

numero 37 | 2016



*informazione ludica
a scatola aperta*



*Essen Spiel e LC&G 2015
seconda 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 (giurato *Gioco dell'Anno*)
 Iago - Lucio Pierobon (giurato *Magnifico*)
 Liga - Andrea Ligabue (giurato *IGA, Magnifico*)
 Linx - Fabrizio Aspesi
 MDM - Mauro Di Marco (giurato *IGA Magnifico*)
 Nand - Andrea Nini
 Paoletta - Paola Mogliotti
 Peppe74 - Giuseppe Ammendola (giurato *Magnifico*)
 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



Un Buon Anno

La rivincita dei gamer

Arriva, a qualche settimana di distanza, la seconda parte dello speciale dedicato alle fiere autunnali che, quest'anno, si sono rivelate ricche di buoni prodotti per ogni settore del nostro hobby preferito. Non ci credete? Andate a vedere in terza di copertina, e scoprirete che ben 7 titoli presentati allo SPIEL 2015 sono nelle prime 100 posizioni nel ranking di BoardGameGeek... e uno occupa addirittura la prima posizione.

Ciò che fa ancora più piacere è il fatto che anche i prodotti da giocatori assidui sembrano aver trovato una rinnovata vigoria nella seconda metà del 2015: *Mombasa*, *The Gallerist*, *Food Chain Magnate*, *Nippon*, *Trickerion: Legends of Illusion*, *Shakespeare*, *Grand Austria Hotel* e *Signorie* sono solo alcuni dei titoli impegnativi che hanno fatto parlare di sé negli ultimi mesi. Se dobbiamo identificare un trend, la seconda metà del 2015 è stato un vero e proprio trampolino di lancio per i giochi "monouso", incentrati sulla narrazione di una storia e, in quanto tali, non ripetibili o riutilizzabili: lo ha fatto in maniera discreta (e non dissimile dal famoso e recentemente ristampato *Sherlock Holmes Consulting Detective*) *T.I.M.E. Stories* e in maniera assai più eclatante *Pandemic Legacy*, che vanta il record di aver raggiunto il primo posto nel ranking di BGG in un tempo brevissimo, alimentando nel contempo discussioni (spesso animate anche da una vena polemica) su molti forum, blog e altri siti di informazione.

Ovviamente, con l'inizio dell'anno, arriva anche il tempo dei bilanci. Per ILSA il 2015 è stata una buona annata: abbiamo pubblicato 6 numeri (dal 31 al 36), per un totale di 328 pagine in cui, fra le altre cose, abbiamo parlato di 169 giochi (nuovi e meno nuovi). La rivista è stata scaricata 20269 volte (distribuite su tutti i 37 numeri disponibili); 8757 sono stati i download dei numeri usciti nell'anno. Questo senza contare l'attività del sito, che accoglie novità, unboxing, giochi e quiz, report e alcuni articoli di approfondimento.

Approfitto di questo spazio per ricordare che ILSA, per scelta editoriale, non ha alcun tipo di sponsor commerciale. Questo vuol dire che tutte le spese di funzionamento ricadono sulla redazione e sulle donazioni volontarie dei lettori. Se pensate che il lavoro svolto dal magazine nell'ultimo anno sia stato buono, prendete in considerazione l'opportunità di contribuire al suo funzionamento. Non vi chiediamo una quota fissa o un versamento anticipato, ma solo un piccolo riconoscimento.

Non voglio tediare ancora, e non mi resta che augurarvi una buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

Through The Ages: A New Story of Civilization	4
---	---

Prime impressioni

¡Abordaje!	8
Achaia	9
Among Nobles	10
Antarctica	11
Blood Rage	12
Boss Monster	13
Carcassonne: Star Wars	14
Colt Express: Cavalli e Diligenza	15
Dark Matter	16
Dilluvia Project	17
Dogs of War	18
DR Congo	19
Ekö	20
Elfenland de luxe	21
ExoPlanets	22
The Foreign King	23
The Gallerist	24
Game of Trains	25
Goblin Dice	26
Haithabu	27
Happy Party	28
Hengist	29
IKI	30
Insoliti Sospetti	31
M.U.L.E. The Board Game	32
Mafia de Cuba	33
The Magnates	34
Minerva	35
Myths at War	36
Neanderthal	37
OctoDice	38
Pandemic Legacy	39
Pax Pamir	41
Pi mal Pflaumen	43
Pocket Imperium	44
Port of Piraeus	45
Porta Nigra	46
The Producer: 1940-1944	47
Race to the North Pole	48
Robot X	49
Ships	50
Small City	51
Spinderella	52
Stromboli	53
Les taxis de la Marne	54
Tesla vs Edison: War of Currents	55
Thrash'n Roll	56
Titus Tentacle	57
Altre Impressioni	58

L'altro editoriale

Il problema della scelta	60
--------------------------	----

In fila per uno

Top 10 BoardGameGeek 2015	61
---------------------------	----



Through The Ages: A New Story of Civilization

Dopo nove anni di esperienza, Vlaada Chvátil ripropone, in edizione riveduta e corretta, il gioco che lo ha fatto conoscere al grande pubblico. Scopriamo cosa è cambiato e perché.



di Vlaada Chvátil
Cranio Creations, Czech Games
Edition, Heidelberger Spieleverlag,
IELLO, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120-240 minuti

Eccoci a parlare di uno dei più chiacchierati e attesi giochi del 2015, "...a NEW story of civilization", ovvero il nuovo capitolo di uno dei giochi di civilizzazione più apprezzati e diffusi. Partiamo con un rapido excursus per i pochi che non conoscono la storia nei dettagli.

Anno 2006: un allora semiconosciuto editore ceco presenta alla fiera di Essen il gioco di un allora semiconosciuto autore della stessa nazionalità. Vlaada Chvátil ha, a quella data, già fatto altri giochi, neanche pochi e, con il senno di poi, anche interessanti, ma nessuno inizia a far parlar di lui come fece "Through the Ages, a story of civilization". Il tam-tam degli appassionati fece esaurire velocemente l'esigua tiratura e rese Through the Ages (TTA), velocemente, un oggetto di culto. Anche la critica sancì la qualità del prodotto attribuendogli l'IGA del 2007. Nel frattempo i diritti vengono acquistati dalla Eagle Games che ne farà ben tre edizioni in inglese con progressivi miglioramenti ai materiali; successivamente verranno tante edizioni localizzate e TTA si trasforma da introvabile oggetto di culto a fenomeno di massa, sicuramente uno dei giochi più apprezzati e ricercati dai giocatori assidui.

Cosa pensa di fare l'ormai famosissimo autore ceco? Di cambiare, è il caso di dirlo, le carte in tavola e così, a partire da due anni a questa parte, si susseguono in rete, sui blog, e infine anche sul

sito dell'editore le notizie della volontà di mettere mano al suo capolavoro. Ce ne era la necessità? Quello che è certo è che con gli anni sono emersi dei principali filoni strategici e alcune carte, di fatto, si utilizzavano di rado, come seconda scelta o in circostanze particolari.

Insomma, di cose potenzialmente da rivedere ce ne erano, ma come spesso accade in questi casi il popolo degli appassionati si divide, un po' anche per attitudini, tra chi cerca sempre le novità e i rinnovamenti, e chi li guarda con un po' di scetticismo, affezionati all'opera come è stata fatta la prima volta, con i suoi piccoli nei che non hanno proibito a farci partite su partite per poterli individuare, e partite su partite anche dopo che erano stati scovati... e non ho nessuna remora a mettermi tra i "tradizionalisti".

Chvátil però, continua per la strada intrapresa e la scelta su come impostare il lavoro merita sicuramente di essere raccontata. Si affida alle statistiche raccolte sul noto sito www.boardgaming-online.com; sito dove è possibile giocare in modalità a turni e che ha raccolto, sin dagli esordi, tanti appassionati, con una lega e un'immane quantità di partite giocate, insomma la fucina che serve a mettere alla prova un gioco. Le statistiche raccolte servono da base per valutare quali carte vengono scelte più di frequente e quali carte portano più di frequente alla vittoria. Ma c'è di più: tutte le modifiche

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





progressivamente apportate in fase di sviluppo del gioco vengono implementate nella versione elettronica del sito e vagliate da un riservato pool di esperti playtester, con la stessa metodologia. L'obiettivo da seguire è quello di bilanciare le strategie perseguibili e di rendere tutte le carte del gioco "appetitive".

Il risultato finale è impressionante: se ci si riferisce spesso all'autore ceco definendolo "eclettico", "geniale" per la capacità di creare prodotti diversissimi, sempre originali ed azzeccati nel loro genere, in questo lavoro dimostra di saper essere anche un fine cesellatore. Penso che pochi giochi nella storia dei boardgame hanno avuto un playtest simile, con un approccio che si può definire "scientifico".

Proviamo a vedere cosa è cambiato nel gioco. Eviterò di dilungarmi su una descrizione dettagliata: di TTA ILSA ha già parlato nel numero #1 e nel numero #20, in "A new story of civilization" i principi base del gioco sono gli stessi. Si tratta di un gioco di civilizzazione senza mappa, dove ciascun giocatore guida la propria civiltà dall'antichità ai tempi moderni acquisendo carte da una fila comune che si rinnova di turno in turno: tali carte rappresentano leader, meraviglie, tecnologie, mediante le quali si può migliorare la propria produzione (tre differenti "monete": il cibo per aumentare la popolazione, le risorse per le costruzioni e la scienza per sviluppare nuove tecnologie) e i propri indicatori di forza (per il confronto diretto con gli avversari con le aggressioni e le guerre) e di felicità (che deve essere progressivamente innalzato aumentando la popolazione).

Partiamo dai materiali: le precedenti edizioni del gioco avevano avuto un progressivo miglioramento dei materiali, ma con la nuova edizione si fa un deciso salto di qualità. Le carte sono di dimensioni più grandi (anche se qualcuno si lamenta per il formato non standard se si vuole ricorrere alle bustine protettive), le pedine tonde sono state sostituite da cubetti colorati; solo per le plance giocatore c'è da segnalare una qualità non proprio eccelsa e uno spessore ridotto. Inoltre la nuova edizione ha rivisitato completamente la grafica, ora persino le carte evento, che prima si limitavano al semplice testo, hanno una grafica dedicata: esteticamente il passo in avanti complessivo è notevole.

Passiamo ora a esaminare la "sostanza", ovvero cosa è cambiato nel regolamento, possiamo riassumerlo nei seguenti punti:

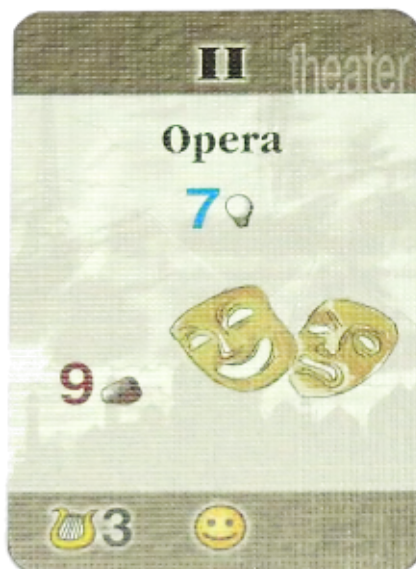
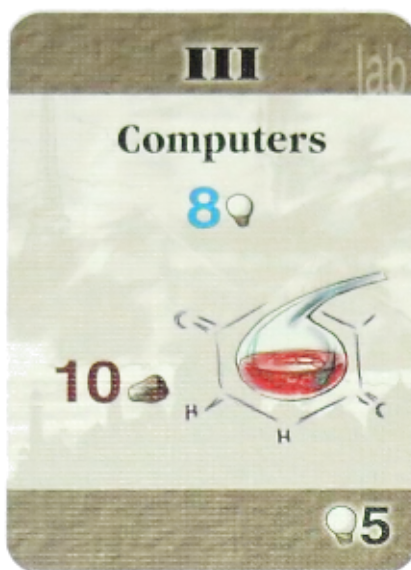
- a) Molte carte cambiate (ribilanciate, aggiunte o eliminate rispetto alla precedente versione);
- b) Cambiamento della sequenza del turno del giocatore;
- c) I leader sostituiti restituiscono un'azione civile;
- d) Le tattiche militari possono essere copiate;
- e) Non ci possono essere sacrifici nelle aggressioni e nelle guerre;

f) Tutte le carte militari possono essere scartate per la difesa.

Sintetizzate in 7 punti sembra quasi sminuirne la portata, ma non è così. Il punto a) è quello che in parte ho già commentato: partendo da una valutazione statistica sui risultati le carte del gioco sono state migliorate/peggiorate/rivisitate/eliminate. I cambiamenti sono veramente tanti e, nel complesso, incisivi: si parte ovviamente da

Come sono cambiate Computer e Opera

Più teatri meno computer! Non è uno slogan di propaganda culturale, ma un esempio di bilanciamento delle carte nella nuova versione del gioco. Per i Computer, una delle carte più ricercate nella vecchia edizione, i costi sono stati alzati, mentre tutto il filone dei teatri, raramente utilizzati, è stato rivisto al ribasso: con la nuova versione si tenderà a costruire più teatri e meno computer.



Come è cambiato Napoleone Bonaparte

Napoleone è il leader al quale, più di tutti, sono state "tagliate le gambe". Il bonus militare della vecchia edizione, in combo con gli Aerei, poteva arrivare fino a 26, il nuovo si limita a 8. Se quello di sinistra sembra un Napoleone trionfale ad Austerlitz quello di destra sembra un Napoleone spiaggiato a Sant'Elena, ma gli equilibri del gioco richiedevano di rivedere una carta che forniva un vantaggio militare potenzialmente incolmabile.



leader e meraviglie che avevo provato ad esaminare nella guida strategica del numero #20, ormai diventata obsoleta (sigh...). Rimettere in gioco leader e meraviglie che venivano bellamente snobbati nella vecchia edizione, è probabilmente il guadagno più incisivo del nuovo gioco. La revisione non si limita a leader a meraviglie, ma si estende alle tecnologie, per rivitalizzarne alcune poco usate nel vecchio gioco, alle carte bonus, ora diventate più versatili, e continua con patti, eventi, tattiche...

Il punto b), sequenza del turno, si traduce in due piccoli cambiamenti: la corruzione viene valutata dopo la produzione (con una revisione della plancia del giocatore) e le carte militari sono scartate a fine sequenza turno. Sono piccoli cambiamenti che permettono di velocizzare il turno e limano uno dei principali difetti del gioco: la pesantezza della parte algoritmica. Difficile spiegarlo, molto più semplice rendersi conto dell'efficacia dopo una partita, ma la valutazione della corruzione era una delle cose che spiaceva anche i giocatori esperti e costringeva spesso a rivedere le proprie mosse (con la gioia degli altri partecipanti). Sia chiaro, il gioco non viene stravolto, e chi non lo apprezzava per questi

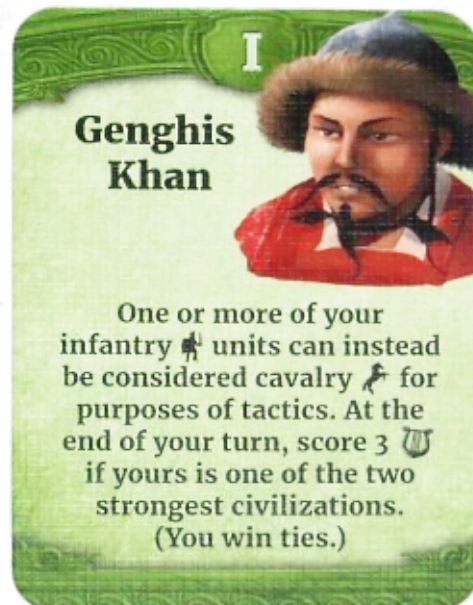
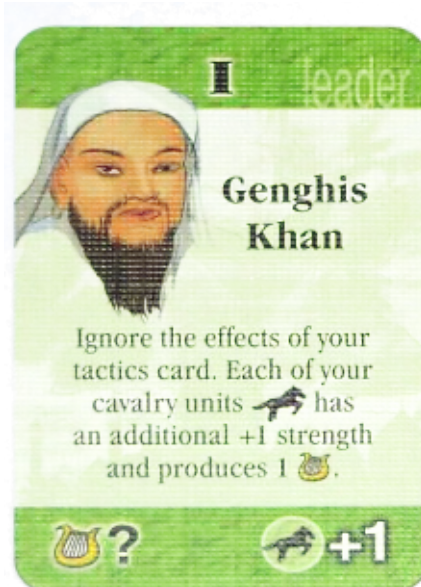
aspetti probabilmente non cambierà idea, ma permette di snellirlo abbastanza ed essere incisivo anche sul tempo complessivo di gioco.

Il punto c), azione guadagnata in caso di leader sostituito, è un piccolo vantaggio che si concede per spingere a sostituire più frequentemente il proprio leader. Ricordiamo che il regolamento permette di tenere in vita un leader per due ere e, spesso, si preferiva rinunciare a un nuovo leader per sfruttare al massimo quello precedentemente acquisito. Avere un piccolo vantaggio nelle azioni favorisce un maggiore ricambio: metteteci che molti leader sono stati rivitalizzati e si capisce quante nuove opportunità si creano.

I punti d)-e)-f) riguardano tutti la revisione dell'aspetto militare del gioco, che merita un discorso a parte. Nella vecchia versione la strategia militare poteva essere assai vantaggiosa e, in casi estremi, o con giocatori di impari livello al tavolo, poteva portare a situazioni non piacevoli, come l'eliminazione di fatto di un giocatore, oppure a kingmaking/killmaking come effetto di reazione a una guerra subita. Inizialmente non sembrava che il gioco consentisse una leva così forte sull'aspetto militare (provate a rileggere le primissime recensioni uscite): è un aspetto che è emerso con il progressivo affinarsi delle strategie. Nella nuova edizione molte cose sono state riviste per controbilanciare la strategia militare.

Come è cambiato Genghis Khan

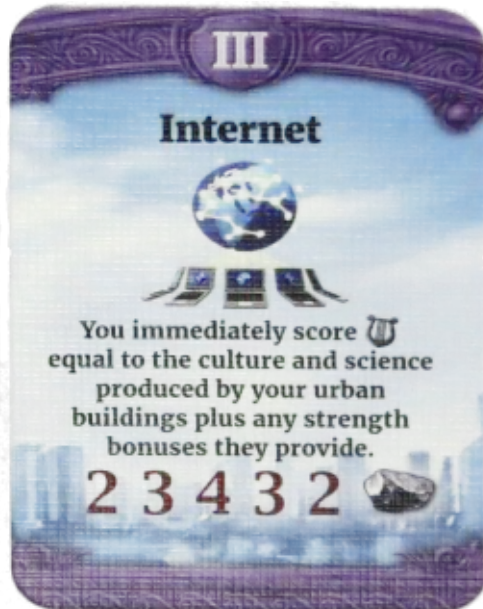
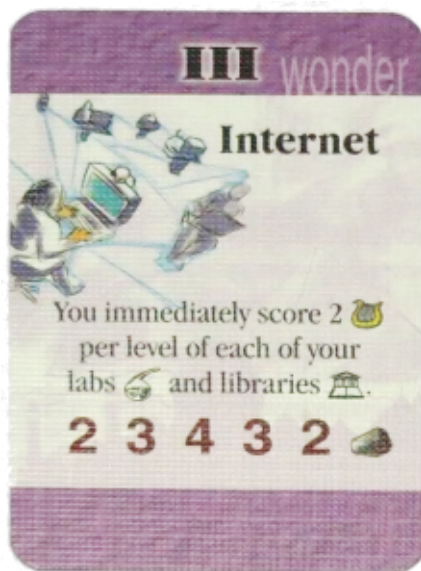
Ecco un esempio di leader totalmente rivisto. Prima Genghis Khan era un leader troppo circostanziale e il dover ignorare la tattica militare era spesso controproducente. Il nuovo leader ribalta la situazione: poter utilizzare la fanteria come cavalleria fa della versatilità sulle tattiche militari il proprio punto di forza.





Come è cambiato Internet

Le meraviglie della III Era forniscono istantaneamente punti cultura in base alle condizioni della propria plancia. Internet era una delle meno usate nella vecchia edizione: bisognava puntare su Laboratori e Biblioteche ed era difficile avere punteggi paragonabili ad altre meraviglie, come Fast Food o Volo Spaziale. La nuova carta trae beneficio da tutti gli edifici urbani e, per come è riscritto il testo, conteggia anche il bonus dei leader Albert Einstein e Charlie Chaplin: un Internet 2.0.



Le tattiche militari sono quel bonus alla forza militare che spesso permette di fare la differenza, ma sono legate alla pesca dal mazzo militare e non pescarne una significa, inevitabilmente, restare indietro nella corsa militare. Nella nuova versione le tattiche militari sono esclusive di chi le ha messe in gioco solo per un turno, dopo vengono messe in una plancia comune e possono essere "copiate" dagli avversari per due azioni militari (al posto di un'azione ordinaria che serve per giocare una tattica dalla mano).

Anche la gestione di guerre ed aggressioni è profondamente rivista: in primis sono aboliti i sacrifici delle unità militari, a detta di molti il cambiamento più radicale del gioco. È vero: si toglie una possibile opzione strategica, che aveva un suo senso, specie nelle partite a due, ma si elimina anche la possibilità di scelte prive di senso nelle partite a più giocatori, dove la reazione sconsiderata di un avversario poteva determinare l'esito della partita.

Sempre per lo stesso aspetto, anche se per circostanze differenti, c'è l'ultima regola cambiata, che riguarda la possibilità di scartare carte militari di qualsiasi tipo nelle aggressioni

per avere un piccolo bonus in difesa. Spesso le aggressioni con poca differenza di forza militare venivano portate per "saggiare" la mano dell'avversario che, se beccato senza carte difesa, era costretto a soccombere o a sacrificare unità. Anche in questo caso il nuovo regolamento porta più equilibrio.

***La revisione di TTA è veramente notevole:
"A new story of civilization" va ben oltre la riedizione
portando il vecchio capolavoro ad un altro livello.***

Ovviamente il tutto è completato dalla revisione delle carte, visto che proprio quelle legate al militare sono state profondamente riviste. Due esempi su tutti: Napoleone, il leader militare più forte della precedente versione, è stato profondamente ridimensionato (fate riferimento al riquadro per i dettagli) e la Guerra Santa, la guerra potenzialmente più punitiva perché decimava la popolazione del perdente, è stata semplicemente eliminata!

Insomma, l'aspetto militare è totalmente rivisto, pur mantenendo la sua importanza diventa inefficace se perseguito come

monostrategia. Per gusto personale avrei preferito una limatina meno incisiva, ma in questo caso più che una questione di bilanciamento c'è una scelta di design nel voler rendere il gioco meno punitivo, e più semplice da gestire, per chi resta indietro nella corsa agli armamenti.

Tirando le somme il lavoro fatto per la revisione di TTA è veramente notevole e, alla fine, anche quelli come me, di solito restii alle riedizioni, devono ricredersi. "A new story of civilization" non è una semplice riedizione, ma un TTA 2.0 che porta il vecchio capolavoro ad un altro livello: un mito che si rinnova. Un gioco migliore nel bilanciamento, meno pronò ai colpi di fortuna e alle bizzes degli avversari, più vario strategicamente e più semplice da affrontare per i neofiti (anche se, ovviamente, resta un gioco che si apprezza meglio tra giocatori di pari esperienza). Il giocatore esperto con questa nuova edizione si trova nella condizione di apprendere un nuovo gioco: carte che prima erano inutilizzate ora diventano utili, si moltiplicano le combo possibili e si aprono nuovi percorsi strategici da esplorare. Aggiungete che, finalmente, c'è un'edizione italiana, troppo a lungo rimandata (la nuova edizione è stata curata in italiano dalla Cranio Creations).

Il nuovo prodotto è decisamente un passo avanti e non ci sono motivi, per chi non ha ancora il gioco, a preferire il precedente a questo. Per i possessori del vecchio (e buon) TTA non ci sono kit o soluzioni di conversione: se avete il vecchio e volete passare al nuovo livello dovete comprare un altro gioco. Decisione non semplice, ma se TTA vi è piaciuto questa recensione dovrebbe aiutarvi a decidere se ne vale la pena.

PEPPE74





¡Abordaje!



di César Gómez Bernardino

GDM Games, 2015

N. Giocatori: 2

Durata: 10-25 minuti

Nuovo rappresentante dei giochi dalla componentistica minimale (che hanno origine in Giappone ma si sono ormai diffusi sull'intero globo terracqueo), questo ¡Abordaje! permette di rivivere l'emozione dell'abbordaggio di una nave utilizzando 23 carte, 2 segnalini e 43 cubetti, il tutto in una scatola poco più grande di un pacchetto di sigarette (150x70x30 mm).

Su una plancia formata da 4 carte, rappresentante due navi affiancate, i giocatori muovono i loro segnalini nel tentativo di

conquistare 2 sezioni della plancia o ridurre la ciurma dell'avversario sotto il numero di sezioni ancora non conquistate. Il gioco si svolge a turni, suddivisi in fasi: prima viene la fase di assegnazione, in cui le 12 carte azione vengono mescolate e ne vengono date 5 ad ogni giocatore. Ciascuno ne sceglie 1 da assegnare alla sezione corrente, consegnando le rimanenti all'avversario. Il processo si ripete finché non è stata assegnata una carta ad ogni sezione non conquistata. Quindi, in ordine di turno i giocatori possono scambiare fra loro due delle carte che hanno assegnato. Sempre in ordine di turno i giocatori possono muovere i loro capitani. Tutte le carte azione vengono rivelate e poi risolte in ordine crescente di valore. Le carte permettono di combattere corpo a corpo (eliminando pedine dalle sezioni), spostare le proprie pedine della nave avversaria, fare fuoco sulla nave nemica, mettersi al coperto (per annullare un attacco a fuoco), respingere un abbordaggio o far entrare in gioco nuovi membri della ciurma. Risolte le azioni, si controlla se in qualche sezione del ponte avversario i giocatori hanno la maggioranza dei segnalini. Se tale superiorità numerica viene mantenuta per due turni consecutivi, quella sezione viene conquistata. Si

controllano quindi le condizioni di fine gioco, ed eventualmente si riparte con un nuovo turno.

