strategico o anche solo minimamente tattico era presente

in Splendor e lasciare solo l'aspetto aleatorio per ottenere quanto di più simile al loro ideale supremo. Se ritenete che La Carta Più Alta sia la più alta espressione del mondo ludico, affrettatevi a comprare questo splendido titolo, se invece ritenete che sia la più grande e noiosa schifezza che la mente umana abbia potuto generare in ambito ludico (buona solo per togliere qualche vestito ad un partner falsamente restio a toglierseli) fate come avrei dovuto fare io, scappate più velocemente possibile da chiunque vi proponga questo gioco, non ve ne pentirete.

Come in Splendor lo scopo è quello di attrarre a sé dei figure (li nobili, qui eroi) che vi daranno bonus per il resto della partita e PV alla fine; come in Splendor ogni figura ha un costo (vagamente) proporzionale al valore dello stesso a fine partita; come in Splendor il costo deve essere pagato con valuta di tipo e quantità variabile; come in Splendor detti figure si possono "riservare" da un turno all'altro; e fin qui tutto bene...

A differenza di Splendor i figure disponibili sono 2 invece che 12; a differenza di Splendor le valute non sono scelte dai giocatori ma pescate a caso (è vero, ce ne sono 4 visibili ma

visto che sono di 8 tipi differenti, le probabilità che quelle visibili vi possano interessare sono contro di voi); a differenza di Splendor, i figure riservati sono palesi e alcuni effetti di altri figure ve li possono eliminare; a differenza di Splendor, per poter attivare un figure devi averlo riservato in un'azione precedente (il che spesso permette ad un avversario di eliminarlo prima che tu possa attivarlo); a differenza di Splendor, la valuta che avete è segreta (e visto che molto spesso pescherete dal mazzo e non dal display, lo è veramente, non è solo questione di memoria); a differenza di Splendor non vi è una valuta jolly ma alcuni figure vi donano dei diamanti che permettono di aumentare di uno il valore delle altre valute (i diamanti non sono altro che il retro degli eroi, per cui ogni diamante preso è un eroe che non entrerà in gioco, ma non saprete mai quale); a differenza di Splendor i poteri dei figure non sono equivalenti tra loro ma vanno da "hai una valuta permanente di valore X" a "giochi un nuovo turno immediatamente" a "crei la vita su un pianeta di una remota galassia".

Ammetto, non sono in grado di dirvi nulla sui componenti, c'erano dei disegni fantasy, delle carte, degli altri disegni fantasy, delle altre carte: ero troppo impegnato a trattenere i conati.





Potion Explosion



di Stefano Castelli, Andrea Crespi,
Lorenzo Silva
Horrible Games, Ghenos Games,
Heidelberger Spieleverlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Ricordate le "lezioni di pozioni" della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts? Bene, Pozioni Esplosive vi permetterà di cimentarvi, come novelli Harry Potter, nella difficile arte della distillazione di pozioni magiche, sfruttando una macchina elementare (il piano inclinato) e un meccanismo di approvvigionamento che si ispira al famoso videogioco Bejeweled.

Il gioco si sviluppa in un numero intero di round, determinati da una condizione di fine gioco. Durante il proprio turno il giocatore deve prendere una delle bilie dal piano: se nello scorrimento che ne consegue due sfere dello stesso colore urtano fra loro (formando un gruppo di due o più sfere uguali) allora il giocatore prende anche tutte le bilie appartenenti a quel gruppo. Questo può dar luogo ad una reazione a catena, con ulteriori scontri fra bilie omologhe e prelievi dall'espositore. Le sfere così ottenute vengono

utilizzate per completare le pozioni (ogni giocatore ne prepara due contemporaneamente), le quali forniscono sia punti vittoria che abilità speciali utilizzabili una volta nel gioco. Un'ulteriore opzione permette di prelevare (prima o dopo la propria mossa) una bilia aggiuntiva (al costo di due punti vittoria): è possibile in questo modo preparare urti multipli di sfere. In ogni caso, alla fine del turno è possibile conservare al più 3 bilie: le altre, insieme a quelle delle pozioni completate, vengono rimesse nell'espositore, mentre nuove ricette di pozioni vanno a reintegrare quelle appena completate. Quando un giocatore completa la terza pozione di un tipo e/o 5 pozioni differenti, riceve un segnalino premio. L'assegnazione dell'ultimo di tale segnalini (determinato dal numero di giocatori) innesca l'ultimo round di gioco.

Esattamente come è successo l'anno scorso per Colt Express, il classico tabellone viene rimpiazzato da un elemento tridimensionale che non solo è funzionale al

gioco, ma è anche capace di esercitare un fascino magnetico su chi si siede al tavolo, trasformando un semplice gioco di riconoscimento di pattern e collezione di set in un inatteso ma prevedibile successo: le 500 copie portate allo SPIEL sono andate esaurite in meno di due giorni.

Gioco sicuramente adatto più ad un pubblico familiare o occasionale (i giocatori assidui da un lato lamenteranno una forte componente aleatoria, dall'altra si perderanno in lunghe analisi) che tuttavia strizza l'occhio anche ai giocatori dedicati, offrendo loro la possibilità di realizzare spettacolari combinazioni di abilità. Se le prossime ristampe riusciranno a colmare i piccoli, inevitabili difetti del dispositivo tridimensionale (niente che non si corregga con un po' di colla e, se proprio necessario l'uso di un taglierino) è prevedibile che Potion Explosion finirà in più di una lista di nominati dei molteplici premi che vengono assegnati.





Prime Time



di Elad Goldstein
Golden Egg Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Se anche voi ogni tanto vi siete chiesti chi cavolo abbia cancellato il vostro programma preferito, o con quale coraggio certe emittenti propongano trasmissioni al limite della decenza, con Prime Time, potrete voi stessi mettervi in quei panni! In questo titolo infatti, la vittoria si raggiunge programmando il palinsesto, ingaggiando personaggi dello spettacolo e attirando pubblicità grazie ai vostri ascolti.

I programmi e i personaggi sono rappresentati da carte che i giocatori potranno acquisire in una fase di asta. Esse indicano il prezzo base, il tipo di carta (esistono varie categorie di genere, come "drammatico" o "commedia"), la durata e il potenziale attrattivo.

Ogni giocatore ha una plancia che elenca i giorni da lunedì a venerdì. Per ogni giorno si potrà programmare una trasmissione, aggiungendo ad essa fino ad un personaggio per tipo (ce ne sono di 5 tipi, ad esempio "regista" o

"produttore"). Nel tabellone centrale invece verranno poste 10 carte da poter acquisire, e gli spettatori potenziali per ogni giorno della settimana da lunedì a venerdì. Inoltre in esso si trovano alcuni spazi azione, i tasselli pubblicità e le previsioni di ascolto.

La partita si compone di 6 turni, divisi in 4 fasi. Nella prima, con 3 pedine a disposizione, si può offrire per le carte, oppure eseguire azioni (come cambiare ordine di turno o spostare i cubetti "ascoltatori"), poi si programmano i palinsesti, si assegnano gli ascoltatori e infine si ripristina la plancia.

I cubetti "ascoltatori" si assegnano in ordine di turno e di giorno, prima a chi abbia carte "stellate" o correlazioni di genere fra programma e personaggio, e poi se ne rimangono, semplicemente in ordine di turno. In entrambi i casi bisogna avere spazi liberi del colore adatto sulle proprie carte. Se dopo questa fase una carta non ha nessun cubetto viene rimossa dal palinsesto e scartata o messa da parte, a seconda che sia un programma o un personaggio.

A fine turno ogni cubetto attratto fa guadagnare 2\$, e con particolari combinazioni si può ottenere il premio del tassello pubblicità. Infine si rimettono i cubetti sulla plancia settimanale, aggiungendo i nuovi derivanti dalle previsioni di ascolto. Dopo il terzo e sesto turno si esegue una fase di punteggio che considera varie caratteristiche dei programmi. Inoltre alcune carte bonus conferiscono ulteriori punti, in base ad esempio ai soldi rimasti o ai tipi di trasmissione programmati.

Di sicuro Prime Time riesce a farvi sentire l'atmosfera della competizione televisiva pur con programmi e personaggi fittizi (sebbene ispirati

alla realtà, come Johnny Cage - Nicholas Cage), ed è indubbiamente divertente preparare il palinsesto e vedere il proprio canale fare breccia nel cuore degli ascoltatori. L'ordine di turno è fondamentale, non solo per accaparrarsi più cubetti, ma anche nei turni finali per scegliere le nuove carte più redditizie. Rimanere indietro sembra assai penalizzante e non ci sono particolari accorgimenti per favorire un riequilibrio dei poteri. Nella fase di assegnazione inoltre è inevitabile un certo stallo da analisi, date le numerose variabili, che aumentano di turno in turno.

Carino soprattutto per l'ambientazione e la buona integrazione con le meccaniche, ma alla prima impressione, quella di cui in fondo stiamo parlando, mi lascia con qualche perplessità sul bilanciamento e su alcune omissioni nelle regole, chiarite solo comunicando con l'autore. Tali perplessità probabilmente derivano da una certa "frenesia" di pubblicazione che di frequente si manifesta per i titoli provenienti da Kickstarter e destinati ad Essen.





The Prodigals Club



di Vladimír Suchý
Czech Games Edition, IELLO, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 40-100 minuti

A quattro anni di distanza dalla pubblicazione di *Last Will*, Vladimír Suchý e la CGE tornano a visitare l'atmosfera della Londra vittoriana, calando i giocatori nel ruolo di annoiati gentiluomini che, non più soddisfatti di sperperare ingenti capitali, cercano brividi aggiuntivi nella distruzione della propria posizione politica e sociale.

Molto buoni i materiali: segnalini e fustelle di qualità, carte di dimensione standard, con finitura liscia e opaca;

piacevolmente in tema le illustrazioni, con tendenza alla caricatura.

Il gioco dura al più cinque turni, in cui i giocatori, in ordine di gioco, mandano i loro fattorini a svolgere compiti su una delle 4 plance (una per ciascuna delle sfide - economica, politica e sociale - più quella destinata all'ordine di turno), seguendo un classico schema di piazzamento lavoratori. Segue una fase di azioni, eseguita anch'essa in ordine di turno, in cui è possibile giocare carte a uso singolo, o attivare carte riutilizzabili (ogni giocatore ne può avere al più 6), con lo scopo di ridurre il proprio indice di prestazione nelle varie competizioni.

Segue una fase in cui il gioco si oppone ai progressi dei giocatori, quindi si riparte con la preparazione del turno successivo.

Il gioco termina alla fine del quinto turno, o alla fine di un turno in cui un giocatore raggiunge un punteggio minore o uguale a zero in una delle tre competizioni. Il punteggio di ogni giocatore è dato dal suo indice più alto: vince ovviamente colui che ha tale punteggio più basso degli avversari, utilizzando le altre scale per dirimere gli eventuali pareggi.

The Prodigals Club intreccia con abilità tre sottogiochi con lo stesso obiettivo ma con

regole e priorità differenti, che tuttavia utilizzano le stesse risorse: buona parte del gioco consiste nel riuscire a garantirsi abbastanza risorse del tipo richiesto per l'attivazione delle proprie carte, considerato che le fonti inizialmente disponibili devono essere vendute per concorrere a una delle tre sfide. L'interazione si limita quasi esclusivamente alla parte di piazzamento lavoratori; anche l'aleatorietà è fortemente contenuta, dato che in una partita vengono sempre utilizzate tutte le carte e tutte le tessere contenute nel gioco, anche parzialmente ordinate. Con l'esperienza, ci sono quindi ampi margini di pianificazione strategica, per poter affrontare con la giusta programmazione il complicato puzzle che il gioco ci propone, e che richiede estrema attenzione persino nell'ordine in cui vengono eseguite le azioni.

E proprio ai giocatori assidui, appassionati di puzzle, sembra rivolto il gioco, che probabilmente non eccelle in termini di ambientazione e non è sicuramente così leggero e spensierato come il tema sembrerebbe implicare. Personalmente l'ho trovato, nel suo impianto, molto godibile. Bonus aggiuntivo: nel manuale sono comprese le regole per sostituire con *Last Will* la sfida economica, rendendo il gioco ancora più ricco e articolato.





Race to Berlin



di Krzysztof Dytczak
Leonardo Games, 2015
N. Giocatori: 2
Durata: 150 minuti

Race to Berlin 1945 ci riporta indietro nel tempo fino agli ultimi mesi della Seconda Guerra Mondiale, quando le truppe alleate avanzavano, gli anglo-americani da ovest, i sovietici da est, verso Berlino, mentre le armate tedesche opponevano un'ultima strenua resistenza.

Gioco per due giocatori dove prenderete il comando di una delle due forze alleate che avanzano verso la capitale tedesca e dovrete scegliere la migliore strategia per precedere il vostro avversario, il tutto preoccupandovi di mantenere aperto il canale di rifornimento per le vostre truppe. Allo stesso tempo avrete il comando delle armate tedesche che combattono sul fronte opposto al vostro e potrete usarle per tentare di ritardare l'avanzata del vostro avversario.

I giocatori scelgono quali delle due in gioco interpretare e ne prendono i relativi cubi azione, blocchi logistici, linee del fronte e segnalini

armata. Disponete le armate e le linee del fronte sulle posizioni iniziali indicate sulla mappa, indossate l'elmetto e siamo pronti a cominciare.

I tre turni di gioco si dividono in fase logistica e in fase azione. Durante la fase logistica i giocatori si alternano nel posizionare i propri otto blocchi logistici in un territorio occupato dai propri segnalini armata, sia che queste facciano parte delle proprie forze alleate o delle armate tedesche da essi controllate. Il blocco logistico deve essere posizionato in posizione eretta e senza mostrarne il valore all'avversario.

