

numero 38 | 2016



*informazione ludica
a scatola aperta*



Eric M. Lang

www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fab!o - Fabio Cambiaghi (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: Agzaroth - Marco Fregoso; 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



In precario equilibrio

Quando gli opposti si attraggono.

La nostra testata ha già dedicato in passato dei numeri a prestigiosi e stimati autori di giochi, dalla carriera particolarmente prolifica. Mai però prima d'ora ad un autore che bazzica fra titoli fantasy e fantascientifici, molto spesso su licenza, come Eric M. Lang. Ho fortemente voluto e personalmente proposto il numero sfruttando due suoi titoli che negli ultimi mesi hanno suscitato un notevole interesse nella comunità ludica (XCOM: The Board Game e Blood Rage) e, per questo motivo e questo numero, raccolgo da Mauro la direzione della rivista e l'onore dell'editoriale.

Tutto questo fiorire di titoli fantasy e fantascientifici sembrano inquadrare Eric M. Lang fra gli autori di stampo american e sicuramente per chi apprezza i giochi dalle meccaniche europee lo è. Per quanto mi riguarda però è colui che cerca di fondere al meglio i due mondi. Che ama le sfide difficili come il creare giochi con fazioni che hanno possibilità e obiettivi differenti (Caos nel Vecchio Mondo) o cooperativi con giocatori che hanno ruoli complementari e differenti (XCOM: The Board Game) e le risolve utilizzando i mezzi che sono tipici di chi gioca all'europea come le maggioranze e la gestione delle risorse, riuscendo a condire queste meccaniche con così tanto calore e sorprendenti effetti da non far mai dubitare ai giocatori americani che sta lavorando comunque per loro.

L'ardire un lordo ma elegante ordito.

Magari non tutti i suoi giochi riescono ugualmente bene come gli unici che ho provato io, ma basta un capolavoro per creare un maestro artigiano e poco m'importa che poi possa "vendere" la sua esperienza ai giochi su licenza, talvolta magari con risultati solo grossolanamente buoni: se non lo facesse lui lo farebbe qualcuno meno esperto con risultati più tradizionali e, dal mio punto di vista, peggiori.

Vi lascio ora nelle mani dei nostri recensori sperando che i loro articoli possano far scoprire questo autore a qualche amante dei giochi ibridi come me.

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Blood Rage	4
XCOM: Il Gioco da Tavolo	11

Sotto la lente

Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte	18
Marvel Dice Masters: Avengers	
vs. X-Men	23
Caos nel Vecchio Mondo	25
Warhammer: Invasion	29
Lord of the Rings:	
The Confrontation	33
Senator	36

Prime impressioni

Viceroy	38
Medieval Academy	39
Dojo Kun	40

Non solo scatole

Germania Anno Zero	41
--------------------	----

Giochi da tavoletta

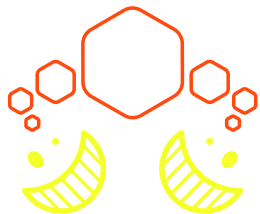
Le Havre: The Inland Port	43
Patchwork	44
Glass Road	45

L'altro editoriale

Con nuovi occhi	46
-----------------	----

In fila per uno

I Giochi di Eric M. Lang	47
--------------------------	----



Blood Rage

Probabilmente uno dei giochi "sorprendenti" del 2015: due nostri redattori con opinioni spesso differenti analizzano il fenomeno...



di Eric M. Lang
Cool Mini Or Not, Asmodee,
Asterion Press, Edge
Entertainment, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

[Linx] Blood Rage è piaciuto a me e a tutti i 10 amici che mi sono stati avversari nelle varie partite. Quindi in questo dialogo mi piacerebbe capire se questo apprezzamento è veramente generalizzato. In fondo, come molti altri giochi di Lang, dovrebbe essere troppo freddo nelle meccaniche per piacere agli appassionati di American Style e troppo caotico per chi invece preferisce le teutoniche meccaniche!

Il luogo dello scontro: sicuri che sia un'isola?

In questo confronto potrei far la parte dell'appassionato cowboy e cominciare col dire che l'impianto generale del gioco è quello di un freddo gioco di maggioranza: abbiamo un'isola perfettamente divisa in 8 regioni esterne come una torta a forma di quadrifoglio, tagliata a fette, con gli spazi fra un petalo e l'altro chiamati "fiordi" e con la ciliegina al centro, accessibile solo dalle regioni esterne, chiamata Yggdrasil, che è messa lì apposta per far litigare tutti gli invitati al compleanno. Benché il tabellone sia colorato come se fosse un'isola con rilievi, altopiani e così via, questi elementi paesaggistici non hanno alcuna influenza sul gioco: l'unica cosa che importa è quante miniature potrete infilare in una regione, cosa che varia senza alcun reale motivo (giustificato da teorici villaggi) da una



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





all'altra. Le 9 regioni (+4 fiordi) sono solo spazi dove infilare pezzi. Pezzi che hanno un valore utile a calcolare quanto peseranno quando la maggioranza nell'area sarà conteggiata. Leggendo le regole mi sono presto chiesto perché questo gioco avrebbe dovuto interessarmi, nonostante il nome dell'autore fosse per me di forte richiamo.

Che impatto hai avuto tu col gioco *Peppe*? Ti attiravano le sue teutoniche meccaniche?

[Peppe74] Eh Linx... inizio col dire che i miei compagni di avventura con *Blood Rage* non sono stati tanto benevoli quanto i tuoi, il che costituisce un presupposto per un buon dialogo!

Veniamo alla tua domanda: "teutoniche meccaniche"? Beh sì, sotto le "strabilianti" miniature della CMON c'è un motore di gioco teutonico, molto asciutto, quasi un astratto, condito però, caratteristica peculiare di quasi tutti i giochi di Lang, da un gioco di carte.

I partecipanti allo scontro: tutti uguali ai propri angoli

Hai descritto il tabellone di gioco, passiamo alle plance dei giocatori dove sono riportate 3 statistiche:

- la Furia, che passando dal linguaggio vichingo al linguaggio teutonico si traduce in "action point", ovvero i punti azione che il giocatore può spendere prima della chiusura del turno;
- le Asce che rappresentano i punti vittoria che si conquistano quando si vince una battaglia. La posizione sulla plancia del giocatore sembrerebbe suggerire che sono il modo più importante di fare i punti, mentre sono spesso quello più inefficace;
- i Corni che rappresentano il numero massimo di miniature che un giocatore può avere in gioco.

Le modalità dello scontro: ai punti? Niente K.O.? Alla faccia dei Vichinghi!

I giocatori si alternano nell'eseguire azioni, spendendo i punti a loro disposizione. Le

azioni base permettono di invadere un territorio costiero, mettendo una miniatura in uno spazio libero; di spostare le miniature in un territorio (compreso quello centrale dove l'invasione non è possibile); di saccheggiare un territorio, che equivale a chiamare la conta delle maggioranze delle miniature presenti. Per me è stato interessante scoprire che questo impianto di gioco molto teutonico, quasi astratto, Lang lo aveva già utilizzato in un suo precedente, ma meno conosciuto, gioco: *Midgard*. Ne ho letto il regolamento, ma non ho avuto possibilità di giocarci, anche se la curiosità è tanta. Tanti dei concetti di *Blood Rage* si ritrovano anche lì, pur sembrando ancor più asciutto, dato che mancano le "strabilianti" miniature della CMON e i territori si segnano con dei banalissimi segnalini. Anche in *Midgard* però, come in *Blood Rage*, ci sono le carte, e (almeno posso dirlo per *Blood Rage*) le carte sono "tutto". Tutto quello che serve per scardinare il teutonico impianto appena descritto.

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



Le idee che girano sono sempre quelle, dipende da chi le coglie

[Linx] Dici bene: le carte sono tutto. Sono il motivo per cui Blood Rage non è valutabile dalle regole: tutto ciò che ha di particolare sta scritto sulle carte. Con le carte si modificano permanentemente i valori o i costi di schieramento dei pezzi che si possono piazzare, si reclutano alleati anche mostruosi da usare per il resto della partita, si ottengono nuove possibilità di far punti. Le carte sono il mezzo per costruire strategie a lungo termine: proteggeremo i nostri pezzi tenendoli il più a lungo possibile sul tabellone o li manderemo a morire per spedirli a reclamare gloria nel Valhalla? Cercheremo di potenziare l'impatto dei nostri guerrieri base o ci affideremo a misteriose creature tratte dall'immaginario fantasy e ai loro strani poteri?

Come si ottengono queste carte? Con 3 draft: uno all'inizio di ogni era di gioco. Da una mano di 8 carte pescate a caso i giocatori scelgono quella che preferiscono e passano le restanti al giocatore alla propria sinistra, finché tutti non hanno scelto 6 carte, che useranno per tutta l'era in corso, potendone conservare al massimo una inutilizzata per l'era successiva.

A turno, durante il resto dell'era queste carte potranno essere giocate sulla propria plancia per potenziare il nostro clan, alternandole con piazzamenti di pezzi sul tabellone... oppure saranno utilizzabili in combattimento durante le razzie delle regioni!

Nove ring con un numero vario di partecipanti

[Peppe74] E vediamo come si gestisce questo scontro: il giocatore che desidera attivarlo deve scegliere un territorio che non sia stato ancora saccheggiato e dove sia presente almeno un suo pezzo e dichiarare la volontà di farlo. Senza alcuna spesa, ma chiamando a raccolta gli altri clan. Sì, perché

Blood Rage non è valutabile dalle regole: tutto ciò che il gioco ha di particolare sta scritto sulle carte

i vichinghi non si picchiano tra di loro, ma litigano per il bottino, che è rappresentato da un segnalino messo nel territorio. Questo offre un miglioramento in una delle tre statistiche, oppure punti vittoria. Dopo la dichiarazione di saccheggio, i giocatori possono spostare, procedendo in senso orario fino ad esaurimento, una propria miniatura dai territori adiacenti nei posti liberi del territorio. Terminati gli spostamenti i giocatori presenti nel territorio o con una nave presente nel fiordo adiacente sono obbligati a giocare una carta, scelta segretamente, che può fornire bonus al conteggio di maggioranze e/o effetti speciali. Dopo aver applicato tutti gli effetti e verificato chi è il vincitore (ovviamente ogni miniatura ha un valore differente) succedono le seguenti cose:

- il vincitore guadagna punti vittoria in base al suo valore della statistica ascia;
- se il vincitore è colui che ha dichiarato il saccheggio, e non semplicemente qualcuno che ne è stato coinvolto, riceve il bonus indicato dal segnalino posto in fase di setup,

e che caratterizza la regione per tutta la partita. Il segnalino viene poi capovolto ad indicare che, per l'era corrente, il saccheggio è già stato effettuato;

- gli sconfitti perdono tutte le loro miniature (momentaneamente, torneranno disponibili all'inizio dell'era successiva);
- il vincitore perde la carta giocata, mentre gli sconfitti la conservano.

Per quanto sia una procedura piuttosto semplice, il combattimento nasconde parecchi tranelli: come abbiamo chiarito le carte in Blood Rage sono tutto, e quelle riguardanti il combattimento ne sono l'esempio più lampante. La ricompensa offerta al perdente di riprendere la carta giocata è uno dei tanti diversivi che il gioco offre agli sconfitti, al punto che chi perde spesso sorride più di chi vince. Se vogliamo, la cosa ha anche un'attinenza tematica, dato che per i vichinghi non c'era onore più grande che morire in battaglia.

[Linx] Il combattimento dalla descrizione fatta sembra parecchio cruento, visto che sembra un tutto o niente dove chi vince conserva tutte le miniature e chi perde rimane senza pezzi. E viene spesso da chiedersi perché piazzare un proprio pezzo in una regione che sembra già saldamente sotto il controllo altrui. La risposta sta come al solito nelle carte. Il bonus al combattimento che può dare una buona carta ripetto a quello di una scarsa generalmente pareggia o supera i punti apportati dalle miniature in campo. Capita così che anche una sola miniatura possa portare a casa una vittoria a sorpresa, se il suo controllore gioca una carta alta e l'avversario la sottovaluta. E se non lo fa, è comunque un buon modo per far scartare una carta dal valore alto che avrebbe potuto essere usata contro di voi in uno scontro più importante. Come se non bastasse, alcune carte combattimento hanno effetti speciali secondari che risultano vantaggiosi indipendentemente dall'esito dello scontro. Talvolta è anzi piacevole perderlo per poter



conservare e giocare di nuovo la stessa carta (benché vincere uno scontro sia comunque preferibile, dato che porta punti). Inoltre, le miniature perse non sono semplicemente “uccise”, ma mandate (momentaneamente) nel Valhalla per andare ad interagire spesso con qualche effetto o obiettivo che fa guadagnare punti a chi ne ha lì un certo numero. Se una miniatura viene mandata in un territorio che state per saccheggiare, insomma, non si è mai sicuri dello scopo del giocatore che l’ha spostata: è un errore, un bluff, un tentativo di fare il colpaccio o una strategia che prevede un desiderio di morte?

L'importanza di giocare le carte al momento giusto

Questa elevata importanza del valore delle carte, inoltre, è quasi una specie di limite ai combattimenti e al numero di scontri che si possono vincere in un turno: tanti quante sono le tue carte buone. Tutti quelli vinti in più sono oro che cola. Risulta quindi importante scegliere quando si vuole vincere. Dovremo comunque scartare una carta; noi ne abbiamo solo 6 in mano, fra cui sono compresi gli obiettivi che ci siamo scelti per far punti e i potenziamenti per la nostra tribù.

Quest’ottica da “gestisci le possibilità” rende il gioco quasi più adatto a giocatori a cui piace fare i propri calcoli che a quelli a cui piace guerreggiare: questi ultimi si divertiranno ugualmente, visto che il combattimento è il fulcro del gioco, ed è più che egregiamente supportato da miniature finemente scolpite fra cui giganteschi mostri con i loro effetti speciali.

Ti aggrada come tutto ciò è stato gestito, Peppe o... ?

[Peppe74] Mi aggrada “moderatamente”: quella che descrivi è una versione un po’ edulcorata dei fatti. Senza entrare nel dettaglio di tutte le carte mi limito a citare che ce ne sono alcune che annullano gli effetti delle altre, altre che fanno scartare tutte le carte giocate; se tutto questo non bastasse, ci sono anche carte che possono essere giocate persino dopo aver visto gli esiti del combattimento. A volte, con rispetto parlando, sembra di giocare a Bang!, e parlare di “controllo” è un eufemismo.



Dove tutto è cominciato



Midgard (Eric Lang; Z-Man Games, 2007) è un gioco per 3-5 giocatori che contiene, in pectore, tutti gli elementi base che caratterizzano *Blood Rage* e che sembrano averne decretato il successo. Tema e ambientazione sono le stesse: ciascun giocatore è a capo di una tribù di vichinghi che combattono per il controllo dei tre regni di Midgard (ciascuno suddiviso in tre/quattro province, dotate di un numero variabile di villaggi "monoposto", che ne determinano la

capienza), e che sono ben lieti di morire per la Gloria, consci che il Valhalla è un bel posto, da cui si ritorna alla fine del turno!

Anche la struttura del gioco è sostanzialmente la stessa: 3 ere, divise in 5 fasi. Dopo la selezione casuale dei territori che saranno oggetto del Ragnarok (5 delle 10 province), segue una fase di draft, dove i giocatori si procurano 6 carte, provenienti da 3 mazzi differenti. Si prosegue con la fase azioni, in cui si giocano a turno carte per eseguire le azioni da esse indicate (in numero crescente allo scorrere delle ere: 4, 5, 6). Conclude il turno la fase di valutazione (in cui vengono premiate con punti vittoria le maggioranze, con gettoni regno le presenze), la fase di reset portata dal Ragnarok (che oblitera il contenuto delle province selezionate, fornendo punti vittoria per ogni vichingo perso) e il rientro dei propri caduti dal Valhalla (con ulteriore gettito di punti vittoria). Alla fine del gioco si ricevono punti aggiuntivi per ogni set completo di gettoni regno differenti.