Il gioco prevede alcune varianti, con poteri asimmetrici fra i due schieramenti, navi con 5 sezioni e capitani che forniscono un'ulteriore abilità personale.

¡Abordaje! è un gioco semplice, breve, dinamico e sufficientemente ambientato. Come spesso accade quando viene applicato ai giochi da due giocatori, il meccanismo del draft si colora con componenti di memoria, bluff e deduzione, brillantemente amplificata in questo caso dalle coppie di carte che si cancellano a vicenda e dalla possibilità di scambiare una coppia di carte tattica prima di rivelarle e risolverle. Le varianti che introducono l'asimmetria fra i giocatori rendono il tutto ancora più interessante. Purtroppo, il manuale, almeno nella versione inglese, è piuttosto lacunoso, lasciando senza risposta tutta una serie di piccoli dubbi che possono presentarsi durante una partita (relegando la spiegazione dell'utilizzo delle 5 carte capitano ad un'ulteriore carta). Se siete amanti dei giochi da due, vale sicuramente la pena di provarlo.





Achaia



di Krzysztof Wolicki
RedImp Games, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

L'annata ludica appena conclusa è stata caratterizzata dall'uscita di diversi giochi che sfruttano meccaniche di selezione azioni tramite il piazzamento di dadi e i polacchi della casa editrice RedImp Games non hanno voluto essere da meno. Anche questa volta, come per il precedente "The Lord of Ice Garden", è stata scelta un'ambientazione di origine letteraria, basata sulla saga fantasy di Achaia, dello scrittore Andrzej Ziemiński. Lasciamoci dunque avvolgere dall'atmosfera di questo nuovo capitolo del board game moderno.

Nel gioco i giocatori rappresentano una delle famiglie nobili in lotta per il controllo della città di Troy. La partita si svolge nell'arco di tre turni, che si dividono in tre differenti fasi: fase di preparazione, fase intrighi e fase dominio. Nella fase di preparazione aggiungete tre eroi ai due disponibili sulla plancia, pescandoli dal mazzo del turno corrispondente, distribuite una carta evento a ciascun giocatore e rendete disponibili, nel secondo e terzo turno, nuove tessere luogo della città. Prendete due carte intrigo o tre monete d'oro, a vostra scelta. Schierate infine, seguendo l'ordine di turno, i dadi dalla vostra riserva (3 nel primo turno e solo 1 nei seguenti) su una tessera luogo a vostra scelta, senza modificarne il valore precedentemente ottenuto nel tiro di preparazione del gioco. Nella fase intrigo i giocatori si alternano nell'eseguire una delle tre azioni disponibili. Giocare una carta intrigo dalla mano e applicatene l'effetto, che può essere eventualmente contrastato dagli avversari. Usufruire del potere di uno dei personaggi presenti pagando il relativo costo, che aumenta di una moneta ad ogni utilizzo dopo il primo. Passare ed eventualmente giocare la propria carta evento. Dopo aver passato non è più possibile effettuare azioni per il turno in corso, ma prendete due monete dalla riserva per ogni volta che il turno tornerebbe a voi. Quando tutti i giocatori hanno passato cominciate la fase dominio. Risolvete gli effetti delle tessere luogo, cominciando dalla numero uno e proseguendo in ordine crescente.

Controllate qual è il giocatore che ha il dominio del luogo, sommando i valori dei dadi dello stesso colore. Il giocatore che controlla il territorio vi pone un proprio segnalino potere e, se è il primo che pone sulla tessera, segna un punto vittoria. Successivamente, tutti i giocatori presenti sulla locazione con uno o più dadi ne eseguono l'azione speciale, una volta per ogni dado. Dopo il terzo turno la partita ha termine. Assegnate i punti vittoria aggiuntivi, uno per ogni tessera luogo controllata e uno ogni dieci monete d'oro avanzate, e scoprite chi ha il controllo della città di Troy ed ha vinto la partita.

La RedImp Games, dopo essere stata una delle sorprese della passata edizione, si conferma come una delle nuove realtà dell'editoria ludica. Anche questa volta il prodotto finale è assolutamente di primissima categoria, grazie ad uno stupefacente sforzo grafico e ad un'ottima qualità dei materiali.

Il gioco si rivela poi essere ben bilanciato, con una buona profondità e capacità strategica, una buona scalabilità (anche se in forse in 5 giocatori potrebbe risultare un po' caotico) e dalla durata non eccessiva. Insomma in definitiva un gioco stimolante, divertente e piacevole. A mio giudizio, una vera perla per tutti i gamer in cerca di nuovi tesori nascosti, ma comunque appetibile anche per i giocatori occasionali in vena di emozioni forti. Consigliatissimo.





Among Nobles



di Morten Andersen, Tina Christensen,
Robert Bonde Jensen, Lone Gram
Larsen, Troels Vastrup
Among Meeples, 2015
N. Giocatori: 3-5
Durata: 90-120 minuti

Molto spesso acquistare un gioco dopo una sommaria spiegazione e uno sguardo ai materiali del gioco non basta ad assicurarsi un buon titolo, perché le caratteristiche di un gioco escono solo dopo qualche partita e qualche riflessione.

Il tema di Among Nobles è quello di allargare la propria dinastia combinando matrimoni con altre famiglie di potentati ed estendere il controllo sull'Europa dal medioevo

al 1800 circa con le proprie truppe. Il gioco è formato da un mazzo di 60 carte tutte rappresentanti dei personaggi di casate nobili, alcune carte che compongono le regioni europee, soldi, punti vittoria e il materiale per i giocatori: alcuni cubetti che rappresentano le truppe e dei segnalini azione.

I giocatori, da 3 a 5, fanno dei turni spendendo i loro segnalini azione per "attivare" i propri personaggi singoli o coppie sposate. Al centro del tavolo ci sono i possibili nascituri, cioè la lista di carte che possono essere acquisite. Le azioni del gioco sono:

- usare le proprie truppe per occupare le regioni che forniscono, al termine di ogni ciclo di azioni, punti vittoria e soldi,
- prendere punti vittoria,
- prendere soldi,
- sposare un proprio figlio maschio con una delle figlie degli altri giocatori (se disponibile),
- avere figli (azione associata solo alle donne e possibile solo per le donne sposate),
- usare l'azione speciale di un personaggio,
- una sorta di azione jolly che con un costo in soldi aggiuntivo permette di fare una delle prime tre azioni descritte (guerra, pv e soldi).

Ogni personaggio ha 4 diverse righe contenenti azioni e quando sposiamo due personaggi le loro righe si combinano permettendo così di fare più azioni in un singolo turno.

Oltre a gestire le proprie truppe per assicurarsi una buona rendita di pv e soldi è necessario anche scegliere con oculatezza i propri personaggi, sposandosi ed avendo figli, perché al termine di ciascuna delle tre ere nelle quali è diviso il mazzo personaggi, la generazione più vecchia muore e le relative carte vengono scartate.

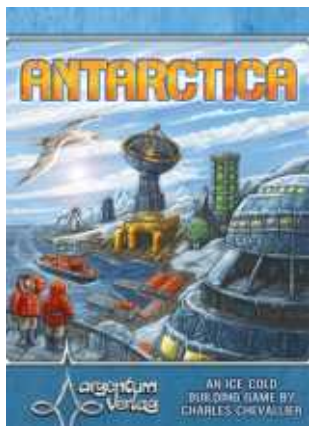
A corredo di queste tutto sommato semplici regole ci sono le azioni intrigo dei personaggi, poteri permanenti, doti e bonus alla nascita più il fatto che i personaggi sono divisi in quattro colori e la discendenza di una coppia può essere solo del colore di uno dei due genitori. Questo può anche determinare una spiacevole condizione nella quale non si riesce ad allargare la famiglia e si rimane un po' bloccati.

Nel complesso il gioco ha un impianto di regole solido e facilmente comprensibile, è risultato abbastanza piacevole con un livello di difficoltà mai troppo elevato, complice il fatto che alla fin fine il tutto è piuttosto ripetitivo e le vere scelte non sono granché: si avverte spesso che i vincoli imposti dal gioco sono un po' troppo stretti. Quello a cui si punta dopo qualche partita è non sottovalutare l'utilizzo e l'occupazione delle rendite delle regioni europee e assicurarsi prima degli altri dei buoni partiti da sposare quanto prima con degne consorti. Purtroppo, contrariamente a quanto suggerisce la scatola il gioco in quattro dura quasi tre ore, e in tre non molto meno rendendolo meno appetibile rispetto ad altri titoli; credo che con un po' di rodaggio si possa anche limare qualcosa e che i giocatori con i quali abitualmente divido il tavolo siano un po' lenti, ma il susseguirsi di molti turni di poche e meccaniche azioni non aiuta, devo dire però che nonostante tutto il gioco non ha annoiato e mi ha lasciato anche una discreta voglia di rigiocarci.





Antarctica



di Charles Chevallier
Argentum Verlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti

Argentum Verlag, pur non avendo ancora replicato il successo di Hansa Teutonica del 2009, negli ultimi anni sta dimostrando un buon intuito proponendo titoli che sanno destare un discreto interesse. Quest'anno è toccato ad Antarctica, di Charles Chevallier, già noto per Abyss (2014, insieme a Bruno Cathala).

Antarctica è un gioco di maggioranze o, più tecnicamente, un gioco di controllo aree. Le aree da controllare sono otto settori circolari

in cui è divisa la calotta glaciale antartica sulla quale i giocatori inviano scienziati e costruiscono centri di ricerca e altri edifici.

Il sistema di punteggio, basato sulla valutazione di maggioranze, è spietato e stimola un tipo di gioco estremamente competitivo. Il giocatore con la maggioranza di scienziati in un settore guadagna un punto per ogni edificio o scienziato presente, il secondo giocatore invece guadagna solo un punto per ogni scienziato del giocatore con la maggioranza e così via. La differenza tra primo e secondo posto nella valutazione della maggioranza è notevole in termini di punti; non solo, ogni tentativo di ottenere la maggioranza regala punti al giocatore che l'avrà a fine partita se non si ottiene il risultato voluto, costringendo a valutare con attenzione in quali settori è opportuno concentrare i propri scienziati.

L'aspetto più innovativo è il meccanismo che regola il turno di gioco. Una pedina, il Sole, si sposta ad ogni turno in senso antiorario di settore in settore ed il giocatore la cui nave è al primo posto nel settore di arrivo del Sole, esegue un'azione dopo aver spostato la nave nel primo spazio libero di un altro settore. Le navi rimaste scorrono in avanti rimanendo nello stesso settore. La nave che si viene a trovare in prima posizione, a meno che non sia giocata

una carta speciale, eseguirà la sua azione solo quando il Sole, dopo aver fatto un giro completo, tornerà a visitare quel settore. Scegliere in che settore spostare la propria nave per eseguire la propria azione è operazione delicata che deve tenere conto non solo dell'azione in sé ma anche del nuovo ordine di turno generato da quello spostamento perché navi piazzate in coda ad altre in settori affollati rischiano di restare inutilizzate due interi giri del Sole o anche di più.

Risolto negativo di questa gestione del turno è l'assenza di un susseguirsi equilibrato dei giocatori e i conseguenti tempi morti che non giovano al ritmo della partita considerando che, come già detto, non è possibile pianificare con molto anticipo le proprie mosse.

Tutto il resto è fortemente "euro": con le azioni si costruiscono nuove navi, in modo da avere più opportunità di fare azioni successive, si reclutano nuovi scienziati, si costruiscono edifici o si avanza su tre tracciati di ricerca che regalano azioni aggiuntive e ulteriori punti a fine partita.

La situazione sul tabellone è intricata e gli elementi in gioco sono così interconnessi e fortemente dipendenti dalle scelte fatte di turno in turno che pianificare sicure strategie a lungo termine è del tutto impossibile. Premia invece la buona tattica, volta a sfruttare al meglio le situazioni contingenti.

Il gioco necessita di essere ben assimilato per poterlo apprezzare e, per quanto offra una sfida di buona complessità, a fatica lascia il segno, per la mancanza di una buona ambientazione a supporto di dinamiche piuttosto ingarbugliate.





Blood Rage



di Eric M. Lang

Cool Mini Or Not, Asmodee, Asterion Press, Edge Entertainment, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

L'aspetto estetico di Blood Rage è indubbiamente appagante con quelle fantastiche miniature fra cui spiccano particolareggiate creature di dimensioni colossali. Il fatto che si parli di vichinghi poi dà la certezza che scorrerà parecchio sangue sul tabellone. Quest'ultimo invece è scarno e appare da subito come un vago tentativo di concretizzare in un'isola fisica degli spazi che in realtà sono stati studiati solo ed esclusivamente per farne girare le meccaniche. Chi ha provato Caos nel Vecchio Mondo, dello stesso autore, può capire di cosa parlo, oltre a riconoscere la meccanica centrale di Blood Rage che da quel titolo è mutuata: paga punti "rabbia" per fare un'azione; se li finisci attendi la fine dell'Era in balia delle mosse altrui. Il manuale di Blood Rage è però incredibilmente semplice e veloce da leggere se confrontato a quello cavilloso di Caos nel Vecchio Mondo. Così

semplice e... freddo nelle meccaniche descritte (neanche un dado da tirare, combattimenti che sembrano confronti di maggioranze, assenza di poteri speciali e differenze fra le fazioni, caselline su cui piazzare le miniature neanche fossero lavoratori) da sembrare un gioco destinato a giocatori non in grado di apprezzarne miniature e creaturone.

L'impressione è però sbagliata perché tutto ciò che rende particolare il gioco è scritto sulle carte. Ad ogni inizio Era uno specifico mazzo di carte viene spartito fra i giocatori tramite draft fino ad averne 6. Con queste successivamente potrete: migliorare il vostro leader (un pezzo forte che calerete a costo zero) o la vostra nave (pezzo unico che viene piazzato un fiordo e che influenzerà le 2 regioni adiacenti), fornire poteri speciali al vostro Clan (su cui costruirete strategie), reclutare fino a 2 diversi mostri con poteri speciali nel vostro esercito, giocare missioni da realizzare per guadagnare punti vittoria (di solito prevedono la maggioranza in province o l'aver mandato 4 **vostr**i pezzi nel Valhalla, cioè averli fatti morire), prepararvi al combattimento con carte dai valori variabili da 0 a 6.

Questi sono un confronto del valore dei pezzi schierati in una provincia nel momento in cui uno dei clan dichiara il tentativo di saccheggiarla per aumentare una delle 3 statistiche che caratterizzano il proprio popolo: la rabbia che permette di fare più mosse, gli elmi di schierare più pezzi e i corni di fare più punti vincendo battaglie. A questi confronti numerici ogni giocatore deve aggiungere contemporaneamente una carta e sommarne il valore. La genialità del sistema sta nel fatto che chi perde lo scontro, e i tutti i pezzi schierati, può riprendersi la carta usata, che invece il vincente deve scartare. Ciò permette a chi è in svantaggio di dare comunque il meglio, sicuro di non sprecare inutilmente la carta più potente. Alcune carte poi hanno effetti utili anche se lo scontro è perso, giocabili quindi a ripetizione. Un sistema che sembrava freddo acquista così una profondità notevole e carica di tante di quelle incertezze e tensioni da far sudare freddo i giocatori anche nello scontro più impari: quale oscuro segreto potrà celare la mano avversaria? Tutto ciò fa di Blood Rage uno dei giochi che più mi ha convinto quest'anno, probabilmente quello che passerà alla storia.





Boss Monster



di Johnny O'Neal, Chris O'Neal
Brotherwise Games, Fever Games,
Trefl Joker Line, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Chi alla fine degli anni ottanta giocava ai videogiochi ha di sicuro ben chiaro il concetto di mostro finale, quel livello in cui la trama standard e ripetitiva lasciava il posto all'ultima definitiva impresa che sanciva la vittoria e la conclusione del gioco. Chi ha continuato a giocare fino alla fine degli anni novanta, magari dopo aver vestito i panni di un eroe epico in qualche sessione di gioco di ruolo, non può non ricordare il singolare capovolgimento di fronte tra buoni e cattivi introdotto dal noto Dungeon Keeper.

Boss Monster è una miscela di quelle idee trasformate in gioco di carte che, per la gioia dei nostalgici e in perfetta sintonia con l'ambientazione, ricalca la grafica a 8 bit dei videogiochi anni ottanta, con immagini pixelate - concedetemi il neologismo - che solleticano la memoria ad almeno due generazioni di (video)giocatori.

I giocatori impersonano il famigerato mostro finale e costruiscono il proprio sotterraneo giocando carte lungo una linea nella propria area di gioco. Le carte, calate una a turno da una mano di cinque, rappresentano le stanze che gli eroi dovranno attraversare nella fase avventura. Le carte stanza contengono mostri o trappole di tipo base o avanzato, capaci di ferire gli eroi. Contengono anche icone di tesori in quattro tipi diversi il cui assortimento regolerà l'ingresso degli eroi definendo quali, in ciascun turno, tenteranno di espugnare i sotterranei ovvero quali saranno attirati nel proprio sotterraneo e quali in quello degli avversari.

Quantità e tipo di eroi si definiscono all'inizio di ogni turno, estraendoli da un mazzo di carte dedicato, sta all'abilità del giocatore allestire il sotterraneo in modo da attirare solo eroi che è in grado di sconfiggere perché, nella malaugurata situazione in cui un eroe attirato riuscisse ad attraversare indenne tutte le stanze, il mostro finale riceverebbe delle ferite. Dieci anime, ovvero dieci eroi sconfitti fanno vincere la partita, con cinque ferite si viene invece eliminati.

Combinare nel modo più efficace gli effetti dei trentuno tipi di stanza contenuti nel mazzo è la chiave per avere successo in questo gioco come anche saper sfruttare nel modo opportuno le carte incantesimo che entrano in gioco.

Per ambientazione e sinossi Boss Monster richiama un altro gioco da tavolo realizzato nel 2009 da Vlaada Chvátil. In quanto a meccanismi invece Boss Monster si pone in una fascia di complessità inferiore, allargando quindi il bacino dei possibili fruitori grazie anche a un regolamento semplice e veloce da spiegare, all'iconografia chiara e agli effetti delle stanze sempre ben descritti sulle singole carte. Anche la durata è commisurata a questa tipologia di gioco una volta assimilate le funzioni delle stanze.

Serve comunque una buona abilità per padroneggiare le possibili combinazioni che possono essere realizzate con le carte e questo garantisce la giusta quantità di dilemmi conditi da una buona dose di umorismo. Purtroppo reagire a una mano di carte particolarmente debole non è facile ma questo aspetto non stona nel quadro complessivo del gioco.





Carcassonne: Star Wars



di Klaus-Jürgen Wrede
Hans im Glück, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 35 minuti

Carcassonne Star Wars edition, è una rivisitazione del famosissimo Carcassonne presentata nell'anno de "Il risveglio della forza", film atteso dagli appassionati della saga di Guerre Stellari. Le regole sono le stesse di Carcassonne, dove è necessario piazzare le tessere orientandole in modo da ottimizzare la conquista di punti vittoria. Si aggiunge solo la componente delle "Guerre Stellari".

Ogni giocatore all'inizio del gioco prende una squadra abbinata ad un eroe della saga, i cui personaggi sono ritratti sugli adesivi dei meeple: Darth Vader, Boba Fett, Yoda, Luke Skywalker, Stormtrooper. Ogni squadra fa parte di una delle 3 fazioni.

Sulle tessere ci sono rotte commerciali, pianeti e asteroidi. Le prime funzionano come le strade di Carcassonne: si assegnano punti in base a quanto è lunga la strada costruita, un

punto per ogni tessera e in questo caso due punti aggiuntivi per ogni simbolo fazione presente sulle tessere. Le tessere pianeta funzionano come i monasteri, solo che i giocatori che piazzano successivamente tessere adiacenti al pianeta possono decidere se piazzare a loro volta un meeple sul pianeta invece che sulla tessera appena posata. Questo porterà, al momento del completamento delle otto tessere intorno al pianeta, ad innescare una guerra. In quel caso si lancia un numero di dadi pari al numero di meeple della propria razza presenti sul pianeta, fino ad un massimo di tre. Chi vince lo scontro si aggiudica il punteggio, un punto per ogni tessera adiacente al pianeta compresa se stessa più due punti aggiuntivi se sul pianeta è presente un simbolo fazione. Gli asteroidi funzionano come le città di Carcassonne, quando viene chiuso un campo di asteroidi, si assegnano due punti per ogni tessera che lo compone e due punti aggiuntivi per ogni simbolo fazione presente sulle tessere. Se nel costruire i campi di asteroidi due razze si uniscono queste entrano in conflitto scatenando una guerra; chi vincerà lo scontro si aggiudicherà tali punti.

Come funziona lo scontro? Si spiega meglio con un esempio... se in un'area chiusa sono presenti tre razze A, B, C, tutti e tre i giocatori tirano i dadi in base al numero di meeple presenti della loro razza, in questo esempio considereremo il massimo di dadi tirabili, tre. Il giocatore A ottiene 1 1 3, il giocatore B 2 3 4, il giocatore C 2 4 4. Il giocatore A viene eliminato perché ha ottenuto tutti numeri inferiori a 4 e gli vengono assegnati tre punti vittoria, l'equivalente di dadi che ha utilizzato in quella guerra. I giocatori B e C ottengono un punto ciascuno per aver superato il primo turno di guerra e continuano lo scontro tirando nuovamente i dadi. Si continua così fino a che non si determina una maggioranza netta su un

solo dado, determinando così il vincitore della guerra al quale verranno assegnati i punti dell'area, il vincitore non ottiene nessun punto aggiuntivo per aver vinto la guerra: si aggiudica i punti dell'area conquistata. Nota bene: se nell'area chiusa è presente il proprio meeple leader, quello più grande degli altri, questo in guerra vale il lancio di 2 dadi, considerando che il massimo è comunque 3. Inoltre, se i meeple della propria razza sono posizionati su tessere della propria fazione questi simboli danno la possibilità di aggiungere ulteriori dadi, sempre fino ad un massimo di 3.

In conclusione il gioco è sempre accattivante, non sono state apportate grandi modifiche, il meccanismo delle guerre non è male, solo che cercare lo scontro potrebbe portare a perdere diversi punti, per cui a volte può valere la pena cercare di evitarlo, ma può essere una buona variante di interattività nel gioco. Anche se l'ambientazione si sente poco comunque mi sento di consigliarlo agli appassionati del tema come ottima variante per chi non ha già il gioco base.





Colt Express: Cavalli e Diligenza



di *Christophe Raimbault*
Asterion Press, Ludonaute, 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30-60 minuti

Dite la verità, anche voi l'anno scorso avete comprato sull'onda dell'entusiasmo Colt Express, per il treno tridimensionale, vero? Beh, nonostante l'evidente "esca" scenografica, il gioco ha comunque mostrato le sue qualità, visti anche i premi internazionali conseguiti, e nella migliore tradizione, recentemente ormai così radicata per i successi commerciali, ecco pronta una bella espansione!

Del resto, non vi sembrava che mancasse qualcosa? Quando mai dei banditi armati di tutto punto comprano il biglietto del treno salendo indisturbati? Come da titolo quindi, eccovi pronti due elementi che trasudano ambientazione, l'assalto al treno con i cavalli e una bella diligenza!

Le modifiche al gioco base sono minime, invece di partire in certi vagoni prestabiliti,

viene eseguita una fase di scelta che simula l'assalto al treno a cavallo. Tale procedura è simile per meccanica a quella di giochi come "Diamant", quindi usando la propria pedina, si sceglie simultaneamente se metterla in mano o no. Quando la mettete nella mano entrate nel vagone e lasciate il cavallo accanto allo stesso, altrimenti si ripete la procedura per il successivo vagone.

Nella fase azione, grazie alla nuova carta "cavalcare", un giocatore, se uno dei cavalli sarà accanto al vagone in cui si trova, potrà muovere da 1 a 3 vagoni ed entrare nuovamente nel treno, o nella diligenza.

La diligenza trasporta una serie di potenziali ostaggi, rappresentati da carte da selezionare casualmente ad inizio partita. Ogni ostaggio deve essere preso non appena un giocatore entri nella diligenza, e conferisce un bonus in denaro a fine partita, ma dal momento in cui viene preso, obbliga i giocatori a sottostare ad una penalità, come ad esempio non poter più usare il proprio potere speciale, o non poter più cavalcare.

Inoltre sul tetto della diligenza (raggiungibile anche dal tetto del treno, con un'azione che sarebbe cinematograficamente una vera "americanata") si trova un cecchino, che custodisce una seconda valigetta da 1000\$. Non appena un giocatore se ne dovesse impadronire, il cecchino si sposta sul tetto del treno e in pratica diventa un secondo sceriffo. Quando i giocatori finiscono nel suo vagone subiscono una ferita, ma si salvano se lo attraversano solamente. Inoltre dal tetto della diligenza si può sparare a qualunque bandito sul tetto del treno e viceversa.

Altra aggiunta sono le fiaschette di whisky, normale e invecchiato. Vengono posizionate

insieme ai bottini, e quando un giocatore esegue un'azione "raccolta" può scegliere di prendere una delle fiaschette. Nella fase pianificazione, bevendo da una di esse (si può fare due volte con ogni fiaschetta) si possono pescare 3 carte giocandone immediatamente una, oppure, con il whisky invecchiato, giocare due carte.