Nella fase azione i giocatori, a turno, eseguono una delle tre azioni disponibili, fino a quando uno di loro non ha più blocchi logistici sul tabellone, concludendo così la fase stessa. Le azioni possibili sono: muovere le armate e/o i blocchi logistici, attaccare e rimuovere dal tabellone un blocco logistico. L'azione di movimento non richiede l'uso di cubi azione e permette di spostare armate e/o blocchi logistici da un territorio ad un altro adiacente, entrambi controllati dalla medesima armata (anglo-americani, sovietici o tedeschi). Per eseguire una azione d'attacco il giocatore di turno sceglie

un'area con uno dei suoi blocchi logistici ancora attivi, dichiara come obiettivo un territorio nemico adiacente e posiziona uno o due cubi azione sul proprio blocco (o sempre due nel caso le forze attaccanti siano tedesche). Un blocco logistico non può avere un numero di cubi azione maggiori del suo valore. Il difensore deve a sua volta, se ne ha la possibilità, spendere un cubo azione per attivare il suo blocco presente nell'area. Se l'attacco ha successo il difensore ritira le proprie unità, l'attaccante segna la nuova linea del fronte e decide se e quali unità spostare nel territorio conquistato. Se questo spostamento provoca l'isolamento delle unità nemiche, viene a mancare la catena di rifornimento e queste vengono quindi eliminate dal gioco. Con l'ultima azione è possibile rimuovere dalla plancia di gioco uno dei propri blocchi logistici, indifferentemente dal fatto che questo sia esausto (abbia già raggiunto il numero massimo di cubi azione consentiti) o meno. La partita termina quando una delle due forze alleate riesce a conquistare il centro di Berlino. Se però ciò non avviene entro la fine del terzo turno, vince il giocatore che controlla il maggior numero di territori che forniscono punti vittoria.

Race to Berlin 1945 si rivela essere un interessante mix di dinamiche tipiche dei war game e di meccaniche più usuali del board game europeo. Il risultato finale risulta essere interessante e stimolante, grazie anche all'ottima ricostruzione storica che aiuta i giocatori ad immedesimarsi nella parte. Fulcro del gioco sono i blocchi logistici, il cui posizionamento determina tutta la strategia e le possibilità di successo. Solleva forse qualche dubbio l'effettiva longevità del titolo, ma questo non ne diminuisce il valore. Sconsigliato a famiglie e occasionali, mentre è certamente un pezzo che non può mancare nelle collezioni dei giocatori appassionati di questo periodo storico.





Rattle, Battle, Grab the Loot



di Ignacy Trzewiczek
Edge Entertainment, Portal Games,
Cranio Creations, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-90 minuti

Robinson Crusoe, Stronghold, Prêt-à-Porter, 51 State (prima) e Imperial Settlers (poi): Ignacy Trzewiczek ha prodotto fino ad ora giochi complessi nel regolamento e nello svolgimento, destinati ad un pubblico di giocatori assidui.

Rattle, Battle, Grab the Loot (RBGtL) parte invece da altri presupposti: trasportare i giocatori nel caotico mondo della pirateria, facendo loro rivivere l'emozione di abbordare o affondare navi, alla ricerca del bottino più ricco. Ogni giocatore ha a disposizione un galeone, che durante la partita viene attrezzato con equipaggiamenti regolari (vele, cannoni, stive) e speciali. Elemento caratterizzante è il suo svolgersi, per buona parte, all'interno della scatola, utilizzata come recinto dove si scontrano le navi dei giocatori, rappresentate da dadi. Il gioco si sviluppa su più missioni, ognuna composta da un numero di avventure, descritte da altrettante carte pescate

casualmente: ciascuna prevede l'allestimento dell'area di mare, in cui poi vengono poi fatti cadere i dadi dei giocatori e quelli rappresentanti le navi non giocanti (NNG). Segue una fase in cui le NNG attivano le loro abilità (se la faccia visibile lo indica), quindi a turno i giocatori possono manovrare le proprie navi (utilizzando i cannoni e le vele del proprio galeone). Si passa al combattimento vero e proprio: gli scontri (che coinvolgono le NNG) avvengono in ordine di distanza (dalle coppie di navi più vicine a quelle più lontane); il dado col valore più alto affonda l'avversario, in caso di parità affondano entrambe le navi. Terminati gli scontri, i giocatori ricevono una moneta per ogni nave che hanno affondato, poi prendono a caso le tessere bottino indicate sulla carta: queste possono essere spese per riparare le proprie navi affondate e/o essere immagazzinate (nelle stive del galeone o una tessera per dado, che non potrà partecipare ad altre avventure). Le tessere eccedenti vanno scartate. Si riparte quindi per una nuova avventura! Alla fine della missione i giocatori tornano al porto, dove investono il bottino per reclutare marinai (che forniscono abilità

speciali), acquistare equipaggiamenti, ottenere denaro (che vale punti vittoria) e spendere denaro per comprare carte punti vittoria.

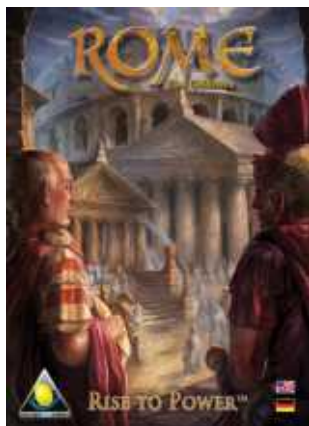
Alla fine dell'ultima missione, il giocatore che ha più punti vittoria (carte e denaro) vince.

RBGtL è caratterizzato da materiali bellissimi (dadi speciali, fustelle differenziate per ogni nave ed equipaggiamento speciale, ottime illustrazioni in stile caricaturale); giocarlo è un piacere per gli occhi, e la soluzione per la preparazione dell'area di combattimento è originale. Ottima anche l'integrazione col tema: il gioco riesce a trasmettere il senso di caos e ingovernabilità del mondo piratesco. Tuttavia il gioco è piuttosto macchinoso, i vari aspetti non si amalgamano e non risulta chiaro a chi sia destinato il prodotto. La durata è elevata per il genere di gioco; il regolamento è lungo e pieno di eccezioni, a cui si aggiungono quelle delle singole avventure; il sistema di combattimento, semplicissimo, ripropone in piccola scala i problemi classici dei giochi di miniature. Apparentemente, un esperimento riuscito a metà.





Rome: Rise to Power



di Elad Goldsteen
Golden Egg Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Nel ruolo di potenti famiglie patrizie, i giocatori di Rome: Rise to Power (RRtP) cercano di accumulare prestigio contribuendo alla conquista di nuovi territori, occupando importanti posizioni politiche e organizzando spettacoli circensi.

Di buona qualità i materiali (carte telate, segnalini in legno, una plancia e 3 plancette), con qualche perplessità in

termini di ergonomia (una fustella segnaturni fin troppo minuta e alcune aree sul tabellone più piccole dei segnalini che devono ospitare).

Il gioco si sviluppa su 5 turni, dove i giocatori acquisiscono carte (per soddisfare obiettivi di collezione di set) da tre espositori, "territori", "senatori" e "arena" che vengono riempiti con un numero predeterminato di carte all'inizio del turno.

L'acquisizione è regolata attraverso il posizionamento di 4 dadi: a turno i giocatori piazzano un proprio dado su uno degli espositori. Se si tratta del primo dado che il giocatore piazza sull'espositore, i dadi vengono riordinati in modo che siano disposti con valori crescenti. Un dado può anche essere aggiunto ad un espositore in cui il giocatore è già presente, purché il suo valore sia inferiore a quello del primo dado che egli vi ha posizionato: ai fini del riordino, tuttavia, conta solo il primo dado presente su ciascuna casella dell'espositore.

Finita la fase di assegnazione i giocatori possono acquisire le carte, nell'ordine indicato dall'espositore e con efficienza pari alla somma dei valori dei dadi

(territori e arena) o al numero di dadi (cariche politiche): data la limitatezza delle carte acquistabili, è probabile che gli ultimi non ottengano carte (solo per le carte arena è possibile comprarne altre, a prezzo fisso, dalla cima del mazzo).

Alla fine del terzo e del quinto turno vengono effettuate due valutazioni, che erogano punti per i beni prodotti dai territori controllati e per il contributo dato ai "giochi", scartando particolare combinazioni di carte arena, scelte simultaneamente. Le carte carica forniscono invece abilità speciali durante il gioco (ma richiedono il possesso di particolari territori) oppure punti vittoria aggiuntivi alla fine del gioco. Alla fine del quinto turno si procede con l'attribuzione di punti per il controllo in maggioranza delle regioni in cui sono raggruppati i territori sulla plancia, determinando il vincitore.

RRtP è un gioco che mescola meccaniche standard (collezione, maggioranze, abilità speciali che violano le regole del gioco), attivate attraverso un sistema di assegnazione di dadi che contribuisce a mitigare e alterare l'aleatorietà del lancio di dadi secco. Il sistema, appaiato alla limitatezza delle risorse, comporta un'interazione serrata e cattiva, che richiede attenzione ai lanci e alle abilità degli avversari. La durata è congrua col numero di decisioni richieste. Difficile valutare con poche partite se le abilità dei consoli sono equilibrate: da notare che il mazzo è parzialmente configurabile, permettendo di sostituire eventuali carte che si ritengano troppo potenti o troppo deboli, oltre ad alterare il livello di interazione medio.





Samara



di Corné van Moorsel

Cwali, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 25-50 minuti

L'aspetto semplice e fumettoso di questo gioco, che però non mancava di spargere una giusta quantità di icone in giro per i suoi pochi componenti mi ha attirato abbastanza da comprarlo per tentare di farne un titolo da giocare in famiglia.

Quello che mi sono ritrovato per le mani è un gioco con fondamentalmente una sola vera, interessante, meccanica. Quello che il gioco ci chiede è di costruire edifici finché sul tabellone non ne avremo più. Benché alcuni edifici abbiano un effetto che viene applicato appena costruiti e 4 di questi un effetto (comunque secondario, a mio parere) continuativo, si costruiscono soprattutto per far punti; per averne più degli altri alla fine del gioco. Più interessante cosa serva per costruirli: il semplice possesso delle conoscenze adeguate rappresentate da simboli: sega, squadrette, compasso e vetro soffiato. Solo raramente mi sarà chiesto di "spendere" queste conoscenze costringendomi a riacquisirle.

Rimane quindi da chiarire l'interessante meccanica alla base del tutto. Edifici e conoscenze (depositate sopra gli edifici) sono disposti su 4 righe (più o meno) casualmente ad inizio gioco. Sotto la riga inferiore scorre un tracciato temporale rappresentante i 12 mesi dell'anno dove saranno depositati i nostri lavoratori, rappresentati nei 2 sessi e in varia forza (rappresentata sovrapponendo più

meeple). Per appropriarsi di una conoscenza o costruire, avendone i requisiti necessari, un edificio è necessario avanzare dal mese corrente, che è sempre una colonna a sinistra di quelle formate dagli edifici, abbastanza forza lavoro fino al mese che attualmente è sotto la colonna con ciò che vi interessa. Se sta nella riga sopra al tracciato basterà un semplice omino, se è due righe sopra ne serviranno 2 o un omino di forza due e così via. Semplice e ben ambientato. Partiamo senza conoscenze e con una forza lavoro limitata, incrementabile in qualità costruendo palestre o in quantità "partorendo" nuovi meeple spostandone uno femminile il più avanti possibile nel tracciato temporale, creando gravidanze spesso premature ma comunque mediamente nei tempi che realisticamente ci aspetteremmo e mano a mano ci troveremo in grado di accedere a sempre più edifici, creando una buona sensazione di crescita durante il gioco.

Quello che però manca quasi completamente nel gioco è la sensazione di poter creare una strategia. Semplicemente ogni turno ci troveremo a cercare il posto migliore dove spostare i propri omi nel mese corrente; possibilmente il più vicino possibile per compiere più azioni possibili con un occhio aperto nell'accaparrarsi gli edifici di valore più alto con la forza lavoro minore possibile. Il gioco scorre via senza troppi intoppi né particolari crucci sulla strada intrapresa. Lo definirei un gioco carino e indolore: si spiega abbastanza facilmente a tutti, complici le azioni che sono tutte perfettamente ambientate, stupendo i giocatori nuovi con l'efficacia della meccanica principale (e unica) e si porta avanti la partita anche senza impegnarsi particolarmente. Un gioco per famiglie che dà l'impressione di fare qualcosa di leggermente più serio del solito.





di Andrea "Liga" Ligabue

Sapiens



di Cyril Leroy

Catch Up Games, IELLO, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

Tra i giochi provati ad Essen Sapiens è uno di quelli che mi ha più piacevolmente colpito, nonostante non rientri nella tipologia di gioco che più apprezzo. Essenzialmente, anticipando quanto dirò di seguito, è una sorta di puzzle/rompicapo con alcuni momenti di importante interazione ma, di fatto, un solitario multi-giocatore. Sono riuscito a giocare ben tre partite, una in quattro giocatori e due in due giocatori e quindi questa è un po' più che una prima impressione.

Durante la partita ogni giocatore piazzerà sulla propria plancia delle tessere andando a creare, in un certo senso, la storia della sua popolazione, in cerca di cibo e di riparo. Le tessere sono in stile domino, ovvero formate da due diverse figure affiancate, ed in stile domino andranno disposte. Nel proprio turno il giocatore sceglie una delle proprie tessere, a faccia in su di fronte a lui, la piazza sulla sua plancia e poi pesca una nuova tessera tra quelle disponibili per tutti, a faccia in su. Il gioco

è ad informazione completa: non ci sono cose segrete.

Un primo livello di interazione sta nel piazzare e scegliere la tessera tra quelle disponibili in funzione di quello che stanno facendo gli altri giocatori, nel tentativo di ostacolare o di non essere ostacolati. Posizionando una tessera si ottengono punti cibo, a seconda di che casella viene coperta, o punti riparo, se la tessera si connette con una delle caverne disposte ai bordi della plancia. L'immagine della tessera appena giocata connessa con quelle già esistenti permetterà di attivare una abilità speciale. Se, ad esempio, gioco una tessera collegando il lato Mammut con una tessera Mammut già esistente, potrò eseguire l'azione Mammut. A fine partita il punteggio di un giocatore è il più basso tra il suo punteggio cibo e il suo punteggio riparo.

Le regole di posizionamento rendono importante pianificare bene la propria strategia per poter arrivare a connettersi con le caverne, cosa tutt'altro che banale, sfruttando le caselle più ricche di cibo. Raggiungere le caverne permette anche di raccogliere segnalini che daranno la possibilità di utilizzare un potere particolare una volta

per partita. Le plance di gioco dei giocatori sono equivalenti ma diverse e vengono costruite assemblando due pezzi: di fatto la disposizione delle caselle e delle caverne varia di partita in partita.