Le differenze principali, che fanno apprezzare il lavoro fatto su *Blood Rage* sono: l'assenza dello sviluppo della tribù, che permette una differenziazione delle strategie dei giocatori; l'assenza dei punti azione (tutto è deciso dalle carte in *Midgard*, anche dove invadere o come attaccare - da cui la necessità di differenziare i mazzi, per evitare situazioni improbabili ma di difficile gestione); l'assenza pressoché totale della componente topologica; la forma dell'attacco, che qui è una sostituzione uno ad uno (da cui l'esigenza di estendere il Ragnarok a più regioni); la mancanza della "riduzione" dell'area di gioco all'avanzare delle ere, con una ridotta sensazione di competizione nel finale di partita; la mancanza degli obiettivi, qui implementati attraverso una generica meccanica di collezione di set, che incoraggia a muoversi da una provincia alle altre durante il gioco. Ah, dimenticavo: ovviamente mancano le miniature della CMoN!

Mauro "MDM" Di Marco



Anche nel draft, sistema di auto-bilanciamento che gli autori spesso utilizzano per non preoccuparsi troppo della calibrazione dei poteri, vedo dei limiti. Un esempio su tutti: le carte impresa (praticamente gli obiettivi di ogni era) sono presenti in copie multiple nel mazzo e il gioco non mette limiti a giocare più volte lo stesso obiettivo. Con uno sforzo limitato (e un po' di fortuna) è possibile duplicare i punti di un obiettivo. Non c'è draft che tenga: se ti passano la stessa carta obiettivo che avevi selezionato la scegli e basta.

Dal punto di vista di come è costruito il gioco Lang è passato da *Caos nel Vecchio Mondo* (che ha delle inevitabili similitudini - ma partiva da fazioni differenziate e mazzi separati) a *Blood Rage* che parte da una completa simmetria e la differenziazione (il bilanciamento?) è delegata al draft. Entrambi i metodi possono avere dei pregi e dei difetti, tu, Linx, che sei un estimatore di entrambi i giochi quale sistema preferisci?

[Linx] A me piacciono le sfide ardue e sempre differenti. Quindi se ci fossero utopisticamente dei tavoli ogni sera apparecchiati con entrambi i titoli e persone pronte a giocarci preferirei *Caos nel Vecchio Mondo* perché così avrei 4 differenti giochi da scoprire, dato che la partita con ciascuna fazione è differente e richiede di studiarne le carte e le possibilità a fondo. Ma questo non succederà mai e *Blood Rage* è molto più facile da apparecchiare e proporre, rendendo al meglio anche con un'esperienza scarsa. Quindi il problema non mi si porrà e mi troverò a giocare a *Blood Rage* molto più di quanto abbia giocato a *Caos nel Vecchio Mondo* (cioè troppo poco per soddisfarmi a pieno).

Trovo comunque che le scelte in *Caos nel Vecchio Mondo* degli altri giocatori risultino comunque molto più influenti che in *Blood Rage* per l'andamento della partita. Quindi mi sento meno... offeso da un giocatore che usa contro di me una carta o una creatura pesante qui che da un giocatore che tenti di contrastare il mio dominio o il mio tentativo di avanzare di uno scatto sulla rotella del vecchio titolo. Quindi, che vinca o che perda,



il mio umore probabilmente è migliore dopo una serata passata sul tavolo di Blood Rage.

Tu la pensi in maniera differente?

[Peppe74] Purtroppo non posso risponderti in maniera dettagliata perché non ho mai approfondito a sufficienza Chaos nel Vecchio Mondo, e un po' me ne pento perché la sensazione è che mi piaccia di più di Blood

Rage; di sicuro per il mio modo di giocare sono più propenso a studiarli un mazzo. Fazione di Chaos che gestire il draft di Blood Rage, concordo con te col dire che quest'ultimo è più facilmente proponibile e rende bene anche alla prima partita.

Vediamo se riesco a solleticarti con qualche altro difetto che ho trovato in Blood Rage.

MDM

La migliore opera di riciclaggio fatta fino ad ora da Lang. Ha preso il meglio da una manciata dei suoi giochi, ha trovato un editore in grado di spingere il prodotto con materiali mozzafiato e il prodotto finale merita sicuramente qualche partita. Ha dalla sua una buona varietà, una durata contenuta e una accessibilità elevata. Richiede comunque conoscenza delle carte per poter essere giocato al meglio. Può essere vittima del pensiero di gruppo.

La tensione cresce... e viene azzerata alla fine di ogni era

I punti che si fanno nelle differenti ere (come abbiamo spiegato in diversi modi, spesso dettati dalle carte) sono crescenti, più che linearmente (e questo è cosa abbastanza usuale). Non si ha però un grosso senso di crescita da un'era all'altra: ci sono sicuramente le statistiche che progressivamente aumentano, ci sono le migliorie dovute alle carte, ma... sono limitate (per esempio la nave può avere una sola miglioria, i mostri possono essere solo

due) e quelle delle ere più avanzate sono più forti. Manca, di solito, il senso di crescita su mappa e controllo territorio tipico di molti giochi di maggioranza: per come sono gestiti gli scontri, per il fatto che un territorio a fine era viene inghiottito dal Ragnarok (anche in questo caso premiando chi muore perché presente nel territorio) spesso di era in era si osserva un più o meno marcato reset delle miniature sul tabellone. Mettendo insieme le due cose, almeno limitatamente a ciò che mi è capitato di assistere a molte delle partite fatte, tutto si decide nella terza era, le altre due sono un piccolo esercizio di riscaldamento: gioca una buona terza era e, più o meno indipendentemente da quello che è successo prima, vincerai la partita.

Tu lo hai riscontrato Linx? La trovi una caratteristica idonea al tipo di gioco che vuole essere Blood Rage?

[Linx] Io non trovo che i punti vittoria incrementino così tanto da rendere la sola



terza era determinante. L'incremento dei punti vittoria da obiettivi mi pare non arrivino al doppio di quelli della prima era e anche il bonus per le vittorie fatte non è così facilmente incrementabile da creare grosse discrepanze; anche perché ho visto che si tende ad aumentare più facilmente prima le altre due caratteristiche... e poi ancora per prendere i bonus regalati se gli indicatori arrivano verso la fine del tracciato. Soltanto i punti per il farsi affondare la nave triplicano: ma la nave che si può avere è una sola, in fondo. Se anche fosse, comunque, le condizioni della tribù (pezzi ancora sul tabellone, incremento di statistiche e caratterizzazione della tribù) devono essere incrementate a partire dalla prima era: nell'ultima era non è possibile avere più di 7 carte in mano!

Le migliori della tribù sono limitate alle sole sei carte pescate nel draft che dovremo usare per combattere, per apportare migliori e per far punti. Tuttavia ritengo che quelle poche che si riescono a giocare bastino a soddisfare il giocatore, anche tenendo conto di una durata della partita non certo estenuante.

Vero è, invece, che spesso il tabellone pare azzerarsi lasciando poche miniature per l'inizio dell'era successiva. Ma trovo che questo sia un vantaggio. Permette ad un giocatore di non sentirsi mai fuori e di avere sempre regioni dove entrare senza trovarsi già in palese svantaggio.

Ci si poteva aspettare di più?

[Peppe74] Per chiudere con le "critiche" diamo uno sguardo al taglio editoriale del prodotto. Tutti parlano della bellezza delle miniature; e come si potrebbe negare? Belle, affascinanti, grandi... ma sicuramente non strettamente necessarie per il tipo di gioco: non stiamo parlando di uno skirmish o di un dungeon crawler, ma di un gioco di controllo territorio molto schematizzato, dove le miniature servono a riempire dei segnaposti. Il tutto ovviamente ha un costo, maggiore per chi ha preso la versione retail del prodotto. Rispetto a chi ha finanziato la campagna Kickstarter gli acquirenti della versione retail (come l'edizione italiana

Asterion Press) si ritrovano due terzi, o forse metà del gioco. Il resto, tolte le esclusive dell'edizione Kickstarter, è acquistabile a "comode rate". Mettendo tutto insieme si ottiene una cifra di un certo riguardo. Il gioco poteva essere realizzato, senza togliere nulla alla giocabilità, in maniera meno impegnativa includendo anche (almeno in parte) le espansioni. Faccio un esempio su tutti: l'espansione quinto giocatore. È chiaro che il gioco è progettato per cinque: il tabellone fornito si utilizza completamente soltanto quando si gioca in cinque mentre scalando il numero di giocatori alcuni territori sono eliminati all'inizio della partita. Il gioco gira benissimo in cinque. Quindi perché obbligarci ad un acquisto a parte?

Insomma: sono delle miniature fantastiche ecchisenefrega o ha un senso anche la mia obiezione?

[Linx] Dobbiamo pensare che è un gioco pensato per Kickstarter. Si sono cercati dei finanziatori fra coloro a cui il gioco è diretto. E, sinceramente, non credo siano gli appassionati di german. Come fai notare tu il gioco è comunque troppo incontrollabile per piacere a loro! O, perlomeno, per piacergli abbastanza da comprarlo. Ma, mentre difficilmente lo compreranno, possono apprezzarlo se viene loro proposto al tavolo. A trainare le vendite, oltre ai fan dell'autore, devono essere quei giocatori a cui piace "fare a botte". Se non l'avessero venduto con quelle splendide miniature queste persone non sarebbero state raggiunte. Io stesso, come scrissi, leggendo le regole non l'avrei comprato. Lo stile di gioco a cui ti spingono le carte non puoi descriverlo facilmente, e l'unico modo di spingere il gioco nelle giuste mani, e farlo poi diffondere per passaparola in versione retail, è quello che hanno scelto: miniature bellissime da utilizzare come cubetti sulle regioni dove si calcolano le maggioranze. Ma, non dimentichiamoci, miniature che sono appoggiate e caratterizzate spesso nell'utilizzo da effetti che rispecchiano le loro fattezze! Non sono poi così senza senso!

La versione retail avrebbe potuto essere concepita diversamente dici? Magari c'è

gente a cui delle espansioni non importa niente e gli fa pure piacere non doversele comprare per forza. Il gioco funziona bene già così come viene venduto senza espansioni. E poi si sa che sulle rate tocca pagare con gli interessi ;-)

[Peppe74] Tirando le somme Blood Rage mi ha divertito nelle partite fatte, ma mi ha lasciato qualche dubbio, nel dialogo ho preferito evidenziare i dubbi, un po' per fare il controcanto.

Si inserisce in un filone di giochi che mescolano strategia, combattimento e valutazione maggioranze, e che stanno avendo un certo successo, vedi il recente The Lord of the Ice Garden, per citare un titolo che mi è piaciuto decisamente più di questo. Blood Rage, rispetto ad altri giochi della stessa famiglia, ha il pregio (o la caratteristica se vogliamo essere più precisi) di essere più abbordabile e accessibile a un pubblico più vasto, per durata della partita e curva di apprendimento.

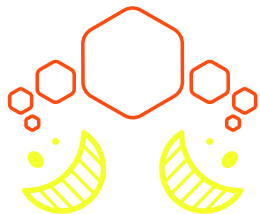
[Linx] Blood Rage non dà l'idea di essere un sistema perfetto: troppe cose vi si mescolano perché sia veramente controllabile. Ma in questo calderone di imperfezioni ci sono tante idee originali che queste imperfezioni non le fanno pesare fino in fondo, mettendo in piedi un gioco dove la situazione non è mai facilmente analizzabile fino in fondo ma che può aver senso farlo sommariamente, senza appesantire il gioco con inutili lunghe pensate. Se vincete avrete la sensazione di averla pensata giusta. Se perdetevi la colpa ricadrà su quel giocatore che ha agito in modo immotivato ed imprevedibile. Buone soddisfazioni e basse frustrazioni sono quanto di meglio ci si può aspettare da un gioco di questo tipo. Per me forse il miglior gioco dell'ultimo anno. Ma io amo questi ibridi.

LINX

PEPPE74

MDM





XCOM: Il Gioco da Tavolo

Una lotta contro il tempo (e una misteriosa applicazione) per fermare l'invasione aliena!



di Eric M. Lang
Fantasy Flight Games, Edge
Entertainment, Giochi Uniti,
Heidelberger Spieleverlag, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

[Linx] L'invasione aliena è uno dei temi principe della fantascienza. Le storie descrivono la quotidiana ripetitività e leggerezza della vita moderna in cui tutti si possono immedesimare e poi la travolgono con qualcosa di inaspettato e soverchiante che mette in luce quanto i problemi che prima ci affliggevano non erano assolutamente tali, mettendo in risalto le cose veramente importanti e facendo emergere in modo prepotente i caratteri dei personaggi che ne divengono protagonisti. Il gioco da tavolo però è una forma d'arte diversa, che difficilmente riesce a incentrarsi sulla psicologia dei pezzi che andremo a manovrare (anche se trovo siano spesso un ottimo modo per mettere in luce quella dei giocatori che li manovrano), concentrandosi invece sulla coordinazione delle azioni dei suoi protagonisti o sulla logistica delle risorse spostate da grandi istituzioni o compagnie economiche. Con XCOM ricadiamo nel secondo caso, tralasciando le finezze tattiche del combattimento sul campo dei nostri corpi militari e mettendoci nei panni di coloro che spostano armamenti a destra e manca nel tentativo di vincere una guerra che pare impari e, perseguendo l'ideale del bene più grande, sacrificano uomini ben addestrati in missioni pericolose per cercare di mantenere il panico degli ignari civili nei limiti dell'accettabilità: se smettessero di lavorare e

far girare l'economia necessaria a condurre una guerra come questa sarebbero seri guai.

Fra l'altro gli alieni, visto che sono così evoluti da essersi costruiti delle astronavi con una forma di cui ancora oggi non capiamo il senso (ancora ci immaginiamo i piloti che guidano mentre trottolano come dentro un tagadà) non è assolutamente possibile affidare loro la classica deficienza artificiale che li fa muovere in modo assolutamente prevedibile. L'autore, la Fantasy Flight o chissà chi altro ha così pensato di riformare il mondo del gioco da tavolo e far gestire le mosse degli alieni ad una applicazione sviluppata per le più diffuse piattaforme digitali. Ciò ha dato un sacco di possibilità che vedremo se l'autore ha utilizzato al meglio. Personalmente ho preso con indifferenza questa scelta. Reputo abbia vantaggi e svantaggi che possano pareggiarsi e ho cercato il gioco più che altro attirato dalla differenziazione dei ruoli. Ma procediamo con calma e sentiamo prima cosa ne pensa Fabio.

[fab!o] Il mio punto di vista è molto più pragmatico, forse è colpa della mia propensione per il gioco di impronta europea. Da subito l'invasione aliena è stata declassata ad accessorio e subordinata all'analisi del meccanismo di gioco che, in quanto cooperativo, ho tendenza ad

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



avvicinare con qualche remora. Di cooperativi si è già tanto trattato sulle pagine del nostro magazine, e non è un mistero che il limite del gioco cooperativo sia riconosciuto nella capacità di coinvolgere, come protagonisti, tutti i giocatori. Appurato che il puro brainstorming è inadeguato perché reso superfluo da giocatori esperti e dalla forte personalità, il gioco di tipo cooperativo solletica il mio interesse solo quando garantisce che tutti i giocatori abbiano una parte attiva e irrinunciabile durante la partita. Avvicinando XCOM la mia prima preoccupazione è stata quella di appurare questa caratteristica.

Ruoli radicalmente diversi, ciascuno con le proprie azioni e funzioni, ritmo serrato e con tempo limitato per ciascuna fase di azione, tutto regolamentato da una implacabile applicazione software, indispensabile per giocarlo, mi hanno fatto ben sperare, se non altro sulla scia di un'altra piacevole esperienza di gioco, il più vecchio Space Alert, simile nell'idea per quanto realizzata con strumenti più antiquati, un CD audio.

Il gioco in sintesi

Il gioco si struttura in turni che si susseguono fino alla fine della partita ripetendo la stessa struttura, una fase di gioco in tempo reale scandita dalle indicazioni dell'applicazione che stabilisce anche il tempo a disposizione per ciascuna azione e una fase di risoluzione in cui si mette alla prova quanto predisposto nella fase precedente per far fronte alle minacce del gioco, che si risolvono con un meccanismo comune di lancio di dadi che ovviamente può essere parzialmente influenzato.