Questa espansione inserisce un paio di elementi di cui si sentiva la mancanza nel gioco originale, e riesce ad aggiungere qualcosa senza complicare troppo l'esperienza di gioco. La possibilità di avere più opzioni per far soldi, con ostaggi e nuova valigetta, movimenti più dinamici grazie ai cavalli, e maggiore flessibilità nella fase pianificazione, sono tutte integrazioni che rendono la partita più combattuta e interessante. Ovviamente anche il livello di confusione aumenta leggermente, ma in questo tipo di gioco è parte integrante dell'ambientazione, e io anzi consiglio di eseguire la fase pianificazione a ritmo abbastanza serrato, senza soffermarsi troppo a ripensare alle mosse altrui, ma immedesimandosi nella frenesia di un assalto al treno.

Infine, non posso non citare la grande trovata degli autori francesi, che consegnavano come oggetto promozionale ad Essen una splendida riproduzione della DeLorean di Ritorno al Futuro 3! Con essa potrete rivivere i momenti in cui Doc e Marty si lanciavano nel burrone Clayt.ehm burrone Shonash (cit.) posizionando il modello davanti alla locomotiva. Esso diventa come un nuovo vagone, in cui si possono eseguire le normali azioni, ma se uno dei giocatori si trova da solo alla fine di un turno nella DeLorean, può "viaggiare nel tempo" e pianificare il turno successivo senza che gli altri giocatori sappiano da dove inizierà a muoversi! Ancora più caos, ma aggiunta davvero gradita!



Dark Matter



di Óscar Arévalo
Gen-X Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-45 minuti

Classica ambientazione fantascientifica per Dark Matter, gioco di carte della Gen-X Games, casa editrice spagnola attiva dal 2008 (Mecanisburgo, 2 de Mayo, Luna Llena, Target Earth, Air Show, Stalag 18). Nella piccola scatola quadrata trovano posto carte pianeta e diplomazia (quadrato), carte materia e civilizzazione (di grande formato), miniature soldato e gemme risorsa. I materiali sono buoni: la grafica è interessante, le miniature dei robot "carine e puccettose".

Una partita si sviluppa su 4 turni, e gravita attorno alle 3 carte materia (Cavorite, Antimateria, Materia Oscura) che ogni giocatore ha in mano. Ciascuna di queste carte è stampata su entrambe le facce, e ogni faccia riporta due differenti azioni (a seconda di come è orientata la carta). Dopo una fase di rendita (gemme pari al numero di turno corrente), i giocatori utilizzano il proprio turno compiendo

azioni come colonizzare (da un espositore centrale) e/o far progredire pianeti oppure reclutare soldati. Per fare ciò utilizzano sia le proprie carte (la parte alta della faccia a loro visibile) che quelle degli avversari (l'azione rappresentata sul dorso, sempre in alto). Per ciascun utilizzo spendono una gemma; utilizzare una propria carta la fa ribaltare, rendendo l'azione disponibile agli avversari, utilizzare una carta di un avversario (nel turno se ne può sfruttare al più una di ciascun giocatore) la fa invece ruotare a testa in giù.

I pianeti annessi al proprio sistema possono fornire punti vittoria e (in alcuni casi) abilità aggiuntive, utilizzabili una sola volta nella partita a meno che il pianeta non venga sviluppato: in tal caso saranno disponibili una volta per turno. I soldati reclutati possono essere mandati sui pianeti avversari per usarne le abilità, torneranno sotto il proprio controllo alla fine del turno.

Alla fine del quarto turno si effettua il computo dei punti vittoria, dati dal valore dei pianeti, dalle gemme avanzate e dai soldati che riescono a coprire il fabbisogno della difesa dei propri pianeti.

Inclusa nella scatola c'è una piccola espansione: le carte civilizzazione. Queste vengono assegnate ai giocatori (una a testa) all'inizio della partita e costituiscono sostanzialmente un modo aggiuntivo di ottenere punti vittoria.

Come già detto, il cuore di Dark Matter sta proprio nel meccanismo di utilizzo e manipolazione della posizione delle carte. L'idea è simpatica e innovativa, una sorta di stimolante minipuzzle da risolvere (eseguendo le azioni nell'ordine giusto per riuscire a fare tutto ciò che si era programmato per il turno). Da un lato il meccanismo obbliga tutti i giocatori a partecipare ai turni degli altri, dall'altro risulta macchinoso mantenere nella posizione corretta perché risultino visibili a tutti (e per tutto il tempo) le carte che si hanno in mano. Dal punto di vista del flusso della partita, la meccanica innovativa non è sostenuta pienamente dal resto del gioco, che cade nell'usurato solco dei titoli di collezione e conversione risorse di cui sono oramai carichi i nostri scaffali. Probabilmente la sola meccanica delle carte non è sufficiente a far emergere il gioco dal mare di titoli disponibili nel genere.





Dilluvia Project



di Alexandre Garcia
Spielworxx, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

La prima città tra le nuvole: è questa la suggestiva ambientazione del nuovo gioco della Spielworxx. I giocatori sono impegnati a costruire una futuristica città nel cielo. I materiali sono di buona qualità, superiore a precedenti prodotti della Spielworxx, spicca il grosso tabellone e le tessere edificio con colore predominante un bianco "abbagliante"; da segnalare, però, anche alcune scelte cromatiche infelici per la componentistica in legno, per i colori dei cubetti che creano non pochi problemi di distinzione.

Le meccaniche basilari del gioco sono piazzamento tessere (edifici della città) e

piazzamento lavoratori, per la selezione azioni. Il classico segnapunti del tabellone principale riporta due segnalini dei giocatori: uno è il numero di cittadini, volgarmente detti Punti Vittoria, l'altro è il contatore di "punti prestigio". Funziona così: ogni qual volta il contatore dei punti prestigio raggiunge una decina (10, 20, 30...) il contatore dei punti vittoria si sposta in base a quanti edifici il giocatore in questione ha costruito; informazione che è riportata sulla plancia personale del giocatore, dove è anche riportato quanto guadagna, nella fase di rendite di fine turno, in soldi, risorse e punti prestigio.

La partita dura 7 turni strutturati nel seguente modo:

- Si inizia con l'acquisto delle tessere mercato, forniscono poteri speciali o punti vittoria a fine partita, sono fondamentali per differenziare le strategie. I giocatori selezionano le tessere da una griglia 4x4 potendo scegliere solo una riga o una colonna da cui acquistare le tessere.
 - Si passa alla fase azioni, gestite con un piazzamento lavoratori alquanto articolato. I giocatori partono con 5 lavoratori più uno speciale e possono, nel corso della partita, guadagnarne altri con gli edifici. Ci sono ben 8 aree azioni, con più spazi azioni selezionabili; in alcuni casi è previsto un pagamento per il piazzamento, in molti casi le azioni possono essere potenziate mettendo più lavoratori, inoltre il primo ad utilizzare il lavoratore speciale ottiene un bonus specifico di ciascuna area.
- Senza entrare nei dettagli del regolamento, quello che devono fare i giocatori è accaparrarsi

lotti di terreno (...o per meglio dire di cielo), procurarsi le risorse (cubetti in quattro differenti colori) e costruire gli edifici. Ogni turno entrano in gioco edifici nuovi, e più potenti, che permettono di aumentare la propria rendita (in soldi, risorse e/o punti prestigio). Oltre agli edifici si possono costruire anche giardini, che non sono proprietà di nessun giocatore, ma che a fine partita forniscono ulteriori punti prestigio a chi ha costruito accanto.

- Dopo la fase delle azioni si passa a riscuotere le rendite a seconda degli indicatori sulla propria plancia.

La Spielworxx ci ha ormai abituato a prodotti "per giocatori" e anche Dilluvia Project si colloca, di diritto, in questa fascia. Le prime impressioni sono sicuramente positive, le strategie perseguibili sono molto varie e il gioco invita a trovare strade sempre differenti. Ci sono aspetti che possono piacere o meno: il piazzamento lavoratori non è "stretto" e cattivo come in altri casi e sono rare le condizioni di non poter fare un'azione; lo stesso vale per gli edifici che sono disponibili in abbondanza. L'interazione tra i giocatori si ha più sul controllo territorio per accaparrarsi spazio per gli edifici che si vogliono costruire e per posizionarsi accanto ai giardini. Difetti? È alquanto astratto, inoltre, specie per le prime partite, si fa fatica a interpretare la simbologia delle tessere mercato (indispensabile un player aid che non è fornito). Promosso.





Dogs of War



di Paolo Mori

Cool Mini Or Not, Pendragon Game

Studio, 2014

N. Giocatori: 3-5

Durata: 75 minuti

Non esattamente una novità, ma comunque presentato da Asmodee allo SPIEL 15 e da Pendragon Game Studio a Lucca Comics & Games, questo Dogs of War è probabilmente, fra i giochi originali editi da

CMoN, quello che più si avvicina ai canoni del german game. Molto curata l'ambientazione (alla quale è dedicata oltre metà del manuale), che vede i giocatori nel ruolo di mercenari, alla ricerca di gloria personale e influenza sulle sei casate che si combattono senza sosta per ottenere il controllo del mondo di Gravos, setting vagamente steampunk.

Curatissime (e come potrebbe essere altrimenti?) le miniature dei busti dei mercenari, ottimi il tabellone e le fustelle, sufficienti le carte, dalla finitura troppo lucida e i colori troppo saturi.

Il gioco si svolge su 4 anni, funzionalmente identici: si allestiscono 3 battaglie (schierando casualmente le casate), gli ordini di battaglia, si incassano le rendite fisse, si determina il primo giocatore (selezionato da chi lo era nel turno precedente). In ordine di turno si acquistano carte soldato (di costi e forza crescenti) e, a turno, si schiera un proprio mercenario, pagando una carta soldato (il cui costo va ad influenzare l'indice dell'esito della battaglia)

e ottenendo la ricompensa indicata sulla casella occupata (soldi, punti vittoria, carte soldato/tattica, mercenari, scudi araldici delle famiglie). Non si può schierare mercenari sui due lati della stessa battaglia. Quando tutti hanno schierato i mercenari, le tre battaglie vengono risolte: la posizione dell'indice indica la famiglia vittoriosa, la cui fama cresce (aumentando il valore dei suoi scudi in mano ai giocatori); tutti i mercenari vittoriosi ricevono punti vittoria pari al numero di miniature presenti nell'area degli sconfitti; fra i vincitori, chi ha giocato più miniature ottiene un'ulteriore ricompensa.

A scompigliare la struttura lineare del turno ci pensano le carte tattica e le abilità dei singoli mastini della guerra. Dopo 4 turni, ai punti accumulati durante il gioco si sommano i valori degli scudi delle varie casate, più altri punti per le risorse avanzate.

Dogs of War mescola meccaniche di piazzamento lavoratori con maggioranze e apprezzamento delle azioni, facendo un uso brillante delle alleanze dinamiche (o meglio di convenienza); dà il meglio di sé con il numero massimo di giocatori. Benché sia estremamente caotico per sua natura, risulta piacevole, probabilmente grazie alla sua durata contenuta e all'interessante equilibrio fra le tre principali fonti di punti vittoria, che fa percepire come determinante ogni piazzamento. La coperta è corta sotto diversi punti di vista, e riuscire a coprire tutto è praticamente impossibile. Gli amanti del controllo totale e dell'interazione esclusivamente indiretta potrebbero trovarlo un po' troppo brutale. Dopo qualche partita, resta il dubbio se il bilanciamento delle abilità fosse perfezionabile. Lascia comunque una prima impressione molto buona.





DRCongo



di Gary Dicken, Steve Kendall, Phil Kendall

Ragnar Brothers, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120-150 minuti

Ambientazione assolutamente particolare per questo DRCongo, che esplora un'utopistica ipotesi in cui magnati industriali illuminati collaborano per sviluppare l'economia del paese, liberandola dalla morsa della ribellione sociale. Robusti e poco ergonomici i materiali, con qualche discutibile scelta di font, colori dei pezzi e illustrazioni.

Il gioco si compone di 4 moduli sovrapponibili. Il primo (gioco base) è un gioco economico, incentrato attorno ad un mercato variabile, 10 regioni, ciascuna ospitante un capoluogo e spazi per lo sviluppo di industrie (coltivazioni, centrali elettriche, miniere e pozzi petroliferi). In ogni turno i giocatori eseguono a turno 4 azioni, ciascuna selezionabile in un gruppo di 5 (costruzione delle industrie; costruzione delle infrastrutture comuni di trasporto; costruzione/sviluppo dei capoluoghi, usando le industrie che non potranno produrre

nel turno; produzione industriale, vendita di un tipo di beni). Il turno si conclude con un'ulteriore fase di vendita che, per essere redditizia, deve avvenire trasportando i beni in alcune delle regioni; da qui la necessità dello sviluppo delle infrastrutture. Il sistema di mercato favorisce fortemente chi vende per primo, creando così interessanti dilemmi di temporizzazione. La durata non è completamente prevedibile, e dipende dalla rapidità con cui i giocatori costruiscono o sviluppano le città (il modo per guadagnare punti vittoria durante la partita). Alla fine del gioco punti vittoria vengono dati per le fabbriche, le città e i trasporti costruiti, nonché per i soldi accumulati.

Col secondo modulo il gioco abbandona il determinismo, trasformandosi sempre più in un gioco di esperienza: l'aggiunta dei ribelli obbliga i giocatori a fronteggiare un continuo affiorare di focolai di resistenza che ostacolano il normale svolgersi delle attività industriali, obbligandoli di fatto a impegnare parte dei ricavi in forze militari di pacificazione e ad una collaborazione per liberare nuove regioni: missioni dall'esito spesso incerto visto che gli scontri vengono risolti con un tiro di

dado modificato e l'affiorare dei nuovi focolai è poco prevedibile. Il terzo modulo aggiunge tre ministri (difesa, economia, interno) e la possibilità di influenzarli (con un'asta in denaro) per indirizzarne le politiche durante il turno. L'ultimo modulo introduce condizioni iniziali asimmetriche e carte evento/supporto utilizzabili dai giocatori. Si può giocare anche in solitario.

DRCongo è un'esperimento ludico interessante, che mescola con abilità (ma in maniera non particolarmente fluida) meccaniche diverse per ottenere un intenso gioco economico, con un tema inusuale, una spietata competizione fra i giocatori, che tuttavia devono aiutarsi se non intendono soccombere alla reazione spietata del gioco. Il modulo dei ribelli, che dà vita al gioco, introduce un forte arco narrativo, ma anche una componente non trascurabile di aleatorietà, facendolo virare verso il gioco di esperienza. Peccato per manuale (era indispensabile anche una stesura comprensiva di tutte le regole, invece di procedere in modo incrementale!) e materiali, che rendono l'esperienza di gioco meno piacevole.





Ekö



di Henri Kermarrec
Sit Down!, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Ekö è un gioco astratto, basato su conflitto e costruzione, che si svolge su una plancia modulare: nella scatola sono contenute le tessere con cui comporre il tabellone, i pezzi dei giocatori (16 dischi - 15 pezzi normali e 1 imperatore - suggestivamente decorati e 9 edifici - 1 castello, 3 torri e 5 accampamenti - per giocatore), le plance personali/schede riassuntive.

Una volta allestita, la plancia si compone di zone edificabili e zone che possono ospitare i dischi; queste vengono tutte riempite in modo casuale dalle pedine dei giocatori.

Il gioco si sviluppa a turni, fatti di due fasi: azioni e rinforzi. Nella fase azioni il giocatore attivo sceglie una delle seguenti azioni:

- Movimento: muove una sua pila in uno spazio vuoto (attraversandone un qualsiasi

numero), oppure muove una pila sopra a un proprio pezzo, potenziandola (ma la pila risultante non può avere più di 4 dischi), oppure muove e attacca una pila avversaria (se è composta da meno dischi), sostituendola e spostandone i pezzi nella riserva del giocatore attaccato. Una pila da 4 dischi può essere distrutta da una pila fatta da un solo disco: in questo caso tutti i pezzi coinvolti nello scontro tornano nelle rispettive riserve.

- Costruzione: è possibile costruire o migliorare un edificio presente sulla plancia (proprio o degli avversari). Ogni tipo di terreno edificabile impone un limite al livello di edificio costruibile. Per costruire/migliorare un edificio il giocatore deve rimuovere tanti dischi da una propria pila adiacente allo spazio costruzione quanto è il livello dell'edificio (più uno nel caso di sostituzione di un edificio avversario), mettendoli nella propria riserva.

Una volta per turno, un giocatore può sacrificare 3 dischi dalla propria riserva per eseguire una seconda azione. Una pila che contiene l'imperatore può attaccarne una di pari altezza. Se viene attaccato, l'imperatore viene catturato e vale 3 punti vittoria (ma deve essere scambiato se il proprietario ha un imperatore in ostaggio).

Nella fase di rinforzi, se il giocatore ha almeno una pedina nella propria riserva, deve metterne almeno una in gioco. Le pedine vanno aggiunte su un'unica pila, non adiacente ad una costruzione avversaria.

La partita termina con la vittoria del giocatore che raggiunge 12 PV (valore degli edifici sulla plancia ed eventuali imperatori catturati), oppure se è l'unico ad avere ancora dischi sulla plancia.

Look veramente azzeccato sia per la scatola che per il materiale, Ekö si piazza nel solco delineato quest'anno da Barony: giochi astratti su plancia modulare presentati con un qualche tema. Mentre Barony è prevalentemente un gioco di blocco e chiusura, Ekö è estremamente dinamico, affiancando alla vittoria per costruzione anche quella per conflitto. L'abilità dell'autore è stata quella di offrire, tramite il rinforzo e la possibilità delle azioni aggiuntive, un freno naturale alle coalizioni tutti contro uno, rendendo così il gioco interessante anche in più di due giocatori. La presenza di svariate tessere speciali garantisce una notevole longevità. Sicuramente da provare, se siete degli appassionati di giochi astratti e gradite il conflitto diretto.





Elfenland de luxe



di Alan R. Moon

999 Games, AMIGO Spiel, Giochi Uniti, Rio Grande Games, 2015

N. Giocatori: 2-6

Durata: 45-100 minuti

Trascorsi 17 anni dalla pubblicazione di *Elfenland*, e ben 23 da quella di *Elfenroads*, tutto il materiale riguardante il gioco che ha portato Alan R. Moon alla sua prima vittoria dello Spiel des Jahres torna in una edizione deluxe, accompagnato da un "nuovo" gioco: *Elfensea*.

Nella grossa scatola trova abbondante posto il materiale necessario per i 3 giochi, aggiornato nella grafica al gusto corrente, purtroppo a scapito dell'usabilità; comunque ottimale in termini di resistenza e durabilità.

Il primo dei giochi è **Elfenland** (vincitore SdJ 1998): su una plancia rappresentante 20 città unite da una rete di collegamenti che si snodano attraverso 5 tipi di terreno, i giocatori pianificano i loro percorsi in modo da transitare dal maggior numero possibile di città nei 4 turni di gioco. L'idea è semplice ma geniale: i giocatori hanno a disposizione carte e segnalini rappresentanti i

possibili mezzi di trasporto. A turno i giocatori piazzano un segnalino su una strada; a quel punto quella tratta sarà percorribile da chiunque, utilizzando però solo carte che ritraggono il mezzo indicato dalla tessera. Non tutti i mezzi sono utilizzabili su tutti i terreni, e anche la loro efficienza è variabile (possono essere necessarie una o due carte per percorrere una tratta a seconda del territorio). Quindi ogni giocatore esegue tutti i movimenti che può o vuole, serbando al più un segnalino e le carte non utilizzate. Il nuovo turno ricomincia con la distribuzione di nuove carte e draft di nuovi segnalini. Una variante aggiunge delle carte obiettivo, che indicano la città in cui si deve terminare il gioco, pena una perdita di punti vittoria.

Elfengold si gioca sulla stessa mappa, e tende a ridurre la casualità dell'assegnazione delle risorse: le carte ora sono selezionate tramite draft e i segnalini vengono messi all'asta (la loro distribuzione non è uniforme come nel caso di *Elfenland*). Il pagamento avviene in denaro, che si ottiene alla fine di ogni spostamento (alternativamente alla pesca di due carte). Le risorse sono in genere più scarse, ma il numero di turni di gioco sale a 6.

Elfensea si gioca su una mappa nuova (con 32 città), ed ha una complessità intermedia: carte e segnalini sono assegnati come in *Elfenland*, ma raggiungendo alcune città si ottengono dei gettoni bonus utilizzabili come segnalini trasporto, per pescare carte o per ricevere punti bonus alla fine del gioco secondo criteri di maggioranza.

Non c'è che dire: *Elfenland* è invecchiato bene, e data la difficoltà di reperire l'espansione *Elfengold*, ritrovare tutto in una sola scatola è sicuramente positivo (e ricevere un'altra variante non fa che piacere). *Elfenland* è un gioco adatto a famiglie o giocatori occasionali, dalla durata e complessità contenute, ma la cui meccanica di cooperazione/competizione per la costruzione del grafo utilizzabile risulta comunque interessante. *Elfengold* minimizza la componente aleatoria del gioco, rendendolo anche più interattivo e cattivo, al costo di un non trascurabile allungamento dei tempi di gioco. *Elfensea* è sostanzialmente della stessa complessità di *Elfenland*, ma offre qualche opzione strategica in più. Da provare, specie se vi siete persi fin'ora questo classico del gioco da tavolo german.





ExoPlanets



di Przemysław Świerczyński
Board&Dice, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Mettetevi nei panni di esseri soprannaturali con il potere di plasmare la materia e creare pianeti per cercare di popolarli con le forme di vita a propria immagine e somiglianza e conquistare lo spazio e il tempo; questa l'ambientazione di Exoplanets, anche se, in tutta sincerità, se si fosse trattato di rassettare la cameretta o rammendare i calzini, l'ambientazione sarebbe stata altrettanto profonda.

Il gioco dura 5 turni e in ogni turno i giocatori dovranno costruire un nuovo pianeta nel sistema stellare del gioco e potranno poi, con le risorse così ottenute popolare i pianeti già esistenti con le proprie forme di vita o svilupparle fino a diventare specie senzienti e prendere il controllo del pianeta abitato. Alla fine del gioco chi avrà ottenuto più punti vittoria sarà il vincitore.

La costruzione dei pianeti è obbligatoria e fornisce risorse da utilizzare per la creazione e lo sviluppo della vita, oltre a dare accesso alle tessere Spazio (segnaposto per il posizionamento dei pianeti) che forniscono obiettivi da soddisfare durante la partita e effetti aggiuntivi da applicare durante il proprio turno; queste due funzioni sono però mutuamente esclusive dato che ogni tessera spazio può essere usata come effetto bonus perdendo PV per il raggiungimento dell'obiettivo o incassata come PV perdendo l'effetto bonus.

La creazione e lo sviluppo della vita sono facoltative, costano da 1 a 3 risorse per ogni livello di sviluppo e, a fine partita forniscono la maggior parte dei PV del gioco; ogni giocatore può creare e sviluppare vita in ogni pianeta a meno che su questo non sia già presente una specie senziente (quarto livello di sviluppo della vita) che però può solo svilupparsi da una forma di vita minore preesistente (non è possibile creare una specie in un pianeta in cui non sia ancora presente una propria forma di vita).

Attorno a queste due azioni poi si innestano tutte gli effetti bonus delle tessere spazio (ogni giocatore ne vedrà 7 nel corso della partita) che permettono di ottenere risorse aggiuntive o modificare il costo dello sviluppo della vita o il valore dei pianeti e alcuni eventi catastrofici

che si possono verificare durante il gioco in base alle azioni dei giocatori.

I materiali sono buoni ma il materiale cartonato è troppo piccolo per essere ottimale (le tessere diventano di difficile lettura durante il gioco); il regolamento è lineare e comprensibile mentre la scelta di scrivere solo il titolo dell'obiettivo sulle tessere spazio e fornire un foglio di supporto con la loro descrizione non è certo l'optimum in fatto di ergonomia.

A parte l'evidente astrattezza e il tema posticcio, il gioco risulta interessante e piacevole pur durando almeno il doppio di quanto dichiarato dall'editore, ma risulta estremamente pronò all'intervento dell'alea, sia per il disequilibrio tra il costo e il valore degli obiettivi sia per quello tra gli effetti, entrambi non controllabili dai giocatori in quanto scelti al buio; sarebbe interessante vedere come il gioco potrebbe cambiare rendendoli visibili e parte della strategia del gioco, anche se la durata dello stesso ne sarebbe ulteriormente appesantita.

È necessario poi evidenziare una nuova "perversione" del Crowdfunding, il gioco è stato pubblicato con una serie di espansioni (effetto di KS) le cui regole sono state pubblicate solo un mese dopo Essen perché "non erano ancora pronte" all'uscita del gioco.





The Foreign King



di Javier Garcia
Giochix.it, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Nato come print & play nel 2010 con il nome di Belgium 1831, e poi pubblicato con finanziamento dal basso attraverso l'utilizzo di 3 piattaforme (Giochistarter, Kickstarter e Spieleschmiede) questo The Foreign King (TFK) rientra di diritto nella schiera dei giochi minimalisti che stanno facendo tendenza: nella scatola tascabile (18,5 x 12,5 x 4 cm) trovano posto una mappa, una fustella con soldi e medaglie e 80 segnalini di legno di varie forme e colori, schede riassuntive in 5 lingue diversi.

Le due meccaniche centrali sono le maggioranze e il piazzamento lavoratori. Il gioco si svolge a turni, in cui il giocatore attivo deve spostare il proprio lavoratore dalla posizione

attuale ad una delle posizioni non occupate dagli avversari: può scegliere fra le (poche) azioni disponibili che deve poter eseguire interamente. Le azioni possibili sono:

- piazzare 1 o più segnalini (pagando una moneta per ogni segnalino oltre il primo) dalla riserva personale ad una delle 9 regioni,
- spostare i propri segnalini, facendo attraversare 1 o più confini (vedi sopra per i costi aggiuntivi) ad 1 o più (vedi sopra per i costi) segnalini,
- guadagnare denaro,
- costruire una fabbrica; se è la prima nella regione, il giocatore guadagna una medaglia (utilizzabile per ottenere un prestito temporaneo di denaro),
- mandare un segnalino al Congresso,
- cambiare l'ordine di turno,
- muovere il re di 1 o più passi (pagando una moneta per ogni passo addizionale), e valutare la regione in cui si ferma. Prima della valutazione chi ha la maggioranza nel Congresso può spostare tutti i propri segnalini nella regione oggetto della valutazione. Punti vengono assegnati (a chi ha la maggioranza) per le fabbriche non ancora valutate o, in loro assenza, per il numero di segnalini posseduti.
- solo in 4 giocatori è disponibile uno spazio aggiuntivo che permette di pagare 2 denari per eseguire un'azione già occupata.