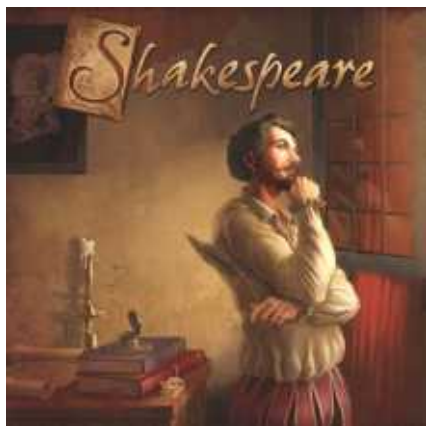
Altro aspetto fondamentale del gioco sono le abilità che si attivano piazzando le tessere: sono varie ed importanti e determinanti per la strategia. Tra queste diverse che permettono l'interazione con gli altri giocatori come l'acqua, che consente di scambiare una delle proprie tessere con una di un avversario, il fuoco, che permette di piazzare un orso sulla plancia di un avversario, rendendo di fatto inagibile quella casella o il combattimento, che permette di sottrarre punti cibo.

L'interazione tra i giocatori non è dinamica ma ci sono, come detto, diverse opportunità per colpire un avversario in maniera più o meno efficace. Nella partita a due è molto facile seguire quel che fa un avversario ed avere un controllo sulle sue azioni, mentre nelle partite con più giocatori è più difficile. Pur essendo, come detto, sostanzialmente un gioco astratto e solitario mi ha impressionato favorevolmente e mi sono divertito in tutte e tre le partite giocate.





Shakespeare



di Hervé Rigal
Ystari Games, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20-90 minuti

Ystari Games, editore francese che ha raggiunto la notorietà grazie a giochi gestionali profondi e complessi, dopo un leggero cambio di direzione e un anno quasi sabbatico, torna a far parlare di sé con un titolo che rievoca le origini della casa editrice. In *Shakespeare*, di Hervé Rigal, i giocatori, nei panni di manager teatrali, hanno il compito di allestire, in una sola settimana, il miglior spettacolo teatrale da mostrare a sua maestà la regina, che sarà presente agli spettacoli e concederà il suo sostegno a una sola delle compagnie, quella del vincitore.

La struttura del turno è semplice. Un'asta definisce l'ordine di gioco e la quantità di azioni, da una a cinque, a disposizione di ciascun giocatore. Stabilito l'ordine di gioco e cominciando dal giocatore che ha scelto di eseguire il minor numero di azioni, ogni giocatore esegue a turno una delle azioni possibili fino a quando tutti i giocatori hanno esaurito quelle a propria disposizione.

Eseguire un'azione significa attivare uno dei personaggi a propria disposizione. Quattro sono prestampati sulla plancia di ciascuno, un quinto viene scelto durante il setup, tutti gli altri possono essere reclutati, non più di uno per ogni turno, durante la partita. I personaggi costituiti per lo più da un mazzo di trenta carte, sono assortiti: attori, costumiste, scenografi, assistenti, tuttofare ma anche gioiellieri, comparse e naturalmente sua maestà la regina oltre che il più popolare drammaturgo dell'occidente, William Shakespeare.

Reclutare non ha costo ma ognuno dei personaggi dovrà essere pagato alla fine dello spettacolo, pena la perdita di punti preziosi. Reclutare con perizia e sulla base di una precisa strategia è dunque uno dei requisiti fondamentali per predisporre alla vittoria.

Una delle fonti di punti e di bonus è l'allestimento del palco a cura dello scenografo che consente di raccogliere parti da piazzare sul proprio palco rispettando la simmetria dei colori. Ugualmente le costumiste consentono di recuperare parti d'abito per gli attori ed ulteriori punti. Tessere scenografia e gettoni abito sono messi a disposizione in quantità limitata all'inizio di ogni turno.

L'uso degli attori invece consente di avanzare su tre tracciati considerati il primo, il secondo ed il terzo atto dello spettacolo. La posizione su questi tracciati permette di guadagnare punti e monete durante le prove generali del quarto turno e alla fine della partita. Attori e comparse con abiti completi durante le prove generali garantiscono, prima della valutazione dei tre atti, ulteriori e fondamentali avanzamenti su questi tracciati.

Alla fine di ogni turno, dopo una valutazione sul clima del teatro che può offrire vantaggi ma anche penalizzare ciascun giocatore, si svolge una fase chiave e perfettamente incastrata nei meccanismi del gioco, il riposo dei lavoratori. Ogni personaggio utilizzato nel turno tranne uno dovrà essere bloccato e non potrà essere utilizzato nel turno successivo.

Il gioco è profondo, stretto, ricco di scelte decisive, dall'ambientazione fresca e perfettamente integrata. Più di una via conduce alla vittoria che si raggiunge con pochi punti, tra i 22 e i 26 a seconda del numero dei giocatori, così pochi che un errore può essere decisivo. Fondamentali il tempismo e una buona pianificazione che tenga conto del riposo dei personaggi e che non tralasci il bisogno di pagarne il salario a fine partita. Senza dubbio uno dei migliori titoli di questa Essen.





Siggil



di Henri Kermarrec
Capsicum Games, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20 minuti

Siggil trasforma i giocatori in cacciatori di spiriti che, intrappolati in un artefatto magico, se ne liberano gradualmente mentre i giocatori lo smontano per accumulare sufficiente energia da catturare gli spiriti in fuga.

Nella piccola scatola trovano posto 56 carte (di formato standard americano, a finitura liscia, con bordi bianchi), suddivise in 7 colori (semi), ciascuno dei quali presenta una carta numerata da 1 a 7, e a cui è associato uno spirito identificato univocamente dal seme e dal numero. Le illustrazioni di Maud Chalmel sono particolarmente evocative, ma non sempre perfettamente distinguibili da soggetto a soggetto (e anche gli spiriti si distinguono solo per la tonalità più tenue e i font di colore non bianco... forse sarebbe stato più efficace farli con i bordi di un altro colore).

Durante la preparazione del gioco il mazzo viene disposto formando una struttura

geometrica di carte (in parte scoperte e in parte coperte) parzialmente sovrapposte (il Siggil); il regolamento propone 5 possibili disposizioni differenti.

La partita si sviluppa in turni, nei quali il giocatore deve prendere una carta e può catturare uno spirito. La carta deve essere scelta fra quelle libere (che non hanno altre carte a bloccarle) e viene aggiunta alla propria mano; levando tale carta, è probabile che se ne liberino altre: se sono a faccia coperta vengono scoperte, se sono spiriti vengono liberati (tolti dalla struttura e posti al suo fianco).

Si possono catturare solo spiriti liberi o intrappolati da altri giocatori. Nel primo caso è sufficiente giocare una combinazione di 3 carte dello stesso valore o dello stesso seme dello spirito da intrappolare (la combinazione e lo spirito vengono disposti a faccia scoperta davanti al giocatore); per sottrarne uno ad un altro giocatore occorre giocare una combinazione più lunga di quella che attualmente lo tiene imprigionato, eventualmente allungando quella già utilizzata in precedenza per catturarlo.

Il gioco finisce immediatamente se un giocatore riesce a catturare un numero predeterminato di spiriti, oppure se viene pescata l'ultima carta. In tal caso vince chi ha catturato più spiriti e, fra chi è in parità, colui che ha meno carte in mano.

Il gioco include anche una versione in solitario, con 4 livelli di difficoltà.

Siggil è un classico gioco di collezione di set, rinnovato nel modo in cui le carte vengono pescate, che ricorda in qualche modo le versioni in solitario del Mahjong. La conoscenza parziale delle carte accessibili rende più interessante e profonda la fase di acquisizione delle carte, mentre la non totale visibilità permette di non esasperare la paralisi da analisi, riuscendo a trovare un giusto compromesso. L'interazione fra i giocatori avviene a due livelli: le carte da prendere dal Siggil e la possibilità di rubare le prese agli altri giocatori. A tale proposito, la componente mnemonica del gioco può diventare non trascurabile. Piacevole anche la versione in solitario, modulabile sulla capacità del giocatore. Un simpatico gioco riempitivo, che probabilmente dà il meglio di sé in 2 o 3 giocatori.





Signorie



di Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi
What's Your Game?, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Nel ruolo di un "Signore" rinascimentale, i giocatori devono intessere rapporti (politici, ecclesiastici, militari o matrimoniali) con le più importanti famiglie italiane del XV secolo, per accumulare prestigio.

Buoni i materiali (splendidamente illustrati dal riconoscibile stile di Mariano Ianelli). Entrando nel dettaglio: ottimo il tabellone, i dadi e i segnalini di legno, non particolarmente netto il taglio delle fustelle, almeno nella nostra copia.

Il gioco si sviluppa su 7 round, e gravita attorno ad un arguto sistema di selezione delle azioni attraverso dadi: all'inizio del turno vengono lanciati, per ciascuno di 5 colori, tanti dadi quanti sono i giocatori. In ordine di turno, il giocatore attivo prende uno dado di un colore che non ancora usato e lo colloca sulla propria plancia, ricevendo uno sconto sul costo dell'azione pari al valore del dado. Esegue

quindi una delle tre azioni associate al colore del dado, poi attiva, nell'ordine riportato sulla plancia, tutte le azioni secondarie del colore scelto per cui ha reclutato un aiutante. Delle tre azioni, due sono uguali per ogni colore (assoldare un aiutante nella colonna a sinistra; eseguire una delle due azioni abbinate, per il turno corrente, al colore del dado spendendo segnalini familiari) mentre la terza è specifica del colore scelto.

Alternativamente, il giocatore può passare e uscire dal round. Dopo al più quattro scelte, il round si conclude: i giocatori la cui somma dei dadi non supera una determinata soglia (che può variare da giocatore a giocatore) hanno diritto ad un duplice bonus, variabile di turno in turno ma noto fin dall'inizio della partita. Il resto del gioco coinvolge la gestione di alcune risorse: il denaro e i propri figli (maschi e femmine: il sesso è determinato casualmente al momento della nascita, una delle azioni specifiche dei dadi). Mentre ai maschi è possibile far intraprendere una delle 3 carriere (politica, ecclesiastica, militare), alle femmine è riservato come destino il matrimonio: entrambi i sessi portano punti vittoria subito

quando occupano uno dei limitati posti in ciascuna delle Signorie, oltre a procurare stemmi araldici che, se raccolti in numero sufficiente e secondo schemi predeterminati, totalizzeranno punti vittoria alla fine del gioco.

Nella vasto panorama di giochi basati sulla selezione di azioni tramite dadi, Signorie si rivela una delle offerte più interessanti: sufficientemente lineare nella sua complessità, il gioco, fino dalla seconda partita (la prima verrà utilizzata per capire le connessioni fra le varie azioni), mette in evidenza tutta una serie di dilemmi e dualismi che rendono la partita una interessante sfida alla ricerca di una serie di compromessi: fra strategia (dettata a grandi linee dalla sequenza dei bonus) e tattica (imposta da tutta una serie di eventi imprevedibili, a partire dal sesso dei nascituri per finire alla disponibilità degli stemmi araldici), fra potenziamento delle proprie azioni e loro reale utilizzo, nella stessa gestione del poco denaro. Il tutto in modo scorrevole, ma lasciando una netta sensazione di appagamento. Forse non particolarmente innovativo, ma sicuramente ben realizzato.





Simurgh



di Pierluca Zizzi
NSKN Games, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Simurgh è ambientato in un fantastico mondo dove draghi ed esseri umani vivono, cacciano e combattono insieme; i giocatori interpretano il ruolo di potenti famiglie che, per accumulare il maggior prestigio possibile, allevano possenti draghi e li usano per compiere imprese memorabili.

I contenuti della scatola sono sicuramente impressionanti: pesanti tessere al posto di carte, un grande tabellone, segnalini di plexiglass tagliati al laser, segnalini di legno "supersize". Ricchissima anche la grafica, a volte a scapito della leggibilità e dell'ergonomia.

Il gioco si basa sulla meccanica del piazzamento lavoratori: durante il proprio turno il giocatore attivo deve scegliere fra posizionare uno dei suoi lavoratori ed eseguire l'azione connessa oppure ritirarne un qualsiasi numero dalla plancia. Oltre all'azione obbligatoria il giocatore ha l'opportunità di farne altre

facoltative. Due tipi di lavoratori (con accesso differenziato agli spazi azione), spazi che ammettono un solo/più lavoratori e ben 6 tipi di risorse promettono già una notevole varietà, ma la caratteristica innovativa di Simurgh sta proprio nell'evoluzione dinamica degli spazi azione: una parte della plancia è infatti destinata ad ospitare tessere che permettono di eseguire nuovi tipi di azione; successivamente queste tessere lasceranno la plancia perché "concluse", sovraffollate, abbandonate o rimosse volontariamente. Altro elemento caratteristico del gioco sono le tessere drago che, una volta acquisite, hanno una duplice funzione: fornire 3 abilità speciali utilizzabili come azioni facoltative, e contribuire a formare il punteggio finale attraverso gli obiettivi comuni, selezionabili attivando una delle azioni fisse sul tabellone.

La fine del gioco è causata proprio dalla rimozione di un determinato numero di tessere azione o dalla "pubblicazione" di un predeterminato numero di obiettivi (le quantità precise dipendono dal numero di giocatori e dalla lunghezza che si vuol dare al gioco: breve,

intermedio, lungo): si sommano i punti forniti dagli obiettivi, i punti per le risorse avanzate e i punti accumulati durante la partita per determinare il vincitore.

Simurgh si è rivelato un titolo piuttosto interessante nel vasto parco dei giochi di piazzamento lavoratori: l'evoluzione, la disponibilità di risorse e la loro monetizzabilità, e anche la stessa durata della partita sono di fatto in mano ai giocatori e alle loro azioni, e in particolare al pensiero di gruppo e alle eventuali coalizioni implicite che si creano velocemente (e altrettanto rapidamente si distruggono): l'interazione è elevata, anche se raramente si sviluppa in azioni di blocco, come sarebbe naturale aspettarsi in un gioco di piazzamento lavoratori (gli spazi sono abbondanti e spesso ospitano più di una pedina). La curva di apprendimento è ripida, e le prime partite sono naturalmente pervase da una sensazione di caos e solo parziale controllabilità. L'impressione è di un gioco che evolve rapidamente e obbliga i giocatori ad adattarsi tatticamente alle scelte degli avversari.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Splash!



di Marie Fort, Wilfried Fort
Brain Games, dV Giochi, Game
Factory, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 15 minuti

Splash!, edito da dV Giochi, è una delle novità che la casa editrice ha presentato alla scorsa edizione di Lucca C&G. Il gioco, o per meglio dire il mini-gioco, è completamente contenuto in una piccola e tonda scatola di metallo, è adatto anche ai bambini, dura solo 15 minuti ed è un gioco di destrezza.