Man mano che si completano i passaggi della fase di risoluzione l'applicazione chiede di essere aggiornata circa la situazione sul tabellone e segnala, quando necessario il termine della partita sancendo il successo o la sconfitta dei giocatori.

[Linx] Le azioni richieste dall'applicazione sono diverse per ogni ruolo ma in ogni caso richiedono ad ognuno di gestire le forze in proprio possesso, dosandone, a volte

centellinandone direi, l'utilizzo per non incidere troppo sul budget dell'organizzazione adibita a salvare il mondo. Un giocatore gestirà gli scienziati, un altro i satelliti, un terzo le forze di difesa aerea e il budget, mentre l'ultimo comanderà le squadre militari a terra.

Mentre le azioni da compiere con le forze che ci sono assegnate sono diverse il metodo di risoluzione è simile per tutti: si lanceranno ripetutamente tanti dadi quante le forze assegnate ad un compito specifico con la speranza di ottenere abbastanza successi, aumentando, ad ogni rilancio, il rischio di perdere i pezzi utilizzati. Un meccanismo di sfida alla fortuna insomma, che però ha esiti diversi a seconda di cosa stiamo rischiando. Mentre i piloti dei caccia e i marine a terra rischieranno la vita, scienziati e satelliti che "sballano" diventano solo momentaneamente indisponibili. Questa cosa rende i loro lanci di dado meno carichi di pathos e fa sì che vengano sempre rischiesti fino all'ultimo tentativo: il punto con loro diventa sempre e solo capire se riescono o meno a portare a termine il compito assegnato.

Ma il fulcro delle scelte sta altrove nel gioco, cioè nella fase di pianificazione dove ognuno avrà a che fare coi propri problemi. Vediamoli nel dettaglio...

Quattro ruoli, quattro partite?

[Linx] Il ruolo che è meglio spiegare da subito è quello dello scienziato perché influenza le possibilità di azione di ogni giocatore. Ogni turno infatti il capo del dipartimento scientifico avrà la possibilità di analizzare fino a tre tecnologie aliene da riprodurre assegnando scienziati ad ognuna di queste. Più scienziati assegnerete più facilmente riuscirete a svilupparla. Nella mia esperienza e visione di gioco però questa è quasi una falsa scelta, visto che le ristrettezze del bilancio impongono tagli e il modo migliore di soddisfarli a parer mio è quello di giocare quasi sempre un solo scienziato per sviluppo dei 3 che potreste assegnare e rischiarlo fino in fondo.

Un altro consistente aiuto allo sviluppo potrebbe venire da ogni alieno eliminato dalla squadra a terra, che verrà riciclato dalla squadra scientifica come (reliquia) da esaminare per cercare di affrettare lo sviluppo in fase di ricerca a cui viene assegnata. Risparmiando, come appena proposto, sugli scienziati avremo più soldi da investire in soldati... che uccideranno più facilmente nemici... che finiranno per prendere il posto degli scienziati precedentemente non assunti per migliorare le capacità di ricerca. Chiudendo il cerchio del miglior utilizzo dei soldi, secondo il mio parere.





Una volta ricercato lo sviluppo, poi, sarà assegnato al giocatore a cui porterà vantaggio, spesso donandogli una vera e propria nuova azione da attivare giocandosi sopra i pezzi non schierati sul tabellone.

Lo scienziato ha anche la possibilità di usare questi possibili sviluppi come effetti monouso, scartandoli invece di studiarli, intervenendo direttamente anche in frangenti di gioco che normalmente non gli competono. È in realtà l'unico modo diretto che ha di intervenire nell'azione, rimanendo per il resto relegato dietro gli alambicchi del suo personale gioco di ricerca. Sicuramente il ruolo più adatto ad un giocatore german e sicuramente il mio preferito. Tu hai gradito impersonare almeno questo ruolo, Fabio?

[fabio] Non mi è mai capitato. La maggior parte delle volte ho proposto io il gioco, non di rado a persone che non lo conoscevano e, per semplicità, mi sono fatto carico della gestione dell'applicazione, compito assegnato all'ufficiale coordinatore. Concordo comunque sull'importanza del capo scienziato al quale è chiesto non solo di ricercare tecnologie ma anche di scegliere, da una mano di sei carte riassortita ad ogni turno, quale delle tecnologie sia più utile ricercare per fare fronte alle situazioni contingenti.

Le tecnologie sono fondamentali anche per trasmettere ai giocatori una sensazione di controllo sul meccanismo push-your-luck della risoluzione delle azioni, molte infatti consentono di modificare il valore di minaccia o di ritirare i dadi, opportunità da non sottovalutare

considerando che ogni tiro di dado ha una percentuale di successo piuttosto bassa, il 33% e il rischio che il dado alieno tirato contro il valore di minaccia porti ad un fallimento totale diventa del 50% (come il lancio di una moneta, tanto per spiegare il rischio) dopo solo 4 tentativi.

Trovo generalmente utile investire in ricerca scientifica nelle prime fasi della partita, in modo da prepararsi ai turni successivi con un maggior numero di vie di fuga da situazioni delicate, naturalmente che sia o no il momento di ricercare, che le ricerche disponibili siano urgenti o no è principalmente competenza dello

sostanzialmente annullato da due accorgimenti implementati all'unisono, scarsità di tempo per le azioni e alcune informazioni non palesi a tutti i giocatori.

Dell'ufficiale coordinatore non c'è molto altro da aggiungere. Il suo compito è principalmente quello di accertarsi che tutti i giocatori comprendano le direttive dell'applicazione durante la partita, sollecitando i giocatori a stare nei tempi concessi per le azioni. Si occupa anche di posizionare gli UFO sul tabellone, in corrispondenza dei continenti o in orbita intorno alla Terra sempre seguendo le indicazioni dell'applicazione. Infine schiera i satelliti per la

XCOM crea dinamiche di interazione tra i giocatori piuttosto interessanti, pur con il limite della scarsa possibilità di pianificazione e della decisiva influenza dei dadi nella risoluzione degli obiettivi.

scienziato perché non c'è il tempo di descrivere tutte le carte ricerca, ed è questa fiducia a far sì che il comandante conceda budget aggiuntivo quando serve, in deroga alla consuetudine che anche tu hai delineato, ovvero quella di spremere pochi scienziati fino all'ultimo tiro di dado.

Fatte queste considerazioni abbiamo già due caratteristiche importanti che delineano il gioco:
- l'uso del dado è abbondante nella risoluzione degli obiettivi, mitigato solo in parte da modificatori;
- il problema noto come giocatore "alfa" è

difesa orbitale. Compito facile ma delicato perché gli UFO in orbita non eliminati dai satelliti durante la fase di risoluzione influiscono sulla sequenza degli eventi dei turni successivi.

[Linx] In effetti quello dell'ufficiale coordinatore pare un ruolo facile per le poche scelte richieste. Ha però due caratteristiche che mi preme far notare. La prima consiste nel fatto che è il giocatore messo maggiormente sotto pressione dallo scorrere del tempo. I pochi secondi concessi ai giocatori scorrono inesorabili e sadicamente



marcati dall'applicazione che visualizza un timer che scandisce anche i decimi di secondo, risultando sempre in movimento con un effetto, almeno su di me, ansiogeno. L'ufficiale ha il delicato compito di far rispettare i tempi senza far trapelare quest'ansia, improduttiva per compiere efficaci scelte, agli altri giocatori. Quindi di base se ne starà zitto pregando che il giocatore di turno faccia in fretta finché il tempo sarà veramente troppo poco e dovrà decidere se mettere in pausa il timer consumando quello concesso della riserva comune o dare una sferzata all'indciso giocatore di turno rischiando di metterlo in panico e peggiorando la situazione.

La seconda caratteristica è che ha un po' il ruolo del "correttore", avendo la possibilità coi suoi satelliti di spostare alcuni pezzi amici e nemici fuori dentro e da un luogo all'altro del tabellone.

Se inizialmente mi è sembrato il ruolo meno importante mi sono ampiamente ricreduto: non è facile gestire il tempo sia proprio che altrui continuando a seguire il gioco e le proprie possibilità (alcune tecnologie devono essere attivate durante la fase a tempo). Per coloro che invece riescono a prendere il ruolo per scioltezza l'applicazione ha incluso anche una chicca: avvertimenti radar sui posti dove prossimamente appariranno degli UFO. Non è detto che serva, ma è sicuramente una informazione in più da gestire.

Quello che invece trovo sia il ruolo più... fuffa da gestire è quello del comandante. Non perché non abbia cose da fare, ma perché è l'unico ruolo le cui scelte possono essere condivise con gli altri giocatori. Dovrebbe infatti per prima cosa gestire il bilancio assegnando più o meno fondi extra da una riserva finita di valuta di gioco... ma per farlo efficacemente dovrebbe conoscere tutti i motivi per cui gli altri giocatori vorrebbero usare i soldi. Non avendo il tempo per farlo si dovrà semplicemente adattare alle valutazioni altrui agitando un ditino e dicendo "occhio!" e chiedendo quanto vorrà spendere. Deve poi, quando richiesto, estrarre un paio di carte evento alla volta e scegliere

quale disgrazia accadrà al gruppo. In genere sono valutazioni chiare e si finisce per fare un veloce brainstorming per approvare la scelta, minimizzando il ruolo del comandante. Il suo contributo militare al gioco è poi quello di schierare i caccia, il cui dosaggio strategicamente migliore, a mio avviso, è solamente un pizzico sopra a quello degli scienziati: la gran parte delle volte ne schiereremo uno per regione infestata e li rischieremo un filo meno degli scienziati. Infine potrà prelevare un soldato dal comandante sul campo da allenare. Credete lo faccia senza il suo permesso o, addirittura, senza chiedergli quale pezzo prendere?

È sicuramente il ruolo che può essere accorpato ad un altro giocando in 3 o essere lasciato al giocatore più indeciso del gruppo.

[fablo] La mia impressione è che anche il caposquadra non rivesta un ruolo critico nella fase a tempo. Deve calcolare le migliori combinazioni per assegnare soldati, in quattro tipologie, in modo da far coincidere i loro simboli con quelli rappresentati sulle carte dei nemici che invadono la base e sulle missioni, nel modo più efficiente possibile. Certo farlo bene richiede tempo, per questo anche il ruolo del caposquadra è determinante, nessun altro giocatore avrebbe tempo sufficiente per fare questi calcoli.

Nella fase di risoluzione le sue decisioni invece sono quelle più complesse di tutti gli altri giocatori, lui infatti non si limita a tirare una quantità predeterminata (nella fase a tempo) di dadi nel tentativo di realizzare il prima possibile un obiettivo, il capo squadra nella fase di risoluzione decide di volta in volta, per ciascun nemico da affrontare quali e quanti soldati impiegare tra quelli schierati. Un fallimento nel tiro di dadi non implica necessariamente l'interruzione dell'azione i soldati non sono stati tutti utilizzati, sta nell'abilità del caposquadra di decidere se investire più soldati con la certezza di portare a casa un successo o se inviare un soldato alla volta sperando di spuntarla grazie ai tentativi ripetuti.

Abilità che in realtà può essere condivisa visto che nella fase di risoluzione, venendo a



mancare la componente di pressione legata alla scarsità di tempo, i giocatori possono confrontarsi con calma in merito alla sequenza migliore di utilizzo dei soldati.

In ogni caso quelli del capo squadra sono i tiri più importanti e delicati, complice anche il costo per reclutare nuovi soldati, per questo è opportuno che la maggior parte delle abilità che consentono di influire sui dadi vengano conservate per questo momento.

[Linx] Quello del caposquadra è anche il ruolo dove spesso trovano applicazione gran parte delle invenzioni sviluppate dal reparto scientifico. Per ogni ruolo (assaltatore, fante pesante e cecchino) ci sono carte che concedono colpi utilizzando i soldati non schierati sulla plancia che sono vitali nell'economia del gioco perché tenere da parte questi pezzi aiuta molto a rientrare nel bilancio e, magari, ad avanzare qualche soldino per rimpolpare i pezzi persi. A dover essere schierati il più possibile sono invece i soldati appositamente addestrati come pezzi d'élite dal comandante, visto che raddoppiano le possibilità di riuscita allo stesso costo di un'unità normale. Di ottimizzazione da fare insomma ce n'è, oltre al far corrispondere i simboli sui soldati con quelli richiesti da nemici e missioni.

Descritto così poi le missioni sembrano sterili germanici abbinamenti, mentre in

realtà ci troviamo spesso di fronte ad alieni con capacità speciali da trattare in modo leggermente diverso. Il saper condire l'affidarsi ai lanci di dado con i colpi sicuri donati da cecchini o appoggi aerei donati dal comandante tramite tecnologie e intercettori non schierati rende a mio parer la battaglia abbastanza vibrante, diversamente dagli scontri aerei sopra i cieli dei continenti o in orbita coi satelliti dove c'è un puro sfidare la fortuna senza grosse scelte.

Sventare i piani dell'intelligenza artificiale

Quindi io reputo quello del caposquadra un ruolo molto importante. Non dimentichiamo che nelle sue mani sono la risoluzione (e la scelta) delle missioni, che portano vantaggi che alleggeriscono la tensione mondiale e avvicinano, in caso di riuscita, l'arrivo della missione finale: il piano dei terrestri per annullare l'invasione aliena tramite un colpo a sorpresa che tagli la testa agli alieni. L'applicazione, informata da noi sull'esito delle varie missioni, comunque la propone dopo un certo numero di turni anche in caso di insuccessi ripetuti, ma attendendo l'evento invece che affrettarlo è probabile ci troveremo troppo deboli per farla in pompa magna e ci toccherà invece affrontarla sperando nella fortuna giocandoci il tutto per tutto.

Immagino che gran parte dei lettori siano curiosi di sapere quanto incide nel gioco

l'intelligenza artificiale. La mia personale risposta è: decisamente molto meno del fatto di essere in tempo reale e a ruoli differenziati. Il motivo per provare il gioco insomma secondo me non risiede in quella, benché sia una delle cose che incuriosisce di più.

L'intelligenza artificiale permette "solamente" di creare partite leggermente diverse per le proporzioni con cui gli alieni schierano le proprie forze. A seconda del piano d'invasione divideranno le forze su più continenti o le concentreranno su pochi, attaccheranno più o meno in forze la base o spingeranno sugli eventi globali. Oltre ad avere diverse tipologie di alieni utilizzati (cosa che però non dipende dall'intelligenza ma da pacchetti di carte incluse o meno nel mazzo invasione). Evita insomma che la completa casualità porti verso partite troppo noiose o troppo severe (come in certe partite di Battlestar Galactica dove non si vedono navi per quasi una partita intera per poi magari subire in pochi turni un imboccabile assedio) e dà un pizzico di pianificazione al tutto, ma... nulla di sconvolgente. Quello che invece l'app permette è tutta una serie di trovate secondarie che non si sarebbero potute fare altrimenti.

Oltre a scandire i tempi e i turni in modo frenetico si permette, ad esempio, di farti pesare la presenza di UFO nell'orbita tramite sconvolgimenti delle fasi di gioco. Se non tenete l'orbita bella pulita vi potrà capitare ad esempio di dover schierare gli intercettori prima che tutti gli UFO siano stati assegnati ai continenti. O di dover pianificare la difesa della base e poi scoprire che è attaccata da molti più alieni di quelli che ti aspettavi! E qui scendono in gioco soprattutto le abilità di "correzione del tiro" di colui che gestisce i satelliti che è in grado di metterci una pezza.

Tu, Fabio, scommetto che hai provato il gioco giusto per vedere cosa faceva questa strombazzata intelligenza artificiale, non essendo questo il tuo genere, vero?