Il movimento del segnalino del re (che ha la stessa funzione del Doge di San Marco di A. Moon e A. Weissblum, 2001), determina anche la durata del gioco: ogni volta che il monarca si muove, un segnalino sulla traccia dei punti arretra di un numero di passi pari a quelli fatti dal re più 1. Appena tale indicatore raggiunge o oltrepassa il secondo classificato, il gioco termina e si procede alla valutazione finale, che tiene conto del numero di medaglie possedute, delle regioni controllate, della presenza nel Congresso, dei soldi accumulati e dei prestiti non estinti.

TFK ha dalla sua la compatezza, la brevità e l'elevato livello di interazione, in parte dovuto al fatto che la mossa migliore per la propria situazione attuale è raramente disponibile: questo da un lato obbliga a passare attraverso la ridefinizione dell'ordine di turno per eseguire l'azione desiderata, dall'altro rischia di ridurre troppo lo spazio delle scelte, rendendo evidenti anche molti passi in avanti le scelte (sub)ottimali di ogni giocatore, rischiando quindi di indurre un po' di paralisi da analisi.

Un simpatico filler, facilmente trasportabile, che fa onestamente il suo lavoro, ma niente di più.





di Lucio "Iago" Pierobon

The Gallerist



di Vital Lacerda

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

N. Giocatori: 1-4

Durata: 120 minuti

La nuova opera di Vital Lacerda supera il barocco e raggiunge i livelli del rococò così tipici delle chiese lusitane e l'aspetto più terrificante è che tali livelli sono raggiunti sia dal gioco in sé che dai materiali utilizzati per la produzione; fino a poco tempo fa si creava una versione "de luxe" dei giochi di successo solo dopo aver ottenuto il successo, ora, alla Eagle-Gryphon hanno deciso che il gioco avrebbe avuto necessariamente successo e di conseguenza hanno saltato a più pari la versione "normale" per produrne direttamente una "de luxe", quanto di più sovraprodotto e sovradimensionato io abbia visto uscire da un editore che non sia FraGor.

Il gioco è convoluto oltre ogni misura, ogni azione implica la possibilità di un'azione secondaria e la (quasi) certezza di poter scegliere se ripetere l'azione quando qualcuno la sceglierà o svolgere un'altra azione

secondaria; il piazzamento lavoratori si combina con tre differenti forme di raccolta risorse che permettono un ulteriore (e differente) piazzamento lavoratori che permette l'accumulo di tre ulteriori risorse che consentono di effettuare un gioco economico di commercio beni e contemporaneamente combattere una doppia battaglia di maggioranze (una semplice e una qualificata) che si combinano in forma geometrica per permettere a fine partita di partecipare a un'asta che aiuterà a conquistare denaro bonus nascosto da sommare a quello (palese) ottenuto durante il gioco; una configurazione laocoontica di meccaniche che garantisce indigestione ludica e mal di testa per i due giorni successivi alla partita.

La produzione avvalora le sensazioni lasciate dal gioco, la scatola da sola può contenere una piccola colonia di criceti (ruota compresa) e l'inserito plastico all'interno (dotato di coperchio auto sigillante) sarebbe in grado di contenere Carcassonne (parlo della città non del gioco con tutte le sue espansioni); le tessere di cartone potrebbero tranquillamente essere usate per la costruzione edile e i pedoni dei giocatori sono grossi come saliere da tavola; il prezzo di vendita consentirebbe di sfamare un piccolo stato del terzo mondo per un paio di giorni e

per ogni copia prodotta un paio di ettari di foresta amazzonica sono stati annichiliti.

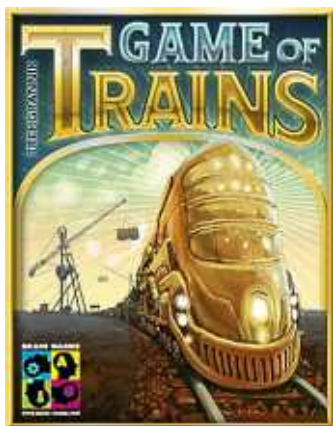
La prima partita a The Gallerist lascia la stessa ineffabile leggerezza di un cenone di natale a casa di mia suocera; dopo aperitivo con salumi, cinque antipasti monoporzione, due primi, quattro terrine di paté, tre secondi, formaggi, un paio di dolci (incluso pandoro farcito e ricoperto di crema), caffè e ammazzacaffè una persona si trova nello stato del Sig. Creosoto de "il Senso della vita"; non che il gioco sia fatto male, anzi, le meccaniche sono ben oliate e ben integrate tra loro ma sono semplicemente troppe.

Il giorno in cui qualcuno riuscirà a convincere Vital Lacerda che tantissime meccaniche ben collegate non sono necessariamente meglio di poche meccaniche ben collegate, Vital creerà un capolavoro in grado di oscurare Twilight Struggle, Terra Mystica, Caverna, Through the Ages. Puerto Rico e persino Pandemic Legacy, ma, purtroppo, questo giorno non è ancora arrivato e finché gli editori lo asseconderanno temo non arriverà mai, e la seconda partita a The Gallerist dovrà aspettare alcuni mesi, se non anni, perché dopo un'indigestione è necessario lasciar passare del tempo prima di riprovare gli stessi cibi.





Game of Trains



di Alexey Konnov, Alexey Paltsev,
Anatoliy Shklyarov
Brain Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Cerco sempre qualche "fillerino" interessante da aggiungere alla mia collezione, dato che non sempre c'è il tempo per giocare a giochi "seri", così anche a questa SPIEL mi sono preso qualche breve gioco di carte. In questa categoria cade il gioco creato da Trehgrannik (pseudonimo di un trio russo), costituito da un mazzo di carte rappresentanti dei vagoni di un treno e una locomotiva per ognuno dei giocatori, al massimo 4.

Ogni vagone oltre a trasportare gli oggetti più disparati (dal Generale Lee di Hazzard

alla macchina dei Ghostbusters) ha un numero da 1 a 84 e un'azione associata. Ogni giocatore inizia disponendo sette vagoni in ordine inverso al loro numero e la vittoria si raggiunge quando questi vagoni risulteranno ordinati in senso crescente. Naturalmente le semplicissime regole di gioco permettono di manipolare la propria sequenza e in alcuni casi quella degli altri giocatori di modo da non rendere il gioco un solitario collettivo. Al proprio turno si può scegliere se pescare una carta dal mazzo coperto e sostituirla ad un vagone del proprio treno, lasciando la carta sostituita nel mezzo del tavolo, oppure usare il potere di scambio od eliminazione presente su una di queste carte comuni (provenienti appunto dalle sostituzioni dei giocatori) per raggiungere l'obiettivo o impedire ad un altro giocatore di raggiungerlo. Il tutto finisce istantaneamente quando un giocatore realizza la condizione di vittoria.

Ho fatto qualche partita a Game of Trains, restandone in parte deluso. Il gioco si articola per venti minuti circa ma si rivela essere abbastanza ripetitivo e noioso, a tratti frustrante perché in un gioco di carte sarebbe legittimo pretendere di avere

un po' di gestione della mano che invece è in gran parte affidata al caso: quando pesco, pesco una sola carta che devo sostituire, inoltre ben presto ci si rende conto che una delle azioni delle carte che permette di proteggersi dalla distruzione è cruciale per riuscire a concludere un gioco la cui durata potenzialmente può protrarsi indefinitamente; tra l'altro dato che la vittoria avviene istantaneamente, è capitato che vincessero sempre il primo giocatore, che ha chiaramente un piccolo vantaggio. La strategia del gioco allora è in gran parte delegata alla gestione del pool centrale di carte in modo da ostacolare chi segue e impedirgli di utilizzare poteri di scambio o sostituzione vantaggiosi. Se penso ai parenti prossimi provati di recente, ad esempio Hack trick, le Glace et le Ciel, Port Royal, Star Realms, posso raccomandare questo fillerino solo a giocatori occasionali o non gamer per il suo ridottissimo set di regole e la durata contenuta. Una menzione la merita la grafica che è veramente piacevole e ben curata.





Goblin Dice



di Mikhail Bazylevich

GaGa Games, 2015

N. Giocatori: 2-6

Durata: 15-30 minuti

Cosa succede se una banda di goblin decide di cimentarsi in una gara podistica e, per rendere più pepata la competizione (traendo ispirazione dall'Encierro che viene corso a Pamplona tutte le mattine dal 7 al 14 Luglio), si fa inseguire da un enorme pietra rotolante, mettendo a repentaglio la propria misera esistenza? Questo è quello che succede in Goblin Dice, veloce e scanzonato gioco di dadi che sconfina allegramente nel party game.

Dopo aver assemblato un percorso composto da 7 delle 22 tessere disponibili nella scatola (casualmente, oppure seguendo i suggerimenti sul regolamento), a cui si aggiungono la tessera iniziale (che ospita la pietra) e quella finale (che ospita il podio e l'indicatore di velocità del macigno), si dispongono i goblin all'inizio del percorso, si prendono due dadi a testa e si inizia a giocare.

La partita si sviluppa in turni, in cui tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i dadi, cercando poi di prenderne i due (uno per mano!) i cui valori sono ritenuti più utili per la propria situazione (senza modificarne il risultato!). A partire dal giocatore in posizione più arretrata e procedendo in senso orario, i giocatori usano i loro dadi per:

- avanzare di un passo (se il valore è presente sulla base della tessera);
 - utilizzare (al più una volta per turno) l'abilità indicata sulla tessera (se il valore è presente nella parte alta della tessera).
- Queste sono: far arretrare tutti gli avversari, fare un doppio passo avanti, ritirare il dado non utilizzato, rallentare la pietra.

Dopo che tutti i giocatori hanno mosso le loro pedine, la pietra avanza di un numero di passi pari alla sua velocità, che viene poi aggiornata in base al tipo di terreno su cui essa è arrivata (salita: la velocità viene

ridotta di 1, discesa: l'indicatore avanza di un passo, piano orizzontale: la velocità resta inalterata).

Il gioco si conclude quando un goblin arriva sul podio (vincendo), oppure se la pietra schiaccia tutti i pelletterde tranne uno, che viene comunque nominato vincitore.

Goblin Dice è semplice filler, realizzato con lo scopo di suscitare risate e far trascorrere 15-30 minuti in modo spensierato e interattivo: il meccanismo di presa contemporanea dei dadi e la possibilità di utilizzarli per danneggiare gli altri sono gli elementi caratterizzanti del titolo, che per come è fatto è inevitabilmente dominato dal caso e dalla fortuna. L'esperienza di gioco è piacevole, data anche la brevità di una partita. Entrambe le condizioni di fine vittoria sono probabili, il che rende il gioco ancora più coinvolgente.

Dove il gioco è un po' debole è proprio nell'ergonomia del meccanismo centrale: la frenesia di acchiappare i dadi con entrambe le mani porta inevitabilmente a rotolamenti o inavvertita modifica dei valori rispetto al risultato del lancio... quindi è obbligatorio giocare con tutti i goblin estremamente onesti!





Haithabu



di Wolfgang Heidenheim, Andreas Molter

Spielworxx, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120 minuti

Haithabu era probabilmente la più importante città commerciale del Mare del Nord e del Mar Baltico alla fine dell'alto Medioevo; nell'omonimo gioco è possibile testare le proprie capacità di organizzazione nella compravendita di beni, affrontando i possibili imprevisti del mestiere.

Una partita si sviluppa su un periodo di due anni, ciascuno diviso in 4 stagioni (turni), ulteriormente partizionate in 3 mesi (round), corrispondenti solitamente ad un'azione elementare di ogni giocatore. La meccanica base del gioco è una selezione azioni tramite lavoratori: si piazza la pedina sullo spazio corrispondente e si esegue l'azione. Il ciclo di compravendita dei beni (6 tipi diversi) consiste nell'acquisto e stoccaggio degli stessi nel deposito, la firma di contratti di fornitura (da soddisfare al più entro 5 stagioni), l'acquisto dei mezzi di trasporto, il

trasferimento delle merci dal magazzino alla stazione commerciale e infine la loro vendita o consegna per soddisfare i contratti siglati.

La maggior parte delle azioni è disposta sugli spicchi di una rondella, che ruota ad ogni turno, identificando le azioni disponibili in diurne (sicure) e notturne (pericolose): queste ultime richiedono, prima di essere eseguite, il lancio di un dado e l'esecuzione dell'evento corrispondente (penalizzante per il giocatore in 3 casi - ma uno solo è fortemente negativo - neutro in un caso e addirittura avverso per i soli avversari negli altri 2). Prima di effettuare il lancio è possibile pagare del denaro per lanciare 2 dadi e scegliere uno dei risultati, riducendo notevolmente il rischio e incrementando la possibilità di attaccare gli avversari. Alla fine di ogni turno vengono aggiornati i prezzi dei beni (variabili anche in fase di compravendita), controllata la capacità dei propri magazzini e pagato il loro mantenimento. A rendere più vario il gioco contribuiscono 9 personaggi che modificano a proprio favore le regole e un certo numero di aiutanti che, assoldati, permettono di fare una doppia azione in un round.

Il gioco finisce dopo l'ottavo turno, con l'assegnazione di punti bonus e la determinazione del vincitore.

Haithabu offre un'originale commistione fra meccaniche di commercio (che richiedono massima efficienza e ottimizzazione) e meccaniche di gestione del rischio (presenti prevalentemente nel lancio dei dadi per le azioni notturne) che lasciano spazio ad un'interazione diretta anche notevolmente distruttiva. Se questo è da una parte stimolante fonte di variegata scelte tattiche

(rinunciare alle azioni notturne, optare per l'ottimizzazione serrata, aprendo il fianco all'attacco degli avversari, oppure adottare una condotta subottimale, con approvvigionamento ridondante, per essere pronti ad ogni evenienza?) dall'altra è fortemente dipendente da lanci di dadi particolarmente sfortunati o altrettanto fortunati, che rischiano di vanificare buona parte dell'operato. Se poi guardiamo l'arco narrativo, il gioco ne è quasi completamente sprovvisto: non c'è crescita durante la partita e pochissima differenza fra il primo e l'ottavo turno, che rischiano di essere pressoché intercambiabili. Buoni i materiali, anche se il montaggio della rondella richiede l'utilizzo di colla, ed è quindi irreversibile.





Happy Party



di Wilfried & Marie Fort
Gigamic, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15 minuti

Happy party, un gioco dedicato ai bambini e, in particolare, a chi piace soffiare sulle candeline della torta il giorno del proprio compleanno!

La preparazione del gioco richiede di preparare una sorta di torta con la base della scatola, su cui viene posto il tabellone di gioco con le candeline di cartone. A fianco del tabellone si dispongono i regali, ponendo le tessere in modo che mostrino il lato della carta regalo e non il contenuto. Ogni giocatore riceve una "lista dei desideri", mentre i due dadi vanno sul tavolo. Ciascuno di essi ha sei facce con candeline di vario colore, inoltre su uno dei due c'è una faccia bianca, mentre sull'altro una

Lo scopo del gioco è ottenere per primi tutti i regali presenti nella propria lista dei desideri. Come fare per ottenere questo risultato? Presto detto... A turno, a partire dal giocatore più vicino

al suo prossimo compleanno, ogni giocatore tira i due dadi, le immagini ottenute dal lancio dei dadi indicano quali candeline dovrà far cadere soffiando, se con il dado esce la torta deve far cadere tutte le candeline ignorando l'altro dado. Se il giocatore riesce a far cadere esattamente le candeline indicate dai dadi (non di più e non di meno), può scegliere due tessere regalo, scoprirle e se corrispondono ai regali della sua lista dei desideri li mette sul suo tabellino della "lista dei desideri", altrimenti li ripone nella posizione in cui si trovavano, innescando così la necessità di ricordarsi cosa c'era in quel "pacchetto". Se il giocatore riesce a far cadere le candeline indicate dai dadi, ma fa cadere anche altre candele, può scoprire una sola tessera regalo, anche in questo caso se fa parte della sua lista dei desideri la pone sul suo tabellino altrimenti la rimette dove era. Se il giocatore non riesce a far cadere tutte le candeline indicate non scopre alcuna tessera e passa il turno al giocatore successivo. Dopo aver tirato i dadi e prima di soffiare sulla torta, il giocatore può rimettere in gioco dove vuole le candeline fatte cadere dal giocatore precedente. Le candeline in piedi non possono essere spostate; può ruotarle, ma si può soffiare una sola volta e non avvicinarsi troppo per soffiare (distanza minima di 10 cm). Il

primo giocatore che trova tutti e quattro i regali della lista dei desideri vince.

Esiste una variante anche per bambini più grandi, dai sei anni in su, dove si limitano un po' le cose, in particolare, prima di soffiare, le candeline devono essere rimesse esattamente nella posizione dove sono cadute, non si possono spostare a piacimento, e le tessere regalo devono essere posizionate sul tabellino nell'ordine in cui si presentano da sinistra a destra o viceversa.

Ho provato il gioco con bambini di età tra i quattro e i sei anni: se i bambini sono già abituati a giocare con delle regole, questo gioco risulta immediato e divertente, altrimenti risulta pesante, specialmente se non riescono a ricordare dove sono i regali che devono prendere per metterli nella loro lista dei desideri. Il fatto di andare per qualche turno a vuoto può comportare il rischio che si annoino. Ho potuto notare che i bambini sopra sei anni ci giocano tranquillamente, mentre per quelli di quattro anni ho visto che preferivano giocare senza regole, limitandosi semplicemente a soffiare sulle candeline al tiro del dado. Per gli adulti è ovviamente sconsigliato, se non giocato con bambini.





Hengist



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Mayfair Games,
Uplay.it Edizioni, 2015
N. Giocatori: 2
Durata: 20 minuti

Hengist è un eroe quasi leggendario. Di lui, sassone, si narra che, a capo di un esercito di mercenari, difese la Bretagna contro i Pitti e poi lì si stabilì con la benedizione del re britannico Vortigern che decise però di non pagarlo per il servizio reso. La cosa a Hengist non piacque e, a modo suo, si prese ciò che gli spettava.

In Hengist, ultimo titolo per due soli giocatori di Uwe Rosenberg, i giocatori saccheggiano i villaggi delle coste britanniche appropriandosi di tesori la cui quantità determinerà il vincitore a fine partita.

L'area di gioco, modulare, è costituita da tre sezioni fronte-retro sulle quali sono raffigurate le coste bretoni divise in tre aree, su un lato il mare lungo il quale si sposta l'imbarcazione dei sassoni, poi la spiaggia, l'entroterra e infine i villaggi con tesori estratti casualmente e piazzati in appositi spazi.

Spiaggia ed entroterra contengono altri spazi destinati alle pedine e percorsi che collegano questi spazi tra loro e verso i villaggi. Ogni percorso è identificato da uno o più simboli.

Ogni giocatore dispone di tre mercenari a bordo della nave e una mano iniziale di tre carte. Sulle carte sono rappresentati gli stessi simboli che identificano i percorsi sulla mappa.

I turni si susseguono rapidamente ripetendo la semplice sequenza movimento dei mercenari e pesca delle carte. Ogni mercenario può effettuare un solo movimento in un turno. Assaltare un villaggio è considerato un movimento e può essere fatto solo dai mercenari nell'entroterra. Il movimento si realizza giocando carte del tipo richiesto dal percorso che si vuole seguire, carte che a fine turno vengono ripescate in ragione della quantità di mercenari nell'entroterra.

Tra le carte anche dei jolly che però, se utilizzati, forzano il movimento dell'imbarcazione lungo la costa, lasciando indietro i mercenari che dovranno proseguire via terra e quindi con maggiore lentezza. Quando l'imbarcazione, raggiunta la fine del piano di gioco, deve ancora avanzare perché è stato giocato un jolly, la sezione di fondo viene tolta e ricollocata in modo da allungare la costa. I mercenari rimasti sulla sezione rimossa vengono eliminati, potranno tornare in gioco scartando un jolly.

A inserire un po' di incertezza, tessere rettangolari con percorsi intrecciati, si frappongono coperte tra l'entroterra e i villaggi costringendo i giocatori a prendersi dei rischi durante il saccheggio, non conoscendo l'esatta destinazione del sentiero scelto. In alternativa è possibile investire un turno di gioco, calando un jolly, per spiare una tessera prima del saccheggio.

La partita si conclude quando viene giocata la dodicesima carta jolly, ovvero quando il movimento dell'imbarcazione causerebbe il quarto spostamento in avanti di una delle sezioni del tabellone.

Chi ha comprato a scatola chiusa il gioco, sullo slancio del binomio "gioco da due" - "Uwe Rosenberg" che tanto aveva soddisfatto con Patchwork, ha certamente provato sulla sua pelle il significato del proverbio "non tutte le ciambelle escono col buco". Il gioco è ingessato, offre poche scelte, spesso obbligate, è ripetitivo e privo di evoluzione, persino quella che generalmente in un gioco scandisce l'incedere della partita verso il finale. L'ottimizzazione della mano di carte poi è un falso problema dei primi turni, la quantità di carte in mano diventa presto tale da poter fare sostanzialmente ogni cosa.

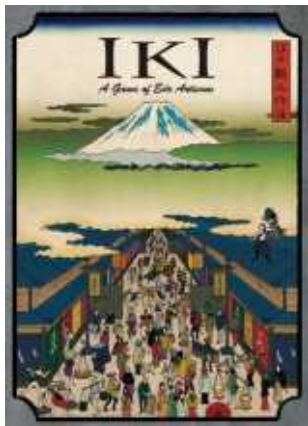
Grande delusione insomma, soprattutto considerando il blasonato autore.





di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

IKI



di Koota Yamada

UTSUROI, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

IKI è ambientato a Nihonbashi, il quartiere commerciale della vecchia Tokyo, dove i giocatori dovranno installare le proprie bancarelle di venditori e artigiani e guadagnare più "iki" (rappresentano i principi filosofici propri della gente di Edo, potete pensarli come punti vittoria).

La componentistica è di buona qualità, la grafica, ispirata allo stile giapponese antico, è molto curata e affascinante. Il tabellone rappresenta il quartiere visto dall'alto, con una strada che lo circonda e lungo la quale ci sono le postazioni per gli artigiani. Sempre sul tabellone è posto il tracciato dei pompieri che determina l'ordine di gioco e la possibilità di domare gli incendi. Le carte artigiano sono caratterizzate da un colore (cinque differenti, a fine partita i giocatori realizzano punti in base al numero di colori che hanno collezionato), dal costo in moneta per assoldarli, dall'azione che è possibile attivare quando si seleziona l'artigiano e dalla

ricompensa che l'artigiano dà al proprietario nelle quattro fasi di conteggio parziale. La ricompensa aumenta, fino a tre livelli, ogni qual volta l'artigiano è utilizzato da un avversario; superato il terzo livello gli artigiani vanno in pensione, ovvero si tolgono dal tabellone, ma continuano a fornire al proprietario la ricompensa di massimo livello.

Il gioco è strutturato in 13 turni, diviso in 4 stagioni di 3 turni canonici ciascuno, e un turno finale speciale, il capodanno. Ogni turno i giocatori scelgono, in base alla posizione sul tracciato dei pompieri, la posizione nel turno di gioco per le fasi successive, che determina anche di quanti passi si dovranno muovere lungo la strada, successivamente:

- decidono se prendere 4 soldi dalla banca o comprare un artigiano da un'offerta comune che si rinnova ogni turno e piazzarlo su uno spazio libero del tabellone;
- si spostano lungo la strada, in senso antiorario, per un numero minimo di spazi determinati dal turno di gioco (1,2,3,4), in aggiunta possono spendere dei gettoni sandalo per movimenti aggiuntivi;
- in base alla posizione raggiunta (8 differenti) compiono due azioni: una è quella riportata sul tabellone e una è, a scelta, l'azione speciale degli artigiani eventualmente presenti.

Le azioni consentono di:

- guadagnare/scambiare punti vittoria e risorse

(soldi per pagare gli artigiani, riso per sfamarli a fine stagione, legno e koban per costruire, sandali per i movimenti aggiuntivi);

- guadagnare gettoni tabacco o pesci dai rispettivi venditori. Al pari delle carte artigiano sono in differenti colori, con modalità leggermente differenti anche questi danno punti a fine partita in base ai differenti colori collezionati;
- avanzare sul tracciato dei pompieri;
- costruire: ci sono sei differenti edifici che danno punti a fine partita.

Alla fine di ogni stagione, quindi ogni tre turni, si devono sfamare gli artigiani pagando riso e si ottengono le ricompense previste dalle carte. Nei turni 5, 7, 11 scoppiano invece gli incendi: si pesca una tessera che stabilisce l'angolo da cui parte l'incendio; se il proprietario che occupa lo spazio ha l'adeguato livello sul tracciato dei pompieri l'incendio si spegne, altrimenti l'artigiano viene eliminato e l'incendio si propaga alle tessere successive diminuendo progressivamente l'intensità. Nell'ultimo turno, il capodanno, i giocatori scelgono liberamente dove spostarsi ed eseguire le ultime azioni, dopodiché il gioco termina e si conteggiano i punteggi finali per le costruzioni e il set-collection delle carte artigiani e dei gettoni colorati. IKI non apporta grosse novità, ma fornisce un gioco elegante, di media difficoltà e un adeguato livello di interazione tra i giocatori: avete gli elementi per stabilire se è nelle vostre corde.





Insoliti Sospetti



di Paolo Mori
*Cranio Creations, Heidelberger
Spieleverlag, 2015*
N. Giocatori: 3-16
Durata: 10-30 minuti

Paolo Mori si dimostra ancora una volta autore eclettico e visionario, reinventando un altro gioco del passato e facendone un gioco completamente nuovo fresco e divertente.