Nella scatola sono contenuti trenta pezzetti di legno in cinque forme e sei colori diversi, oltre ad alcuni segnapunti. Durante la partita si costruisce una torre - un trampolino in realtà - utilizzando pezzi di legno distribuiti in parti uguali tra i giocatori. Un turno consiste nello scegliere uno dei propri pezzi e passarlo al giocatore di sinistra che dovrà piazzarlo sulla torre senza farla crollare. Il pezzo scelto dovrà essere della stessa forma o dello stesso colore dell'ultimo pezzo giocato. Se il giocatore non ha pezzi con quelle caratteristiche dovrà sceglierlo dalla dotazione degli avversari. Due le condizioni di vittoria: esaurire i propri pezzi o

accumulare tre punti, uno per ogni volta che il giocatore successivo fa crollare la torre. In caso di crollo una parte dei pezzi viene eliminata, gli altri raccolti dal giocatore che ha generato il crollo.

All'apparenza gioco semplice e accessibile a tutti, si rivela simpaticamente cattivo se giocato

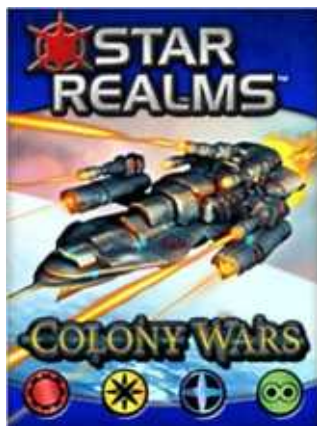
tra giocatori adulti e aggressivi, capaci di agire d'astuzia nella scelta del pezzo da offrire all'avversario, limitando la scelta di quest'ultimo o, peggio, piazzando quello ricevuto in modo da mettere in seria difficoltà chi viene dopo. Meccaniche non innovative, brillante invece l'idea di crearne un mini-gioco e apprezzabile il risultato.





di Lucio "Iago" Pierobon

Espansioni per Star Realms



di Robert Dougherty, Darwin Kastle
White Wizard Games, 2014/2015
N. Giocatori: 2
Durata: 20 minuti

Colgo l'occasione dell'uscita del secondo mazzo completo di Star Realms per commentare le espansioni uscite nell'ultimo anno; premetto che trovo il gioco base spettacolare ed lo considero forse il miglior gioco uscito negli ultimi 3 anni per fruibilità e rapporto tempo/soddisfazione, per cui le aspettative erano elevate e la probabilità di rimanere delusi altrettanto elevata.

Colony Wars funziona sia da espansione che da gioco a sé stante, può essere aggiunto al mazzo base per permettere di giocare in più di due giocatori senza dover rischiare di rivedere le stesse carte fino a 4 volte in una partita oppure come mazzo unico per una normale partita a due; contiene Viper, Scout ed Explorer, oltre che punti, a sufficienza per giocare in due giocatori; non vi sono differenze nelle regole per cui l'integrazione dei due mazzi è fluida e lineare.

Il mazzo comprende una distribuzione di carte simile all'originale con 20 carte per fazione di costi variabili da 1 a 8 crediti; l'aspetto innovativo più evidente è la presenza di alcune carte (una per fazione) che, se acquistate nello stesso turno in cui è stata giocata una carta della propria fazione, entrano direttamente in gioco in mano invece che negli scarti; alcune carte poi hanno potenza variabile a seconda delle condizioni di contorno (bonus per quante basi attive o per quante carte eliminate nel turno); per il resto solo una differente distribuzione di crediti, forza e poteri rispetto al mazzo base.

L'impressione è che le nuove carte rendano il gioco un po' più aleatorio ma non tanto da renderlo totalmente incontrollabile o da rendere assolutamente inutile l'esperienza



o la conoscenza delle combo; da prendere assolutamente se si desidera giocare in 3 o più (meglio che dover usare due copie del mazzo base, anche, ma non solo, per la maggiore facilità di separazione dei mazzi a fine partita), valida aggiunta per creare più varietà nella partita a due, non valido come sostituto a meno che nella vostra galassia il gioco originale non sia esaurito.

Potrebbe essere interessante una sorta di mix dei due mazzi, scegliendo delle specifiche carte da ciascuno ma è decisamente presto per pensarci e il gioco è sufficientemente vario da





non fomentare eccessivamente questo desiderio.

Per quanto riguarda le espansioni precedenti:

Crisis (2014) – Si tratta di 4 buste separate di 12 carte ciascuna; due (*Bases & Battleships* e *Fleets & Fortresses*) aggiungono quattro nuove unità (due piccole in duplice copia, due grandi in copia singola) ad ogni fazione e non cambiano nulla nel regolamento del gioco.

La terza busta (*Heroes*) aggiunge un nuovo tipo di unità, gli Eroi, che entrano in gioco appena acquisiti, non vengono scartati a fine turno, forniscono una “Scrap ability” e attivano gli effetti alleato finché rimangono in gioco; anche in questo caso si tratta di due per fazione (uno in duplice copia di costo 1, uno in singola copia di costo 2) con bonus analoghi a quelli tipici delle fazioni rispettive.

L'ultima busta contiene otto eventi (anche in questo caso quattro in duplice copia,

quattro in singola copia) che vengono mescolati assieme al resto del mazzo e si attivano nel momento in cui appaiono tra le navi disponibili; in genere gli effetti si applicano a tutti i giocatori ma alcuni risultano avere effetti potenzialmente molto differenti a seconda delle condizioni (ad esempio “scarta due carte o subisci 4 danni per ogni carta che decidi di non scartare” può far perdere un turno se hai carte da scartare o far perdere una partita se non ne hai perché hai appena giocato tutte le tue carte).

Le prime tre parti sono un'aggiunta di varietà al gioco e quindi bene accette (pur non cambiando granché negli equilibri, anzi, forse soprattutto per questo), la quarta mi è sembrata un po' forzata e potenzialmente dannosa.

Gambit (2014) – Aggiunge 4 scenari per gioco solitario o cooperativo, due unità neutre (Merc Cruiser – 3 danni e attiva l'abilità-alleato di una fazione a scelta) e nove carte gambit (3 in duplice copia, 6 in singola copia); queste ultime vengono distribuite (in numero concordato) tra i giocatori prima della partita e hanno effetti vari

che possono essere permanenti (ad esempio “-1 danno subito dal giocatore per ogni turno”) o una tantum (ad esempio “rimetti in cima al mazzo una carta dagli scarti”).

Gli scenari sono curiosi e ricordano la modalità campagna della versione digitale per Smartphone/Tablet, la Merc Cruiser non cambia sostanzialmente gli equilibri del gioco e quindi rientra nella sfera “ulteriore varietà accettabile”, le carte Gambit lasciano più o meno il tempo che trovano, in alcuni casi si combinano piacevolmente ma sono poco più che una scusa per vendere una nuova espansione.

Cosmic Gambit (2015) – 10 nuove carte Gambit (3 in duplice copia, 7 singole) più un Outpost neutro (effetto di una delle carte Gambit) che prende la fazione a scelta ogni turno e viene eliminato dal gioco una volta distrutto; ancora poche cose interessanti e nulla che meriti veramente, l'unica cosa potenzialmente interessante è l'Outpost neutro ma avendo difesa 4 ha possibilità di sopravvivere a lungo solo all'inizio, ovvero quando la sua abilità di alleato variabile risulta essere meno utile; l'aggiunta di nuove carte Gambit aumenta solo il fumo di contorno e non la sostanza del gioco, decisamente dimenticabile.

In generale, considerando il principio per cui la varietà che non crea squilibri è apprezzabile, il nuovo mazzo e i tre moduli di Crisis che aggiungono unità sono meritevoli di acquisto nel caso vi siate fatti prendere dalla passione per questo gioco, il resto si può serenamente saltare a piè pari, e per il prossimo futuro l'invito che farò a me stesso sarà di prendere solo ciò che corrisponderà al principio stesso, ignorando ogni forma di “nebbia di contorno”.





Stinky Business



di Piotr Jesionek

G3, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60-90 minuti

Stinky Business vi offre l'opportunità di mostrare le vostre capacità manageriali nel campo del riciclaggio dei rifiuti. Buoni i materiali: plancia e fustelle solide, carte di formato standard a finitura telata e bordo bianco, nella norma i pezzi in legno. Lo stile grafico è da fumetto/cartoon.

Il gioco si sviluppa su dieci turni, così organizzati:

- fase di raccolta dei rifiuti: ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo rifiuti, ne prende una e mette le rimanenti nella zona I del tabellone. La carta presa può essere assegnata ad uno dei propri impianti di riciclaggio (se è del tipo corretto fra alluminio, vetro, plastica, carta e rifiuto organico) purché esso abbia almeno un gettone infrastruttura; tenuta in mano (ma si possono avere al più due carte), altrimenti va messa in discarica, in cui rimarrà fino alla fine del gioco.

- fase di investimento: a turno, ogni giocatore può ricevere 5 denari oppure acquistare una delle seguenti cose: un inceneritore, un impianto di elaborazione rifiuti (in una delle tre zone della plancia), un gettone infrastruttura per uno degli impianti di riciclaggio. Inoltre può comprare un qualsiasi numero di espansioni per i propri impianti di elaborazione, o gettoni profitto per i suoi impianti di riciclaggio.

- fase di raccolta: in ordine di zona e in ordine di costruzione, i giocatori pescano dal mazzo rifiuti corrispondente un certo numero di carte. Ciascuna può essere assegnata al rispettivo impianto di riciclaggio, purché abbia un sufficiente numero di gettoni infrastruttura (ogni carta richiede un gettone), può essere aggiunta alla propria mano o rimessa nel mazzo (se si tratta, ad esempio, di materiale non riciclabile). Le carte rimaste nel mazzo della terza zona vengono mandate agli inceneritori che, attivati in ordine di priorità, forniscono una rendita se ricevono sufficiente materiale.

- Fase di riciclaggio: ogni impianto di riciclaggio fornisce la sua rendita, calcolata come somma dei valori delle carte depositate per il valore dei gettoni profitto. Tali carte, insieme a quelle della zona III vengono scartate, mentre quelle delle altre zone si muovono nelle successive.

Alla fine del decimo turno il gioco termina, e vengono calcolati i punti in base ai soldi posseduti, al numero di impianti di riciclaggio messi in funzione, al numero di impianti di raccolta e inceneritori. Le carte messe in discarica valgono punti negativi, a meno che si tratti di rifiuti tossici.

Stinky Business è chiaramente un gioco con valenza educativa (basti pensare che le carte indicano il tempo necessario al materiale ritratto per decomporsi se non riciclato), progettato per famiglie o comunque un utente occasionale. Il meccanismo di gioco è semplice e lineare, le meccaniche sono generalmente azzeccate, anche tematicamente. Benché non ricco di decisioni e piuttosto processionale nello svolgimento, risulta piacevole, specie se giocato con i più giovani: non vi fa spremere le meningi, ma passerete un'ora in modo disimpegnato.

Non è adatto, invece, ai giocatori assidui, che troveranno l'aleatorietà dell'accesso ai rifiuti, la linearità dello svolgimento (a cui si sommano tempi di attesa lunghi in alcuni passaggi) come elementi difficilmente accettabili.





Uno Studio in Smeraldo (II)



di Martin Wallace
*Treefrog Games, Asterion Press,
PHALANX, Schwerkraft-Verlag, 2015*
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

La prima edizione di questo gioco (ispirato all'omonimo racconto di Neil Gaiman) era stata prodotta direttamente da Martin Wallace attraverso Kickstarter (con problemi vari che non starò a riesumare); questa edizione è stata profondamente rivisitata (oltre ad essere disponibile in italiano), e si può considerare come un gioco differente, che ne riprende alcuni concetti (e ne scarta molti altri). La modifica più evidente è nella grafica, quella originale era molto spartana (e retrò), quella nuova dallo stile più attuale (e, a parer mio, un po' blanda): a me la grafica originale in b/n ricorda i giochi da tavolo anni '80, per cui apprezzarla o meno è una questione personale e anagrafica, però la plancia originale rasenta il test sulla sanità mentale per l'orrore (e il mal di testa) che provoca, sicuramente la nuova è più funzionale.

Venendo alle meccaniche, USiS è un gioco di deckbuilding (costruzione del mazzo personale), condito con maggioranze e ruoli segreti: sulla

plancia troviamo nove mazzetti di carte (associate a nove capitali europee) dai quali si può ottenere la prima (scoperta, che andrà a potenziare il proprio mazzo) se lì si ha la maggioranza tra cubetti (influenza, cinque iniziali nella propria riserva e altri cinque si possono ottenere con certe azioni) e agenti (meeple, due iniziali in plancia, si ottengono prendendo determinate carte). Le carte giocate dalla mano permettono di eseguire azioni (determinate dai simboli sulle carte) tra cui: piazzare cubetti in plancia dalla riserva, ottenere cubetti mettendoli in riserva (dal "limbo", dove vanno a finire i cubetti quando vengono utilizzati), muovere agenti, e "assassinare" qualcuno, ovvero uno degli agenti nemici (i meeple sono una risorsa preziosa e limitata) oppure direttamente uno dei nove Grandi Antichi (ce n'è uno per città e quando vengono scoperti dal rispettivo mazzo vanno piazzati a lato, da questo momento in poi sono "a rischio"). Per assassinare qualcuno, oltre ad avere la maggioranza (sempre tra cubetti e meeple) bisogna giocare la carta adatta, potenziandola con un certo numero di carte "bomba" (ogni agente vale già una bomba), il risultato da raggiungere è fisso, indicato sulla città (se il bersaglio è un agente) o sul Grande Antico stesso.