[fabio] C'è voluto del tempo per decidermi a dargli una possibilità e una delle ragioni è stata anche quella: capire in che misura supporti digitali come smartphone e tablet



sono in grado di aggiungere sostanza all'esperienza del gioco da tavolo in senso stretto. Anche e soprattutto considerando che è una strada che, seppur timidamente, qualche editore ha cominciato ad intraprendere. Ovviamente non sto parlando di giochi da tavolo reimplementati in formato digitale ma proprio dell'uso di questi strumenti come componente del gioco.

I vantaggi dell'app possono ragionevolmente dividersi in quattro gruppi.

Il setup, realizzato in modo parzialmente casuale, per aumentare la varietà delle partite, è fortemente aiutato dall'applicazione. Ai giocatori è concessa la scelta del livello di difficoltà della partita e del piano di invasione da utilizzare tra i cinque disponibili. Il livello di difficoltà determina l'assortimento delle razze di alieni tra i quali l'applicazione sceglie quelli da utilizzare durante la partita. Giocando il tutorial gli alieni sono sempre gli stessi, solo nelle partite difficili e per esperti c'è la possibilità che entrino il gioco gli Eterei, i Fluttuanti invece possono capitare nelle partite facili e normali.

Il piano di invasione scelto dai giocatori invece determina l'allestimento dei livelli di

panico iniziale dei continenti e imposta un preciso comportamento dell'applicazione che agisce variando la probabilità di alcuni eventi nelle fasi di gioco. Questo può essere considerato il secondo gruppo di vantaggi e consiste in una serie di decisioni casuali dell'applicazione fatte sempre per rendere le partite più varie. Ad esempio, il numero di crediti a disposizione dei giocatori a ogni turno è sempre un numero casuale tra 12 e 14, ai quali l'applicazione sottrarre un credito per ogni continente in panico. Quando il piano di invasione è l'Occupazione il totale dei crediti è ulteriormente ridotto di un numero casuale tra 1 e 3.

A molti giocatori piace questa incertezza, si fidano dell'applicazione e sono felici di considerarla una scatola nera che offre sfide congruenti ed equilibrate seppur imprevedibili. Ad altri giocatori questa soluzione sta stretta e preferiscono sapere prima che scegliendo Occupazione si sarà più stretti di budget.

Terzo gruppo, la gestione del ritmo. Come un cronometro l'applicazione concede un preciso tempo per ogni azione. Azioni svolte rapidamente garantiscono un bonus che si somma al limite di tempo che può essere speso per fermare il gioco mettendolo in

pausa. Tutto il tempo di pausa accumulato e non usato è lasciato ai giocatori per azioni aggiuntive da fare alla fine della fase a tempo. Naturalmente il tempo iniziale a disposizione dipende dal livello di difficoltà della partita da un massimo di 20 secondi per le partite semplici ad un minimo di 5 per le partite per esperti (tempo diminuito di 5 secondi se si gioca il piano di invasione Dominazione!).

Nel quarto e ultimo gruppo c'è la sequenza delle fasi, elaborata dall'applicazione secondo un preciso algoritmo che considera regole fisse e scelte casuali e che, soprattutto, è capace di tenere conto di modificatori che dipendono dall'andamento della partita. Ad esempio, come giustamente facevi notare, il numero di UFO in orbita alla fine del turno influisce sulla probabilità che una delle azioni di dispiegamento (satelliti, intercettori o soldati in base) venga anticipato rendendo difficoltosa la scelta, non potendo prevedere gli esiti delle successive fasi di invasione.

L'applicazione quindi è necessaria e funzionale, garantisce un buon assortimento di partite e offre tensione e incertezza. Questa incertezza impedisce di fare vere e



proprie considerazioni strategiche che non siano ovvie, come ad esempio l'utilità di sviluppare tecnologie nei primi turni, utilità che affievolisce con l'incedere della partita. Anche l'utilità delle missioni può essere tenuta in considerazione in un ragionamento strategico, a patto di sapere che la missione finale diventa disponibile sempre al settimo turno, meno un turno per ogni missione completata... cosa che però voi non dovreste sapere!

Gioco tattico quindi, in cui si improvvisa facendo fronte comune contro le situazioni contingenti. Gioco che crea dinamiche di interazione tra i giocatori piuttosto interessanti pur con il limite della scarsa possibilità di pianificazione e, non dimentichiamolo, dalla decisiva influenza dei dadi nella risoluzione degli obiettivi.

[Linx] E come fai tu a sapere tutte queste informazioni segrete? Abbiamo contatti con un nucleo di resistenza alieno che non è d'accordo sull'operazione di conquista della terra come Visitors ci ha insegnato?

Io sono uno di quelli che si fida dell'IA. Anche perché, anche se barasse per rendere la partita più interessante, non mi importerebbe. Sono tanti i detrattori del genere che considerano i collaborativi totali come dei puzzle da risolvere in compagnia e quando ciò è vero, come in Leggende di Andor, il gioco non piace più nemmeno a me. Lo spirito dei collaborativi per me è quello di un'esperienza da vivere insieme puntando alla riuscita dove il divertimento sta nel tentarci, non necessariamente nel riuscirci. Il gioco non deve essere risolvibile e deve lasciare ad ogni giocatore modo di esprimersi e lasciare la sua traccia nella partita. Fosse anche solo per uno sbaglio decisivo verso cui tutti punteranno il dito a fine, se la partita deraglierà verso la sconfitta. E credo che questo gioco, anche per merito dell'applicazione, ci riesce.

Prepararsi a nuove invasioni

Per concludere parlerei ora della rigiocabilità del gioco. Avrei pensato che, con tutti quei livelli di difficoltà, quei piani d'invasione e quei possibili sviluppi tecnologici fosse smodata. In realtà credo

invece che mi stancherò di giocarci molto più rapidamente di quello che pensavo. Soprattutto perché credo che le scelte dello scienziato non possano poi rendere così tanto differenti le partite una dall'altra: danno indubbi vantaggi ma non propongono delle reali "sterzate strategiche" e il flusso del gioco rimane sostanzialmente lo stesso nonostante ogni cambiamento l'App possa apportare alle invasioni. Si tratta insomma di inquadrare la strategia migliore da applicare al gioco, indipendentemente dalla partita, e poi applicarla con gli accorgimenti tattici necessari alle contingenze che si vengono a creare. Forse arrivando ad avere un'idea di come i vari piani d'invasione si sviluppino è possibile arrivare a scegliere meglio gli sviluppi tecnologici... ma non credo che questo cambi il gusto, molto piacevole, del gioco. La mia valutazione su questo gioco rimane comunque massima: Lang ha ben differenziato ed amalgamato i vari ruoli sfruttando al meglio anche le possibilità tecnologiche dell'applicazione. Avessi avuto a che fare con lo sviluppo del gioco avrei al massimo spinto su un maggior numero di tecnologie, con effetti anche più complicati. Ma non necessariamente sarebbe stato un buon consiglio.

[fablo] Chissà, magari in futuro qualcosa si aggiungerà o si migliorerà e per poter godere della miglione o dell'espansione basterà aggiornare l'app senza comprare altro. Anche questo è un punto forte della tecnologia al servizio del gioco da tavolo.

Riguardo alla gradevolezza del gioco poi, in fondo concordo con te. Nel momento giusto, con i giocatori giusti, una partita a XCOM può rivelarsi una piacevole esperienza di gioco condivisa e, anche se non si vince, lascia una bella storia da raccontare a partita finita.



LINX

FAB!O





Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte Seconda Edizione

"Quando si gioca al gioco del trono, o si vince o si muore. Non esistono terre di nessuno."

Cersei Lannister a Eddard Stark



di Nate French, Eric M. Lang
Asterion Press, Edge
Entertainment, Fantasy Flight
Games, Heidelberger Spieleverlag,
2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Le premesse per un successo ci sono davvero tutte: un'ambientazione collegata ad una saga fantasy di fama mondiale, il recente supporto di un adattamento televisivo di grande successo, l'esperienza pluriennale di un gruppo di autori e di un editore che ha al suo attivo moltissimi giochi di carte. E tanto, tanto lavoro...

Una storia partita da lontano

Benché sulla scatola faccia bella mostra di sé la dicitura "seconda edizione", la storia del gioco di carte de Il Trono di Spade (TdSGC) è più complessa: siamo, a tutti gli effetti, al quarto "reboot" del sistema. Tutto inizia nel

2002, quando la Fantasy Flight Games (FFG) pubblica il primo titolo ambientato nel mondo delle Cronache del Ghiaccio e del Fuoco: non si tratta del gioco da tavolo Il Trono di Spade (che è del 2003), bensì dell'omonimo gioco di carte collezionabile. Sviluppato da Eric M. Lang e Christian T. Petersen, il titolo si presenta con la classica struttura di gioco dei Giochi di Carte Collezionabili (CCG), ritenuto all'epoca un formato di successo: mazzi e bustine dal contenuto casuale, carte suddivise in 3 diverse rarità, una continua produzione di espansioni (16 nei circa 6 anni di vita come CCG). Il gioco incontra un buon successo e ottiene qualche



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





riconoscimento (fra cui la vittoria, nel 2002, dell'Origins Award per il miglior Trading Card Game). Nel 2008 la Fantasy Flight Games decide di abbandonare (per tutti i suoi titoli e definitivamente) il formato CCG a favore del formato Living (LCG): la differenza sostanziale è che viene abbandonata l'aleatorietà del contenuto dei pacchetti e (almeno nominalmente) la suddivisione in rarità. Da quel momento tutte le confezioni delle espansioni prodotte contengono lo stesso insieme predeterminato di carte, ma si dovrà aspettare il quarto ciclo perché il contenuto di ogni espansione contenga il numero massimo di carte che possono essere inserite in un mazzo da torneo (liberando i giocatori dall'obbligo di acquistare più di una copia dello stesso pacchetto per avere accesso al deckbuilding universale). Anno dopo anno, il gioco cresce a dismisura: viene dotato di 72 espansioni piccole e 6 grandi, diventando da un lato praticamente inaccessibile ai nuovi giocatori (per l'incredibile spesa da sostenere inizialmente) e obbligando dall'altro la FFG a creare una corposa lista di carte mutuamente esclusive per impedire combinazioni eccessivamente potenti.

Un primo tentativo di riportare il gioco ad una dimensione accettabile avviene nel

2012, in concomitanza con il successo riscosso dalla omonima serie televisiva targata HBO (i cui fotogrammi vengono utilizzati al posto delle illustrazioni): viene realizzata una versione del gioco per due giocatori, che prevede lo scontro fra gli Stark e i Lannister, utilizzando due mazzi precostruiti. Una buona introduzione, ma con una varietà di gioco estremamente limitata, che ne spiega il successo solo parziale.

Il Trono di Spade: il Gioco di Carte prende Magic: The Gathering e ne corregge molti degli aspetti che rischiavano di rendere alcune delle partite totalmente frustranti.

Arriviamo quindi al 2015: la prima edizione viene definitivamente abbandonata dalla FFG a favore della seconda, opportunamente aggiornata, resa coerente e semplificata senza tuttavia rinunciare alla complessità del gioco.

Il gioco (per 2 giocatori)

Come tutti i giochi di carte appartenenti al filone collezionabile/living, ogni giocatore deve selezionare un insieme di carte da utilizzare durante la partita. Nel caso di TdSGC i mazzi

sono due: quello delle "trame", composto da esattamente 7 carte dal layout orizzontale, e il mazzo di gioco vero e proprio, di almeno 60 carte, che deve seguire precise regole di costruzione. Le carte appartengono a 4 categorie: personaggi (caratterizzati da forza, capacità di lanciare sfide in una o più categorie e abilità speciali), luoghi, aggiunte (carte che modificano le capacità delle due precedenti categorie e sono solitamente riutilizzabili) ed eventi (le uniche carte che possono essere giocate anche fuori dalla fase di schieramento). Tutte le carte hanno un costo in oro.

La fase di preparazione prevede, una volta mescolati i propri mazzi e pescate 7 carte, che i giocatori abbiano un'unica possibilità di cambiare la propria mano iniziale (il cosiddetto mulligan). Segue una fase di preparazione, in cui i giocatori scelgono segretamente e simultaneamente un insieme di carte che compone la loro condizione iniziale di gioco, rispettando un tetto totale di spesa. Dopo aver reintegrato la mano a 7 carte, il gioco inizia, e si sviluppa a turni, composti da 7 fasi:

- Fase trama, in cui i giocatori scelgono, segretamente e simultaneamente, una delle carte non ancora giocate dal mazzo delle trame. Queste carte determinano la quantità di denaro a disposizione del giocatore per il turno corrente, il suo valore di iniziativa, il suo valore di sottomissione (ovvero la sua efficacia nelle sfide) nonché il limite di carte che il giocatore potrà conservare alla fine del turno. Chi ha l'iniziativa più alta decide chi è il primo giocatore. Quando i mazzi trama si esauriscono, i giocatori recuperano tutte le



L'evoluzione del look

Con i suoi 14 anni di vita e le sue numerose riedizioni, TdSGC fornisce un'ottima occasione di studiare come l'impostazione grafica delle carte dei giochi collezionabili/living sia evoluta durante il loro sviluppo e diffusione. La versione collezionabile segue tutti i canoni standard introdotti dal capostipite del genere (MtG): carte a bordo nero, testi delle carte racchiuse in un riquadro, così come



l'illustrazione, informazioni principali distribuite lungo due bordi delle carte (alto e sinistro).

Le due nuova edizioni (HBO-2012 e Seconda Edizione-2015) hanno un aspetto decisamente più moderno: vengono abbandonati i riquadri sia per il testo che per le immagini, che ora sono tagliate al vivo dal bordo delle carte. La leggibilità dei simboli è sicuramente migliorata, e uno spazio maggiore dedicato al testo grazie al loro spostamento permette l'utilizzo di un carattere di dimensioni maggiori.



carte tranne l'ultima giocata, che va a comporre il nuovo mazzo delle trame passate.

- Fase pesca, in cui i giocatori pescano simultaneamente 2 carte dal proprio mazzo.
- Fase schieramento, in cui i giocatori (in ordine di turno) spendono denaro per giocare dalla propria mano personaggi, luoghi e aggiunte.

- Fase sfida, che è il cuore del gioco: in ordine di turno, ogni giocatore ha l'opportunità di lanciare fino a tre sfide, una in ciascuno dei tre tipi (militare, intrigo, potere), nell'ordine da lui prescelto. Il funzionamento delle sfide è il seguente: il giocatore attaccante sceglie un qualsiasi numero di personaggi attivi (in piedi) che abbiano l'icona del tipo di sfida prescelto e li "inginocchia" (ruotandoli di lato, come ci ha insegnato a fare Magic: The Gathering). Il difensore può contrastare l'attacco, scegliendo e inginocchiando un qualsiasi numero di personaggi attivi che abbiano lo stesso simbolo. Si confrontano le somme della forza dei personaggi utilizzati dai due schieramenti; vince chi ha la forza maggiore (in caso di parità vince l'attaccante). Se è il difensore a vincere, non succede niente; se invece l'attaccante risulta vittorioso, si eseguono tante istanze di sottomissione (del tipo di sfida in corso) quante ne sono indicate dalla sua carta trama. Una sfida militare vinta obbliga il difensore a uccidere un personaggio in gioco; una sfida intrigo a scartare una carta dalla propria mano, una sfida potere permette di rubare un punto potere all'avversario. Se una qualsiasi sfida non viene contrastata (il difensore non vuole o non può difendersi con almeno un personaggio) il vincitore guadagna un punto potere addizionale. Quando un giocatore ha lanciato le sue sfide, il gioco passa all'avversario.

- Fase predominio, in cui il giocatore che ha conservato la maggiore quantità di risorse (misurata come somma della forza dei personaggi non inginocchiati e dell'oro non speso) riceve un punto potere.

- Fase ripristino, in cui i giocatori rialzano le proprie carte inginocchiate.

- Fase tributo, in cui i giocatori restituiscono alla banca tutto l'oro non speso ed eventualmente scartano carte fino a rispettare il limite indicato dalla propria trama attiva.



La partita termina immediatamente con la vittoria del giocatore che raggiunge per primo i 15 punti potere.

In più di due...