Che l'ispirazione sia arrivata o no dal famoso "Indovina Chi?" di fine anni settanta, "Insoliti Sospetti" ne ricalca il cuore deduttivo, valicando però il limite dell'aspetto fisico e trasformandolo in un gioco psicologico, grazie all'utilizzo di domande riguardanti aspetti non fisici dei personaggi.

Il gioco è cooperativo, i giocatori compongono la squadra di polizia incaricata delle indagini tranne uno che assume il ruolo del testimone. Quest'ultimo è l'unico che conosce l'identità del colpevole tra le dodici carte pescate e disposte sul tavolo.

A turno i componenti della squadra investigativa pescano una domanda e la

rivolgono al testimone che può rispondere soltanto sì oppure no.

Mangia spesso fuori casa? Passa molto tempo in bagno? Usa un linguaggio volgare? Crede agli alieni? Difficile per il testimone rispondere sì oppure no giudicando dai visi disegnati sulle carte dei sospetti, ancora più difficile per i poliziotti entrare nella mente del testimone per dedurre quali siano stati i motivi che lo hanno portato a rispondere in quel modo.

Dopo la dovuta discussione tra i poliziotti - il testimone non può proferire parola - una o più carte vengono escluse. La quantità di carte escluse ad ogni round viene annotata su un foglio e determina la durata dell'indagine con un sistema di calcolo che peggiora il risultato man mano che si avanza nei round. La squadra perde immediatamente se viene erroneamente escluso il colpevole, se invece vengono esclusi gli altri undici sospettati l'indagine ha avuto successo ed il tempo impiegato annotato su un foglio per poterlo migliorare nelle partite successive.

Cinquanta carte con volti di personaggi diversi in termini di etnia ed estrazione culturale, illustrate con bravura da Alessandro Costa, insieme a un mazzo di altre settantotto carte con le domande tra le più disparate, garantiscono una buona varietà di partite.

Piacevole il risultato che mette in gioco stereotipi e conoscenza dei background culturali degli altri giocatori. Debole il sistema di scelta dei sospetti che resta poco coinvolgente per la squadra investigativa, considerando che non è necessario che tutti abbiano un ruolo attivo nella scelta.

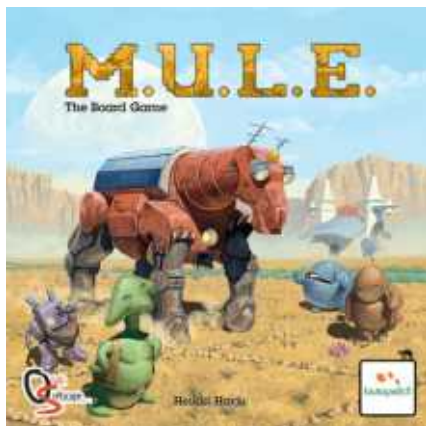
Interessante la variante competitiva a squadre che consente di far giocare fino a sedici (o diciotto?) giocatori con un piccolo accorgimento sul sistema di calcolo del punteggio. Nella scatola anche un cappello da baseball per evitare che la squadra investigativa sia aiutata dagli sguardi gettati dal testimone sulle carte dei sospetti; non così indispensabile in realtà ma d'effetto.

Le caratteristiche già citate, unite alla durata contenuta di una partita, lo fanno entrare di diritto nella categoria dei party game dove non sfigura, regalando minuti di divertimento facendo fare per gioco una cosa che sarebbe meglio evitare in altri ambiti, giudicare dalle apparenze.





M.U.L.E. The Board Game



di Heikki Harju
Lautapelit.fi, 2015
N. Giocatori: 3-4
Durata: 90-120 minuti

M.U.L.E. (Multiple Use Labor Element) è un videogioco pubblicato per Atari 400/800 nei primi anni '80, in cui fino a 4 giocatori si possono sfidare nella produzione e compravendita di 4 diverse risorse sul lontano pianeta Irata. Un interessante gioco di mercato, con forti legami col mondo del gioco da tavolo, tanto da aver ispirato diversi titoli sull'argomento, di cui vale la pena ricordare almeno Planet Steam e Wealth of Nations.

M.U.L.E. The Board Game (MBG) si propone, a 32 anni di distanza, di ricostruire l'esperienza di gioco del capostipite elettronico. Buoni i materiali, con molti segnalini di legno, tessere, e carte di formato standard, finitura telata e bordo bianco. Essenziale e "bambinesca" la grafica. Una plancia centrale contiene le tessere terreno, appartenenti a 3 zone diverse, e il mercato delle risorse; le plance personali una mappa ridotta del pianeta e i propri magazzini di stoccaggio.

Una partita si sviluppa in 7 turni in cui i giocatori acquisiscono un nuovo appezzamento di terra (prendendolo da una regione del tabellone e piazzandola nella regione corrispondente sulla plancia personale), spendono cibo per costruire, spostare o modificare la produzione dei MULE sulle regioni, saggiare terreni per determinare la consistenza dei depositi minerali, giocare d'azzardo per procurarsi denaro. Quindi, dopo aver speso l'energia necessaria a far funzionare i MULE e aver subito un'eventuale fase di deterioramento delle risorse avanzate, ne producono di nuove (cibo, energia, metalli e minerali), in base alle indicazioni di una carta evento, alle proprietà delle tessere sfruttate e alla disposizione sulla plancia di MULE omologhi. Segue un aggiornamento dei prezzi di mercato (secondo criteri diversi per ciascuna delle risorse) e una fase di mercato in cui, per ciascuna delle risorse, ogni giocatore si configura come acquirente o venditore, eseguendo esclusivamente quel tipo di transazione con il mercato comune o con gli avversari. Un'ultima fase determina il nuovo ordine di turno e il risolversi di due eventi casuali.

Alla fine del settimo turno il giocatore con più denaro vince.

Nel regolamento si trovano due modalità di gioco e una decina di varianti/regole opzionali, nel tentativo di accontentare un po' tutti.

MBG riesce a ricreare in modo efficiente l'atmosfera del videogioco: il meccanismo centrale è robusto e supporta egregiamente la conversione in gioco da tavolo anche dopo trent'anni. Il sistema di produzione ed evoluzione dei prezzi è infatti semplice, pulito e funzionale. Tuttavia nel frattempo il gusto e la qualità dei giochi da tavolo sono mutati notevolmente: mentre i nostalgici rimarranno pienamente soddisfatti dalla sola operazione di conversione, i gamer accaniti identificheranno in alcuni suoi aspetti elementi non perdonabili, come, ad esempio, l'elevata casualità delle carte produzione (che da una parte fungono da freno per chi sta avanti, dall'altra possono - in rari casi, 1 volta su 10 - devastare completamente alcune strategie), o la componente di attacco diretto della fase eventi. Da provare, se non altro per capire se è compatibile con i propri gusti.





Mafia de Cuba



di Philippe des Pallières, Loïc Lamy
Lui-même, Asmodee, 2015
N. Giocatori: 6-12
Durata: 10-20 minuti

Avana, Cuba, Dicembre 1955. il presidente Batista è da poco stato rieleto - con pochi sforzi, essendo l'unico candidato - e forse non immagina che la sua dittatura è destinata a fallire nel giro di pochi anni per mano dei rivoluzionari. Si sforza di tenere in piedi il governo, non di rado intrattenendo rapporti sospetti con la mafia locale.

Proprio una telefonata di Batista interrompe il padrino don Alessandro mentre aggiorna i suoi scagnozzi sull'andamento degli affari. Don Alessandro, convocato dal presidente, affida la sua scatola di sigari a uno dei suoi scagnozzi confidando che un doppio fondo cela una fortuna in diamanti.

Con queste premesse e, consigliato, con le musiche di Buena Vista Social Club in sottofondo, comincia una

partita a "Mafia de Cuba", ultima fatica di Lui-Même/Asmodee presentata alla scorsa edizione della SPIEL di Essen.

La scatola del gioco è essa stessa un componente fondamentale della partita. Ha le sembianze della scatola di sigari di don Alessandro ed ha un doppiofondo che contiene 15 diamanti ma anche gettoni, in quantità variabile a seconda del numero di giocatori, che rappresentano ruoli che i giocatori stessi possono assumere in quella partita.

La scatola, a partire dal giocatore seduto alla sinistra del padrino, passa di mano in mano fino a compiere un giro completo. Unica regola: ogni giocatore deve togliere qualcosa dalla scatola di sigari senza dare troppo nell'occhio, prima di passarla al giocatore successivo. Diamanti, quanti ne vuole, o un gettone.

Ogni giocatore, con la sua scelta, assume un preciso ruolo. Ladro e quindi traditore, chi si mette in tasca diamanti, oppure tirapiedi del padrino, semplice autista, sicario, monello di strada o agente speciale. Ognuno con precise condizioni di vittoria.

Inizia quindi la seconda fase della partita, gestita dal padrino che, ponendo domande oculute agli altri giocatori, mai tenuti a dire la verità, cerca di individuare i traditori per recuperare i diamanti sottratti, cercando di evitare accuse ai suoi scagnozzi e soprattutto agli agenti speciali.

Nella miglior tradizione dei giochi deduttivi a ruoli nascosti giocati in tempo reale, le capacità affabulatorie dei giocatori, insieme alla loro capacità di mentire e millantare, sono determinanti per la buona riuscita della partita.

Il gioco esprime il suo meglio con un numero di giocatori superiore al minimo consigliato, soprattutto considerando che, a differenza di giochi simili a questo, numero e tipo di personaggi in gioco non possono essere scelti. Per quanto la partita sia breve, inoltre, difficilmente in una serata tutti i giocatori avranno l'opportunità di giocare i ruoli più attivi, uno su tutti quello del padrino.

La scatola (di sigari) è anch'essa un limite ergonomico importante. Elegante e accattivante ma decisamente poco pratica considerando che gli oggetti vanno tolti senza far trapelare informazioni e generalmente questa operazione avviene davanti agli occhi di tutti. Il movimento stesso della scatola, se causa rumore, può essere esso stesso traditore. Foderare il fondo con del panno è un accorgimento che andrebbe preso in considerazione.

Promosso con riserva, è una valida alternativa ai giochi con i lupi mannari ma non riesce a raggiungere gli stessi livelli di divertimento.





The Magnates: A Game of Power



di Jaro Andruszkiewicz, Waldek Gumienny

PHALANX, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90 minuti

A 6 anni dalla pubblicazione di God's Playground (Martin Wallace, Treefrog Games) la tormentata storia del Commonwealth Polacco-Lituano torna sul tavolo da gioco. Nel ruolo di famiglie di magnati polacchi, i giocatori utilizzano la loro influenza per occupare posizioni di rilievo nel parlamento, sfruttare le opportunità derivanti dalle manovre politiche dei parenti e farsi riconoscere i meriti dei contributi militari per le varie guerre che minacciano il paese.

Belli i materiali, anche se in alcuni casi poco ergonomici (e.g. scritte sulle carte molto piccole, utilizzo non intuitivo dei colori sulla plancia).

Il gioco si sviluppa su 4 turni, ciascuno diviso in 3 fasi, in cui i giocatori impiegano 13 carte influenza (uguali per tutti):

- nella prima fase vengono messe all'asta 4 carte senatori, che forniscono abilità molto potenti, da utilizzare entro la fine del turno.

Ogni giocatore gioca le proprie carte influenza solo su tre di esse;

- nella seconda fase vengono messe all'asta 5 carte privilegio, che forniscono abilità meno potenti, ma utilizzabili in un turno qualsiasi;

- nella terza fase, dopo aver rivelato sufficienti carte guerra per arrivare a 5 conflitti attivi (non più di due per regione), ogni giocatore contribuisce a ciascuno di essi.

Per ogni carta senatore o privilegio acquisita, il giocatore può anche piazzare un certo numero di segnalini tenuta in una regione. Per le guerre la situazione è un po' più elaborata: se la guerra viene vinta (la somma dei valori della carta giocate supera il valore della carta guerra), chi ha contribuito maggiormente riceve un beneficio, altrimenti tutti subiscono l'effetto negativo indicato dalla carta (che spesso è maggiormente penalizzante per chi ha contribuito meno). Ogni guerra non vinta rimane da un turno all'altro, impedendo di piazzare ulteriori tenute nella regione interessata.

Alla fine del quarto turno vengono attribuiti i punti vittoria: per numero di tenute possedute sulla plancia, premiando eventuali maggioranze relative ed assolute in ciascuna regione, e per

alcune carte privilegio possedute, se se ne soddisfano le condizioni.

Se lo scopo di The Magnates è quello di ricostruire il caos regnante nella regione geografica e nel periodo storico presi in considerazione, l'obiettivo è pienamente raggiunto: i materiali e le meccaniche (fra l'altro condivise almeno parzialmente con il titolo di Wallace) sono azzeccati, ed è chiaro l'amore che autori ed editore hanno messo nella realizzazione del gioco. Se teoricamente c'è spazio per macchinazione e intrigo di fatto (in più di 3 giocatori - numero minimo per rendere interessante la meccanica di maggioranze) diventa difficilissimo capire chi si può aggiudicare cosa (considerato anche che le molto probabili parità sono risolte arbitrariamente da chi vince il ruolo di arcivescovo), spostando quindi il gioco su un piano prettamente tattico e opportunistico. L'aspetto semicooperativo delle guerre funziona solo parzialmente, diventando spesso un'arma per mettere fuori dai giochi uno degli avversari.

Il risultato è un gioco tutto sommato breve, al costo di essere scarsamente controllabile e non troppo evocativo, anche se vanno riconosciuti lo sforzo e il lavoro fatti in questa direzione.





Minerva



di Hisashi Hayashi

Japon Brand, OKAZU Brand, 2015

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-90 minuti

Da un editore (OKAZU Brand) e un autore (Hisashi Hayashi) giapponesi, ma ormai ben conosciuti nel mercato europeo, Minerva si presenta in una scatola di piccole dimensioni e una componentistica fatta esclusivamente di cartone: tessere e segnalini di buon qualità e uno stile grafico tipico giapponese. L'autore ci ha abituato a giochi particolari e alternativi, come String Railway o Trains, ma qui ripiega su un classico: un classico ben congegnato e realizzato. I giocatori sono impegnati a costruire una città, l'ambientazione, come suggerisce il titolo, è quella dell'antica Roma.

Le tessere quadrate fanno da base per la città, ci sono tre differenti riserve:

- gli edifici ordinari, predominanti in numero, danno i loro benefici quando sono costruiti o quando sono attivati. Sono progressivamente messi in gioco nei 6 round in cui è diviso il gioco, all'inizio di ciascun round se ne estrae una certa quantità che è aleatoriamente

determinata sia per numero che per tipo di tessere, in modo da non consentire una rigida programmazione;

- i templi, sono gli edifici che danno punti vittoria a fine partita a seconda delle condizioni della propria plancia, ce ne sono sempre cinque disponibili, ogni volta che si costruisce un tempio se ne pesca uno nuovo;
- le residenze sono edifici che si costruiscono gratuitamente e servono per attivarne altri presenti nella propria città, ciascun giocatore ha una riserva personale di nove residenze a disposizione.

In ciascun round, dopo aver estratto le nuove tessere edificio, i giocatori si alternano ad eseguire un'azione a turno fin quando non desiderano passare. Le azioni possibili sono:

- costruire un edificio (edificio ordinario o tempio) pagando le risorse richieste, nel gioco ci sono 4 differenti risorse oltre alle monete. Le tessere devono essere disposte ortogonalmente ad altre già piazzate;
- costruire gratuitamente una tessera della propria riserva. Questa è la dinamica più interessante del gioco: quando si costruisce una residenza si sceglie una direzione e si attivano tutte le tessere fino ad arrivare ad una successiva residenza oppure al limite della città;
- piazzare un assistente su una residenza, è un modo per "riattivare" la residenza come fosse stata giocata in quel turno. È possibile farlo solo una volta per residenza, inoltre gli assistenti sono una risorsa preziosa: è possibile acquistarne uno a turno e a costi crescenti.

A seconda della tipologie le tessere possono produrre o trasformare soldi e risorse, possono produrre punti cultura che, se in quantità sufficiente, consentono di guadagnare istantaneamente tessere con

punti vittoria di valore progressivamente più alto, infine le strutture militari producono segnalini gloria: questi si conservano fino alla fine del turno dove c'è un confronto di maggioranze e, anche in questo caso, si assegnano tessere per i punti vittoria finali. Una volta che un giocatore ha passato se gli altri continuano a giocare guadagna un soldo ogni volta che dovrebbe rigiocare, di contro chi continuare a giocare deve pagare un soldo a turno: un meccanismo di controllo della durata del round simile a quello usato in Troyes e The Golden Ages.

A fine partita si conteggiano i punti vittoria: tessere guadagnate nel corso della partita (culturali e militari), punti dei templi, risorse e soldi.

Come detto Minerva non inventa niente di nuovo, si "limita" ad offrire un gioco pulito, elegante, con un regolamento semplice da assimilare e una durata della partita contenuta. Dalle prime partite emerge una buona varietà strategica, sia per la costruzione della città che per privilegiare le differenti strade di punti vittoria, e una buona scalabilità (per altro è presente anche una variante in solitario). Se vi basta avete un buon prodotto da provare.





Myths at War



di Francisco Gallego Arredondo
GDM Games, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 40 minuti

Gioco di carte "living" (con ben 5 espansioni all'attivo) di origine spagnola, Myths at War (MaW) è un titolo in cui da 2 a 5 giocatori si affrontano per far prevalere la propria mitologia su quella degli avversari.

Come tutti i giochi del genere, è necessaria una fase di preparazione, che consiste nella scelta del Pantheon (determina affiliazione, punti iniziali e poteri del giocatore) e creazione di due mazzi: Designs (con azioni ed equipaggiamenti) e Gods (con personaggi, risorse ed eventi, che viene diviso in 4 pile, gli oracoli). Quindi i giocatori si

affrontano cercando di raggiungere per primi i 30 punti potere (PP) o di ridurre l'avversario a 0 PP. Da notare che i PP sono utilizzati anche come valuta per giocare le carte, obbligando i giocatori a gestire in maniera oculata le proprie risorse.

La struttura del turno è piuttosto semplice:

- fase di trasferimento: in cui i giocatori possono spostare un certo numero di PP dalla propria riserva alle carte sugli oracoli, o viceversa, o ancora da una carta a un'altra. Se una carta ha su di sé un numero di PP pari o superiore al suo costo entra in gioco.
- fase di influenza: in cui i giocatori, alternandosi, eseguono azioni di tipo "influence", equipaggiano i personaggi in gioco, o li fanno riposare.
- fase di battaglia. Questa è suddivisa in 3 sottofasi: a) Assegnazione: i giocatori, alternandosi, selezionano i personaggi da mandare in battaglia, finché entrambi passano; b) Scontro: alternandosi, i giocatori possono intraprendere azioni di tipo "confrontation", finché entrambi passano; c) Risoluzione: i giocatori sommano la forza totale delle proprie armate, e il giocatore col totale inferiore perde tanti PP dalla propria riserva pari alla differenza.
- fase di riorganizzazione: in cui i giocatori si preparano per il prossimo turno, ripristinando le carte usate e pescando una carta dal mazzo Designs.

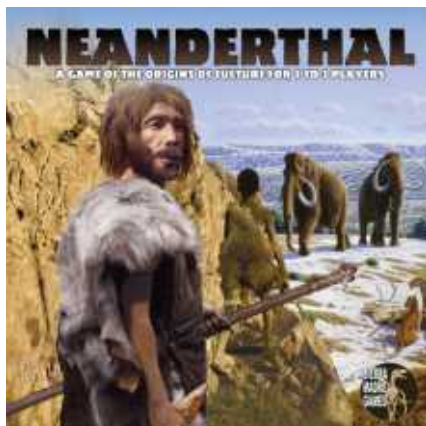
La versione multigiocatore modifica leggermente i criteri di fine gioco e soprattutto la fase di battaglia, che è sempre condotta uno contro uno, ma impedisce che uno stesso giocatore debba partecipare a più scontri nello stesso turno, moderando il rischio di coalizioni contro un unico avversario.

MaW si configura come una sorta di tributo a Legends of the 5 Rings, a cui si richiama sotto svariati aspetti, semplificandone notevolmente la struttura. La qualità delle illustrazione è molto variabile. Come spesso accade per un gioco di carte collezionabile/living, l'estensione ad un numero di giocatori superiore a 2 ne riduce la fluidità. Pur non essendo complesso, nella versione provata il gioco è risultato di difficile accessibilità: il regolamento è purtroppo molto approssimativo. Sperare di spiegare esaurientemente un LCG (struttura delle carte, deckbuilding e flusso di gioco) in 5 pagine e 14.000 battute (e senza nemmeno un esempio) rasenta l'utopia. Rispetto ad altri giochi del genere, manca nella confezione un'indicazione di mazzi precostruiti con cui sperimentare le prime partite: imparare da autodidatta diventa un'impresa veramente ardua. Il che è un peccato, visto che tutto sommato il gioco sarebbe anche interessante.





Neanderthal



di Phil Eklund
Sierra Madre Games, 2015
N. Giocatori: 1-3
Durata: 60-120 minuti

La struttura di questo gioco è molto simile a quella di "Greenland" (pubblicato l'anno scorso), se quest'ultimo era ambientato nella Groenlandia dell'anno mille (e dava ai tre giocatori il compito di gestire le popolazioni Inuit, Tunit e Norvegese), questo nuovo titolo ci porta molto più indietro, ovvero 45000 anni fa, quando differenti specie di Homo Sapiens erano in competizione tra loro per affermarsi sulla Terra, e infatti i Neanderthal sono una delle tre specie che i giocatori dovranno gestire, oltre a Cro-Magnon e Arcaici (o Heidelbergensis).

Come nel predecessore, il turno è composto da una prima fase nella quale si estrae una carta e si applicano (o meglio, si subiscono) gli eventi indicati, poi la carta viene messa all'asta (e rappresenta una "figlia") tra i giocatori, chi se la aggiudica ne potrà utilizzare le abilità speciali una

volta "attivata". Le risorse a disposizione dei giocatori sono tre tipologie di dischetti che hanno due valenze (il "vocabolario" e l'energia, le ossa e i metalli), la quantità è determinata dal tipo di "sessualità" scelto inizialmente (fra due lati di una carta), e questa scelta determinerà anche come verranno calcolati i punti vittoria alla fine della partita (in modo differente per ogni specie).

Nella fase successiva i giocatori devono decidere come impiegare i proprio guerrieri, come mandarli a battute di caccia nelle dodici carte che rappresentano le potenziali prede (e i predatori) di quell'era (tra gli eventi ci sono i cambiamenti climatici che modificano gli habitat e quindi la disponibilità di tali creature); in alternativa i guerrieri possono essere promossi a "anziani" o diventare i "mariti" delle figlie (proprie o degli altri giocatori), in questi due casi le loro abilità speciali non possono essere utilizzate fino a quando non "attivati". La risoluzione della battuta di caccia avviene sempre lanciando tanti dati quanti sono i cacciatori (quindi più se ne mandano più ci sono possibilità di riportare a casa qualcosa), ma congelamenti o ferite sono all'ordine del giorno, e solo l'utilizzo di abilità speciali (e di invenzioni) permette di rendere più sicura la spedizione (con rilanci e modificatori).

Se in Greenland la transizione critica delle popolazioni era il passaggio dalla religione pagana al monoteismo, in Neanderthal abbiamo l'acquisizione della parola da parte delle specie, ovvero, i giocatori hanno una piccola plancia nella quale è rappresentato il cervello suddiviso in tre aree, attraverso le abilità delle figlie

è possibile collegare tra loro queste aree (piazzando dei dischetti) e sbloccare nuove abilità, quando tutte le aree sono collegate la specie acquisisce la parola, letteralmente, dato che ora i giocatori possono contrattare fra loro parlando invece che potendo dire solo "sì" o "no" (rispettivamente dicendo "ook" oppure "ook ook", potete capire che negoziati tra specie con queste limitazioni di solito non portano molti risultati); l'acquisizione della parola dà la possibilità alla specie anche di addomesticare gli animali e inventare utensili.

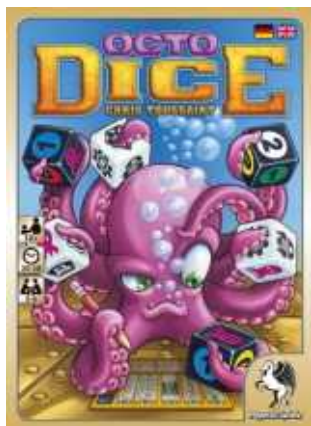
Come in Greenland, è possibile giocare anche una partita cooperativa, oppure una in solitario, e anche in questo caso il giocatore deve gestire tutte e tre le specie, cercando di distribuire e applicare al meglio le abilità speciali disponibili (e costringendolo a ragionare per tre persone).

Nota: se si hanno entrambi i giochi è possibile collegare Neanderthal e Greenland e giocare una partita unica, trasformando la situazione finale di Neanderthal in quella iniziale di Greenland, e il vincitore è decretato sommando i punti vittoria ottenuti nei due giochi.

Se avete già apprezzato Greenland, allora troverete Neanderthal altrettanto stimolante, senza che risulti un doppione (e ritroverete il piacere di imparare qualcosa di nuovo a ogni partita); se invece il predecessore è stato troppo complesso o aleatorio per i vostri gusti, non saranno la "nuova" ambientazione o le modifiche nei dettagli a farvi cambiare idea.



OctoDice



di Christoph Toussaint
Pegasus Spiele, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20-30 minuti

"Come ingegneri e scienziati a bordo della stazione di ricerca subacquea AquaSphere, dovete fronteggiare una grave crisi: i vostri strumenti più importanti, i bots, hanno smesso di lavorare!"