I ruoli segreti sono presenti perché i giocatori possono essere lealisti o restauratori (rispettivamente alleati o oppositori dei Grandi

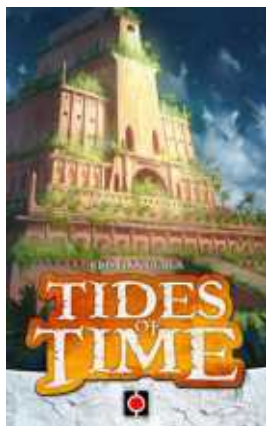
Antichi), e otterranno solo i punti della rispettiva fazione (indicati con colore differente sulle carte, oltre a quelli definiti "neutrali") calcolati al conteggio finale (i punti verranno conteggiati anche durante la partita, ma serviranno solo per determinarne la fine). Nota: la fazione a cui appartiene il giocatore col punteggio minore riceverà solo una penalità (-5 punti), a differenza della prima edizione nella quale tale fazione veniva dichiarata automaticamente perdente (indipendentemente dal punteggio raggiunto dal singolo giocatore), forse la modifica più radicale che è stata apportata (la regola originale è una delle più draconiane che io abbia mai visto).

In sintesi si tratta di un gioco molto "Wallaciano", discretamente originale, con meccaniche non slegate dall'ambientazione, ma che potrebbe non risultare così "immersivo" come altri titoli (il panorama dei titoli "Lovecraftiani" è molto vasto), dalla discreta originalità (ma per questo bisogna ringraziare Neil) e con quel pizzico di paranoia che non guasta. La longevità è buona, dato che in una partita si utilizzerà solo una parte delle carte disponibili (dalle 27 alle 45, su un totale di 66, in base al numero dei giocatori), ma non ci sono molte "strade" per la vittoria che si possono seguire (oltre alle città, che danno punti neutrali, ai lealisti conviene sicuramente uccidere agenti restauratori, mentre ai restauratori conviene mostrare ai Grandi Antichi le applicazioni pratiche della dinamite).





Tides of Time



di Kristian Čurla
Portal Games, Edge Entertainment,
Pegasus Spiele, 2015
N. Giocatori: 2
Durata: 15-20 minuti

Torniamo col solito interesse nel mondo dei giochi minimalisti, attraverso questa interessante idea paritorita dalla casa editrice di Ignacy Trzewiczek (Neuroshima Hex, Imperial Settlers); 18 carte e poco altro per un gioco di Card Drafting da due giocatori veloce ma per nulla sciocco.

Il gioco si divide in 3 turni in cui ciascun giocatore riceve 5 carte, ne sceglie una e passa le rimanenti all'avversario, dopo che entrambi hanno compiuto la scelta la carta viene giocata, poi si ripete l'operazione fino all'esaurimento delle carte; a questo punto vengono contati i punti di ciascun giocatore, poi gli avversari riprendono in mano le carte giocate, ne scelgono una da tenere fino a fine partita e una da scartare (coperta) permanentemente, rivelano la carta tenuta poi

riprendono in mano le tre carte rimanenti, ne pescano altre due a testa e cominciano il turno successivo, che si svolge esattamente nello stesso modo.

Le carte sono divise in cinque semi con tre carte ciascuna più tre carte senza seme; ogni carta (tranne due) fornisce punti vittoria in base al numero di simboli di un certo seme, alla maggioranza in un certo seme o a determinate combinazioni di semi; le due carte che non danno punti offrono dei bonus addizionali, una permette di vincere tutte le parità, l'altra di raddoppiare il numero di simboli (non di carte) per il seme (o i semi, in caso di parità) con più carte giocate.

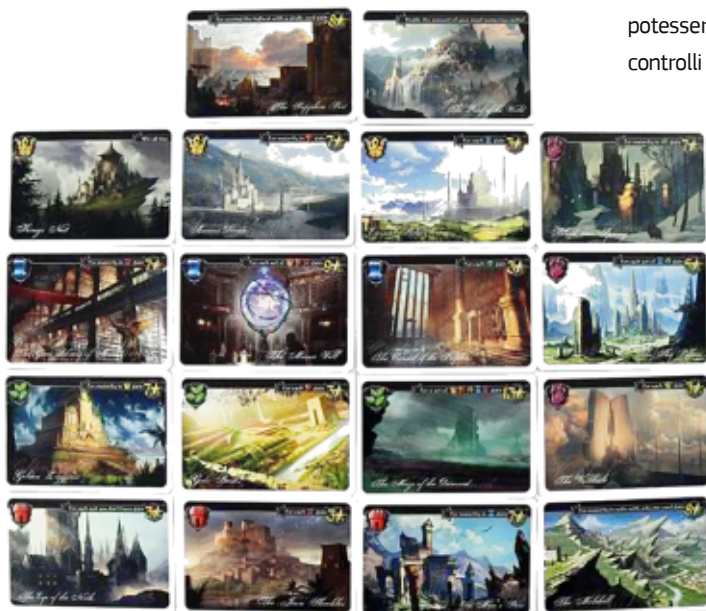
I materiali sono molto buoni e il regolamento è scritto abbastanza bene ed è facilissimo da spiegare, anche se sono stati sollevati dubbi sulla chiarezza delle due carte speciali (immediatamente chiariti dall'autore); le carte sono molto grandi e le illustrazioni sono veramente meravigliose e danno la sensazione di un mondo fantastico e misterioso

con edifici enormi e paesaggi mozzafiato (non sono un patito dell'estetica ma le cose fatte veramente bene vanno segnalate).

La semplicità del regolamento e la velocità del gioco nascondono però una serie di opzioni e di conseguenti scelte da fare veramente notevole, soprattutto in funzione del limitato numero di carte a disposizione; per ogni seme le carte che premiano i simboli e quelle che premiano le maggioranze di ogni seme sono di semi diversi (anche tra loro); le scelte a fine turno sono multiple e coinvolgono cosa si vuole tenere, cosa non si vuole concedere all'avversario per il turno successivo e cosa si è disposti a rischiare di concedere all'avversario in cambio della possibilità di poter recuperare per sé durante il draft.

La fortuna è presente ma in maniera molto meno rilevante di quanto possa sembrare a prima vista, nella peggiore delle ipotesi solo 3 carte su 18 non saranno passate almeno una volta per le vostre mani, nella migliore avrete avuto la possibilità di selezionare tutte le carte; ho avuto la sensazione che un paio di carte potessero essere sbilanciati ma una serie di controlli fatti ha dimostrato il contrario, un ringraziamento particolare ad Alessandro Maggi per avermi tolto questi dubbi.

Una nuova prova di come si possa creare un gioco interessante e profondo anche utilizzando un numero limitato di pezzi e di elementi variabili, una ventata d'aria fresca che offre qualche speranza in un mondo fatto sempre più spesso di cloni barocchi e sotto steroidi di giochi barocchi e sotto steroidi.





T.I.M.E. Stories



di Manuel Rozoy
Asmodée, Space Cowboys, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Tachione è un termine prestato dalla scienza alla fantascienza. Sarebbe una particella ipotetica, con massa immaginaria e velocità superiore a quella della luce ma, nella mente fervida di molti autori di fantascienza, è presto diventato catalizzatore per i viaggi nel tempo.

Quando si viaggia nel tempo le alterazioni del continuum spazio-temporale hanno effetti catastrofici sulla realtà. È qui che entrano in gioco la Tachyon Insertion in Major Events e i suoi agenti, spediti nel passato ma anche nel futuro o in realtà parallele, per bloccare queste alterazioni. T.I.M.E. Stories è un gioco cooperativo della casa editrice Space Cowboys che mette in scena le storie di questi agenti.

Nella scatola, come se fossero l'hardware e il software per giocare a un videogioco, la struttura, neutra, fatta di tabellone, pedine, tessere e gettoni, progettati per sostenere

ogni partita e anche per "salvarla" e completarla in seguito, unita al corposo mazzo di carte della prima avventura, Asylum. Il gioco si presenta come una vera e propria avventura grafica fatta di ambienti in cui i giocatori si muovono, interagiscono, raccolgono e usano oggetti per risolvere l'enigma celato tra le carte, disponendo di tempo limitato.

Le carte, cuore del gioco, si dividono tra oggetti, mappe e piccoli mazzi che dettagliano ciascun ambiente, costituiti da una carta introduttiva e fino a sette carte, splendidamente illustrate sul dorso in modo da comporre graficamente il luogo in cui si svolge la scena. Sul retro le informazioni che saranno rivelate ai giocatori che le visiteranno oltre che, talvolta, prove da superare.

Le menti dei giocatori agiscono annidate in ricettacoli, corpi con precise caratteristiche e abilità che sono i protagonisti della storia. Sono le loro capacità a influenzare gli esiti delle azioni con tiri di caratteristica contro la difficoltà della prova da superare. Il meccanismo è semplice ma efficace: ogni carta indica la quantità e la tipologia di segnalini da assegnare alla prova e la caratteristica coinvolta. La quantità di dadi che il giocatore può tirare per ogni caratteristica è indicata invece sulla carta del ricettacolo. Il risultato del tiro determina la quantità di segnalini annullati e, all'occorrenza, la risposta

della carta. L'eliminazione di tutti i segnalini decreta il superamento della prova.

A rendere unica l'esperienza di gioco è la componente narrativa. Nessun bisogno di interpretare, fondamentale invece discutere e confrontarsi per seguire piste e indizi, fidandosi delle informazioni fornite dai compagni di gioco perché la scarsità di tempo impedisce di esplorare personalmente ogni carta.

Oltre al primo caso contenuto nella scatola un altro è già disponibile (The Marcy Case) e due in uscita (The Prophecy of Dragons e Under the Mask), necessari considerando che ogni caso può essere giocato una volta sola. Non una sola partita ma non più del numero di partite che servono per risolverlo. Senza dubbio è un limite, compensato dalla qualità dell'esperienza di gioco, a patto che siate appassionati di enigmi e alla ricerca di qualcosa di inusuale e orientato al gioco narrativo.

La lingua è tutto in T.I.M.E. Stories ma Asterion Press, ora Asmodée Italia, ha già annunciato un'edizione tutta italiana. Sul sito di Space Cowboys è già disponibile un kit per sviluppare propri scenari.

Decisamente una delle novità più coraggiose e fuori dagli schemi di questa edizione di Essen. Da provare assolutamente.





Trickerion: Legends of Illusion



di Richard Amann, Viktor Peter
APE Games, Mindclash Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

In Trickerion noi giocatori siamo maghi intenti a ricercare la fama (qualcuno ha nominato i punti vittoria?) portando sul palcoscenico i trucchi più strabilianti. L'ambientazione, ben sentita, cerca di far spiccare il gioco nel fitto panorama di giochi di piazzamento lavoratori, a cui appartiene, riuscendoci solo in parte. Pur essendo il gioco comunque interessante credo possa spiccare

fra la concorrenza solo nella sua versione espansa con "magical power", che lo rende complesso ma più profondo e vario. Esaminiamo il tutto nelle sue varie versioni.

Gioco Base

Il nostro scopo sarà quello di preparare dei trucchi da portare sul palcoscenico per ottenere soldi e fama. Questi trucchi, divisi in 4 scuole di magia, sono caratterizzati, oltre che da una rendita (in punti fama, soldi e schegge di magia che sarà incamerata quando il trucco verrà rappresentato sul palco), dai materiali necessari a realizzarli, da comprare all'apposito quartiere. I materiali non vanno mai spesi e sono quindi utili per più trucchi, se riuscite ad acquisirne che utilizzino materiali simili. Siete pregati di non soffermarvi sulla reale presenza di teiere e colombe nei vostri trucchi: i materiali sono spesso abbinati ai trucchi in modo da soddisfare il bilanciamento fra l'utilizzo degli stessi piuttosto che sulle similitudini con la realtà. Una volta preparato un trucco può essere portato in scena più volte, prima di doverlo ripreparare in laboratorio.

Un quoziente di difficoltà (diviso in 3 fasce) vi obbliga ad aumentare la vostra fama prima di acquisire i trucchi più potenti. Nel gioco

base i trucchi di terza fascia, che donano anche punti fama se un certo obiettivo viene realizzato, non vengono utilizzati, perché in soli 5 turni di gioco non avrete il tempo materiale per diventare abbastanza abili da acquisirli e prepararli.

Col gioco base siamo di fronte ad un semplice gioco di ottimizzazione delle risorse, senza nessun effetto speciale, anche se si parla di magia. Solo un semplice ciclo produttivo. Recupereremo trucchi, risorse e prepareremo gli spettacoli attraverso il piazzamento di dischetti che rappresentano il nostro mago e i suoi assistenti, specializzati o meno, che andremo ad assumere ed utilizzare durante la partita piazzandoli nei quartieri adatti ai vari compiti. L'assegnazione ai vari quartieri avviene in contemporanea tramite carte coperte, ma le sorprese, una volta scoperti i giochi, non sono mai molte e più importante rimane l'ordine di turno (inverso rispetto alla fama attuale dei maghi): chi prima piazza in ogni quartiere ottiene una migliore gestione delle azioni che è possibile svolgervi all'interno, per varietà presente e quantità. Ogni quartiere ha le sue sottoregole che rendono il gioco non così piatto come ve lo sto descrivendo ma, al contempo, aumentano il tempo necessario a spiegarlo ad ogni nuovo giocatore.

Il fulcro del gioco è il palco dove, piazzando le proprie pedine è possibile assegnare i propri trucchi alle scalette degli spettacoli che i vari maghi possono realizzare attraverso un peculiare sistema troppo lungo da descrivervi. Qui le tempistiche sono fondamentali: piazzando i propri trucchi in modo da far combaciare i simboli sulle pedine che lo rappresentano con quelli di pedine piazzate precedentemente si otterranno punti o soldi.





Chi piazza per primo non può che opzionare delle posizioni sulle carte che rappresentano gli spettacoli che porteranno a guadagnare delle schegge di magia (utilizzabili altrove per migliorare le proprie azioni o validi come punti vittoria a fine gioco). Nello stesso tempo l'ultimo giocatore invece a piazzare il proprio primo pezzo al teatro si troverà probabilmente a gestire il giorno di giovedì, che porta dei malus al momento di incassare gli introiti derivati dai trucchi se questi saranno realizzati nel corrente fine settimana. La parte più originale del gioco è proprio questa, ma è anche quella dove il gioco rallenta maggiormente mentre il giocatore di turno orienta in vari modi i suoi pezzi tentando tutte le possibili combinazioni dei trucchi da mettere, raramente senza scegliere la combinazione migliore, alla fine. Alla lunga credo la reputerò più uno svantaggio che un vantaggio, ma voi potreste vederla in maniera diversa.