Il gioco può essere giocato anche da più giocatori, fino ad un massimo di 6. Se giocato in più di 2, viene aggiunta un passo ulteriore alla fase trama: dopo aver rivelato le carte trama e scelto il primo giocatore, ciascuno seleziona, segretamente e in ordine di turno, una carta titolo da un apposito mazzetto. Queste carte conferiscono un'abilità speciale a ciascun giocatore, oltre a prestabilire per il turno relazioni di supporto (impossibilità di lanciare sfide) o conflitto (punti potere supplementari) nei confronti di altri titoli. Quando tutti hanno scelto il proprio, i titoli vengono rivelati e il turno procede seguendo il flusso precedentemente descritto. In fase di sfida ogni giocatore può sempre lanciare fino a tre sfide, adesso anche verso giocatori differenti. In fase di tributo vengono restituite anche le carte titolo. Ancora una volta, il primo giocatore a raggiungere i 15 punti potere vince la partita.

Decisioni su più livelli

Per chi conosce un po' il mondo dei CCG o LCG risulta subito evidente che TdSGC è costruito sulla falsariga di Magic: The Gathering (MtG), di cui cerca di correggerne molti degli aspetti che rischiavano di rendere alcune delle partite totalmente frustranti. La modifica più importante è il sistema di risorse, integrato nelle carte trama. Il sistema è indubbiamente

Cosa si può fare con una scatola?

All'interno di una scatola di TdSGC troverete, come dichiarato sulla confezione, materiale sufficiente per (imparare a) giocare da 2 a 4 giocatori. Questa opportunità ha tuttavia ad un costo: i mazzi con cui vi sfiderete non rispettano i vincoli di deckbuilding da torneo (contravvengono sia alla regola sul numero minimo di carte che ai limiti da rispettare quando si utilizzano due casate nello stesso mazzo). Inoltre non potrete fare alcun affidamento sulla ridondanza (e quindi non potrete fare affidamento sulle eventuali sinergie fra le vostre carte) dato che la quasi totalità delle carte presenti nella scatola base è presente in copia unica (privandovi, di fatto, anche della possibilità di introdurre in gioco i "duplicati", che rendono più resistenti le vostre carte). Un ulteriore vantaggio di questa conseguente dalla distribuzione delle carte è apprezzabile se decidete di dedicarvi: una volta che avrete comprato le tre scatole base che vi servono per esplorare completamente lo spazio del deckbuilding, vi troverete con pochissimi doppioni (che invece abbondavano nella precedente edizione).

Se siete solo curiosi di esplorare il gioco, e tollerate il cospicuo intervento della dea bendata che questo formato in singola copia vi impone, una scatola base lascia ampio spazio alla rigiocabilità: le possibili coppie di casate utilizzabili per formare un mazzo sono 56, a cui potete opporre 30 differenti combinazioni con le casate rimanenti. Un assortimento notevole, se considerate che a ciascun mazzo potete affiancare un insieme di trame estremamente configurabile!

brillante: in un'unica scelta il giocatore deve decidere quante risorse avere a disposizione (almeno come rendita base, date che molte carte forniscono sconti o denaro aggiuntivo), quale sia la probabilità di poter scegliere quando giocare nel turno, quanto saranno potenti gli effetti delle proprie sfide andate a buon fine e quante carte potrà conservare alla fine del turno. Molte trame hanno un ulteriore effetto particolare che può essere particolarmente vantaggioso se sfruttato nel momento opportuno. Ecco quindi che la costruzione dello stesso mazzo nonché la

scelta segreta della trama introduce una componente di bluff importante e coinvolgente. Non solo, moltiplica notevolmente lo spazio delle scelte in fase di costruzione dei mazzi.

L'altra modifica fondamentale è l'enfaticizzazione dell'importanza dei personaggi (le creature di MtG) e della loro interazione nella fase di sfida rispetto alle altre categorie di carte. Benché in quasi tutti i giochi di carte la fase di combattimento sia al centro del gioco, spesso le decisioni che la coinvolgono sono "monodimensionali", e riguardano la scelta di quando e come attaccare. In TdSGC, la molteplicità delle sfide (in una partita a due giocatori sono 6 per ogni turno), l'ordine in cui vengono lanciate, la possibilità che hanno molti personaggi di partecipare a tipi diversi di sfide così come il costo aggiuntivo che ha la rinuncia a difendersi sono tutti aspetti che rendono particolarmente impegnative le scelte, conferendo notevole profondità all'intero gioco.

Altro aspetto piacevole è la contemporaneità del turno, che sostituisce la classica alternanza della maggior parte dei CCG/LCG, introducendo un altro interessante livello di scelta. Giocare per primi vuol dire attaccare per primi (e quindi sfruttare appieno le capacità dei propri personaggi), ma vuol



anche dire schierare per primi, concedendo al giocatore difensore l'opzione di giocare le carte che meglio possono rispondere a quelle di cui l'avversario dispone.

Per chi già lo conosce

Cosa è cambiato rispetto alla prima edizione? Tre sono i mutamenti più importanti, a cui si aggiungono aggiustamenti minori:

1) L'inclusione nelle carte trama del numero di carte che si possono conservare in mano alla fine del turno. Questo valore sostituisce il precedente limite di pesca di carte aggiuntive (non era infatti possibile pescare più di 3 carte, oltre alle due ottenute all'inizio del turno). La nuova regola è più pulita e lascia molto più spazio nella fase di costruzione dei mazzi.

2) Modifica del funzionamento delle carte aggiunta. Nella prima edizione le carte aggiunta erano intrinsecamente deboli, in quanto seguivano le sorti delle carte a cui erano attaccate: la morte del personaggio che portava un'aggiunta decretava anche la fine della stessa (un po' come succedeva con le carte incanta creatura in MtG), rendendo tali carte poco attraenti, e ancora meno appetibili quelle destinate al loro controllo/rimozione. La seconda edizione rende invece le aggiunte riciclabili, in quanto tornano in mano del giocatore una volta che il personaggio a cui sono collegate lascia il gioco. Una soluzione efficace che apre nuove prospettive in termini di gioco e di costruzione di mazzi.

3) Unificazione delle valute: nella prima edizione gli eventi erano prevalentemente

gratuiti, ma alcuni costavano influenza, una seconda risorsa affiancata all'oro, fornita da alcune carte. Nella nuova versione agli eventi è stato dato un costo in oro, il che oltre a semplificare l'illustrazione e l'apprendimento delle regole, introduce una piacevole componente di bluff.

Living Card Game e gioco organizzato

Ovviamente uno degli aspetti centrali del gioco è la costruzione del proprio mazzo e la verifica della sua efficienza contro i mazzi costruiti dai propri avversari: risulta quindi fondamentale la dinamicità dell'ambiente e il sostegno al gioco organizzato. Dobbiamo osservare che la scatola del gioco contiene quasi tutte le carte in copia unica per le 8 diverse fazioni. Questo limita notevolmente i mazzi "legali" che si possono costruire con una scatola (il cosiddetto "core set"): si tratta di scegliere una fazione principale (di cui si includono tutte le carte), una di supporto (scegliendo tutte le carte che possono supportare un'altra fazione), aggiungere tutte le carte neutrali, e quindi levare quelle 4 o 5 carte in più rispetto al limite inferiore di 60. Un mazzo fatto prevalentemente da carte uniche, che non può sfruttare l'affidabilità della ridondanza. Se volete godervi

appieno l'esperienza di TdSGC dovete entrare nell'ordine di idee di comprarne almeno due scatole a testa, se non tre. Dopo questo investimento iniziale, arrivano i "pack capitolo", piccole espansioni da 60 carte (20 carte differenti in triplice copia) a cadenza quasi mensile, a cui si affiancheranno espansioni deluxe (ciascuna incentrata su una delle 8 fazioni) da 165 carte. Potete immaginare



queste espansioni come una sorta di abbonamento da sottoscrivere per garantirvi un gioco dinamico e in continua evoluzione: prendendo come riferimento altri giochi che adottano lo stesso formato, il risultato è sicuramente interessante. Per quanto riguarda il gioco organizzato, è sostenuto a livello nazionale da AsmOPlay, che coordina l'attività dei negozi fisici, riformandoli di carte promo, segnalini speciali, portamazzi, tappetini dedicati e altri premi esclusivi che rendono sicuramente più appetibile la partecipazione ai tornei.

Conclusioni

TdSGC è indubbiamente un ottimo prodotto: se state cercando un gioco di carte classico, vi consiglio vivamente di provarlo. Non ci saranno meccaniche innovative, soluzioni originali o drastiche asimmetrie nella condotta di gioco, ma la ricchezza strategica abbonda sia in fase di preparazione dei mazzi che in fase di gioco, mentre potrete allenare le vostre capacità di visualizzare in modo concreto l'effetto di molteplici scelte tattiche: roba da far girare la testa, se non siete abituati. Certo, si tratta sempre di Living Card Game per cui, parafrasando una delle più celebri frasi di Cersei Lannister, "quando si gioca al gioco di carte del trono, o si comprano più core set o si muore".





Marvel Dice Masters: Avengers vs X-Men

Benvenuti nel mondo dei dadi "supereroi" collezionabili! Siete pronti a riempirvi la casa di esadri dai colori sgargianti?



di Mike Elliott, Eric M. Lang

WizKids, 2014

N. Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

Non sono mai stato un appassionato dei giochi collezionabili, infatti per poterli provare sceglievo le opzioni che aggiravano il problema dello "spendere per giocare", ad esempio per Magic ho giocato alle varie versioni uscite per PC, che permettevano di sperimentare con il deckbuilding senza dover inseguire bustine su bustine. Questo Marvel Dice Masters: Avengers vs X-Men è un gioco di dadi collezionabili della serie Dice Masters (nella stessa serie e nello stesso formato trovate le versioni con i supereroi DC Comics, i personaggi di Yu-Gi-Oh e di Dungeons & Dragons), serie che come pregio ha almeno avuto quello di costare poco, ma anche di essere un sistema molto robusto dal punto di vista delle meccaniche.

Partendo dal presupposto che già con il set base si possono fare alcune partite senza scadere nel ripetitivo, il "trucco" sta nell'associazione variabile tra dadi e poteri/personaggi: abbiamo otto supereroi, ognuno rappresentato da due dadi, i quali vanno associati a una carta tra le tre disponibili (ognuna delle tre dà al supereroe differenti abilità speciali); allo stesso modo abbiamo quattro set di tre dadi potere, che vanno associati ad altrettante carte a scelta tra le dieci a disposizione; completa la dotazione di ogni giocatore otto dadi per i "sidekick" (le "spalle" dei supereroi) che forniranno l'energia e la manovalanza basilare (e che a differenza di altri deckbuilder non potremo mai eliminare).



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Ricapitolando, in una partita giocheremo con tre/quattro supereroi a testa, avendo a disposizione tre/quattro poteri comuni, quindi con il set base abbiamo una minima rigiocabilità, che viene enormemente aumentata con i “booster”, le bustine che contengono ognuna due diversi dadi supereroe e le due carte potere relative (al costo accettabile di 1\$); poi naturalmente c'è la presenza di dadi di vari livelli di rarità, per cui era pratica abbastanza comune, per chi voleva cercare di completare la raccolta, acquistare interi espositori di bustine (al costo di 60\$ l'uno), anche perché per usare uno specifico

pesca di quattro dadi, un lancio e un rilancio, utilizzeremo l'energia che ci forniscono per acquistare i dadi dei supereroi e dei poteri comuni (da mettere nel sacchetto quando questo si esaurirà); i dadi dei supereroi hanno tre facce che ci danno energia, e altre tre che permettono di schierarli in campo (a vari livelli di potenza); la prima differenza con Quarriors! è che non siamo obbligati ad attaccare ma possiamo decidere liberamente con chi farlo, o chi schierare come difesa, infatti di base un supereroe può bloccare l'attacco di un altro supereroe, se questo avviene si confrontano i reciproci valori di attacco e difesa e se la difesa

l'avversario vince la partita), questa è un'altra differenza sostanziale con Quarriors!, dato che in quest'ultimo si fanno punti vittoria per ogni nostro sotto il nostro controllo a inizio turno. In pratica abbiamo più “condizioni” in cui si possono trovare i dadi rispetto a Quarriors!, e per questo risulta molto più utile un “playmat” su cui giocare con le varie aree in cui spostare i dadi (da stampare o recuperare, dato che manca nel set base).

In sintesi, si tratta di un titolo basato su un'ambientazione di sicuro appeal, nel quale ci si troverà a dover prendere molte decisioni, sia durante la partita che nella preparazione (alla ricerca delle combinazioni più forti di supereroi e poteri) e sufficientemente diverso da Quarriors! (a intuito potrei dire superiore, ma non ho giocato abbastanza partite a entrambi); ma il rovescio della medaglia è, oltre al fattore collezionabile (e l'alterna reperibilità) anche qualche compromesso sulla plausibilità (avere quattro Thor o quattro Wolverine in campo non è una cosa che si vede spesso, e nei fumetti Marvel ne sono successe di cose...). Personalmente, se un giorno la WizKids decidesse di fare un'edizione onnicomprensiva, la potrei valutare, ma nel frattempo mi accontenterò di qualche partitina con il set base.

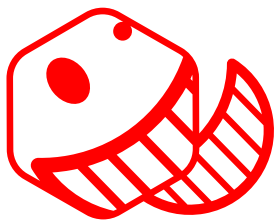
Il gioco è basato su un'ambientazione di sicuro appeal e richiede molte decisioni; il rovescio della medaglia è il fattore collezionabile, l'alterna reperibilità e qualche compromesso sulla plausibilità.

supereroe bisogna avere almeno due suoi dadi. Attualmente il gioco non è in produzione, quindi i costi su eBay sono minimo raddoppiati, per cui non è il momento giusto per acquistare, ma conviene aspettare la prossima ristampa.

L'impostazione di base è la stessa di Quarriors! (di cui potete leggere una recensione su ILSA #32, dedicato ai giochi di deckbuilding), si parte quindi con il proprio sacchetto (ahimè, di carta) contenente otto sidekick, e dopo una

viene superata si va KO, ma a differenza di Quarriors! non si finisce nei dadi “usati” (quelli che andranno nel sacchetto) ma tra quelli che verranno rilanciati subito il prossimo turno (aggiunti ai quattro pescati dal sacchetto) per cui c'è un ricircolo molto rapido (e infatti una partita dura al massimo venti minuti).

I supereroi che attaccano e non vengono bloccati infliggono danni ad un'entità astratta (rappresentata dal giocatore stesso?) e diminuiscono i suoi punti vita (chi azzera



Caos nel Vecchio Mondo

L'ambientazione Fantasy di Whammer sembra sposarsi particolarmente bene con le meccaniche predilette da Eric M. Lang. Iniziamo con il gioco da tavolo...



di Eric M. Lang
Edge Entertainment, Fantasy
Flight Games, Heidelberger
Spieleverlag, Nexus, 2009
N. Giocatori: 3-4
Durata: 60-120 minuti

Caos nel Vecchio Mondo è un gioco basato su controllo territorio, maggioranze, tiro dadi e poteri variabili. Nel 2011 ha visto la pubblicazione di una espansione per il quinto giocatore: il Ratto Cornuto.

Ambientazione, materiali e grafica

Se conoscete Warhammer e il suo mondo, saltate il paragrafo. Per gli altri: in un mondo fantasy popolato dai soliti umani, elfi, nani ed amenità varie, gli dei del caos si sono risvegliati per corrompere e assoggettare al proprio volere tutte le razze. La fortuna è che queste quattro divinità primordiali non vanno d'accordo nemmeno tra loro (in fondo dove c'è caos non c'è armonia) e quindi, oltre a picchiare i buoni, litigano per chi sarà il vincitore unico finale.

I materiali sono indubbiamente uno dei punti di forza del gioco. Le miniature sono belle, soprattutto se si tiene conto della data di pubblicazione. Oggi, con l'avvento di Kickstarter, la plastica molliccia della Fantasy Flight Games (FFG), le figure contratte e le pose tutte uguali non è che facciano più tanta impressione. Molto bella la grafica, soprattutto del tabellone ma anche quella dei vecchi disegni di Warhammer. Un po' confusa la leggibilità della mappa e delle sue zone. Da segnalare, infine, l'alta dipendenza dalla lingua.