No, tranquilli, questa non è l'ennesima espansione uscita quest'anno ad Essen, bensì il gioco d'esordio del nuovo game designer Christoph Toussaint, che si è appunto ispirato all'ambientazione di AquaSphere. Il risultato è questo divertente gioco di dadi prodotto dalla Pegasus Spiele (nel caso non l'abbiate notato il 2015 è stato l'anno del "rilancio" del cubo numerato), che oggi andiamo ad esplorare per voi.

Fin dalla scatola OctoDice si presenta come un gioco ben curato e accattivante, impressioni poi confermate all'apertura di

questa dove troviamo 3 dadi bianchi, 3 dadi neri, 9 tessere laboratorio in cartoncino e un abbondante blocco di schede segnapunti. Il regolamento è chiaro, semplice e ben organizzato e soprattutto presente in due copie, una in tedesco e l'altra in inglese.

Il gioco si sviluppa in sei differenti round, nel corso dei quali ogni giocatore esegue un singolo turno. Ogni due round si svolge poi un calcolo intermedio dei punti. Dopo il terzo ed ultimo round vengono assegnati i punti bonus, viene calcolato il punteggio finale di ciascun giocatore e decretato il vincitore. Ad ogni round il giocatore di turno lancia tutti i dadi. Tenete due dadi a scelta da parte, rilanciate gli altri 4 e nuovamente mantenete 2 per ritirare gli ultimi. A questo punto, con i dadi a disposizione, eseguite, se possibile, due azioni. Le azioni disponibili sono cristallo, ricerca, laboratorio, bot e sottomarino e si

effettuano abbinando il relativo simbolo, se disponibile, presente su uno dei dadi bianchi con uno dei dadi neri. Segnate il punteggio così ottenuto sulla vostra scheda segnapunti. Dopo aver completato le due azioni, se avete lanciato uno o più simboli piovra segnateli sulla vostra scheda insieme ai relativi punti, se i simboli sono due o più. Passate ora i dadi al giocatore successivo. Ogni due round è anche possibile effettuare due azioni fuori dal proprio turno, copiando due dadi a scelta tra quelli ottenuti da un avversario. Dopo ogni due round effettuate un calcolo intermedio dei punti, sommando il punteggio di ogni azione e sottraendo due punti se non avete ottenuto almeno due simboli piovra. Dopo il sesto ed ultimo round assegnate il punteggio bonus per la maggioranza di cristalli eseguiti e per le tessere laboratorio di ultimo livello sviluppate e calcolate i punteggi finali. Il giocatore che ha fatto più punti è, ovviamente, il vincitore.



Vista quest'opera prima, non posso che essere curioso di vedere nuovamente all'opera Christoph Toussaint, magari con un gioco più impegnativo. Perché OctoDice si è rivelato una piacevole sorpresa. Il gioco è semplice, immediato e accessibile a tutti, ma allo stesso tempo più profondo di quello che potrebbe apparire a prima vista, lasciando anche un certo spazio alla pianificazione ed alla strategia. Certo, se alla sola idea di prendere in mano dei dadi vi viene l'orticaria è meglio per voi girare al largo. Ma se siete, come me, dei romantici nostalgici cresciuti con Yahtzee fatevi avanti. Ottimo gioco per famiglie, oppure buon fillerino di apertura o fine serata.



Pandemic Legacy



di Rob Daviau, Matt Leacock
Z-man Games, Asterion Press,
Filosofia Editions, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

L'epidemia stagionale, è proprio il caso di dirlo, è Pandemic Legacy: season 1 (PL). Forte di un primo posto sulla classifica BGG conquistato in tempo sorprendentemente breve, PL è l'evoluzione del famoso

cooperativo Pandemic che vede i giocatori impegnati a curare quattro terribili pandemie, abbinato al sistema Legacy ideato da Rob Daviau. Il gioco è stato localizzato in italiano dalla Asterion Press, in tutto il mondo è uscito in edizione limitata (ma comunque con tiratura non ridotta) e il "season 1" lascia presagire a sequel che il successo riscosso non farà che accelerare.

Nella scatola di PL troverete tutto il materiale del classico Pandemic con l'aggiunta del mazzo legacy che guida i giocatori nella campagna e del materiale riservato e sigillato che si scopre man mano nel corso del gioco.

La campagna prevede di giocare una stagione di dodici mesi: se si vince una partita si passa al mese successivo, se si perde si ha una seconda chance per provare a vincere, altrimenti si avanza automaticamente; in pratica una campagna intera dura da un minimo di 12 al massimo

di 24 partite (per inciso, per i detrattori della bassa longevità, non sono proprio poche).

In aggiunta c'è un interessante sistema di autobilanciamento: le carte evento, simili a quelle del gioco base che vanno aggiunte al mazzo giocatori, sono assegnate ad inizio partita sotto forma di finanziamento. Di partita in partita il gruppo aumenta il finanziamento di due carte per ogni sconfitta e lo diminuisce di due per ogni vittoria.

Ogni sessione è come una partita al classico Pandemic con uno scenario particolare. Il gioco evolve per gli obiettivi da raggiungere, per il regolamento, che contiene degli spazi per adesivi da attaccare che ne modificano la struttura, per i personaggi che possono progredire o ferirsi, per il tabellone, dove i giocatori segneranno permanenti cambiamenti e... altro ancora, ma mi fermo per rispettare la scontata regola del "no spoiler",





tralasciando i colpi di scena che già si vedono nei due mesi che ho completato. Il bello (o il brutto) del sistema legacy è che ogni scatola evolverà in maniera differente in base alle scelte dei giocatori e degli eventi casuali.

Per le considerazioni non posso che partire dal controeditoriale del numero precedente, nel quale esprimevo le mie perplessità da "osservatore esterno" sul sistema legacy: nel periodo intercorso tra i due numeri di ILSA dedicati alle uscite di Essen la curiosità per PL è continuata a crescere e, avendo iniziato una campagna, da osservatore non più esterno devo, onestamente, rivedere buona parte delle mie posizioni.

Il legacy funziona, è divertente ed avvincente, almeno nei casi come PL, dove c'è una trama narrativa molto ben studiata; potrà apportare interessanti novità nel campo dei boardgame. La non reversibilità, che implica di poter giocare una sola volta la campagna, è richiesta per problemi di ergonomia e per poter gestire il tutto senza master o senza l'intervento esterno di applicazioni elettroniche.

Per chi, come me, sopporta poco i cooperativi puri per il pericolo del giocatore "alpha" c'è da dire che l'evoluzione del gioco fa sì che non si può ragionare per

schemi fissi: i giocatori sono messi di fronte a scelte continue e devono anche lavorare di fantasia per anticipare cosa può capitare nel futuro. Il pericolo alpha se non proprio annullato è almeno ridimensionato.

Tirando le somme PL mi è piaciuto, non lo considero certo il miglior gioco di sempre

e nemmeno il migliore dell'anno, ma è un'esperienza che consiglio di provare a tutti. Anche perché, e questo è forse il segreto del suo successo, riesce ad accomunare giocatori con differente livello di esperienza, occasionali e più esperti, e con differenti gusti, dagli ameritrasher ai tedescofili più puri.





Pax Pamir



di Phil Eklund, Cole Wehrle
Sierra Madre Games, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120 minuti

Dopo il Messico di fine ottocento visto in "Pax Porfiriana", Phil Eklund, affiancato da Cole Wehrle, ci porta nell'Asia Centrale di inizio ottocento in questo "Pax Pamir", quando la regione era al centro della "Guerra



Fredda" tra Gran Bretagna e Russia (conflitto più di spie che di soldati, definito dai contemporanei "il grande gioco", o più propriamente "torneo delle ombre").

Come nel predecessore abbiamo una piccola scatola che contiene carte (tante e dettagliate), cubetti e cilindri di legno, e dischetti di plastica, e come nel predecessore abbiamo un gioco che ha bisogno di dedizione e concentrazione per poter essere

compreso, giocato, e apprezzato. I giocatori rivestono i ruoli di leader locali che sono leali ad una delle tre potenze (inglese, russa, o afgana), ma questa lealtà potrà anche cambiare durante la partita (naturalmente a scelta dei giocatori, in base alle convenienze).

L'area di gioco è composta da una plancia (in realtà sei carte associate a sei regioni, ma viene venduta a parte una plancia vera e propria, a doppia faccia e un lato per ogni

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



“Pax”), un “mercato” nel quale vengono disposte le dodici carte che è possibile acquistare con un’azione, e un display personale nel quale vengono piazzate con un’altra azione. Ogni carta ha una tipologia (militare, economica, politica e di intelligence) e un livello (da uno a tre), quando piazzata nel proprio display permette di piazzare un numero di unità pari al livello, unità corrispondenti alla tipologia: le intelligence per piazzare cubetti nel proprio display (spie controllate dai giocatori, che potranno muoversi nei display altrui), le politiche per piazzare cubetti nelle locazioni (tribù controllate dai giocatori), le militari per piazzare cilindretti nelle locazioni (eserciti associati ai tre imperi), le economiche per piazzare cilindretti fra le locazioni (infrastrutture associate ai tre imperi). Le carte del display aumentano le possibili mosse a disposizione dei giocatori, fra commercio, corruzione, tassazioni, campagne militari, infiltrazioni (ed eliminazioni) di spie, omicidi politici e regali agli imperi.

Ci sono quattro tipologie di regimi, e quello corrente stabilisce la condizione di fine partita: quando viene acquistata dal mercato una carta

speciale (“Topple”, ovvero “Destabilizzazione”) se uno dei tre imperi ha il predominio sugli altri due, la partita termina. Il predominio si valuta considerando solo le unità corrispondenti al regime attuale (eserciti per militare, tribù per politico, infrastrutture per economico e spie per intelligence), le tribù e le spie sono associate a un impero attraverso la lealtà del giocatore (mentre eserciti e infrastrutture lo sono direttamente). Se la partita termina (ci sono quattro carte Topple nel mazzo), il giocatore che ha l’influenza maggiore nell’impero dominante vince la partita: l’influenza è determinata, oltre dalla carta specifica, dalle carte associate agli imperi presenti nel proprio display (i “Patrioti”), dalle spie nei display avversari e dalle carte eliminate attraverso gli assassinii (viene valutata l’associazione opposta, per cui uccidere un patriota russo equivale a favorire gli inglesi o gli afgani).

Probabilmente questo gioco ha il rapporto complessità/dimensioni più elevato mai visto (abbiamo elementi di controllo d’area e maggioranze, un sistema economico chiuso, diplomazia e contrattazione, elevata interazione e casualità quasi nulla), e sono necessarie alcune partite di apprendimento, dato che ci sono molte

eccezioni e regolette che si rischia di dimenticare (il regolamento è chiaro, ma sintetico, e qualche esempio in più avrebbe giovato), e soprattutto sono necessarie per capire quali sono gli effetti a breve e lungo termine delle proprie azioni: i due livelli di gestione (delle proprie unità e delle unità dell’impero) fanno sì che si abbia sempre un controllo parziale della situazione, ed è necessaria una continua valutazione di quale delle quattro tipologie di unità sia a “rischio” predominio, per riuscire a sfruttare (e quindi vincere) o disinnescare (per evitare che vinca un avversario) la rottura dell’equilibrio. E se nella prima partita può capitare un’inconsapevole “vittoria casuale”, vi assicuro che con giocatori esperti si giocherà col coltello tra i denti fino all’ultimo Topple.

Pax Pamir è una classica simulazione “alla Eklund”, arricchita da un lavoro a quattro mani e due anni di sviluppo che non deluderà i fan dei suoi prodotti (ma i neofiti potrebbero giudicarlo incontrollabile o incomprensibile). Personalmente, visto il risultato raggiunto, non vedo l’ora di vedere come sarà il prossimo gioco della serie, ambientato in un Rinascimento a noi sicuramente più vicino e familiare.

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



di Simone Fantoni

Pi mal Pflaumen



di Matthias Cramer
Pegasus Spiele, 2015
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-40 minuti

Leonhard Euler è un famoso fisico e matematico svizzero, vissuto nel 1700, a cui si deve in particolare la diffusione della lettera greca π per indicare il (famigerato) π greco. Maria Sibylla Merian è una pittrice e naturalista tedesca (1647-1717) nota in particolare per i suoi ritratti a tema naturalistico. No, tranquilli, non voglio tenere una lezione di storia della fisica e della biologia, ma semplicemente parlarvi dell'ultima fatica di Matthias Cramer. Infatti Euler e Sibylla Merian sono i personaggi che hanno ispirato questo nostalgico, istruttivo e coloratissimo gioco di carte, che oggi andiamo ad esplorare.

La partita si svolge in tre differenti round, in ciascuno dei quali viene usato un differente mazzetto di 25 carte (tre per 8 differenti tipi di frutta più una singola carta prugna). Ad inizio round

distribuite cinque o sei carte, a seconda del numero di partecipanti, ad ogni giocatore. In ogni turno, a cominciare dal primo giocatore per poi proseguire in senso orario, scegliete una carta frutto dalla vostra mano e giocatela scoperta, aggiungendo eventualmente una o più carte π greco onde aumentarne il valore (naturalmente di 3,14). Il giocatore che ha giocato la carta di valore maggiore, sceglie una delle carte appena giocate e la pone dalla di fronte a sé. Se sulla carta appena collezionata è presente un'azione speciale questa viene subito eseguita. Dopo di ciò è possibile completare una o più delle combinazioni presenti sulle carte accumulate (coppie o tris dello stesso frutto, tre o più frutti diversi, ecc.). Tenete la carta dove è segnata la combinazione ed il relativo punteggio e scartate le altre carte

frutto utilizzate. Passate ora la mano al giocatore che ha posizionato la seconda carta di valore più alto. Si prosegue in questo modo finché tutti non hanno collezionato una carta ed eseguito le eventuali azioni. Inoltre, l'ultimo giocatore, che non ha possibilità di scelta, colleziona un'ulteriore carta prugna, che nel gioco svolge la funzione di carta jolly. Esaurito il primo mazzetto di carte distribuite e giocate il secondo mazzetto e poi, successivamente, passate al terzo. Conclusasi quindi la partita, sommate il valore delle combinazioni che ciascun giocatore ha completato per trovare il vincitore.

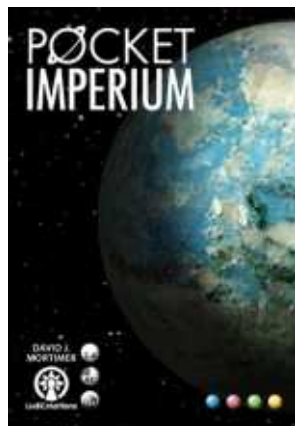
Pi mal Pflaumen si rivela essere ad un'analisi approfondita un simpatico gioco di carte, divertente e dalla buona complessità, almeno per quello che si propone di essere e cioè un filler d'accompagnamento ad un gioco più impegnativo e un buon introduttivo per neofiti e famiglie. Questo sistema di set collection obbliga ad ogni turno i giocatori a prendere decisioni non sempre semplici, che a volte possono rivelarsi addirittura sanguinose in termini di punti e quindi decisive per il risultato finale. Ovviamente, buona memoria, capacità di calcolo, una certa propensione al bluff e un po' di fortuna possono risultare elementi fondamentali. Tuttavia dall'autore di Glen More, Lancaster e Rococo mi aspettavo sinceramente qualcosa di più, visto anche il mezzo passo falso, almeno a mio giudizio, fatto con Kraftwagen.

Forse erano le mie aspettative ad essere troppo alte e come tali non potevano che essere deluse. Ma sicuramente mi aspetto di rivedere Matthias Cramer a ben altri livelli l'anno prossimo, per il quale ha già annunciato due nuovi titoli in uscita.





Pocket Imperium



di David J. Mortimer
Good Little Games, LudiCreations,
2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Quattro X: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate. Esplorare, espandere, sfruttare e sterminare. Se in un gioco di sviluppo questi quattro elementi sono cruciali lo si può considerare un 4X. Scoprire nuovi territori, colonizzarli, sfruttarli per produrre risorse utili al sostentamento e combattere avversari per espandere ulteriormente il proprio dominio tutto solitamente condito da un'ambientazione coinvolgente e pervasiva. In Pocket Imperium l'ambientazione non è così intensa quindi, per quanto verosimile, considerarlo un 4X è un azzardo. Certamente però i quattro pilastri del 4X sono presenti, pur semplificati all'estremo, e il risultato è apprezzabile.

Il piano di gioco modulare rappresenta un quadrante spaziale, diviso in settori, con pianeti di tre livelli, dentro al quale si muovono le flotte dei giocatori.

Le azioni possibili ricalcano il modello del 4X. Ci si può espandere, ovvero far crescere la propria flotta stellare. Si può esplorare muovendo le proprie astronavi sul piano di gioco ed occupando pianeti liberi. Si può combattere contro le flotte avversarie per conquistare pianeti già occupati. Il combattimento si risolve con una fase di movimento verso un pianeta adiacente presidiato da una flotta avversaria e l'esito dello scontro è l'eliminazione 1 a 1 delle astronavi in attacco e in difesa. L'ultima fase, quella dello sfruttamento, è ancora più semplificata e parte dal presupposto che le caselle di spazio abbiano sufficienti risorse per sostenere un'astronave mentre i pianeti siano in grado di sostenere astronavi in numero pari al livello. Ogni astronave in più deve essere rimossa. Al completamento di queste fasi viene calcolato il punteggio, funzione del numero e del livello dei pianeti sotto controllo e, dopo un numero di turni prefissato, un ultimo calcolo di punteggio mette fine alla partita premiando il giocatore con più punti.

Il gioco è rapido, ben congegnato, sufficientemente strategico e ad alta interazione. Una buona scelta se piace il genere spaziale e si è alla ricerca di un gioco da fare in poco tempo ma allo stesso tempo dotato di buona profondità.

L'aspetto meritevole del gioco è racchiuso nella meccanica di scelta delle azioni. Ogni giocatore sceglie segretamente la sequenza con cui eseguire le tre azioni fondamentali (la fase di sostentamento è sempre eseguita a fine turno) utilizzando tre carte giocate, coperte, in fila. Si eseguono poi tre round di espansione, esplorazione e combattimento in ognuno dei quali i giocatori agiscono in ordine secondo la carta scelta per quel round

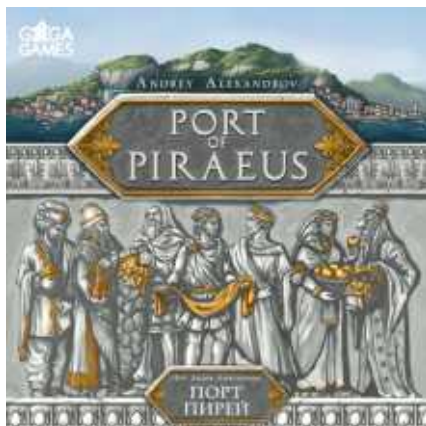
e considerando che, trovata sagace, la forza dell'azione eseguita dipende dal numero di giocatori che l'hanno scelta. Un'azione scelta anche da altri nel medesimo turno deve essere eseguita a potenza ridotta. Risultato di questa meccanica è una gustosa componente decisionale che necessita una buona capacità di leggere le intenzioni degli altri giocatori, osservando il loro gioco, per massimizzare le proprie azioni. Sistema ben riuscito anche se leggermente compromesso dall'elevata interazione, feroce e diretta, compensata a sua volta dall'importanza di avere navi sul tabellone che generalmente smorza gli istinti più battaglieri.

Piacevole in definitiva con il rischio che alla lunga diventi un po' ripetitivo.





Port of Piraeus



di Andrey Alexandrov
GaGa Games, 2015
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30-60 minuti

Nel ruolo di mercanti provenienti da terre lontane, carichi di merci prodotte nel proprio paese natale, i giocatori di Port of Piraeus (PoP) potranno mettere alla prova le loro abilità di commercio, decidendo quando comprare e quando vendere merci, sapendo che le loro decisioni influenzeranno il valore di mercato dei beni.

Spartani ma efficaci i materiali: una piccola plancia con indicatori di prezzo per i 6 tipi di merce, 80 monete in due tagli, 66 carte bene che si differenziano per la provenienza (il colore) e il tipo di bene (soggetto della carta), 6 gettoni indicatori di acquisto o vendita.

Ogni giocatore parte con una somma di denaro e 8 carte bene (2 copie di ciascuno dei 4 tipi di beni prodotti in patria; con una leggera asimmetria nelle condizioni di partenza). Una partita si sviluppa su 8 turni, a cui partecipano sia i giocatori che i Greci del Pireo (il gioco stesso, che dispone di un mazzo di 18 carte - 3 per tipo). La struttura del turno è la seguente:

- apertura del mercato: vengono scoperte 3 carte merce dal mazzo dei Greci;
- pianificazione: ogni giocatore sceglie segretamente se giocare il ruolo di acquirente o venditore, indicandolo con il gettone. Se i venditori sono la maggioranza, i prezzi delle merci presenti sulle carte appena rivelate diminuiscono; se i compratori sono la maggioranza, tali prezzi aumentano; in caso di parità i prezzi delle merci presenti aumentano, quelli dei beni non rappresentati diminuiscono;
- esposizione dei beni: soltanto i venditori scelgono segretamente 0, 1 o 2 carte bene da vendere, e le rivelano simultaneamente. Ancora una volta, i beni selezionati calano di prezzo, quelli non esposti dai mercanti

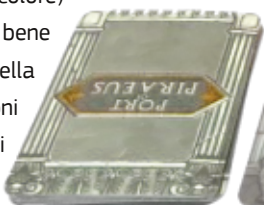
aumentano;

- negoziazione: per tre volte, tutti i giocatori utilizzano il gettone per indicare la carta merce che intendono comprare. Se la proposta di acquisto è unica l'acquirente paga il costo di mercato al venditore, altrimenti viene condotta un'asta cieca fra i contendenti (in caso di pareggio il bene resta invenduto);
- chiusura del mercato: ogni bene Greco invenduto viene messo sotto tale mazzo, ogni bene invenduto dei giocatori viene acquistato dalla banca al prezzo di mercato.

Dopo 8 turni, ai soldi guadagnati durante il gioco, i mercanti sommano i valori delle combinazioni di beni acquistati, che devono essere tutti uguali per un parametro (colore o tipo) e diversi per l'altro: 27, 40, 55, 70 punti per combinazioni di 3, 4, 5, 6 carte. Carte singole valgono 6 punti.

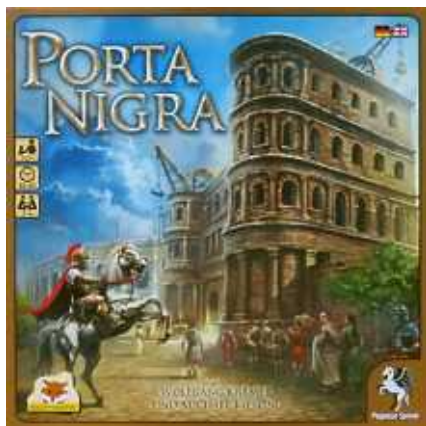
PoP è una variante del classico gioco di mercato, incentrato attorno all'acquisto a basso prezzo e la vendita a prezzo alto. La manipolazione dei prezzi non è assolutamente intuitiva, e richiede un minimo di attenzione per non far collassare tutti i prezzi verso il valore minimo. Da notare che, in meno di 5 giocatori, c'è asimmetria sia sul

numero di pezzi venduti per ciascun bene che sulla facilità di realizzare un tipo di combinazione (stesso colore) rispetto all'altro (stesso tipo di bene). Da provare, se siete appassionati del genere.





Porta Nigra



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
*Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2015*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75-120 minuti

Wolfgang Kramer, classe 1942, settantatré anni e una carriera invidiabile nel mondo degli autori di gioco da tavolo, cominciata nel lontano 1984 con Heimlich & Co.. Vincitore di cinque edizioni dello Spiel des Jahres oltre che di numerosi altri riconoscimenti. Michael Kiesling, quindici anni più giovane, il meglio lo ha prodotto in collaborazione con Kramer. Insieme fanno più di centotrenta anni di esperienza e nei loro giochi la si percepisce tutta in due caratteristiche comuni, solidità e sobrietà. Caratteristiche tipiche dello stile tedesco di fare giochi, stile perfettamente interpretato dalle loro produzioni. Porta Nigra non fa eccezione.

L'ambientazione pretestuosa trasforma i giocatori in architetti che supervisionano la costruzione di Augusta Treverorum, la città romana più grande a nord delle Alpi. Quattro le opere architettoniche da erigere, una per

ognuno dei quattro angoli della plancia di gioco, quadrata, divisa in quattro settori e con al centro un mercato per l'acquisto delle risorse.

La partita in quattro giocatori si svolge in due fasi, ciascuna di sette turni.

Un mazzo di sette carte azione è distribuito a ciascun giocatore. Ad ogni turno ciascuno è chiamato a giocare una di quelle carte scegliendo da una mano di due. Ciascuna carta rappresenta da tre a cinque azioni possibili e l'indicazione di quante, tra quelle, possono essere eseguite. La prima fase si conclude dopo aver giocato le sette carte che vengono rimescolate per giocare la seconda fase. Un meccanismo equilibrato, che offre al giocatore la giusta quantità di scelte riducendo, pur non annullando, la delusione per l'assenza della giusta opzione al momento opportuno.

Ogni azione può essere eseguita solo nel settore in cui è presente l'architetto del giocatore, che può spostarsi liberamente tra i settori, in senso orario, pagando un sesterzo per ogni confine attraversato. Acquistare materie prime in un mercato di cinque tipi di risorse e costruire pezzi di ciascuna delle quattro opere architettoniche sono le due azioni principali tra quelle possibili.

Sebbene la costruzione di ogni singolo pezzo di opera faccia guadagnare immediatamente punti, l'intera partita deve essere costruita

anche in funzione del conteggio finale, distribuito per maggioranze. Decisive sono le scelte su cosa e dove costruire. Ogni opera architettonica ha precisi spazi dedicati alla costruzione, ciascuno indicante quantità e tipologia di risorse necessarie, e utilizzabile da un solo giocatore. Il tempismo è decisivo e di conseguenza l'ottimizzazione delle azioni di acquisto e costruzione, minimizzando i costi di spostamento.