Una nota infine per gli assistenti speciali, ognuno con un proprio potere e un vantaggio diverso concesso se appoggia il mago durante uno spettacolo, che costituiscono il più determinante elemento di distinzione fra le strategie scelte dai giocatori durante questa versione base e per la pubblicità, che è un sistema per tramutare qualche soldo in punti che favorisce ancora di più il primo di turno, svantaggiando chi in teoria sta vincendo.

Per il resto il gioco base si sviluppa su soli 5 turni, che bisogna sfruttare veramente al meglio per riuscire a mettere in piedi una partita soddisfacente, rischiando con una pessima gestione di trovarsi a ripetere lo

stesso trucco sul palco per tutta la partita, o un paio di uguale valore. Il gioco è parso comunque funzionare molto meglio quando abbiamo approcciato la...

Versione completa con Dark Alley

Questa versione dura 2 turni in più, con la possibilità di ottenere anche i citati trucchi di terzo livello che funzionano anche da obiettivi (o perlomeno quelli di secondo livello, per i giocatori scarsi). A fare la differenza dovrebbero essere le carte speciali che si pescano nel quartiere aggiunto che dà il nome alla versione: "Dark Alley". In questa versione i giocatori partono con solo una carta assegnazione per quartiere (vuol dire che non potrete mandare più una pedina in ogni quartiere), tranne per il teatro dove ne abbiamo due, e la possibilità di visitare questa nuova sezione del tabellone dove è possibile comprarne altre, monouso ma con poteri speciali, oltre alla possibilità di selezionare una regola speciale fra le 3 mostrate che sarà applicata a tutto il prossimo turno. Queste regole influenzano tutti i giocatori ma vanno a toccare azioni che possono interessare certi giocatori più di altri, oppure dare vantaggi a quelli che giocano prima o dopo in ordine di turno. Selezionare una regola non dà però alcuna sicurezza sul fatto che verrà applicata, a meno che non siate gli ultimi a piazzare nella Dark Alley.

I poteri speciali sulle nuove carte assegnazione sono molto vari. Nel nostro gruppo li abbiamo però trovati più fastidiosi che piacevoli, visto che costringono ad allungare continuamente l'occhio verso la sezione apposita del tabellone per tradurre

gli spesso lunghi testi che le descrivono... e poi scoprire magari che non sono interessanti affatto.

Per finire abbiamo i poteri speciali dei nostri maghi, che in questa versione li differenzia leggermente uno dall'altro. Niente di eclatante ma una simpatica aggiunta (ammettendo che questi poteri siano equilibrati, cosa che non ho potuto verificare perché ne abbiamo fatto un uso scarsissimo).

La versione Dark Alley insomma appesantisce molto il fluire del gioco ma è essenziale, secondo il regolamento, per poter applicare anche i...

Magician Powers

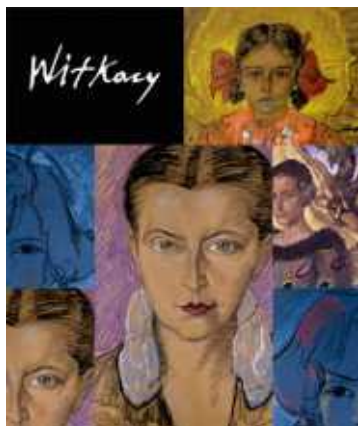
Questa espansione, così tanto in realtà integrata nella concezione originale del gioco da sfruttare il secondo lato delle schede dei maghi, dà un nuovo senso alle "schegge" di magia. Ora vengono accumulate in appositi spazi sulla scheda fino a permettere l'utilizzo di slot dove piazzare le carte che danno il titolo all'espansione. Queste possono influenzare anche pesantemente il gioco, concedendo vantaggi o punti ai giocatori quando fanno qualcosa di specifico, permettendo così loro di mettere in piedi vere strategie. Il gioco non vi fa pescare queste carte durante la partita ma ve ne fornisce 12 all'inizio, divise in 3 livelli diversi di potere, fra cui sceglierne 8 da tenere e provare ad utilizzare nei quattro slot che avrete a disposizione. Avrete quindi fin dall'inizio tutto ciò che vi serve per pianificare. Il gioco trova così un ottimo modo per far comportare i giocatori in maniera diversa fra loro, rendendo varie le partite.

L'utilizzo dei Magician Powers rende il gioco immensamente più interessante: non più piacevole solo per l'ambientazione fuori dal comune ma anche per l'escalation strategica che una serie di carte potere ben cadenzate nella discesa potrebbe creare. Fra queste, le carte della Dark Alley e la scalata verso i trucchi sempre migliori da acquisire al più presto c'è veramente tanta roba da gestire, rendendo il gioco in questa versione decisamente tosto e non per tutti.





Witkacy



di Maciej Poleszak, Michał Szewczyk
Bomba Games, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

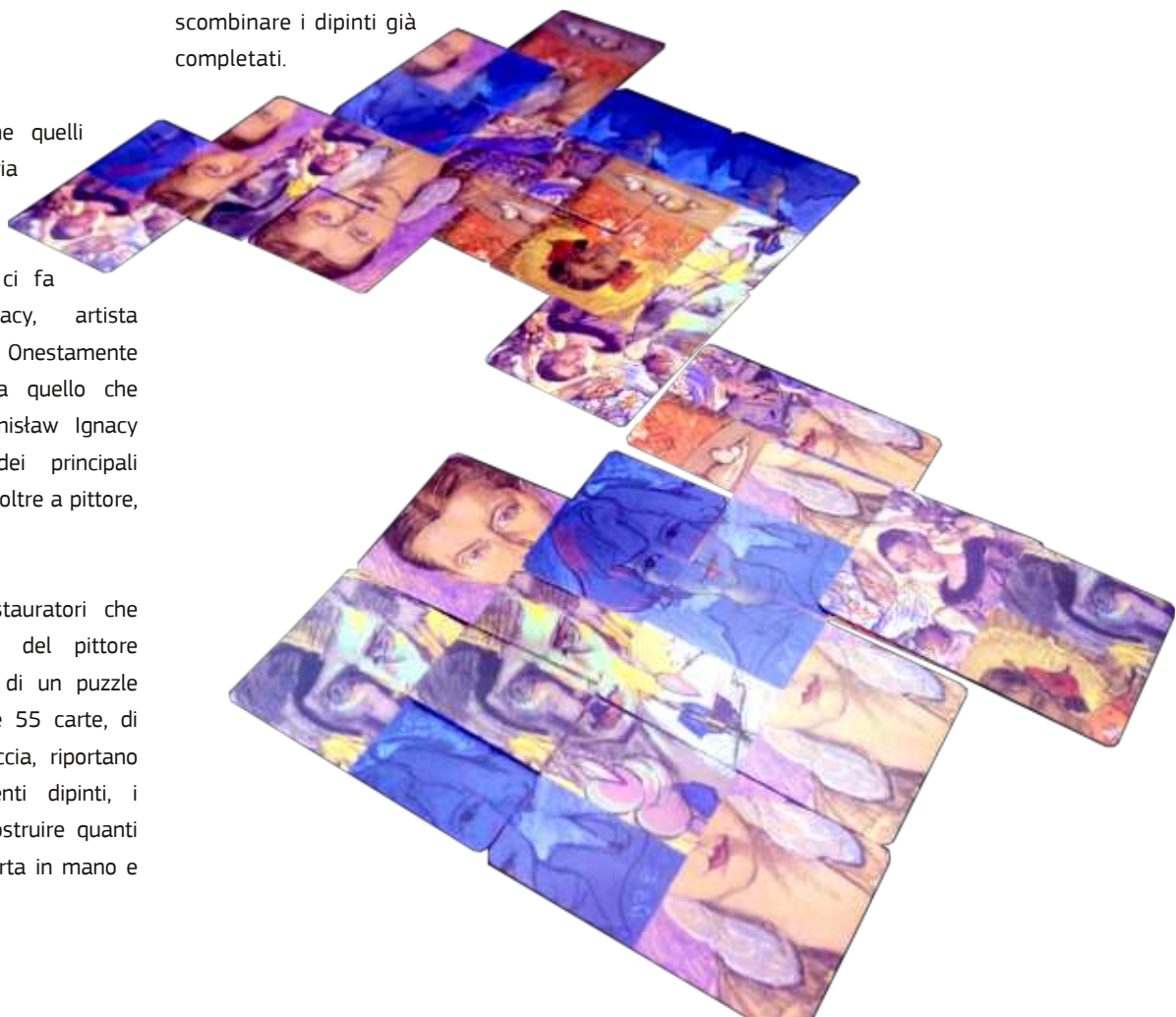
Ad ogni turno scelgono una carta (tra due scoperte o dal mazzo di pesca) e la aggiungono alla propria mano, poi estendono il proprio puzzle giocando una carta dalla mano e incastrandola (sovrapponendola e/o sottoponendola) alle altre carte presenti sul proprio piano di gioco. Lo scopo, come detto, è di ricomporre i frammenti per ricostruire correttamente i quadri. Per dare pepe al gioco è anche possibile usare dei gettoni che consentono di fare azioni extra, ciascun giocatore ha cinque differenti gettoni e può usarne uno a turno, le azioni speciali permettono anche di contrastare gli avversari, togliendo o aggiungendo una carta al proprio puzzle, ma senza poter scombinare i dipinti già completati.

La partita termina quando si esaurisce il mazzo di carte (con un accorgimento per consentire a tutti eguale numero di turni di gioco) e a fine partita ogni dipinto completato realizza punti pari a quante copie ci sono in gioco, valgono anche quelle degli altri giocatori, così i dipinti più realizzati valgono di più.

Il gioco funziona e mi sento di consigliarlo per qualche partita di prova, ha una durata adeguata per non stancare troppo e una bella grafica che aiuta ad apprezzarlo. Il sistema di punteggio e le azioni speciali contribuiscono a non farlo diventare un solitario regalando anche un po' di interazione. Suggestivo.

Ci sono pochi autori come quelli polacchi tanto legati alla propria cultura e tanto desiderosi di trasmetterla anche nei loro giochi. Il gioco in questione ci fa scoprire il pittore Witkacy, artista probabilmente non a tutti noto. Onestamente neanche io ne so tanto: da quello che apprendo da Wikipedia Stanisław Ignacy Witkiewicz e' stato uno dei principali rappresentanti del formismo e, oltre a pittore, anche scrittore e filosofo.

I giocatori sono dei restauratori che devono ricostruire le opere del pittore polacco, si tratta, in pratica, di un puzzle game realizzato con carte. Le 55 carte, di buona qualità e a doppia faccia, riportano frammenti di cinque differenti dipinti, i giocatori devono cercare di costruire quanti più dipinti, partono con una carta in mano e una carta sul tavolo.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Zena 1814



di Alberto Barbieri, Luigi Cornaglia
A.P.S. Che l'Inse - Demoelà project,
Post Scriptum, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-90 minuti

Autori nuovi, casa editrice nuova, grafica con un aspetto ai miei occhi, soprattutto nelle carte, amatoriale... devo ammettere che ho provato questo gioco solo perché colpito dal fervore del co-editore (Mario Sacchi di Post Scriptum) nel proclamare la bontà "esponendosi" al mio giudizio, che lui sa essere severo. E ha fatto bene, perché quello che mi è parso avere per le mani è un brutto anatroccolo dietro cui si nasconde un bel cigno.

Il gioco si svolge su due livelli: il tabellone e le carte, anche se queste ultime sono comunque collegate al primo, visto che abbinate ai suoi quartieri tanto che potreste immaginarvele come degli "edifici" che vanno a riempire i 3 tre spazi disponibili per ogni quartiere: ogni ulteriore carta scalza la più vecchia.

Sul tabellone si muovono 4 pezzi per ogni giocatore, il capofamiglia, che vale 5 punti per ottenere il controllo di un'area, la dama che ne vale 3 (ma solo se è accompagnata o sulle Strade della Vecchia Città) e due rampolli che ne valgono 2. **Nel proprio turno un giocatore può spostare solo un pezzo** da un'area all'altra per cercare di ottenerne il controllo o, comunque, presenziare. Essendo i pezzi pochi è facilissimo guadagnare o perdere maggioranze e l'ordine di turno importante per spostare gli equilibri senza subire contromosse. In questo gioco di maggioranze minimalistico spostare un pezzo spesso basta a cambiare gli equilibri e assicurarsi l'azione donata dal controllo dell'area scelta come bersaglio. Inoltre dalla nostra presenza nelle varie aree dipende la nostra unica possibilità di giocare una fra le nostre carte azione durante il turno, abbinate ai vari quartieri, e di partecipare agli effetti di quelle che verranno giocate da altri.

Giocare e partecipare a carte azioni significa creare una strategia che può far prendere alla vostra partita diverse strade, rendendo il gioco vario e interessante anche per i giocatori esperti. Scegliere fra effetti temporanei ben congegnati o rendite più o meno lucrose e rischiose è il centro del gioco, ricco di appaganti possibilità collocate in una ambientazione usata ottimamente come cornice, che dà un senso alle varie aree, specializzandole, fino a rappresentare anche invasioni militari in grado di rimuovere carte permanenti da certi quartieri se non efficacemente contrastate.

Completano il tutto le carte obiettivo, acquisibili in ogni momento della partita al posto delle normali carte azione, che portano punti prestigio all'avverarsi di determinate condizioni solo alla fine del gioco.

Il problema di Zena trovo sia solo l'aspetto grafico acerbo: scarno sul tabellone, che poteva essere grande anche un quarto oppure contenere al suo interno le carte che invece gli vengono giocate intorno, e caotico sulle carte, che privilegiano illustrazioni tratte da opere d'arte che risultano spesso troppo piccole e scure per essere apprezzate invece che dare spazio ad una disposizione più ariosa di costi ed effetti che sono relegati in una colonna su un terzo della carta e soffocati da icone fin troppo elaborate. Questo impatto visivo doppiamente sbagliato a parer mio allontana quei giocatori che, affogati nell'offerta moderna di giochi da tavolo, si basano sull'istinto da prima occhiata per compiere una prima selezione di titoli da valutare, scartando a priori un titolo che nelle meccaniche dà invece la sensazione di poter vincere premi importanti.