Regolamento e gioco

Il regolamento segue perfettamente il classico schema FFG: è lungo, ridondante e disorganico. Per fortuna ci sono parecchi esempi e figure e il gioco, di per sé, non è complicato, quindi lascia pochi dubbi.

Il tabellone raffigura una mappa – idealmente disegnata su pelle umana – divisa in regioni. Ogni regione ha due spazi per le carte del caos e un valore numerico che ne quantifica la resistenza e la ricompensa per la conquista. Sempre sul tabellone troviamo le quattro ruote dei poteri perniciosi: ciascun dio del caos ne ha una e questi dischi numerati avanzeranno durante la partita scoprendo nuove abilità per il proprietario.

Ogni giocatore ha una scheda riassuntiva per le proprie unità (di tre tipi) e per il turno, poi un mazzo di carte caos con cui tenterà la conquista del Vecchio Mondo.

La partita procede in round, ciascuno articolato come segue:

- Fase Vecchio Mondo, in cui viene pescata ed applicata una carta evento che influenza il tabellone.
- Pesca, in cui ogni giocatore pesca nuove carte dal suo mazzo caos, a seconda della divinità che sta usando o dei miglioramenti acquistati. Si ripristinano anche sulla scheda i

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





punti potere, che altro non sono che i punti azioni disponibili per il round in corso. Anche questi possono variare nel corso del gioco.

- Evocazione. È il centro del gioco. Alternandosi in ordine preciso (si parte sempre da Khorne e si termina con Slaanesh, passando da Nurgle e Tzeench) ogni giocatore spende punti potere per giocare una carta caos sulla mappa oppure piazzare in una regione un nuovo seguace. Queste nuove pedine possono essere messe o dove se ne ha già una o in una regione adiacente. Le carte possono essere alloggiate negli appositi spazi di una regione e, dato che tali spazi sono solo due, il posto è parecchio limitato. Questa fase termina quando tutti hanno esaurito i propri punti potere.

- Battaglia. In questa fase si combatte in tutte le regioni interessate da diverse fazioni. Ogni miniatura fornisce un certo numero di dadi, in base alla sua forza e tutti i risultati al 4+ sono un colpo a segno, con i 6 che danno altri dadi gratis da tirare immediatamente. Questi colpi vengono ora assegnati alle miniature nemiche e, se si raggiunge il valore di difesa, la miniatura in questione è rimossa.

- Corruzione. Si procede di regione in regione. Per prima cosa si calcola il valore di dominazione di ogni fazione presente, dato dal valore delle carte giocate e dal numero di miniature rimaste. Se una fazione prevale sulle altre e la sua dominazione supera anche la resistenza della regione, quella



un segnalino corruzione, ma il primo e il secondo classificato nel numero di segnalini piazzati prendono punti aggiuntivi.

- Fine round. Si tolgono le carte dal tabellone e si applicano altri piccoli effetti di gioco, legati ai segnalini neutrali della mappa. C'è anche l'importante fase di avanzamento sulle ruote del caos. I quattro dei hanno ciascuno un diverso requisito per accumulare, durante il round, segnalini avanzamento. Chi ne ha preso almeno uno,

ruota del caos, vincendo automaticamente la partita.

- qualcuno ha raggiunto i 50 punti vittoria. Vince chi ne ha di più.

- cinque regioni sono state corrotte. Vince chi ha più punti vittoria.

- finisce il mazzo delle carte evento. Tutti perdono, sconfitti dal Vecchio Mondo.

Principali caratteristiche

La rigiocabilità di Caos nel Vecchio Mondo è alta. Non solo per le quattro fazioni, tutte molto diverse, ma anche perché le carte che vi capitano in mano ad ogni round, indirizzano la vostra partita in modo sempre nuovo. Con l'espansione e i suoi nuovi mazzi la cosa diventa esponenziale.

In fondo si tratta di un gioco di controllo territorio e maggioranze con poteri variabili e battaglie combattute a colpi di dado. Quello che è originale sono le diverse condizioni di vittoria introdotte (cosa che ritroviamo anche in un altro gioco palesemente ispirato a questo: The Lord of the Ice Garden). Si può puntare alla ruota, alla corruzione o ai punti o a un mix di due elementi (tre è sconsigliabile). Questo dona alla partita sempre un buon margine di incertezza.

Caos nel Vecchio Mondo è un gioco di maggioranza con poteri variabili e battaglie combattute a colpi di dado. Quello che è originale sono le diverse condizioni di vittoria introdotte.

fazione prende punti vittoria equivalenti al valore di conquista della regione stessa. Ora, in ogni regione si piazza un segnalino corruzione per ogni cultista della propria fazione. Da notare che i cultisti sono le miniature più scarse in combattimento, ma gli unici in grado di corrompere. Se una regione ha complessivamente 12 o più segnalini corruzione, si prende una carta dal mazzo corruzione e si copre con essa la regione. Questa carta indica quanti punti vittoria si prendono per aver piazzato almeno

avanza di un passo sulla propria ruota, scoprendo una nuova abilità speciale. Se qualcuno ne ha collezionati più di tutti quanti, avanza di due. In genere avanzare sulla ruota porta benefici ma anche rischi, dato che aumenta anche il numero indicante il proprio livello di minaccia, di solito vessato dalle carte evento.

La partita finisce quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- un giocatore raggiunge la fine della propria



L'asimmetria tra le fazioni è molto marcata. Inoltre ogni razza ha la possibilità di scegliere, di partita in partita, potenziamenti sempre diversi.

Khorne è un serio candidato per la vittoria a punti e anche per la ruota. Le sue caratteristiche lo portano a privilegiare lo scontro diretto, rispetto alla corruzione, e avanza sulla ruota uccidendo nemici. Ha truppe forti e facilmente potenziabili. Essendo la divinità che maggiormente insiste sulle battaglie, è anche la più dipendente dai capricci del fato.

Nurgle ha molte carte che favoriscono la corruzione e la raccolta punti dalla regioni corrotte. Mediamente ha anche unità più resistenti. Queste sue caratteristiche lo portano a giocare molto sui cultisti ed è il principale candidato per la vittoria a punti causata dalla corruzione di cinque regioni. Sulla ruota ha invece il percorso più lungo e difficilmente sfrutta questo tipo di vittoria.

Slaanesh interagisce molto con la mappa, sia con i vari tipi di segnalini neutrali, che spostando le proprie truppe. È uno di quelli con la ruota più corta e riesce spesso anche ad avanzarvi sopra celermente, per cui privilegia questo tipo di vittoria. Avanzare veloci sulla ruota porta spesso anche ad essere bersaglio delle carte evento e Slaanesh divide questo onore con Khorne.

Tzeench è il più difficile da usare, perché non eccelle in nessun campo. Tende a vincere per punti vittoria, le poche volte in cui riesce a barcamenarsi in equilibrio tra gli altri quattro, che magari lo tengono meno d'occhio proprio perché il più svantaggiato. Per avanzare sulla ruota deve tener conto di un mix di corruzione, carte e segnalini neutrali: anche qui il suo percorso è in salita.

L'espansione introduce il Ratto Cornuto –la divinità Skaven– che gioca sulla supremazia numerica, e carte nuove per tutti e quattro gli altri dei. In questi nuovi set è proprio Tzeench a risultare il più forte e temibile, ribaltando completamente la situazione precedente.





Si trovano poi in rete molti mazzi amatoriali che mescolano carte vecchie e nuove cercando un agognato equilibrio ed

Linx

Ritengo il gioco un capolavoro di design, indirizzato però ad un numero di utenti parecchio ristretto. Giocarlo con persone "sbagliate" nel gruppo porta a partite non completamente soddisfacenti. Soprattutto se quelle persone hanno una forte impronta American. Il gioco fa ampio uso di dadi... ma i giocatori dovrebbero invece limitarlo, con l'eccezione del solo Khorne. È uno dei pochi giochi dove scappare (invece che calare nuovi pezzi) può aver senso. È un gioco soprattutto di equilibri e il fatto di utilizzare dadi non aiuta. Il pezzo più utile per far punti è l'unico che non combatte mentre tutto il resto è lì solo per dargli fastidio. Le partite più soddisfacenti le ho infatti fatte con un gruppo di giocatori più incline alla pianificazione che al combattimento. In definitiva, è uno di quei giochi che mi augurerei di avere come unica possibilità quando bloccati da una bufera in una baita montana con un gruppo di giocatori. Costretti a partite a ripetizione si trarrebbe finalmente il succo di cui il gioco è ricco senza continuare invece a scalfire e masticarne la scorza.

effettivamente qualcuno riesce meglio dei mazzi ufficiali.

In Caos nel Vecchio Mondo non ci si annoia mai. Gli spazi limitati per le carte, le maggioranze, i combattimenti, rendono il titolo ad alta interazione diretta, per gli amanti della guerra. La scalabilità, invece, è scarsa, se non nulla. Il gioco è da 4 secco, da 5 con l'espansione. Uno dei suoi più grossi limiti.

Ibrido german-american?

Caos nel Vecchio Mondo raccoglie un po' di aspetti dall'uno e dall'altro mondo, ma fondamentalmente – e questo ricordatelo bene – rimane un american. Le meccaniche utilizzate (pesca carte, tiro dadi, punti azione) sono maggiormente tipiche di questi giochi, anche se unite alle maggioranze.

Si uniscono poi al piatto la forte interazione diretta e l'influenza della fortuna, anche pesante in certi frangenti, come ad esempio il – terribile a mio avviso – meccanismo del 6 che genera un nuovo tiro (che a sua volta ne può generare un altro e via dicendo). C'è un ulteriore elemento aleatorio esterno, ovvero il mazzo eventi, che colpisce in modo abbastanza imprevedibile e a volte pesante.

Anche il sistema di maggioranze è epurato dall'eleganza german, essendo rielaborato e complicato, dato che parliamo

di una doppia maggioranza. Si ha un primo sistema in cui si assegnano PV in base a chi domina la regione, contando le carte e le creature indipendentemente dal loro valore. Poi un secondo livello in cui si conta la corruzione, per la quale hanno effetto solo i cultisti (le creature più deboli) e alcune carte di qualche fazione.

Insomma, uno degli elementi maggiormente caratterizzanti dei giochi a stampo tedesco – l'eleganza – non è contemplato in CitOW.

Conclusione

Nonostante i difetti, rimane sempre un bel gioco. Lang si è auto-saccheggiato a piene mani per costruire Blood Rage, "risolvendo" il problema del bilanciamento con il comodo (per lui) draft delle carte abilità tra i giocatori e rimettendo alle loro mani qualsiasi problema di combo e di sgravi. Anche se apparentemente alcune caratteristiche, come la struttura del turno che limita il downtime e le maggioranze, richiamano giochi di tipo euro, il risultato finale è essenzialmente destinato ai giocatori american.

AGZAROTH

LINX





Warhammer: Invasion

...e proseguiamo con il gioco di carte "living" con la medesima ambientazione...



di Eric M. Lang
Edge Entertainment, Fantasy
Flight Games, Heidelberger
Spieleverlag, Nexus, Stratelibri,
2009

N. Giocatori: 2
Durata: 45 minuti

C'era una volta il Fantasy Battle...

Warhammer Invasion è il terzo Living Card Game (LCG) creato da Eric M. Lang, nel 2009. Si tratta di un gioco di carte basato sul mondo di Warhammer: Fantasy Battle - o almeno, attinge da quello stesso prima del drastico cambio di marcia adottato dalla Games Workshop in tempi recenti.

A fare da sfondo abbiamo quindi le sei fazioni principali del famoso gioco di miniature, suddivise in due grandi alleanze: Ordine e Distruzione. L'Ordine annovera Impero (Umani), Nani e Alti Elfi, mentre la Distruzione racchiude nella sua sfera il Caos, gli Orchi (e Goblin) e gli Elfi Oscuri.

La particolarità principale di Warhammer Invasion è la presenza in campo di una Capitale. Questa viene scelta in funzione del mazzo giocato e determina l'appartenenza ad una fazione; è rappresentata da una scheda sui cui lati sinistro, destro e frontale si trovano le 'zone': a sinistra abbiamo il Reame, a destra la Cerca (Quest) e frontalmente il Campo di Battaglia.

Ma sono ovviamente le carte a rappresentare al meglio le fazioni. Queste sono suddivise in cinque differenti tipologie: Unità, Leggende, Supporti, Eventi e Cerche. Le Unità sono le 'creature' a nostra disposizione, nonché la forza d'attacco principale che ci condurrà alla vittoria. Ciascuna di esse riporta



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





un valore indicante i punti ferita che possono sostenere; le Leggende sono personaggi epici della saga, carte particolari che non contano come Unità e che vengono giocate direttamente sopra la scheda della Capitale, potenziando tutte le zone ed elargendo bonus molto potenti ma che per ribilanciare si rivelano estremamente vulnerabili in quanto attaccabili da ogni zona; i Supporti sono in genere edifici utili all'espansione della Capitale, ma anche 'Aggregati', ossia carte che si agganciano ad altre carte donando preziose abilità aggiuntive; gli Eventi sono i classici effetti monouso, subito

scartati ma utilizzabili anche fuori turno; infine le Cerche (Quest) sono carte con layout orizzontale che necessitano l'impegno di Unità per essere sfruttate e le cui abilità sono molto forti per bilanciare la loro lentezza - del resto, tematicamente, una quest richiede tempo e risorse, ma i suoi frutti possono fare la differenza.

Zona, bi-zona e tri-zona

Ogni carta che giocheremo - ad eccezione degli Eventi - entrerà in una delle tre zone menzionate e ciascuna di esse ha un ruolo fondamentale: il Reame produce risorse, la

Cerca ci fa pescare e il Campo di Battaglia permette di attaccare l'avversario.

Il sistema è molto semplice ed è basato su un numero di icone 'Martello' stampate sulle carte Unità, Leggenda e Supporto che, a seconda della zona, produrranno un effetto differente. Anche la Capitale riporta un limitato numero di icone Martello, base iniziale di risorse su cui costruire, carta dopo carta, ampliando di fatto il nostro regno e donando un discreto aspetto di espansione alla fazione che si sta utilizzando. In questo modo, per fare un esempio, ponendo nel Reame un'Unità con 2 icone Martello produrremo 2 risorse aggiuntive, mentre scegliendo di porla nella Cerca, pescheremo 2 carte aggiuntive. L'effetto è permanente e si innescherà in ogni turno, fino a quando quell'unità resterà in gioco. Il Campo di Battaglia è particolare, ma il concetto rimane invariato: la somma delle icone Martello delle Unità presenti ed impegnate in un attacco costituirà la forza ed i danni inflitti al difensore.

Le fasi di gioco prendono in parte il nome dalle zone della Capitale: in ciascuno dei nostri turni si succederanno quindi una fase Reame in cui racimoleremo le risorse a disposizione, una fase Cerca in cui pescheremo, una fase Capitale in cui potremo giocare le carte spendendo le risorse e infine una fase Campo di Battaglia in cui avremo l'opzione di dichiarare l'attacco - uno soltanto - che concluderà il nostro turno. Importante sottolineare che le





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

risorse non sono cumulabili, ma vanno perdute all'inizio del turno successivo, se non spese; può essere tuttavia utile tenere risorse disponibili per poter impiegare Eventi o abilità fuori turno.

Sì, ma quanto mi costi?

Il costo delle carte è molto diretto, ma con una caratteristica importante. Esso è rappresentato da un valore numerico a cui si aggiunge un valore in icone chiamate Lealtà; queste ultime si trovano sotto al valore numerico e fanno riferimento non solo ad un effettivo pagamento in risorse, bensì anche al quantitativo di altre carte in gioco appartenenti alla fazione della carta giocata. Ogni carta - sempre ad eccezione degli Eventi - riporta infatti stampato vicino all'illustrazione un grosso simbolo Lealtà e anche la Capitale ne possiede uno di base. In questo modo, per esempio, se vogliamo giocare una carta con costo 2 e con 3 icone Lealtà Impero sarà necessario pagare 5 risorse OPPURE pagare 2 risorse ed 'avvistare' (avere in gioco) fino ad altre tre carte Impero, compresa l'eventuale Capitale, se dell'Impero. Ogni carta avvistata ridurrà di 1 il costo dovuto alle icone Lealtà, eventualmente fino ad azzerarlo. E' palese da ciò dedurre come i mazzi mono-fazione possano risultare particolarmente performanti, mentre mazzi pluri-fazione possano avere difficoltà a 'girare', se mal costruiti; tuttavia, come naturale contrapposizione di ciò, fazioni multiple garantiscono maggiore versatilità, sinergie e combinazioni di carte letali.