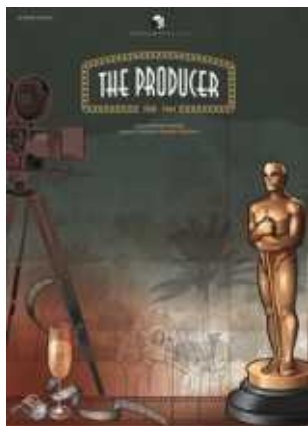
Le risorse hanno costi diversi e il loro utilizzo paga proporzionalmente al valore in termini di punti immediati. Tutte le risorse sono però considerate uguali ai fini della valutazione delle maggioranze finali dove conta solo la quantità di risorse impiegate da ciascun giocatore. Costruire in settori diversi consente di ottimizzare gli spostamenti ma riduce la probabilità di ottenere maggioranze, esattamente come costruire con poche risorse di valore, opzione che però permette di guadagnare più punti in partita. Tante risorse a basso costo sono invece una buona ipotesi sull'assegnazione dei punti finali. Un dilemma che il giocatore deve affrontare ad ogni turno.

Il gioco è interessante, intenso, con interazione equilibrata, ricco di decisioni importanti e mantiene la tensione alta fino alla fine della partita. Decisamente un ottimo e solido classico e questo, probabilmente, è il suo unico e più grande difetto.





The Producer: 1940-1944



di Manlio Zaninotti
Apocalypse Inc, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-180 minuti

Opera prima della italiana Apocalypseinc, nonché primo titolo di Manlio Zaninotti, "The Producer: 1940-1944 the Hollywood's Golden Era" si presenta con un tema poco sfruttato: quello della cinematografia. Nel gioco, interpretiamo un produttore hollywoodiano nel periodo d'oro del cinema che cerca di sviluppare al meglio il proprio studio cinematografico.

Nella scatola troviamo una plancia centrale (Los Angeles), una plancia personale per ogni giocatore dei suoi Studios, un mazzo di carte personaggio (attori e registi), un mazzo di carte evento, un mazzo di carte copione, un mazzo di banconote di grosso taglio. Oltre a numerosi token e segnalini vari utili ai fini del gioco.

Una partita si svolge in 5 anni/turni (è prevista anche la partita a 3 anni) dal 1940 al 1945. Dopo una fase di draft per assegnare i copioni dei film e l'ingaggio di alcuni personaggi della mano iniziale, si procede con i turni scanditi da 3 fasi:

- fase mantenimento; in cui si pagano ingaggi e costi delle strutture possedute;
- fase operativa; fulcro del gioco, basata sul piazzamento a turno dei token produttore;
- fase degli Oscar; con l'assegnazione degli ambiti premi (convertiti in punti vittoria).

La plancia centrale serve per reclutare nuovi personaggi, aumentare o diminuire la fama di questi, recuperare denaro, pubblicizzare i propri film in uscita. Sulla plancia personale si costruiscono set e strutture che aumentano i film che si possono produrre (quantità, qualità e varietà).

La partita si vince sui punti vittoria, ma il denaro è indispensabile per svilupparsi, da qui il bisogno di produrre film redditizi, che possano concorrere agli Oscar (che portano punti). I film si producono con un copione, un regista e attori/attrici (protagonisti e non), utilizzando le proprie strutture o affittando i set degli avversari (per i film di genere che necessitano di villaggi tematici). Se manca un requisito il film è un B-movie, buono per fare un po' di cassa ed entrare nel conteggio di generi diversi che a fine partita potrebbe portare parecchi punti vittoria. Aumentando le strutture utilizzate e gli attori si può produrre un Kolossal che raddoppia pubblico e punti degli Oscar.

Il successo al botteghino è simulato da una meccanica di estrazione token, che rappresentano il pubblico suddiviso per fasce di età. Per ogni film prodotto verrà calcolato il pubblico potenziale in base al valore delle stelle di critica e pubblico del film e di fama degli attori, che determinerà il numero di token da estrarre. Per ogni token estratto che si abbina al tipo di pubblico adeguato al film, si guadagna denaro. Il meccanismo può sembrare puramente aleatorio, ma ci sono dei correttivi dati dal punteggio della critica che fanno ripescare un certo numero di token.

La notte degli Oscar si svolge selezionando un film da far concorrere e calcolandone il valore in base agli abbinamenti reali che si possono fare. Infatti ogni copione riporta i veri protagonisti e l'abbinamento riuscito dà più chance di vincere l'ambita statuetta. Per regista ed attori invece si parte dal valore di bravura o di fama, girando carte evento in base a questo valore si contano le statuette che eventualmente troveremo raffigurate, aumentate da eventuali carte evento o segnalini voto guadagnati durante il gioco.

Al termine della partita si sommano i punti ottenuti dagli Oscar, dai generi diversi prodotti e dal completamento dei propri Studios e chi ne ha di più è il vincitore.

In The Producer balza subito all'occhio l'accurata ricerca che è stata eseguita per realizzare i copioni e le carte personaggio tutte rigorosamente riportanti personaggi reali e film veramente prodotti in quell'epoca, un plauso per la lunga opera di ricerca. Componenti e grafica sono di buona fattura e fanno capire che questa casa editrice vuole fare le cose per bene. Il gioco è sufficientemente fluido, i meccanismi si assimilano velocemente, ma soffre per una durata di partita che a volte può superare le tre ore di gioco. Fortunatamente ci sono alcune varianti che lo velocizzano come la partita sui tre anni invece di cinque, l'eliminazione delle carte evento o la possibilità di ignorare i testi sulle carte personaggio. Potrebbe far storcere il naso ai giocatori esigenti il meccanismo di estrazione del pubblico, che rende molto aleatorio il successo di un film, nonostante i correttivi e i calcoli che si possono fare, ma tutto sommato ricrea l'incertezza dell'uscita al botteghino con sufficiente realismo. I cinefili lo troveranno entusiasmante, i giocatori un po' meno ma resta comunque un buon prodotto sul mercato.



Race to the North Pole



di Jouni Jussila, Tomi Vainikka
Playmore Games Inc., 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Editore ed autori debuttanti per questo Race to the North Pole (RttNP), gioco di corse che ruota attorno ad un'arguta meccanica collegata ad una originale soluzione componentistica. Elemento centrale del gioco è la plancia principale, composta da due tabelloni impernati uno sull'altro, liberi di ruotare. Il gioco si svolge sulla plancia superiore, che presenta delle finestre trasparenti su quella inferiore. Il risultato è un labirinto la cui struttura varia al ruotare della plancia.

A supporto del gioco è disponibile anche un'applicazione (Dized) che introduce nuove varianti e contenuti extra accessibili con un qualsiasi smart device, mentre nella scatola sono a disposizione carte e gettoni bianchi, per personalizzare la propria scatola.

Scopo del gioco è portare i propri segnalini al Polo Nord prima degli avversari. Il turno di

gioco è estremamente semplice: il giocatore attivo sposta un segnalino dalla propria nave (se ne ha ancora) al campo base, poi seleziona una delle carte disponibili (note a tutti, perché poste scoperte sulla plancia rotante) e ne esegue l'azione corrispondente con uno dei segnalini. Tali azioni possono essere di spostamento, di attacco, o di spostamento e attacco. Lo spostamento deve essere fatto senza attraversare i crepacci (le "pareti" del labirinto); l'attacco permette di rimandare la pedina di un avversario sulla sua nave, rivelando contemporaneamente un gettone che può essere un evento negativo oppure un equipaggiamento (abilità monouso del tipo: muoviti attraversando un crepaccio, fai un'altra mossa nello stesso turno, conserva una carta da usare in futuro o rendi una tua pedina inattaccabile finché non si muove). Oltre all'azione, ogni carta riporta un certo numero di punti tempesta: quando la somma dei punti delle carte giocate raggiunge un certo valore, la plancia viene ruotata e le carte giocate messe negli scarti. Il turno si conclude riempiendo gli eventuali spazi vuoti per le carte sul solo lato della plancia del giocatore attivo. Il gioco termina

istantaneamente quando un giocatore porta al Polo Nord la sua ultima pedina, vincendo la partita.

RttNP è un gioco scanzonato, più vicino a Wacky Races che non all'evento storico dell'esplorazione dell'Artico: l'impostazione grafica, la semplicità delle regole, la brevità dei turni e il ruolo centrale occupato dall'interazione diretta di tipo distruttivo collocano il gioco nel gruppo di giochi per famiglie leggeri e interattivi, idealmente a fianco di titoli come Escape From Atlantis.

Per mantenere la durata del gioco pressoché immutata al crescere del numero di giocatori, le pedine controllate si riducono con più giocatori: in due giocatori (con 4 pedine da traghettare) e un maggior controllo sulle carte disponibili nel prossimo turno, RttNP si rivela un interessante gioco di corse; in 4, con due sole pedine su cui applicare le carte, il caos e la fortuna delle pescate diventa dominante. Il tutto subordinato, ovviamente, alla crudeltà che i compagni di gioco sapranno infliggervi...





Robot X



di Michel Baudoin

G3, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30-45 minuti

Compatto gioco di carte, basato su aste e collezione di set, Robot X vi sfida a costruire il miglior robot composto da pezzi di recupero. Nella piccola scatola trovano posto 117 carte (un mazzo di 81 carte, composto da denaro, eventi, parti di robot; altri 3 mazzi da 12 carte obiettivo, ciascuno con la sua caratteristica).

Dopo aver preparato i 3 mazzi obiettivi (scoprendone la prima carta) e aver dato 7 carte a ciascuno dei giocatori, la partita si sviluppa in turni: il giocatore pesca una carta dal mazzo (2 se non ne ha nessuna in mano) ed esegue una delle 4 azioni possibili:

- prendere una carta dalla mano e la mette in banca (un mazzetto coperto composto al massimo da 8 carte). Ogni carta nella banca vale 100 denari;
- giocare una carta azione: ce ne sono di 4 tipi diversi, che permettono di rubare carte a caso dagli avversari, scambiare carte obiettivo, riprendere una carta dagli scarti o

ridistribuire in modo equo le carte in mano a tutti i giocatori;

- mettere all'asta una parte di robot dalla propria mano (caratterizzata da un colore e un numero variabile di stelle, da 1 a 5). I giocatori rilanciano o passano; quando tutti tranne uno hanno passato, questi paga l'importo usando la propria banca e/o le carte che ha in mano (ciascuna vale 100, le carte denaro valgono il valore riportato); se il vincitore è il banditore, riceve uno sconto di 100, altrimenti la metà del denaro viene corrisposto alla banca del banditore. La carta vinta va a comporre il robot;
- comprare una carta bonus, scegliendo quella esposta o una fra le prime tre del mazzo. La prima carta di ogni categoria costa 100, la seconda 200, la terza 300, pagabili dalla banca o dalla mano.

La partita termina immediatamente quando un robot è completo, ovvero quando ha una testa, un corpo, due gambe e due

braccia; opzionalmente può avere una o due antenne/orecchie. Il punteggio viene calcolato come numero di stelle per numero di colori presenti nel robot; obiettivi raggiunti forniscono i punti indicati, quelli non completati sottraggono il loro valore, chi ha fatto finire la partita riceve altri 10 punti.

Robot X è un gioco rapido, simpatico, basato su un'amalgama classica di meccaniche che sono alla base di centinaia di giochi; le piccole variazioni apportate (la banca, che permette di temporeggiare in attesa che gli altri decidano cosa fare, e la redistribuzione del denaro) sono gradite, anche se non si rivelano sufficienti a far emergere il gioco rispetto ai concorrenti. La parte finale del gioco è molto legata alla pesca del componente necessario a completare il proprio automa. La grafica è accattivante, il tema scanzonato e simpatico. Ottimo il rapporto qualità/prezzo, dove il gioco risulta difficilmente battibile.





Ships



di Martin Wallace
Treefrog Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Capitolo conclusivo del ciclo dei trasporti, dopo aver affrontato treni, automobili ed aerei, è arrivato il turno delle navi. Il gioco affronta il tema dell'evoluzione della navigazione, suddividendo la partita in 3 epoche storiche e il tabellone in 6 aree geografiche, disponibili sequenzialmente: si parte dal mediterraneo orientale, si prosegue in quello occidentale, successivamente si varcano le Colonne d'Ercole e così via. Il tema è affrontato in modo più astratto rispetto ai precedenti titoli, e mentre il progresso sul tabellone richiama un po' l'ambientazione, con l'evolversi storico delle rotte commerciali, e con la diversificazione delle merci trattate nei porti delle varie aree, l'evoluzione delle navi è decisamente astratta e non si discosta da un semplice meccanismo di corsa. Il tracciato delle navi ricorda quello delle auto di "Automobile", ma mentre nel predecessore la scelta del progresso era sentita e andava bilanciata con l'economia degli investimenti e

delle vendite, in Ships il progresso è semplicemente: "Sviluppa una nave più moderna per fare punti, lascia sul tavolo navi obsolete e perdi punti", senza una qualsivoglia progressione nella struttura del gioco.

Una cosa che invece progredisce in maniera decisamente rapida, sono i punti che si guadagnano nelle aree geografiche, in modo talmente brusco da dare ad alcuni l'impressione che l'ultimo giocatore sia avvantaggiato facendo azioni in zone più sviluppate che di conseguenza forniscono più punti. Il gioco in alcuni casi può ridursi alla preparazione all'ultima area disponibile, dove si possono fare molti punti, anche il triplo di quanto fatto in tutto il resto della partita. Probabilmente è solo una dinamica di punteggio insolita, che lascia spiazzati alle prime partite, ma che accentua il carattere di "corsa" del gioco, e sminuisce quello di uno sviluppo graduale e strutturato.

Ogni turno si ricevono azioni, utilizzate generalmente per costruire nuove navi o

migliorare quelle presenti o, in caso di forte crisi economica, semplicemente dismetterle una. Costruire una nave, indipendentemente dal periodo, consente di occupare una locazione sul tabellone che fornisce risorse, soldi o cubetti e che darà punti alla chiusura di quell'area. Il fatto che la nave costruita sia militare invece che civile, in realtà cambia ben poco, se non il fatto di occupare una locazione di tipo diverso e liberarsi un posto sulla propria plancia per poter immagazzinare più risorse o più monete.

Il gioco è comunque interessante, con una discreta profondità strategica, anche dovuta al fatto che è possibile risparmiare alcune azioni e accumularle per svolgerle in un turno seguente. Nelle partite svolte, Ships si è sempre trascinato leggermente, con una leggera monotonia dovuta al fatto di ripetere ad oltranza lo stesso tipo di azioni. La durata della partita è grossomodo indipendente dal numero di giocatori, e questo accentua la monotonia in partite con pochi giocatori.





Small City



di Alban Viard

AVStudioGames, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Dall'autore di CliniC (e dei decisamente meno conosciuti Town Center e Card City), Small City cerca di ampliare lo sguardo e simulare la costruzione e la crescita di un'intera cittadina. Come più volte accennato dall'autore sui forum, lo storico videogioco Sim City è stato una delle maggiori ispirazioni per questo titolo, e in effetti la dinamica dei cittadini, probabilmente il suo aspetto più interessante, ne è liberamente tratto.

Scopo del gioco è sviluppare una città, per farlo dobbiamo creare edifici residenziali per ospitare cittadini, fabbriche per farli lavorare ed edifici commerciali per vendere o utilizzare i prodotti delle industrie. Attenzione però: fabbriche e sovrappopolazione creano inquinamento che solo degli ampi polmoni verdi possono combattere, pena la morte prematura di qualche nostro amato concittadino, è un bel po' di punti negativi. Il gioco si svolge piazzando edifici,

parchi e altro sulla propria plancia, una griglia quadrata, ampliabile durante la partita con azioni dedicate. La possibilità di evoluzione di tali edifici è legata all'adiacenza con altri edifici di tipo specifico, creando un non banale esercizio di ottimizzazione nel piazzamento dei polimini. Tali edifici avranno un certo numero di spazi in funzione delle loro dimensioni, su cui piazzeremo i cittadini per utilizzarli. Gli spazi di produzione o degli edifici commerciali non possono essere attivati per 2 turni consecutivi, quindi ogni turno dobbiamo spostare gran parte dei nostri omini, da una parte all'altra, senza però aver la possibilità di segnare quali spazi erano stati usati dai precedenti, affidandosi solo alla memoria. Decisamente non una buona scelta di design, considerando che i cittadini da muovere potrebbero anche arrivare ad una decina!

Quando si creano posti di lavoro, spazi vuoti sulle nostre fabbriche, nuovi cittadini vengono attratti nella nostra città e si recheranno in municipio per svolgere le pratiche di immigrazione. Quando sono pronti, cercheranno un'abitazione dove stabilirsi, e solo allora diventeranno dei cittadini veri e propri, pronti a lavorare, produrre e inquinare! La dinamica è abbastanza lenta: tra la creazione del posto di lavoro ad avere il cittadino disponibile da impiegare passano 2 turni completi di gioco, e questo impone una pianificazione decisamente accurata.

Il gioco sarebbe probabilmente molto bello se non avesse le lacune tipiche di molti giochi "artigianali" o prodotti tramite Kickstarter: abbiamo una valanga di varianti, diversi set di obiettivi, plancette aggiuntive, e condizioni diverse di fine partita, ma quello di cui si sente veramente la mancanza è un serio playtest. Il manuale è disastroso lasciando numerose domande non risposte, e l'autore, più volte interpellato sui forum internazionali, lascia spesso trapelare dalle sue risposte di non essersi mai soffermato sui casi particolari... Non parliamo poi del bilanciamento! Anzi... parliamone! Gli obiettivi sono completamente sbilanciati, fino ad arrivare al caso estremo di un obiettivo che ti fornisce ben 18 punti se termini il gioco con un inquinamento di 40 punti, peccato che questo corrisponde a ben 40 punti negativi! Interpellato sul forum l'autore placidamente risponde: vincere con quell'obiettivo è veramente difficile, una storia da raccontare ai propri nipoti, se non vi piacciono le sfide siete sempre liberi di sceglierne un altro!

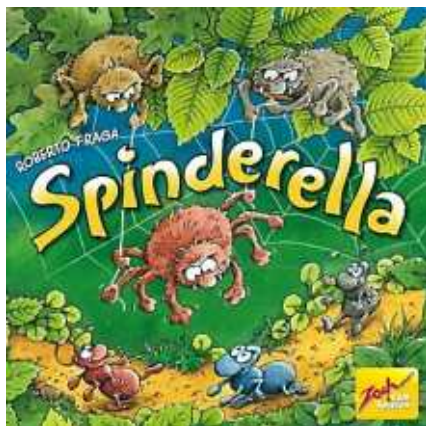
Tirando le somme, il gioco ha diverse buone idee, è anche strategicamente profondo ed interessante, ma poco testato e ampiamente sbilanciato: insomma, una grande occasione persa!





di Lucio "Iago" Pierobon

Spinderella



di Roberto Fraga
Devir, Gigamic, Zoch Verlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Il Kinderspiel des Jahres di quest'anno è, come spesso accade, un gioco di gran scena, con elementi tridimensionali che, utilizzando come base la scatola, realizzano uno scenario sia coinvolgente che funzionale al gioco. Si tratta di riuscire a far attraversare un bosco alle tre formiche del proprio colore, cercando di tenersi lontani dalla pericolosissima ragnetta Cenerantola (la Spinderella del titolo) che, con l'aiuto dei fratelli Roberto e Carlo, è pronta in qualunque momento a piombare sul sentiero e riportare un qualche sventurata formica ad inizio percorso (Cenerantola è un ragno vegano, non infliggerebbe mai sofferenze alle formiche); ogni giocatore ha tre formiche di plastica e tira, nel proprio turno, tre dadi, uno verde che stabilisce cosa dovrà essere mosso (le formiche, i ragni o un tronco d'albero), uno bianco che indica di quanti passi si muoveranno i ragni, nel caso fosse il loro turno, e uno marrone che indica di quanti passi si sposteranno le formiche, nel caso

toccasse a loro; il primo a far attraversare alle proprie tre formiche il bosco sarà il vincitore.

Le formiche possono stare una sopra l'altra nel caso arrivino in una casella già occupata, e lo stare sopra è una medaglia a due facce, da una parte si è più vulnerabili agli attacchi di Cenerantola, dall'altra ci si può far portare avanti lungo il percorso dalle formiche sottostanti; il tronco d'albero viene mosso su un gruppo di massimo due formiche, a scelta del giocatore che lo deve muovere, ed anche questa è una medaglia a due facce; sotto il tronco si è protetti dai ragni ma non ci si può muovere finché il tronco non viene spostato.

Il movimento dei ragni è il fulcro del gioco e la parte più interessante, in cima agli alberi (nella parte superiore della costruzione tridimensionale che fa da scenario al gioco) si trovano due ragni calamitati a cui è attaccata una corda che pende sul tabellone vero e proprio ad altezza variabile a seconda della distanza dei ragni (più sono vicini e più si abbassa la corda), a cui è appeso un terzo ragno (Cenerantola, appunto) dotato anch'esso di una calamita con cui cattura le formiche nel caso ci si avvicini abbastanza; nella parte superiore del gioco si trova una griglia quadrata in

cui ogni nodo è un passo e muovendo i ragni su di essa si può spostare Cenerantola e regolarne l'altezza in modo da catturare le formiche avversarie e proteggere le proprie.

I materiali sono degni del premio ottenuto anche se personalmente avrei utilizzato il legno al posto della plastica e viceversa; le formiche e i ragni sono di plastica, scelta legata alla semplicità di creare forme plastiche adatte e di annegarvi le calamite necessarie, ma le figure non sono tanto dettagliate e minute da imporla; i dadi invece sono di legno, leggeri e facilmente danneggiabili, mentre forse in questo caso l'uso della plastica sarebbe stato preferibile.

Le scelte disponibili, pur nella semplicità dettata dal target di età del gioco (dai 5 anni in su), sono varie e interessanti, e la possibilità di far ragionare il bambino sulle opzioni disponibili e sugli effetti di ciascuna scelta è decisamente apprezzabile come fonte di crescita strategica per il bimbo. Per un adulto, naturalmente si tratta di scelte quasi sempre ovvie ma, trovandosi a giocare con i figli, si ha la possibilità di farli ragionare su perché una scelta sia migliore dell'altra.





Stromboli



di Marc Klerner, Florian Racky
Cranio Creations, Feuerland Spiele,
2015

N. Giocatori: 2

Durata: 40 minuti

Haleakala è un enorme vulcano che occupa i tre quarti dell'isola hawaiana di Maui. In polinesiano significa "la casa del sole" per via di una leggenda che è inutile raccontare qui. Serve comunque a spiegare il perché della grande maschera polinesiana stampata sulla scatola di Haus der Sonne, una delle novità presentate a Essen dalla Feuerland Spiele. Resta invece inspiegabile, almeno per me, il motivo per cui la Cranio Creations, che con tanta solerzia lo ha localizzato e presentato a Lucca C&G, lo abbia intitolato Stromboli che sì, è un'isola vulcanica, ma dal sapore molto meno esotico. Comunque sia, Stromboli, gioco ambientato su un'isola vulcanica dell'arcipelago hawaiano, è un gioco per due soli giocatori.

Un'isola composta da cinque settori concentrici e divisa in sei spicchi è il piano di gioco. Nel settore più esterno, il mare, si sposta un'imbarcazione. Il settore successivo è la

spiaggia, dove i giocatori possono piazzare i loro gettoni, numerati da 1 a 5. Poi pianura, foresta e montagna, settori in cui si muove lo sciamano di ciascun giocatore e dove si costruiscono statue.

Due carte sono sempre disponibili all'esterno di ogni settore e la partita è scandita dal movimento di una imbarcazione intorno all'isola e dalla successiva assegnazione delle carte presenti nel settore dove l'imbarcazione termina il movimento, con un meccanismo di maggioranze legato al valore dei gettoni su quello spicchio di spiaggia.

Nel suo turno il giocatore può decidere se piazzare un proprio gettone su una spiaggia o se riprenderne uno in mano. Dopo averlo fatto può muovere il proprio sciamano di due spazi all'interno dell'isola a meno che non abbia giocato il gettone nella spiaggia prospiciente all'imbarcazione, nel qual caso a muoversi è proprio l'imbarcazione che avanza in senso orario di un numero di spicchi pari al valore del gettone giocato. Dove attracca vengono distribuite le due carte a partire dal giocatore la cui somma dei gettoni è maggiore sulla spiaggia di arrivo.

I gettoni sulla spiaggia tornano poi nella mano dei rispettivi giocatori ed il gioco prosegue con un nuovo turno.

Le carte raccolte sono sostanzialmente di due tipi, il primo attiva azioni come costruire

una statua sull'isola, il secondo tipo viene solo collezionato per le fasi di punteggio.

All'esaurimento del secondo dei tre mazzi di carte predisposti durante la preparazione del gioco il vulcano erutta per la prima volta e si esegue una fase di punteggio. La seconda eruzione, al termine del terzo mazzo comporta la fine della partita, preceduta naturalmente da un secondo calcolo del punteggio.

I meccanismi, riconducibili a quelli dei più tradizionali giochi di semina, lo rendono un gioco estremamente astratto nonostante l'ambientazione evocativa, come capita spesso ai giochi per due soli giocatori. Richiede buona pianificazione e capacità di calcolo.

Le poche regole non sono sinonimo di semplicità, il gioco non è affatto facile da padroneggiare e sono necessarie alcune partite per imparare a manipolare a proprio favore ogni risvolto rendendo il gioco accattivante. Di contro la partita si svolge senza particolari accelerazioni, in un susseguirsi piuttosto ripetitivo di turni molto simili tra loro che alla lunga logora l'interesse.

Stona la casualità con cui ad ogni eruzione la lava distrugge alcune statue prima del calcolo del punteggio ma una variante per giocatori più esperti elimina questo problema.

Certamente un buon gioco per due giocatori ma gli è mancata la scintilla.