Zombie Tower 3D



di Ryo Kawakami, Kaya Miyano
Cosaic, 2015

N. Giocatori: 3-4
Durata: 60 minuti

Ogni tanto dall'oriente giungono divertenti novità in campo ludico, e *Zombie Tower 3D* di sicuro rappresenta un'originale variante sul tema dei giochi cooperativi. I giocatori dovranno infatti sopravvivere in un edificio infestato da zombie, minacciato da imminenti crolli e incendi, cooperando, ma senza poter vedere cosa capitano agli altri.

Tale situazione viene realizzata grazie ad un tabellone tridimensionale che raffigura il suddetto edificio, costruito con pezzi differenti per 3 o 4 giocatori, così da creare rispettivamente 3 o 4 lati. In questo modo ogni giocatore, vedrà solo il proprio.

In ognuno di questi lati sono presenti 12 stanze numerate disposte su 3 piani, e una serie di fessure. In corrispondenza di queste fessure le stanze dei due lati diventano "comunicanti", e i giocatori possono lasciare fisicamente delle carte oggetto nella fessura,

così che il compagno dell'altro lato possa poi raccoglierle. Questo perché le condizioni di vittoria richiedono certe combinazioni di carte divise fra i giocatori, cosa difficilmente ottenibile senza scambi.

Il turno di gioco è molto semplice. 3 azioni disponibili, muovere, cercare o utilizzare oggetti. Niente ricerca in presenza di zombie, fiamme o crolli. Salvare "sopravvissuti" (segnalini piazzati a inizio turno) o passare carte è gratuito. Avendo una pala, o un'arma da fuoco con relative munizioni, si potranno anche eliminare gli zombie. Ogni personaggio inoltre ha delle caratteristiche speciali. Cercando si possono trovare i preziosi oggetti di missione, armi e munizioni, oppure... altri zombie, crolli e incendi!

Gli zombie muovono automaticamente alla fine del turno, e vanno prima nelle stanze dove ci sono "sopravvissuti", trasformandoli in zombie, oppure verso un personaggio, infliggendo un danno per ogni zombie presente. Scartando un segnalino "sopravvissuto", e dandolo in pasto agli zombie si potrà salvare la pelle cancellando

una ferita. Se uno dei personaggi muore, o se si esaurisce il mazzo zombie (un mazzetto che determina il posizionamento di zombie e superstiti), tutti i giocatori perdono. Altrimenti, vincerà chi ha più punti contando 1 per ogni sopravvissuto e 1 o 2 per le carte obbiettivo (3 a giocatore, e generalmente indicano carte da mantenere a fine partita).

Sebbene la natura di base del gioco sia cooperativa, la trovata di giocare "al buio", vedendo solo i propri problemi, e la vittoria solitaria, di sicuro lo rendono appetibile anche ai non amanti del genere.

Da apprezzare l'originalità della realizzazione tridimensionale, supportata da discreti materiali ed illustrazioni tipiche della tradizione nipponica. Inoltre, per una volta, tale tridimensionalità non è fine a se stessa, utilizzata solo per scopi scenografici, ma rappresenta una particolare caratteristica che coadiuva le meccaniche di gioco.

Il dualismo della cooperazione necessaria per non finire tutti in pasto agli zombie, condita dal pensiero di dover fare più punti possibile, si presta a situazioni di bluff, nei quali lascerete i vostri compagni nelle peste, pur di non concedergli una delle vostre carte necessarie per un obbiettivo.

Il problema più sentito del gioco, che non presenta particolari difficoltà di comprensione, è il grado di fiducia necessario per svolgere il turno. Ogni mossa infatti va eseguita segretamente, e lo spostamento di personaggio e zombie, così come il piazzamento di questi ultimi e dei sopravvissuti, sono fondamentali per la riuscita della missione. Quindi mi raccomando, giocatelo con la diligenza di un giapponese!





Altre Impressioni

7 Wonders Duel

Ciaci - Dopo essermi appassionato a 7 Wonders ho apprezzato ancor di più questo titolo da due giocatori che ricrea l'ambientazione del "papà" ma porta un vento di freschezza e giocabilità per certi versi superiore. Molto tattico, con interazione "cattiva" e profondo al punto giusto. La durata di una partita permette di rigiocarlo più volte in una serata. Un ottimo prodotto per due giocatori che diventerà senz'altro un classico ed avrà un posto d'onore sui miei scaffali.

fablo - Non sono un fan di 7 Wonders ma la versione Duel per due soli giocatori è stata una piacevole sorpresa. Fresco e funzionale il sistema di pesca con schemi di carte in parte coperte e in parte scoperte. Equilibrata la scelta di contrapporre vittoria scientifica e militare come obiettivi che concludono immediatamente la partita. Discreta la quantità di dilemmi nonostante le azioni a disposizione siano solo tre a ogni turno (costruire una carta, vendere una carta, costruire una meraviglia). Rapido e lascia un'appagante sensazione di accelerazione sul finale. Merita.

Bellz!

Ciaci - Un'idea semplicissima ma vincente. Ottimo gioco per bambini/famiglie.

Between Two Cities

fablo - Fresca intuizione quella del sistema di piazzamento tessere giocato in cooperazione con i giocatori seduti al proprio fianco. La durata contenuta della partita e la possibilità di far giocare fino a sette giocatori contemporaneamente, unite al grado di complessità delle decisioni, sufficientemente basso da non intimidire ma nemmeno banale, lo collocano in una nicchia quasi inesplorata del mondo del gioco da tavolo, solitamente appannaggio dei party game.

Codename

Ciaci - Piacevolissimo da giocare nonostante l'idea semplice e già vista in altri party game. Stimolante nel ruolo di capo squadra per l'essenzialità delle informazioni da dare e le intuizioni che possono generarsi nello scegliere le parole. Elettrizzante come agente per la ricerca dei collegamenti da fare con la consapevolezza che si può perdere la partita ad ogni momento. Il nuovo gioco per i cenoni di fine anno.

Linx - Un gioco che sembra essere messo in piedi con 4 regole in croce dove la sostanza è far indovinare delle parole con un solo indizio in pratica ne ha richieste parecchie di più di quelle che ci si aspetterebbe da un party game, per costruirgli intorno un impianto che gli dona quel tanto che basta in più per staccarlo dalla massa... e farlo apprezzare anche a me. Anche se può sembrare un gioco per famiglie non lo è veramente: provate a far indovinare ad un bambino di 8 anni la parola Himalaya (senza renderlo ovvio spiegandogli prima cos'è fornendogli indizi che poi forzatamente ti troveresti ad usare) e poi ne riparliamo. Io ce l'ho fatta dicendogli "Canguro". Figuratevi voi... La base del divertimento poi sta nell'usare indizi che si ricollegano a molte di quelle sul tabellone, anche se vagamente, piuttosto che ad una sola esplicitamente. Se ci si adatta a quest'ultima soluzione (e un target "basso" spesso lo fa) tutto diventa noioso e inutile.

Food Chain Magnate

Peppe74 - La prima impressione è che il duo olandese abbia sfornato un capolavoro al livello dei loro prodotti di punta. Ci sono

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



almeno due spunti originali e brillanti di FCM:

- l'organigramma aziendale con le carte per la gestione delle azioni;

- la lunghezza variabile della partita, determinata dalla scelta segreta dei giocatori di quanti soldi mettere nella riserva della banca.

È un gioco che affascina (o si detesta...) già alla prima partita per la variabilità delle strategie perseguibili, per la possibilità di interagire (anche in maniera cattiva) con gli avversari. Purtroppo non mancano i soliti problemi di ergonomia e, in questo caso, anche di produzione: se il precedente The Great Zimbabwe aveva segnato un netto miglioramento che lasciava presagire una svolta FCM è, purtroppo, una regressione.

Grand Austria Hotel

fablo - Il meccanismo di selezione delle azioni assortite in accordo al lancio di un gruppo di dadi si ripropone qui in un gioco di adempimento di contratti. Buoni e ben integrati i meccanismi, buona la sfida nell'ottimizzare il giusto flusso degli eventi. Gioco solido in definitiva ma penalizzato da una scarsa crescita della tensione nell'incedere della partita e da antipatici tempi morti in attesa del proprio turno. Facile rimanere bloccati da lanci poco utili perché non è previsto alcun sistema per ottenere diversamente ciò che è indispensabile in un preciso momento.

Haspelknecht

MDM - Lineare nelle meccaniche e tuttavia dotato di un sistema di selezione delle azioni piuttosto innovativo, solido e profondo, che permette di solleticare anche i palati dei gamers più esigenti. Più semplice dei suoi predecessori, probabilmente è più vicino a *Ruhrschiffhart* che non a *Khole & Kolonie*.

Isle of Skye

fablo - Piacevole alternativa al capostipite del piazzamento tessere senza tabellone - Carcassonne - sostituisce il meccanismo di punteggio regolato dalla presenza delle pedine con sei fasi di punteggio alla fine di ognuno dei sei round di gioco. L'interesse per le tessere è funzione delle condizioni di punteggio estratte per la partita, rendendo calzante il sistema del mercato per

assegnarle. Una valutazione approfondita della situazione nella fase del mercato tende generalmente a generare una lieve paralisi da analisi. Non raggiunge i livelli del suo avo proprio a causa della diminuita semplicità ed immediatezza, resta comunque un gioco valido che merita una prova.

Mombasa

fablo - Complesso gioco di manipolazione azionaria arricchito da altre interessanti componenti tutt'altro che secondarie che ne migliorano l'esperienza di gioco senza appesantirlo. Brillante sistema di scelta delle azioni basato su un mazzo base che si arricchisce durante la partita e le cui carte tornano nella mano con limitazioni che costringono un'attenta pianificazione. Pulito, elegante, ricco, profondo e dal regolamento intuitivo. Tante strategie per raggiungere la vittoria e interattività elevata. Sette turni sono maledettamente pochi, o forse hanno esagerato con i contenuti. Comunque notevole.

New York 1901

Ciaci - giocandolo ho avuto l'impressione di avere tra le mani un nuovo Ticket to Ride. Semplice nelle regole, accattivante nei componenti, facile da proporre ad un pubblico di non giocatori e comunque non banale a livello tattico/strategico. Nulla di nuovo nelle meccaniche ma ben amalgamate in un prodotto che si adatta ad un ampio target di giocatori.

Nippon

Peppe74 - Un gioco che, almeno come prima impressione, ho apprezzato di più rispetto ai precedenti lavori degli stessi autori portoghesi. Propone un'interessante gioco di sviluppo industriale, tutto sommato facile da giocare già alla prima partita e con un regolamento facile da apprendere.

L'elemento di maggiore originalità (ovvero il costo delle azioni basato sui differenti colori dei lavoratori scelti), non è facilmente controllabile, penso che l'intento sia di introdurre un elemento più tattico in un gioco di base strategico; probabilmente occorre una maggiore esperienza per dire quanto sia effettivamente controllabile e quanto sia lasciato al caso. Aggiungo che per, gusto



personale, non mi piace tanto l'insalata di punti a fine partita, ma va tanto di moda (e si sa che alle mode è difficile dire di no). Pur con questi limiti è un gioco che mi ha colpito positivamente e che ho voglia di rigiocare.

Prime Time

Peppe74 - Ci sono alcune idee interessanti in questo gioco, c'è un'ambientazione azzeccata e gestita con la giusta ironia che farà sorridere anche i teledipendenti. Purtroppo, al pari di tanti Kickstarter, è un incompiuto con non pochi problemi sulla scelta delle azioni –alcune del tutto inutili- e sul bilanciamento.

Samara

Peppe74 - La meccanica del piazzamento lavoratori "ritardata" è preso dal precedente prodotto dell'autore, *"Sun, Sea, Sand"*, il resto è un gioco di costruzione abbastanza semplice, in definitiva inferiore a *"Sun, Sea, Sand"*, che preferisco.

Star Realms: Colony Wars

MDM - Si profila come una espansione lineare del gioco, che non lo stravolge, conservando le abilità introdotte nel gioco

base, ricombinandole in modo originale e aggiungendo solo alcune variazioni attorno al nuovo tema "aggiungere alla mano la carta appena acquistata", che fra l'altro ben si combina con l'abbondanza in *Colony Wars* di abilità che permettono di eliminare carte dall'espositore. Un acquisto obbligato se avete e amate il gioco originale, soprattutto perché vi permetterà di rivivere l'emozione di esplorare e scoprire un intero set di carte, ma anche perché le carte dei due titoli, mescolate, garantiscono nuove interazioni e la possibilità di giocare fino a 4 giocatori senza troppe duplicazioni.

Uno Studio in Smeraldo

MDM - Il secondo gioco di deckbuilding su una plancia di Martin Wallace torna in una versione più lineare, meno spigolosa e (forse) pensata più per un pubblico allargato (ad esempio i lettori di Neil Gaiman) che non per gli (ex-)fan sfegatati del prolifico game designer inglese. Il prodotto mantiene tuttavia il suo fascino, e la nuova veste grafica rende giustizia al gioco (rimanendo nei canoni classici del tema trattato). I puristi potrebbero trovarlo troppo semplificato, e reclameranno a gran voce la superiorità della

loro copia finanziata a caro prezzo qualche anno fa.

Tides of Time

fablo - Sorprendente quello che si possa fare con solo diciotto carte. Avevo detto una cosa simile con *Coup* e *Love Letter* e non mi aspettavo di dovermi ripetere. Due giocatori, cinque carte ciascuno, tre round. Si gioca una carta e si passa il resto del mazzo, reiterando questo processo fino all'esaurimento delle carte. Nessuna decisione è ovvia ma il gioco scorre rapido, è intenso e divertente. Chiaro è un filler, ma davvero degno di nota.

Witkacy

MDM - Non c'è voluto molto tempo perché il meccanismo geniale di *Patchistory* venisse riutilizzato come elemento centrale di un gioco breve e focalizzato. Quintessenza del puzzle game, che richiede un pizzico di memoria e implica una forma di collusione fra giocatori. Male implementate le azioni speciali, troppo complicate per essere ricordate con semplicità e valutate correttamente nell'economia della partita; l'assenza di un promemoria delle varie abilità nella scatola le relega presto nel dimenticatoio.