Sviluppa tu che sviluppo io

Altra caratteristica particolare è quella di poter far entrare in gioco, una volta per turno durante la propria fase Capitale, uno Sviluppo, ossia una carta presa dalla mano e posta a faccia in giù in una delle zone. Gli Sviluppo aumentano di 1 i punti ferita della zona in cui

si trovano ed interagiscono con un gran numero di carte che si basano su di essi.

Porre in gioco uno Sviluppo richiede spesso una decisione importante, soprattutto ad inizio partita quando le dimensioni della mano sono limitate ed ogni carta è preziosa; una carta posta come Sviluppo è infatti irrimediabilmente perduta. L'eccezione è rappresentata da un esiguo numero di carte in grado di recuperare, spostare o addirittura voltare gli Sviluppo.

l'attivazione degli effetti basati sulla meccanica.

Ok, ma come si vince?

L'obiettivo del gioco è quello di 'bruciare' due zone della Capitale avversaria. Ciò è possibile prevalentemente tramite gli attacchi dal Campo di Battaglia, ma anche attraverso sotto-meccaniche basate su danni diretti ed indiretti - tematicamente legate all'effetto di supporti quali macchinari d'assedio, incantesimi e quant'altro.

Il bello del gioco è la caratterizzazione delle fazioni, ben delineate, con meccaniche specifiche ma con riferimenti a quelle alleate, favorendo il deckbuilding.

Sviluppare presto può essere quindi importante ma penalizzante al contempo, mentre sviluppare a partita avanzata è spesso più accessibile, dato che la mano di carte sarà ben più ricca (non vi è limite alla mano di carte in Warhammer Invasion), ma anche meno incisivo o comunque lento per

Ciascuna zona comincia con una resistenza di 8 punti ferita, che possono aumentare grazie agli Sviluppo presenti, come abbiamo visto precedentemente. Gli attacchi sono indirizzati verso una zona e la risoluzione è immediata, con le Unità che si scambiano i danni direttamente, danneggiandosi; tutti i



danni in eccesso ai punti ferita globali delle Unità in difesa saranno assegnati alla Capitale.

Una zona bruciata non perde nessuna delle caratteristiche di gioco - un Reame bruciato produrrà sempre risorse e una Cerca bruciata continuerà a permettere la pesca di carte.

Dimmi di che razza sei

Il bello del gioco è la caratterizzazione delle fazioni, ciascuna delle quali è ben delineata, con meccaniche specifiche ma con molti riferimenti alle fazioni alleate, in modo tale da permettere un ampio spettro di deckbuilding per lo sviluppo delle classiche 'combo' ed interazioni. Alcuni esempi? Abbiamo l'Impero che annovera eroi potentissimi, oltre ad essere molto versatile, con carte in grado di spostare le Unità da una zona all'altra; i Nani, resistenti e massicci in combattimento, con abilità di ricostruzione della loro Capitale quando danneggiata; gli Alti Elfi, abili nella cura, nell'assalto a distanza tramite 'danni indiretti' e legati alla stirpe dei Draghi, feroci creature da battaglia; il Caos, con meccaniche di corruzione e danni diretti, oltre all'impiego di bestie da guerra enormi; gli Orchi e i Goblin, numerosi e 'sciamosi', imprevedibili ed estremamente aggressivi e (auto)distruuttivi; e infine gli Elfi Oscuri, basati su meccaniche di sacrificio degli schiavi per la produzione di risorse extra, 'macina' del mazzo avversario e sottrazione della forza vitale dei nemici. Ma non sono che alcune delle tante e diverse sotto-meccaniche a disposizione, tutte abbastanza ben riuscite e soprattutto tematicamente azzeccate.

Alle sei portanti vanno poi aggiunte quattro fazioni neutrali, gli Elfi Silvani, gli Uomini Lucertola, gli Skaven e i Non-Morti. Queste fazioni hanno anch'esse una Capitale e possono essere giocate come mono-fazioni, ma dispongono di meno carte nel complesso e sono principalmente impiegate nel deckbuilding come supporto alla strategia portante del mazzo.



Un po' di deckbuilding

Il cuore di ogni collezionabile o LCG risiede chiaramente nel deckbuilding, caratteristica che fa leva sulla creatività innata dell'uomo e che gli permette di provare soddisfazione nel dar vita e poi veder girare (si spera) la propria creazione. In Warhammer Invasion la scelta è ricca di possibilità, anche se in parte vincolata dall'appartenenza delle varie fazioni alle reciproche alleanze; inoltre il sistema delle icone Lealtà richiede uno studio alla base dell'ideazione del mazzo in termini di curva di risorse. Tale curva deve tenere conto non solo della disponibilità di risorse iniziali, ma anche e soprattutto delle probabilità di pescata delle carte più 'grosse' in funzione della produzione e della Lealtà disponibile.

In gioco, saper gestire al meglio tali risorse si rivelerà fondamentale con un sistema che porrà più e più volte il giocatore a fare i conti con scelte drammatiche. Impegnare Unità forti per accelerare la produzione risorse o tenerle per l'attacco? Adibire un Supporto alla pesca o alla produzione? Perché pescare tanto è sempre vantaggioso in un gioco di carte, ma non riuscire a giocare tutto significa subottimizzare le performance... Insomma, il gioco c'è ed è molto piacevole gestirne il flusso durante la partita, senza mai sfociare nel cervellotico eccessivo ed in grado di mantenere sempre una semplicità di fondo che a mio avviso è importantissima in un gioco di carte di questo tipo.

Una nota sull'ultima espansione uscita per il gioco, che implementa un sistema per giocare in multiplayer.

In conclusione

Ritengo Warhammer Invasion un buon titolo e personalmente lo reputo il lavoro meglio riuscito di Lang fra i vari LCG che ho provato da lui ideati - nonché in generale il mio preferito subito dopo l'inarrivabile Android Netrunner. Non sono un grande fan dell'autore, lo ammetto, ma in Warhammer Invasion egli riesce a centrare un paio di obiettivi per me basilari: tematica riuscita e discretamente sentita e attinenza delle meccaniche con la stessa.

Benché il sistema di risorse sia a mio avviso un po' 'grezzo' - marchio di fabbrica dei giochi di carte di Lang e suo più grande punto debole come autore, secondo la mia opinione - ed estremamente esponenziale, l'idea delle tre zone della Capitale è buona ed obbliga a scelte di gioco di un certo peso, come già detto, sia in fase di deckbuilding che di esecuzione. Il tema è reso bene anche nella struttura delle varie fazioni e la presenza delle Cerche una finezza.

Tuttavia il vero punto debole di Warhammer Invasion è il bilanciamento: probabilmente si tratta del gioco con il più alto tasso di carte limitate e bandite, soprattutto in proporzione alla quantità totale di carte esistenti, la quale non è molto elevata; sia chiaro, il gioco è bello e merita e il problema è ampiamente e facilmente arginabile nei mazzi 'casual'. Piuttosto esso è una piaga non da poco nel gioco 'serio', torneistico. Ad alto livello sono presenti infatti interazioni e combo talmente devastanti che hanno obbligato a limitazioni drastiche una lunga lista di carte. Eh, questo maledetto playtesting... vero FFG?



Lord of the Rings: The Confrontation (Deluxe edition)

Cosa succede quando l'ecclettico Eric M. Lang mette le mani sull'opera di un autore metodico e matematico? Scopritelo insieme a noi...



di Reiner Knizia, Eric M. Lang,
Christian T. Petersen
Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
Heidelberger Spielverlag, 2005
N. Giocatori: 2
Durata: 30 minuti

Dopo il grande successo ottenuto nel 2002, la Fantasy Flight Games decide nel 2005 di fare una edizione "deluxe" di "Lord of the Rings: The Confrontation" del dottor Knizia, probabilmente uno dei migliori titoli per due giocatori dell'epoca, forte anche della blasonata ambientazione del Signore degli Anelli, molto in voga in quegli anni per le uscite cinematografiche.

Per riproporre il gioco, la Fantasy Flight Games decide di affidarsi a una coppia abbastanza nuova, nota prevalentemente per alcuni giochi di carte collezionabili: Eric M. Lang e Christian T. Petersen. Per valutare l'opera dell'autore a cui è dedicato questo numero, rinfreschiamoci un po' la memoria sul gioco base, per poter meglio apprezzare le varianti introdotte.

In LTR:TC due giocatori si sfidano nella terra di mezzo: la Compagnia dell'Anello deve portare il personaggio di Frodo a Mordor (ricordate il Monte Fato?) per distruggere l'unico anello, mentre Sauron, il signore oscuro, deve impedire che ciò accada uccidendo Frodo, oppure portare tre propri servitori nella contea. Il gioco si sviluppa su una mappa romboidale, costituita da dei territori disposti secondo lo schema 1-2-3-4-3-2-1 dove gli 1, i due spigoli opposti, sono Mordor e La Contea, e i



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





4 sono i territori di montagna che separano le due aree di gioco.

Ogni giocatore dispone di 9 personaggi differenti, ciascuno caratterizzato da una forza e da un'abilità caratteristica. I personaggi vengono disposti nella propria area (4 nella regione di partenza, e 1 in ogni altro proprio territorio) mantenendo l'identità di ogni personaggio celata all'avversario. Nel proprio turno un giocatore, deve spostare un personaggio avanti di una casella: se il territorio è occupato da uno o più nemici avviene uno scontro.

Lo scontro avviene in 3 fasi:

- Rivelare i personaggi ed applicare la loro abilità speciale, che può anche dare la possibilità di ritirarsi o di sconfiggere automaticamente un nemico, nel qual caso lo scontro termina immediatamente.
- Giocare una carta dalla propria mano, che può essere un'azione speciale o semplicemente un modificatore della forza.
- Confrontare la forza e risolvere il combattimento.

La gestione delle carte in mano è fondamentale, ogni giocatore ha 9 carte: la compagnia ha 4 azioni speciali e 5 modificatori di forza (da 1 a 5) mentre il signore oscuro 3 azioni speciali e 6 modificatori (da 1 a 6). Le carte utilizzate

vengono riprese in mano solo quando vengono giocate tutte, e accade al massimo una volta verso il finale di partita.

Esistono inoltre due carte speciali per la fazione, utilizzabili un'unica volta ma decisamente forti.

Nella gioco base lo squilibrio delle due fazioni è notevole, la fazione di Sauron è molto più forte nel combattimento, mentre la Compagnia deve utilizzare al meglio le potenzialità dei propri personaggi che sono spesso specializzati a sconfiggere istantaneamente una singola creatura di Sauron. Inoltre lo scopo della Compagnia è esclusivamente creare quel varco che consente a Frodo di arrivare a Mordor, garantendo la vittoria indipendentemente da

quali creature sono presenti nell'ultima casella. Sauron difficilmente riesce a vincere portando le tre creature nella contea, ma prevalentemente tenta in primis di incastrare Frodo sulle montagne (dove Frodo non può sfruttare la sua abilità di ritirata laterale), e successivamente o di accerchiarlo o di attaccarlo con i lupi, che hanno l'abilità di negare quella dell'avversario.

La versione deluxe cambia completamente le carte in tavola: ai 9 personaggi per fazione della versione base se ne aggiungono altri 9, o meglio a volte il personaggio resta il medesimo ma cambia la sua abilità e/o la sua forza, e si notano dei decisi cambiamenti.

Analizziamo innanzitutto la forza dei personaggi nelle due versioni:

Sauron (Base)	Forza	Compagnia (Base)	Forza
Balrog	5	Frodo	1
Shelob	5	Sam	2
Re Stregone	5	Pipino	1
Nazgul Volante	3	Merry	2
Cavaliere Nero	3	Gandalf	5
Saruman	4	Aragorn	4
Orchi	2	Legolas	3
Warg	2	Gimli	3
Troll	9	Boromir	0
Media	4,22	Media	2,33



Sauron (Deluxe)	Forza	Compagnia (Deluxe)	Forza
Uruk-Hai	4	Frodo	1
Vermilinguo	-1	Sam	1
Re Stregone	2	Elrond	3
Nazgul Volante	5	Merry	2
Saruman	3	Gandalf	5
Guardiano	6	Aragorn	4
Orchi	3	Faramir	3
Bocca di Sauron	3	Theoden	2
Gollum	1	Smeagol	0
Media	2,89	Media	2,56

Ovviamente non ha senso ridurre tutto ad un confronto numerico, visto che sono principalmente le abilità uniche dei personaggi a dare mordente al gioco, ma la differenza è tale da far capire che non si tratta di una semplice variante, ma di un grande cambiamento nella dinamica delle due fazioni. Nella versione base, lo squilibrio di forze era tale (4,2 contro 2,3 di forza media, oltre alla carta di valore 6 posseduta unicamente dal giocatore oscuro) che le due fazioni andavano giocate in modo radicalmente diverso: la fazione di Sauron, indubbiamente più facile da gestire, propende per l'attacco a testa bassa, mentre la compagnia punta esclusivamente a crearsi il varco per la fuga. Cosa hanno fatto dunque Lang e Petersen? Hanno innanzitutto riequilibrato le due fazioni da un punto di vista delle forze (2,9 contro 2,6), e modificato le condizioni di vittoria dando a Sauron la possibilità di vincere istantaneamente portando il Re Stregone nella contea, analogamente a quanto possibile per Frodo, e dando alla compagnia un portatore dell'anello di riserva, Sam, che prende l'anello da Frodo nel caso venga sconfitto. Non mi dilungo ad elencare tutte le nuove abilità introdotte, sono più o meno rielaborazioni o piccole modifiche di quanto già visto nel base, ma quella di Vermilinguo è a mio parere molto interessante, potendo forzare una dinamica del gioco. Vermilinguo ha forza -1, ma se sconfitto, invece di essere eliminato arretra di una casella, purché sia vuota. A prima vista si tratta sicuramente di un buon esploratore, ma, a mio parere, la sua abilità può essere

usata in modo molto più produttivo per forzare la gestione della mano. Tenzialmente il gioco ha un timer interno: i personaggi possono muovere solo in avanti, quando incontrano un avversario, se il combattimento non viene risolto da un'abilità di un personaggio, si gioca una carta dalla propria mano e uno dei due personaggi muore.

La versione deluxe allunga la longevità al gioco, aggiungendo possibili strategie, senza alterare il buon equilibrio delle fazioni presente nella versione base.

Di fatto, andando avanti nella partita, le mani dei giocatori si svuotano grossomodo allo stesso ritmo della plancia, facendo naturalmente evolvere la partita in uno stato sempre più deterministico con un limitato numero di personaggi in gioco e di carte in mano: una buona gestione della mano è necessaria quindi per affrontare il finale con un giusto assortimento di carte. Ipotizziamo una partita in cui il giocatore oscuro si assicura una buona posizione sul tabellone usando tutte le carte più forti della propria mano, successivamente usa Vermilinguo per una serie di attacchi senza conseguenze, con il solo scopo di esaurire le carte in mano per poter riprendere l'intero mazzo. Questa strategia inoltre obbliga anche il giocatore buono ad avanzare e ad attaccare, obbligandolo a sbilanciarsi. La strategia esposta è un po' estremizzata, nella realtà della partita non è così semplice, perché bisogna avere una buona gestione del tabellone e dei territori

occupati e quelli vuoti dove poter far arretrare Vermilinguo, ma rappresenta una possibilità strategica completamente inedita rispetto alla versione base.