Les Taxis de la Marne



di Jérémie Caplanne
Cocktail Games, 2015
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30 minuti

Ricordando il centenario della Prima Guerra Mondiale Cocktails Games propone "Les Taxis de la Marne", un piccolo cooperativo/solitario che intende ricreare l'episodio storico in cui 600 taxi parigini trasportarono al fronte una brigata di fanteria francese di 4000 uomini durante la prima battaglia della Marna.

In veste di ufficiali destinati allo smistamento delle truppe i giocatori collaboreranno per sistemare i soldati nei taxi che arrivano, turno dopo turno, a Place des Invalides cercando di non far intasare la piazza e terminare prematuramente il gioco. Il gioco è composto di due mazzi di carte: uno di 24 taxi divisi in 4 colori diversi ed uno di 27 carte soldati anch'esse in 4 colori diversi.

Ad inizio partita viene preparata la Place des Invalides unendo le 4 carte presenti nella confezione e disponendo i 2 gettoni ufficiali in

2 degli 8 spazi presenti nella piazza; vengono quindi distribuite 10 carte soldati e suddivise tra i giocatori. Infine dal mazzo di carte dei taxi viene girata la prima carta, che viene disposta nella via indicata dalla stessa. Il retro della carta taxi indica uno dei 4 colori presenti nel gioco; per ogni colore esistono due possibili vie (una opposta all'altra) dove il taxi si fermerà per caricare i soldati che dovranno essere dello stesso colore del mezzo. La carta taxi indicherà anche il numero dei soldati che il mezzo potrà accogliere.

Se la via di arrivo del nuovo taxi è già occupata il taxi arriva nella prima via disponibile procedendo in senso antiorario. Sopra i taxi già presenti viene messo un gettone +1 ad indicare che il numero dei soldati da caricare sarà aumentato di 1 unità.

Ogni giocatore nel proprio turno dovrà far arrivare un taxi e sistemarlo nella via indicata e poi compiere 3 tra queste azioni:

- mobilitare i soldati, ovvero pescare una carta soldati dal mazzo e piazzarla nella propria mano,

- muovere un ufficiale, cioè spostare un gettone ufficiale di uno spazio da una via ad un'altra,
- fare uno scambio: consegnare una carta soldati ad un giocatore ricevendone una indietro,
- caricare un taxi, se vengono rispettate le seguenti condizioni: è presente nella via un ufficiale, si hanno le carte soldato del colore richiesto in numero sufficiente per riempirlo. Se tutte le condizioni sono rispettate il taxi parte e la carta viene girata e messa da parte, mentre le carte soldato vengono messe nel mazzo degli scarti.

Terminato il proprio turno il gioco passa al giocatore successivo e si prosegue finché il mazzo dei taxi non si esaurisce oppure sono già presenti nella piazza 8 carte taxi e ne viene girata un'altra carta, creando un imbottigliamento stradale che farà terminare la partita. A questo punto si confronta la somma dei punti dei taxi partiti con la tabella presente nel regolamento per stabilire il livello di vittoria/sconfitta.

Il gioco è un simpatico filler senza grosse pretese, ma per nulla banale illustrato magnificamente da Vincent Dutrait (Lewis & Clark) e si presenta in una elegante scatola metallica come da tradizione Cocktails games.

Il gioco nasce come cooperativo, ma credo dia il suo meglio se giocato come solitario visto che può essere tranquillamente giocato in questa modalità, in cui dura circa 15 minuti a partita.





di Mauro "MDM" Di Marco

Tesla vs Edison: War of Currents



di Dirk Knemeyer
Artana, Giochix.it, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90 minuti

Ambientazione affascinante per Tesla vs Edison (TvE), che ricostruisce la competizione economica avvenuta alla fine del XIX secolo fra i sostenitori della distribuzione dell'energia elettrica in continua (Edison e la General Electric) rispetto a quella in alternata (Tesla e Westinghouse Electric).

Buoni i materiali, che riescono nel compito di rievocare il periodo storico: un tabellone diviso in tre parti (mappa USA; mercato azionario; indicatori dei livelli tecnologici, dei brevetti e della fama), carte, cubetti di legno e forse la migliore carta moneta (in cartoncino) mai vista in un gioco.

Ogni giocatore inizia con uno scienziato (con un'abilità speciale), un capitale di partenza e 4 azioni della propria società; una partita si svolge in 3 fasi (composte da due round l'una). All'inizio di ogni fase vengono messi all'asta i luminari (ne

viene acquistato uno per giocatore), ciascuno caratterizzato da i propri valori in 4 diverse abilità. Quindi i giocatori utilizzano, seguendo il turno di gioco, i personaggi a loro disposizione per eseguire le azioni disponibili:

- Avanzare il proprio livello su una delle tre tecnologie, presentando eventualmente un brevetto,
- Eseguire il progetto di elettrificazione di una città, a patto di possedere la tecnologia richiesta, pagandone i costi (che dipendono dalla dimensione e la posizione sulla mappa della città). Come effetto si ottiene un incremento di valore delle proprie azioni.
- Iniziare una campagna di propaganda, per migliorare la propria fama (posizione nell'ordine di turno), oppure per screditare una delle due forme di distribuzione dell'energia a favore dell'altra; è possibile guadagnare del denaro nel procedimento.
- Andare al mercato azionario, dove è possibile comprare e/o vendere certificati propri o degli avversari: ogni acquisto incrementa il valore delle azioni, ogni vendita ne causa un consistente decremento.

Alla fine del round (quando tutti hanno giocato tutti i loro personaggi) vengono

aggiornati i valori delle azioni in base alla fama delle compagnie e delle forme di distribuzione dell'energia. In base al valore delle azioni i giocatori guadagnano denaro. Alla fine del sesto turno il giocatore col maggior valore nei soli certificati azionari vince la partita.

EvT è un titolo strano: è molto buono dal punto di vista della coerenza fra impostazione grafica e tema, mentre promette di mescolare un sistema di sviluppo di connessioni alla Power Grid (da cui prende ispirazione anche per l'asta dei luminari), con un gioco azionario e un semplice sistema di avanzamento tecnologico. Lo sviluppo della partita risulta nettamente diviso in due: una prima parte in cui si combatte per le tecnologie e l'elettrificazione, e una seconda che è completamente dominata dalle manipolazioni azionarie. Purtroppo il gioco è deciso dalla vendita aggressiva (su cui si ha poco controllo, a meno di non aver acquisito tutto il proprio portafoglio) delle azioni negli ultimi due round, momento in cui la penalizzazione (e l'influenza sul punteggio) per la vendita è massima, vanificando tutto l'operato precedente. Una buona idea non sfruttata al meglio.





Thrash'n Roll



di Aleksander Biela, Krzysztof Matusik

Game Fabrica, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 75-150 minuti

Siete pronti a portare la vostra band thrash metal verso la notorietà, esercitandovi alle prove, comprando nuovi strumenti, rilasciando interviste, suonando nei club, registrando singoli e LP, evitando scandali e ammaliando folle di fan? Thrash'n Roll vi permetterà di fare questo e molto altro!

Ogni giocatore ha la sua plancia personale, che tiene traccia del livello di esperienza della band, della sua dotazione di hardware, del livello di abilità di ciascuno dei 5 elementi. Una partita dura 6/8 round (a seconda del numero di giocatori: 2-3/4), in cui i giocatori utilizzano i 6 dadi, lanciati all'inizio del round, per attivare gli spazi azione disponibili sul tabellone. La regola di piazzamento è semplice: si possono piazzare solo dadi in scala crescente oppure dadi dello stesso valore. A seconda del

numero di dadi piazzati, lo spazio azione permette di ottenere effetti più o meno potenti. Non sto qui ad elencare tutte le opzioni a disposizione: basta sapere che queste permettono di guadagnare carte fan, carte supporto, punti esperienza, punti hardware, punti vittoria (solitamente in base alla propria esperienza e dotazione tecnologica), di incidere singoli o LP. Per mitigare l'effetto aleatorio del lancio dei dadi, il gioco mette a disposizione l'utilizzo di dadi virtuali, generati giocando carte supporto, carte fan oppure creando degli scandali - ovvero prendendo delle carte che, se non scartate attraverso apposite azioni, varranno punti negativi alla fine del gioco. Le carte supporto e fan hanno anche altri utilizzi, come aumentare il livello di abilità dei membri della band, permettere di ritirare i dadi e fare da supporto nei momenti in cui si decide la posizione dei dischi in classifica. Il round si conclude quando tutti i giocatori hanno piazzato i loro dadi: vengono attribuiti punti vittoria per quanti dischi si hanno nella hit parade e per la loro posizione in classifica, quindi inizia un nuovo turno. La partita si conclude con una fase finale, in cui i giocatori perdono/guadagnano punti vittoria in base alle carte scandalo in

loro possesso/il livello di abilità di ogni membro della band, e dopo i punti assegnati dall'ultimo concerto si determina il vincitore.

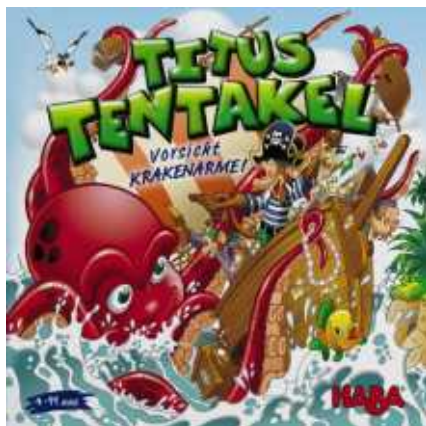
Thrash'n Roll offre un'ambientazione nuova per quello che è, alla fine, un gioco di piazzamento lavoratori con dadi in cui esistono molte opzioni per fare punti. Alcune idee sono brillanti, realizzando contemporaneamente una connessione plausibile e simpatica fra tema e meccaniche.

Purtroppo il regolamento è confuso (ma fortunatamente ne è stata pubblicata una versione corretta) e i materiali non sono di prima qualità: soprattutto il tabellone, non telato, mostra una rapida usura anche dopo una sola partita. L'utilizzo di icone raggiunge livelli eccessivi: alcuni spazi azione ospitano più di 10 immagini, diventando di fatto difficilmente comprensibili. Da un punto di vista di durata, il gioco non mantiene le promesse: in 4 giocatori (in cui la partita richiede un numero di turni maggiore), la durata supera tranquillamente i 150 minuti, a fronte dei 90 dichiarati. Un po' troppo per quello che il gioco ha da offrire.





Titus Tentacle



di Leo Colovini

Haba, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15-30 minuti

La grande scatola Haba di quest'anno porta noi e i nostri figli nei mari del sud, nei panni di scimmiette pirata che cercano di raggiungere l'isola del tesoro per accumulare monete d'oro; per loro sfortuna l'isola è difesa da Titus, un'enorme piovra i cui tentacoli sono in grado di spazzare via le navi delle scimmiette e costringerle a ritentare l'impresa da capo. Attenzione, la grande scatola Haba di quest'anno NON è gialla!

Titus si trova al centro della scatola e contiene un dispositivo a molla che fa scattare cinque tentacoli fuori dalle proprie viscere con forza sufficiente da spingere le navi delle scimmiette fuori percorso (e a volte anche fuori dalla scatola); il percorso si snoda attorno a Titus e le navi sono in costante pericolo se non per un paio di aree protette da costruzioni di cartone che permettono pace e tranquillità momentanee.

Il motore delle navi è un dado che riporta cinque colori corrispondenti ai colori delle caselle presenti sul percorso (il rosso è ripetuto due volte sul dado); il giocatore lancia il dado e deve muovere una delle sue navi nella prima casella libera del colore ottenuto, se il dado mostra il colore rosso, il giocatore, dopo aver completato la propria mossa, deve girare Titus in una posizione a piacimento e premerne la pancia con forza facendo uscire i tentacoli e cercando di abbattere le navi avversarie e di evitare le proprie. Ogni volta che una nave riesce a completare il percorso ottiene una moneta d'oro e il primo giocatore ad ottenere tre monete d'oro sarà il vincitore.

I materiali sono, come sempre per Haba, di ottima qualità, la struttura tridimensionale che sfrutta la scatola come base ha un ottimo impatto scenico e le navi sono ben caratterizzate con le scimmiette colorate di gomma a differenziare le pedine dei giocatori; l'uso della plastica è più o meno obbligato, visto il meccanismo a molla, che è la parte centrale del gioco, nascosto all'interno di Titus. Sotto la piovra è possibile vedere il posizionamento dei tentacoli e ciò offre ai bambini la possibilità di scegliere con

raziocinio come posizionarla prima di attivarla.

Il gioco in sé è decisamente banale (corretta l'età di partenza attorno ai 4 anni) con poche scelte da fare (quale delle due navi muovere e come posizionare i tentacoli) tutte piuttosto ovvie, oserei dire anche per un bambino di 5-6 anni, se non altro dopo una prima spiegazione da parte del genitore; giocare con i genitori può permettere ai bambini di accanirsi su di essi e sfogarsi per eventuali "angherie" percepite nella vita reale ma il gioco tra bambini può sfociare nella rissa per il forte rischio di "take that" legato all'attivazione della piovra. Quello che lo salva dalla totale bocciatura è l'aspetto scenografico che può invitare il bambino a qualche partita addizionale ma ho la netta sensazione che il rischio di finire nel dimenticatoio dopo poche partite sia piuttosto alto.

Da conoscitore dei giochi per adulti e delle meccaniche utilizzate dall'autore mi ha personalmente un po' infastidito il senso di riciclato dovuto all'uso della meccanica di movimento di Cartagena solo vagamente rimaneggiato con la sostituzione delle carte con il dado.





Altre Impressioni

Among Nobles

Linx - La prova su strada che ho fatto conferma le buone sensazioni che mi davano le regole: un gioco ben ambientato con delle meccaniche, diverse dalle solite, semplici da spiegare ed applicare. Ciò mi permetterà di ricordarmi a lungo le regole e rigiocarlo anche a distanza di tempo. La varietà nell'ordine di uscita di nobili anche molto diversi uno dall'altro inoltre mi assicurano partite sempre diverse. Non avendo intenzione di giocarlo a ripetizione non mi disturbano eventuali sensazioni di ripetitività o poca controllabilità.

MDM - Gioco dal tema interessante e con una buona amalgama fra regole e ambientazione. L'impressione è che sia troppo lungo e tenda a trascinarsi verso il finale.

Peppe74 - L'idea dell'albero genealogico e della dinastia da sviluppare si era già vista in

Legacy: the testament of Duke de Crecy. Questo, almeno negli intenti, vuole essere meno caotico e più strategico. Si rivela però un gioco lento e troppo lungo per quello che offre (la partita può tranquillamente superare le due ore).

Blood Rage

Peppe74 - Interessante gioco che mescola elementi di differente tipo. Le strabilianti miniature sono messe anche come specchio per le allodole. Blood Rage, di base, è un gioco di controllo territorio e maggioranze alquanto lineare, quasi un astratto. Le carte, come da buona scuola dell'autore, stravolgono tutto, portando a partite varie, con differenti strategie perseguibili tra le quali sembrano spesso premiate quelle sbilanciate verso il "sacrificio" delle proprie truppe.

Dilluvia Project

Linx - Il gioco mi è parso interessante per il modo in cui assegna diversi quantitativi di popolazione (che determineranno il vincitore) ogni qualvolta si superano soglie di punti prestigio, confondendo un po' le acque a chi tenta di tenere i conti sotto controllo. Gli edifici del gioco però si assomigliano un po' tutti e alla fin fine il gioco mi pare si riduca a prendere risorse per costruire gli edifici che "il gioco consiglia" nel turno in corso assegnando 2 abitanti a chi segue il consiglio levando la sensazione di poter perseguire strategie diverse di partita in partita. Strategie che vengono invece dettate dalle tessere mercato di tipo permanente che comprate, che vi daranno la vittoria se assecondate la loro natura con costruzioni ad hoc. Il classico gioco che non comprerei né proporrei mai per una serata ma che giocherei volentieri se qualcuno me lo proponesse.



MDM - Un buon gioco da giocatori assidui, che mescola una serie di meccaniche note (il mercato di Targi, il piazzamento lavoratori con costruzione collaborativa/competitiva di Carson City) e un simpatico sistema di punteggio in due stadi. Lo spazio per diversi approcci strategici è ben sviluppato attraverso le tessere mercato che modificano a proprio vantaggio le regole del gioco; importante, a tale proposito, non restare troppo arretrati nell'ordine di turno. Poco variegata le abilità degli edifici, dove invece c'era parecchio spazio in termini di combinazioni o vincoli di piazzamento. Elevata la microgestione delle singole azioni.

Dogs of War

Linx - Di questo gioco ho già parlato molto bene sul sito e non posso che confermarne i pregi a distanza di tempo. Purtroppo sono sensazioni difficili da comunicare e ho l'impressione che l'arzigogolato aspetto grafico del gioco basato su una gamma ristretta di colori non aiuti come sarebbe stato necessario a staccarlo da quell'apparenza di eccessiva astrazione e freddezza che esteticamente comunica nonostante le splendide miniature. Dovreste provarlo per convincervi della sua effettiva bontà.

The Gallerist

Peppe74 - Lacerda sembra aver imboccato una chiara strada per i suoi prodotti, preferendo giochi "barocchi", ricchi di sottogiochi, bonus a catena, complicazioni a volte inutili. Personalmente ritengo che ci sia un'altra strada per accontentare i cosiddetti "hardgamer". Pur trovandolo migliore rispetto a Kanban anche questo The Gallerist lo trovo pesante da giocare, senza risultare appagante.

Ships

MDM - Wallace torna al gioco economico e lo fa con un titolo che fa discutere perché *costruito alla rovescia*: buona parte del punteggio si ottiene nell'ultima fase, e quindi il gioco consiste nell'arrivare in fondo ben preparati, e non nell'ottimizzare le prime mosse occupando gli spazi più redditizi. Da un certo punto di vista è necessario ottimizzare il proprio percorso partendo dalla

conclusione e non dall'inizio. Questo può causare una certa delusione a chi si aspetta un titolo con progressione classica come era Automobile, nonché richiedere un notevole numero di partite per padroneggiare al meglio il sistema. Il problema principale è che il gioco scorre oggettivamente in modo lento rispetto agli standard attuali del mercato dei giochi da tavolo, anche da giocatori assidui.

Peppe74 - Chi, come me, si aspettava un "canto del cigno" della Treefrog e del buon Martin Wallace si ritrova con un gioco monotono e ripetitivo, privo di spunti interessanti e di ambientazione. Inoltre, almeno da quello che emerge dalle prime partite, si riscontra anche qualche problema a livello di bilanciamento, in particolare un vantaggio non trascurabile per chi è indietro nell'ordine di turno. Peccato.

Small City

Peppe74 - Si tratta di un prodotto artigianale (e si vede benissimo) con delle idee di base veramente interessanti, ma delle scelte discutibili per l'ergonomia e un regolamento non chiaro. Per fare un esempio la costruzione della città deve essere fatta in segreto dietro a degli schermi, cosa che sembra inutile dato che gli edifici vanno presi da una riserva comune e ci sono anche edifici limitati dove in caso di conflitto va rispettato l'ordine di turno. Probabilmente uno di quei giochi dove investendo un tempo maggiore nello sviluppo (e passando, magari, a un editore professionale) si poteva arrivare a un risultato di altra portata.

Shakespeare (#36)

MDM - Con Shakespeare la Ystari Games torna a produrre un gioco più vicino alla sua linea editoriale classica: un gestionale in cui i giocatori eseguono microazioni, avanzando su più scale e perseguendo svariate modalità per ottenere i pochi punti vittoria necessari per vincere. Tempismo, attenzione agli avversari e programmazione sono fondamentali. Il rischio di paralisi da analisi è ben tangibile, come una generale sensazione di claustrofobia. Di qualità molto elevata le illustrazioni, il che è in qualche modo una novità per l'editore francese.





Il problema della scelta

Ormai siamo sommersi tutti gli anni da centinaia di nuove uscite. E fra questi, noi arditi giocatori dagli armadi troppo pieni, dobbiamo scegliere quali titoli andranno ad insidiare i posti migliori sui nostri scaffali, relegando probabilmente nell'ombra titoli che non sempre sono meno validi dei nuovi. La spinta al nuovo è inevitabile: il game design è in continuo miglioramento. I titoli nuovi in genere sono più profondi o più facili da proporre, più rapidi da apparecchiare e giocare o più difficili da analizzare e sviscerare in poco tempo. E, ovviamente, con una componentistica sempre migliore.

Ma non possiamo neanche comprarne troppi. A parte le liti con chi ha la (s)fortuna di abitare con voi e lo spazio fisico per l'archiviazione sempre minore, ogni nuovo gioco è un'insidia per QUEL titolo che a voi piace tanto e che volete continuare a giocare fra una novità da provare e l'altra. Deve rimanere del tempo per rigiocarci! Quindi una serrata selezione è d'obbligo! Pochi titoli e con determinate caratteristiche. Non sto qui a dirvi come informarvi sui giochi da comprare (perché se state leggendo ILSA ovviamente già lo sapete) ma a darvi un consiglio strano che probabilmente non seguirete: rischiate!

Che senso ha comprare un gioco che sapete vi piacerà perché già si vede dalle regole che assomiglia all'altro che tanto vi è piaciuto? Vuol dire soppiantare proprio QUEL gioco, quando avrete la giusta combinazione di giocatori al tavolo! Non vi piaceva forse la sua profondità, la sua calibrazione o anche solo la sua varietà? E allora continuate a godervela e comprate altro!

Puntate su quel titolo tanto strano che potrebbe sorprendervi o essere una fregatura immensa! Male che vada lo imboscate in fondo all'armadio e continuate a giocare i capolavori sullo scaffale. Fosse anche sbilanciato vi donerebbe quelle due o tre partite diverse dalle solite in cui vi beerete di aver scoperto come vincere facilmente e lo riporrete come un cruciverba usato ma completo. Che senso ha comprare una nuova settimana enigmistica se avete lasciato a metà tutti i cruciverba di quella vecchia?

E se veramente il colpo di genio che ha dato vita a quel gioco strano fosse anche supportato da una solida esperienza... quale soddisfazione più grande potrete avere?

Ma forse ci siete già arrivati da soli. Altrimenti non si spiega il successo di Kickstarter fra i giocatori.



in fila per uno

Top 10 BoardGameGeek 2015

I dieci giochi più quotati nella classifica di BoardGameGeek fra quelli editi nel 2015.

(aggiornato al 29/1/2016)

1	Pandemic Legacy: Season 1 di Rob Daviau, Matt Leacock Z-Man Games, Asterion Press, Filosofia Éditions, Lacerta, Lifestyle Boardgames Ltd, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Environmental, Medical BGG rank: 1° (media 8,65 - 5787 voti)
2	Codenames di Vlaada Chvátil Czech Games Edition, MINDOK, Cranio Creations, Devir, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, REBEL.pl, 2015 Giocatori: 2-8 Categorie: Deduction, Party Game, Spies/Secret Agents, Word Game BGG rank: 19° (media 8,04 - 8673 voti)
3	7 Wonders: Duel di Antoine Bauza, Bruno Cathala Asterion Press, REBEL.pl, Repos Production, 2015 Giocatori: 2 Categorie: Ancient, Civilization BGG rank: 21° (media 8,24 - 4410 voti)
4	Blood Rage di Eric M. Lang Cool Mini Or Not, Asmodee, Asterion Press, Edge Entertainment, Galápagos Jogos, Portal Games, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Fantasy, Miniatures, Mythology BGG rank: 31° (media 8,36 - 2815 voti)
5	The Voyages of Marco Polo di Simone Luciani, Daniele Tascini Hans im Glück, 999 Games, Albi, Arclight, Devir, Filosofia Éditions, Giochi Uniti, Z-Man Games, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Dice, Economic, Medieval, Travel BGG rank: 50° (media 8,01 - 3755 voti)
6	T.I.M.E. Stories di Manuel Rozoy Asmodee, Space Cowboys, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Ancient, Medieval, Science Fiction BGG rank: 73° (media 8,29 - 2006 voti)
7	Through the Ages: A New Story of Civilization di Vlaada Chvátil Cranio Creations, Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, REBEL.pl, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Civilization BGG rank: 78° (media 9,19 - 905 voti)
8	Mysterium di Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko Asmodee, Lautapelit.fi, Libellud, 2015 Giocatori: 2-7 Categorie: Deduction, Murder/Mystery BGG rank: 156° (media 7,67 - 3259 voti)
9	Forbidden Stars di Samuel Bailey, James Kniffen, Corey Konieczka Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Galakta, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Bluffing, Science Fiction, Wargame BGG rank: 160° (media 8,20 - 1427 voti)
10	Star Wars: Armada di James Kniffen, Christian T. Petersen Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Galakta, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 2 Categorie: Collectible Components, Miniatures, Science Fiction, Wargame BGG rank: 209° (media 8,17 - 1343 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

¡Abordaje!	Mafia de Cuba
Achaia	The Magnates
Among Nobles	Minerva
Antarctica	Myths at War
Blood Rage	Neanderthal
Boss Monster	OctoDice
Carcassonne: Star Wars	Pandemic Legacy
Colt Express: Cavalli e Diligenza	Pax Pamir
Dark Matter	Pi mal Pflaumen
Dilluvia Project	Pocket Imperium
Dogs of War	Port of Piraeus
DR Congo	Porta Nigra
Ekö	The Producer: 1940-1944
Elfenland de luxe	Race to the North Pole
ExoPlanets	Robot X
The Foreign King	Ships
The Gallerist	Small City
Game of Trains	Spinderella
Goblin Dice	Stromboli
Haithabu	Les taxis de la Marne
Happy Party	Tesla vs Edison: War of Currents
Hengist	Thrash'n Roll
IKI	Through The Ages: A New Story of Civilization
Insoliti Sospetti	Titus Tentacle
M.U.L.E. The Board Game	

Essen Spiel e LC&G 2015
seconda parte

www.ilsa-magazine.it