Steam: Rails to Riches



Cyanogen (OnePlus 1)

Editore: Acram

Versione testata: 1.1.1 del 10.11.2015

Dimensioni: 61 Mb

Lingue supportate: Inglese, Tedesco, Olandese, Portoghese, Polacco, Francese, Spagnolo, Italiano, Coreano, Giapponese

Nota: ho partecipato al Beta Testing dell'applicazione ma non ho alcun interesse economico né alcun rapporto di sorta con il produttore della stessa, ho solo risposto ad un'offerta fatta online attraverso BGG.

Pochi giorni prima di Essen è uscita la versione per dispositivi portatili di Steam, lo storico (già Age of Steam) cavallo di battaglia di Martin Wallace; sono un recensore non molto obiettivo perché trovo che Age of Steam (più che Steam, ma tant'è...) sia uno dei migliori giochi mai realizzati ma, per lo stesso motivo, anche

dei più pericolosi, perché avrò delle aspettative forse eccessive e dei desideri un po' di nicchia.

Il gioco base comprende la mappa per 3-4 giocatori del Nord Est degli Stati Uniti e la possibilità di giocare contro IA o contro avversari reali in modalità pass and play; per il momento manca la modalità online sia in tempo reale che in differita; è possibile acquistare la mappa della Ruhr (fino a 5 giocatori) ed altre mappe (da 2 a 6 giocatori) sono annunciate come imminenti a patto che il gioco abbia un successo accettabile.

Le IA disponibili al momento sono 6, differenziate per capacità e carattere, con differente gestione del rischio e aggressività; tre sono deboli, due di media abilità e una forte; già contro le IA di media abilità è possibile perdere se si gioca in maniera superficiale; in generale comunque le più deboli sembrano avere un discreta (eccessiva?) propensione per l'eccesso di prestiti a inizio partita.

L'interfaccia è funzionale anche utilizzando dispositivi di medie dimensioni (5.5" nel mio caso) ed è facilmente leggibile con l'ovvio limite di poter mostrare solo una parte della mappa alla volta; il posizionamento dei binari è abbastanza facile ma avrebbe forse potuto essere migliorato, risulta macchinoso soprattutto per la necessità di annullare la mossa in caso di errore e per l'impossibilità di spostare la tessera in altro luogo (la tessera passa automaticamente in modalità rotazione appena posata); anche la gestione dell'asta è resa lenta dall'apparizione continua dell'indicatore del giocatore di turno che non sparisce automaticamente ma richiede un tocco del dito ogni volta (e questo avviene anche in modalità contro AI).



La versione pass and play è ancora una volta danneggiata dalle schermate d'intermezzo che, in questo caso, risultano più fastidiose e inutili del solito trattandosi di un gioco a informazione completa; dover premere più volte tra un'azione e l'altra solo per confermare che si tratta di un nuovo giocatore, quando la stessa informazione è evidente dall'area attiva nella parte dello schermo riservata ai giocatori e si sarebbe potuto ulteriormente evidenziarla anche solo attraverso l'uso del colore, risulta decisamente noioso.

L'implementazione, a livello grafico e ludico è fedele e di ottima qualità ma mancano ancora alcune cose per renderla un'ottima applicazione; La presenza di una singola mappa disponibile all'acquisto assieme alla disponibilità di una sola mappa alternativa a pagamento (con la miriade di mappe disponibili per il gioco da tavolo, anche non considerando quelle legate al progenitore oggetto di querelle interminabili), l'assenza delle modalità online e le inutili schermate di intermezzo tendono, a lungo andare, a far perdere il piacere di giocare a un gioco di innegabile qualità; peccato perché uno sforzo ulteriore e un po' di pazienza avrebbe potuto portare risultati sicuramente superiori ma evidentemente l'imminenza di Essen e la necessità di un riscontro non hanno voluto sentire ragioni.





di Lucio "Iago" Pierobon

Brass



Cyanogen (OnePlus 1)

Editore: Cublo

Versione testata: 1.1 del 01.12.2015

Dimensioni: 72 Mb

Lingue supportate: Inglese

Arriva la stagione delle trasposizioni per smart devices dei giochi di Martin Wallace, dopo Steam arriva Brass, sviluppato dalla polacca Cublo, perfettamente in tempo rispetto alle promesse fatte a Essen (dove distribuivano biglietti da visita annunciando il prodotto per il 15 Novembre).

Nonostante le dimensioni della mappa il gioco è perfettamente giocabile anche su

smartphone di dimensioni medio-grandi e il mio monitor da 5.5" permette di giocarlo senza alcun pericolo di errore in modalità "panorama" anche se resta la scomodità di dover scorrere la mappa verso l'alto e verso il basso per poterne avere una visione completa; in modalità "ritratto" la mappa è a pieno schermo ma le icone di gioco diventano veramente piccole e poco utilizzabili.

Il gioco supporta il gioco in locale contro IA e pass and play e il gioco online (teoricamente, ma non sono ancora riuscito a connettermi al server per mancanza di una connessione di rete funzionante); l'intelligenza artificiale è di buon livello e richiede una discreta abilità per vincere anche se sembra essere eccessivamente focalizzata sullo sviluppo delle industrie nei primi turni di gioco e le prime tre azioni di ciascun avversario saranno quasi certamente "sviluppo"; è possibile abilitare o disabilitare la visione del turno completo dell'avversario ma non è possibile ottenere una via di mezzo, o ci si deve sorbire tutte le animazioni collegate alle azioni delle IA o ci si deve accontentare del riassunto della somma spesa e si è costretti a cercare per la mappa le variazioni rispetto al proprio turno precedente; la versione pass and play è fluida ma risente sempre e comunque del problema legato ai giochi ad informazione incompleta, ovvero la necessità di una schermata di passaggio tra i turni dei diversi giocatori per evitare che le informazioni segrete vengano rese note (nel caso specifico la cosa si sarebbe potuto evitare, visto che le carte dei giocatori sono comunque nascoste in una finestra chiusa, ma si è scelto di non farlo).

Per quanto riguarda il gioco trovo sempre poco piacevole non poter cambiare idea sulle



proprie azioni e anche in questo caso vi sono alcune situazioni in cui ciò non è possibile; la cosa è specialmente fastidiosa giocando con i cellulari invece che con i tablet perché lo schermo ridotto rende più facili gli errori nella pressione delle aree sensibili per cui può capitare di scegliere la carta sbagliata da giocare e la mancanza di "undo" diventa fastidiosa.

Il processore grafico risulta notevolmente sollecitato (almeno sul mio dispositivo) dalle continue animazioni (spesso non necessarie) e ciò causa un sensibile riscaldamento del telefono che può diventare fastidioso.

Si tratta in generale comunque di un'ottima implementazione del gioco che permette di passare ore di relax da soli cercando di ottimizzare le proprie scelte nel gioco ma anche di giocare ad un classico (ormai sono passati abbastanza anni e si può dire) con i vecchi compagni di gioco anche a migliaia di chilometri di distanza; come spesso accade si è concesso un po' troppo all'estetica e alla "scena" pagandone in praticità, ma ciò è perfettamente comprensibile (anche se non del tutto condivisibile) nell'attuale mercato delle applicazioni ludiche per dispositivi portatili.





Legacy: un altro modo di intendere i boardgame?

Tra le novità che apportano cambiamenti (stravolgimenti?) al mondo dei boardgame non può certo passare inosservato il recente fenomeno dei legacy. Per i pochi che non sapessero di cosa si tratta sono sistemi di gioco che prevedono un'evoluzione della "scatola" nel corso delle varie partite, con cambiamenti fisici irreversibili (carte buttate, tabelloni modificati, eccetera) che renderanno ciascuna campagna, e ciascuna scatola, differente dalle altre.

Il sistema di gioco è nato con Risk Legacy nel 2011, che per un po' di anni è stato l'unico, e non emulato, "esperimento" del tipo. Se ora si consulta BGG si trova un'apposita famiglia "Legacy" che contiene, oltre al citato Risk, Pandemic Legacy (PL) - presentato alla recente fiera di Essen ed edito in italiano da Asterion Press - e due titoli in programma per il prossimo anno che sono i primi a nascere non da brand noti come Risk o Pandemic:

- SeaFall, un 4X ambientato nell'età delle scoperte e delle navigazioni;
- Chronicles: Origin, un gioco di civilizzazione che partirà dall'età del bronzo e, negli intenti, avrà successive edizioni, proponendo una "campagna di legacy".

È stato proprio il recente PL a far parlare del sistema Legacy tutto il mondo ludico, probabilmente la prima scelta era caduta su un brand (Risk!) verso il quale il popolo dei gamer ha troppa diffidenza ed è rimasto un fenomeno di nicchia, anche se con molti apprezzamenti, compresa con una non trascurabile nomination all'IGA. PL, di contro, è letteralmente esploso, arrivando in poco tempo dalla pubblicazione nella top ten di BGG, con una media voti impressionante (8.99 al momento di scrivere) che potenzialmente lo vede anche come primo gioco in classifica. Risultato su cui non avrei scommesso un centesimo due mesi fa (e vorrei sapere chi lo aveva predetto).

Benissimo: vi voglio parlare, in questo breve articolo, del sistema legacy?

Non proprio, al momento la mia è la visione dei legacy "vista dall'esterno", manco a dirlo opinabile come non mai. Ovviamente la curiosità è tanta, ma al momento prevale la diffidenza. Al di là delle remore che ho verso questo sistema di giochi c'è di base una mia personalissima difficoltà a giocare con costanza con un gruppo chiuso fisso, a giocare più volte continuativamente lo stesso gioco: già una "campagna" può essere un problema, un "legacy" è assai di più di una campagna, è un'esperienza "unica" che lega, e impegna, un gruppo di gioco.

I dubbi che ho su questo sistema, ripeto come osservatore esterno, è che quello che fanno o vogliono fare i legacy potrebbe farlo qualunque sistema di gioco con modalità a campagna. C'è veramente qualcosa di imprescindibile che obbliga a strappare una carta invece di modificare un indicatore, a segnare a penna il tabellone invece di piazzare una tessera? C'è qualcosa che non potrebbe essere fatto altrimenti, con un po' più di arguzia da parte di chi progetta il gioco? Detto in altri termini; i legacy tentano furbamente di creare qualcosa di nuovo, o propongono veramente qualcosa di nuovo? L'irreversibilità che li caratterizza è necessaria o ricercata?

Al momento resto con i miei dubbi, certo l'impressionante escalation di Pandemic Legacy mi fa sorgere il dubbio che mi sto perdendo qualcosa, ma al momento desisto, non dico che resisterò per sempre, per vivere certe esperienze fino in fondo conta anche l'ambientazione e al momento nessuno dei giochi usciti mi stimola più di tanto... il Chronicles previsto per il prossimo anno è sicuramente più nelle mie corde e potrebbe abbattere il muro che, al momento, mi separa da questo mondo.



in fila per uno

Top 10 Spiel Essen 15

I dieci giochi più quotati nella classifica di BoardGameGeek fra quelli presentati allo SPIEL.

(aggiornato al 06/12/2015)

1

Pandemic Legacy di Rob Daviau, Matt Leacock

BGG rank: 3° (media 8,86 - 2655 voti)

Z-Man Games, Asterion Press, Filosofia Éditions, Lacerta, Lifestyle Boardgames Ltd, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: Environmental, Medical

2

7 Wonders: Duel di Antoine Bauza, Bruno Cathala

BGG rank: 83° (media 8,22 - 1842 voti)

Asterion Press, REBEL.pl, Repos Production, 2015

Giocatori: 2

Categorie: Ancient, Civilization

3

T.I.M.E. Stories di Manuel Rozoy

BGG rank: 335° (media 8,24 - 863 voti)

Asmodee, Space Cowboys, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: Adventure, Ancient, Medieval, Pirates, Science Fiction

4

The Gallerist di Vital Lacerda

BGG rank: 510° (media 8,23 - 594 voti)

Eagle-Gryphon Games, Fire on Board Jogos, Giochix.it, 2015

Giocatori: 1-4

Categorie: Economic

5

Through the Ages: A New Story of Civilization di Vlaada Chvátil

BGG rank: 542° (media 9,10 - 363 voti)

Cranio Creations, Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, REBEL.pl, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: Card Game, Civilization

6

Food Chain Magnate di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

BGG rank: 634° (media 8,30 - 475 voti)

Splotter Spellen, 2015

Giocatori: 2-5

Categorie: Economic, Industry / Manufacturing

7

Mombasa di Alexander Pfister

BGG rank: 650° (media 8,12 - 520 voti)

Eggertspiele, LudoSentinel, Pegasus Spiele, R&R Games, Uplay.it Edizioni, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: -

8

Nippon di Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade

BGG rank: 999° (media 7,93 - 382 voti)

Asmodee, What's Your Game?, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: Civilization, Economic, Industry / Manufacturing

9

Champions of Midgard di Ole Steiness

BGG rank: 1120° (media 7,83 - 376 voti)

Grey Fox Games, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: Adventure, Dice, Fantasy, Fighting, Medieval

10

Shakespeare di Hervé Rigal

BGG rank: 1208° (media 7,57 - 417 voti)

Ystari Games, 2015

Giocatori: 1-4

Categorie: Renaissance

ilsa
**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

504	Mistfall
7Wonders Duel	Mombasa
Los Aprendices	My Village
Artifacts, Inc.	Mysterium
Automania	New York 1901
Bellz!	Nippon
Between Two Cities	Nord
The Bloody Inn	Die Portale von Molthar
Bretagne	Potion Explosion
Burano	Prime Time
Celestia	The Prodigals Club
Champions of Midgard	Race to Berlin
Codename	Rattle, Battle, Grab the Loot
Consiglio dei Quattro	Rome: Rise to Power
Cornwall	Samara
Dice City	Sapiens
Domus Domini	Shakespeare
Expo 1906	Siggil
Favor of the Pharaoh	Signorie
Flip City	Simurgh
Food Chain Magnate	Splash!
Grand Austria Hotel	Stinky Business
Haspelknecht	Uno Studio in Smeraldo
Heroes	Tides of Time
Inhabit the Earth	T.I.M.E. Stories
Isle of Skye	Trickerion: Legends of Illusion
La Glace et le Ciel	Witkacy
Leaving Earth	Zena 1814
Lutece	Zombie Tower 3D
Mega Civilation	

**Essen Spiel e LC&G 2015
prima parte**

www.ilsa-magazine.it