Per quanto ogni personaggio sia unico, le due fazioni sono molto più "simili" da giocare, viene lasciata ad ogni giocatore la possibilità di usare maggiormente la forza o l'inganno, e sicuramente la partita è meno stereotipata. D'altro canto trovo che l'asimmetria spinta sia uno degli aspetti più interessanti dei giochi da tavolo, e nella variante deluxe questa viene un po' a mancare. Se dovessi scegliere solo uno dei set di personaggi, sceglierei senza dubbio quello classico, anche se alla lunga può diventare un po' monotono, ha sicuramente più carattere.

Una terza modalità di gioco introdotta nella deluxe è creare un mix di personaggi delle due versioni: ogni giocatore, all'inizio della partita, sceglie quali personaggi

usare. Inoltre si può anche iniziare a giocare senza svelare la propria squadra, creando delle partite con più casualità e un po' meno tattica, ma con quel brivido di incertezza in più che per molti non guasta.

Tirando le somme, la versione deluxe allunga notevolmente la longevità al gioco, aggiungendo possibili strategie, senza alterare il buon equilibrio delle fazioni già presente nella versione base. Sicuramente quindi una promozione a pieni voti, anche dovuta al fatto che il punto di partenza per questa edizione deluxe era già molto alto.

PROMETEO

MDM





Senator

Come dall'altra parte dell'oceano viene interpretata la storia dell'antica Roma...



Senator è un gioco della "mitica" serie Silver (la prima, visto che ce ne sono state varie) della Fantasy Flight Games, scatola e divisorio interno standard, niente miniature, solo carte e tessere di cartoncino e, udite, udite, regolamento multilingua (grazie all'assenza di testo sui componenti); il tutto unito a una qualità molto altalenante dei giochi: Citadels e Colossal Arena da una parte, Delta V e Magdar dall'altra. E Senator dove si colloca? Vediamo...

Senator è un gioco di aste, dove la valuta con cui puntare è estremamente ridotta (chi ha detto Ra?), ovvero sette carte (con valori da uno a cinque e un "assassino"). Quello che si ottiene sono segnalini obiettivi, il giocatore di turno ne sceglie uno tra quelli sorteggiati, fa una puntata e si procede (eventualmente rilanciando) fino a che tutti tranne uno hanno passato, chi ha puntato di più spende le carte (rimarranno fuori per il turno corrente, che si concluderà quando tutti avranno esaurito le carte). Ogni

di Eric M. Lang
Fantasy Flight Games, 2004
N. Giocatori: 3-5
Durata: 60 minuti



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





obiettivo ha un potere speciale che il giocatore può sfruttare, ma il suo valore di un punto vittoria non è consolidato fino a quando il giocatore non ottiene, sempre all'asta, uno dei due Consoli disponibili per il turno corrente. Notare che si può anche "regalare" l'obiettivo appena vinto ad un avversario, dato che tra loro ce ne sono di incompatibili (e in questo caso il giocatore dovrà scartare tutti quelli non ancora consolidati che fanno parte delle tipologie incompatibili). Inoltre, ad ogni turno si pesca una carta evento che modifica una determinata regola.

Tutto interessante, no? Ma c'è un problema: se qualcuno gioca la carta dell'assassino l'asta viene annullata, e tutte le carte giocate fino a questo momento

vengono "bruciate", e questo potrà avvenire da tre a cinque volte in un round (cinque giocatori = cinque carte assassino), se pensate alle sette carte a disposizione, capite che rimangono ben poche carte da giocare, e ben pochi obiettivi vengono assegnati in una partita (e in effetti i punteggi finali sono sempre molto scarsi).

Aggiungiamo un altro paio di problemi: innanzitutto non c'è modo di difendersi da un assassinio, poi i Consoli sono solo due, e dato che consolidare il proprio punteggio è molto importante, verranno assassinati molto spesso, per cui sarà come se non ci siano. Gli eventi dovrebbero diversificare lo svolgimento dei turni, ma finiscono con l'affossarlo, infatti gli effetti sono

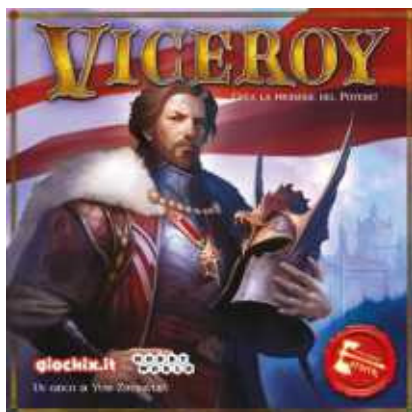
rimuovere i Consoli, perdere tutte le carte puntate anche se non si è il vincitore, scartare tutti gli obiettivi Imperiali (ovvero il tipo più appetibile, dato che si consolida immediatamente) oppure costringere il primo giocatore a iniziare sempre l'asta con due carte (il che equivale ad andare in giro col cartello "pugnalatemi").

Insomma, un paio di idee (e i materiali) si salvano, ma il risultato complessivo è un gioco spinto troppo al limite, con un livello di mutua distruzione che fa impallidire Diplomacy (in effetti anche lì ci si pugnalava alle spalle), ma qui rimangono solo macerie; è strano che tutti questi problemi non siano emersi durante il playtesting, e corretti con qualche regola (ad esempio limitare gli assassini ad un utilizzo per partita). E poi, che idea si era fatto il buon Eric dell'antica Roma? D'accordo che ci sono state le Idi di marzo, ma si trattava di un omicidio e sessanta cospiratori, non viceversa...





Viceroy



di Yuri Zhuravlev

Hobby World, Giochix.it, Heidelberger
Spieleverlag, Mayday Games, 2014
N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Edito grazie ad un progetto di finanziamento multiplatforma e ambientato nell'universo fantasy del gioco di carte collezionabili russo Berserk, Viceroy vi permette di acquisire alleati, poteri (magici e militari) e promulgare leggi con lo scopo di prendere il controllo del pianeta Laar.

Nella norma i materiali: carte quadrate piacevolmente illustrate, circa 200 tessere di cartone, 4 schermi dei giocatori che fungono anche da promemoria per la variegata iconografia.

Ogni giocatore inizia la partita con una dotazione di gemme (in 4 colori), 3 carte legge e due carte personaggio: una scoperta in tavola, l'altra in mano. Il gioco si sviluppa su 12 turni, ciascuno dei quali è composto da due fasi: asta e sviluppo.

Nella fase d'asta ogni giocatore può aggiudicarsi al più una carta personaggio. Ad

ogni carta è associato il colore di una gemma. I giocatori scelgono segretamente una delle gemme in loro possesso: se sono i soli ad aver scelto un colore, si aggiudicano il personaggio corrispondente, altrimenti spendono la gemma senza ottenere niente. Il procedimento è ripetuto fino a tre volte: chi passa o non riesce ad ottenere niente riceve una ricompensa di 3 gemme a sua scelta. Il regolamento prevede la possibilità di fare accordi non vincolanti prima di ciascuna delle aste.

Nella fase di sviluppo i giocatori giocano fino a tre carte (una alla volta, con scelta simultanea) da aggiungere alla propria zona di gioco, disponendole su una piramide (sfalsate fra loro, in modo che ogni carta appoggi su altre due). Giocare carte legge non costa niente, giocare carte personaggio costa una quantità di gemme dipendente dal livello in cui viene posto. Ogni personaggio piazzato fornisce una ricompensa, anch'essa dipendente dal piano in cui è stato piazzato. Esempi di ricompense sono: gemme, punti vittoria, carte (personaggio/legge), bonus a fine gioco, approvvigionamenti continui di gemme, l'opportunità di vincere aste senza dover puntare gemme.

Alla fine dell'ultimo turno si esegue la valutazione finale, che fornisce punti vittoria in base alla disposizione delle carte sulla piramide, ai vari gettoni raccolti durante il gioco, secondo molteplici criteri di collezione di set.

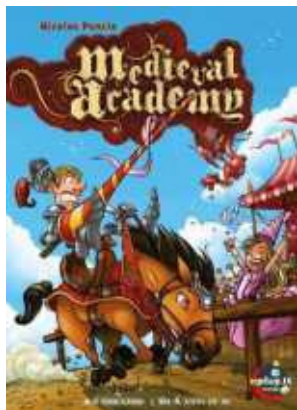
Nonostante l'ambientazione fantasy medievaleggiante (percepibile quasi esclusivamente attraverso le belle illustrazioni), Viceroy è sostanzialmente un gioco astratto, basato sulla ricerca di

combinazioni di carte. Il sistema di valutazione tiene conto di moltissimi aspetti, lasciando quindi molto margine di manovra dal punto di vista tattico/strategico durante la partita, al costo di ridurre il tutto ad un grosso calderone di punti vittoria. L'iconografia è abbastanza complessa, anche se non si arriva ai livelli di Race for the Galaxy. Richiede almeno un paio di partite per comprendere bene come si incastrano fra loro le varie abilità. L'interazione avviene prevalentemente durante la fase di asta, la cui struttura introduce un attrito fra i giocatori che può variare molto a seconda del numero dei partecipanti (molto elevata in 4, meno percettibile in 2) e alla volontà di avvalersi della possibilità di formare e mantenere accordi sulle puntate. La durata della partita è proporzionata alla sua complessità.





Medieval Academy



di Nicolas Poncin

Blue Cocker Games, IELLO, Schmidt Spiele, Uplay.it edizioni, 2014

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

“Dovrete padroneggiare le arti di giostre e tornei, completare missioni pericolose e raffinare la vostra educazione. Dovrete inoltre servire il re e dimostrare di avere un senso di carità e galanteria. Solo uno di voi sarà nominato cavaliere da re Artù, quindi è il momento di mostrare il vostro valore”.

Si apre così il regolamento di questo simpatico gioco di carte a tema cavalleresco, che, tramite l'ormai collaudata meccanica del draft, spinge da due a cinque giocatori ad affrontarsi nel tentativo di primeggiare nelle sette doti della cavalleria. Sarete voi il primo cavaliere?

La partita si svolge in 6 differenti turni, ognuno dei quali si divide nelle seguenti fasi: distribuire le carte apprendimento, scegliere le carte apprendimento, giocare le carte apprendimento, punteggiare, reset, cambiare il primo giocatore. Prima d'iniziare, disponete al centro del tavolo le schede che rappresentano

le sette categorie d'addestramento, galanteria, giostra, torneo, istruzione, servizio del re, imprese e carità e ponete all'inizio del tracciato di ognuna di esse un dischetto di legno del colore da voi scelto. Mescolate le carte apprendimento e distribuitene cinque a testa. Le carte sono di 6 differenti tipologie. Le carte “spada”, che hanno un valore da 3 a 5 e possono essere giocate indifferentemente sia sulla giostra che sul torneo, a vostro piacimento. Le altre appartengono alle rimanenti cinque virtù cavalleresche da addestrare ed hanno un valore da 2 a 5. Le carte apprendimento vengono ora scelte da ciascun giocatore, seguendo la meccanica del draft. I giocatori selezionano una delle carte che hanno in mano e la mettono da parte e passano le altre all'avversario alla propria sinistra. Si prosegue così fino a quando ogni giocatore ha selezionato 5 carte. Adesso, a partire dal primo giocatore, ci si alterna nel giocare una delle carte precedentemente ottenute, avanzando di volta in volta sulla scala delle rispettive categorie d'addestramento e scartando l'ultima carta. Nella fase punteggiare al termine di ogni turno i giocatori ottengono i relativi punti vittoria, malus e bonus corrispondenti a ciascuna diversa virtù, in base alla propria posizione. Galanteria, giostra, torneo e istruzione vengono conteggiati ad ogni turno, servizio del re alla fine del terzo e del sesto turno e imprese e carità solo al termine dell'ultimo turno. La fase di reset viene eseguita solo alla fine del terzo turno, riportando tutti i gettoni giocatore nelle posizioni di partenza dei tracciati delle categorie

d'addestramento, tranne che per imprese e carità. Passate, infine, in senso orario il segnalino del primo giocatore ed iniziate il turno successivo. Al termine del sesto e ultimo turno, i giocatori contano i punti cavalleria ottenuti e lo scudiero che ne ha meritati di più vince la partita e sarà nominato cavaliere da re Artù.

Medieval Academy rappresenta una simpatica sorpresa nel panorama ludico dell'anno appena passato. Una grafica curata ed accattivante, ottimi materiali ed una buona ambientazione si legano ad una meccanica conosciuta e collaudata come quella del draft. Il risultato è assolutamente ottimo, comunque non banale e non mancherà di fornire divertenti e cavalleresche sfide. Ottimo entry-level per famiglie e giocatori occasionali, riuscirà anche a soddisfare scafati giocatori in cerca di una mezz'ora di gioco spensierata, grazie anche alle numerose varianti presenti nel regolamento che garantiscono una certa varietà.





Dojo Kun



di Roberto Pestrin

Yemaia, Ediciones Primigenio, 2015

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-90 minuti

Dojo Kun, opera prima di Robert Pestrin, vi mette alla guida di una palestra di arti marziali con lo scopo di aumentarne il prestigio attrezzandola, ammettendo e allenando nuovi atleti, affrontando avventure e, sperabilmente, vincendo tornei ad eliminazione diretta. I materiali sono molto buoni: robuste le fustelle (le dimensioni di alcuni segnalini sono un po' ridotte), caricature ma azzeccata e divertente la grafica degli atleti (e le citazioni si sprecano!).

Ogni giocatore inizia con la sua piccola palestra, il maestro (Sensei) e l'atleta anziano (Senpai). La partita si sviluppa su due fasi, ciascuna composta da tre turni di preparazione (con meccaniche di piazzamento lavoratori "moderno": spazi riservati ad alcune classi di pedine, spazi multipli e spazi esclusivi) e un torneo in cui partecipano 8 atleti (al più due per giocatore, i mancanti provengono da una palestra antagonista... ricordate la Tana delle Tigri?). Gli scontri sono risolti con un singolo lancio di dadi (in numero

dipendente dal livello dell'atleta), senza possibilità di correttivi/rilanci: il metodo utilizzato, che prevede cancellazioni successive dei risultati, aiuta a tenere viva l'attenzione e l'emozione, a cui si aggiunge la fase di pronostico, grazie alla quale anche i giocatori che non partecipano direttamente allo scontro possono guadagnare punti vittoria. Le posizioni relative alla fine del torneo garantiscono punti vittoria, che si vanno a sommare a quelli ottenuti ampliando e attrezzando il dojo, reclutando gli atleti, risolvendo le avventure e imparando mosse speciali per determinare, alla fine del secondo torneo, il vincitore.

Dojo Kun è un titolo particolare, che alterna fasi tipiche del classico gioco all'europea con scontri all'ultimo dado degni dei giochi di stampo americano. La struttura crea un buon arco narrativo, in cui la fase di preparazione (che richiede attente scelte di temporizzazione), crea l'aspettativa per il torneo che, pur lasciando spazio alle tattiche in fase di creazione del tabellone, è poi completamente

influenzato dall'inappellabile lancio dei dadi (in cui si riconosce una struttura di dominanza circolare tipico della morra cinese), la cui varianza è, specie per alcune discipline, molto elevata. Indubbiamente, la fase di pronostico e l'intera trafila di risoluzione contribuiscono all'intrattenimento di tutti i giocatori. Quello che risulta sicuramente interessante è il fatto che praticamente ogni attività che non sia la progressione di un atleta (ovvero l'acquisizione di nuovi dadi da usare durante il torneo) è fonte di punti vittoria, aprendo quindi la strada a percorsi verso la vittoria che non richiedano di primeggiare ai tornei (ovvero di essere fortunati ai dadi).

Ci troviamo quindi di fronte ad un titolo che, per le sue caratteristiche, rischia di permettere ad appassionati a generi di giochi differenti di sedere attorno ad uno stesso tabellone e trovare pane per i loro denti. Capire chi ne resterà alla fine pienamente soddisfatto non è però così semplice: non resta che provarlo, per capire se è davvero un titolo adatto a voi.





Germania Anno Zero

Uno sguardo molto da vicino all'ambiente ludico della patria del gioco da tavolo moderno.

Il gioco nel paese del gioco

Sono trascorsi quasi dodici mesi dalla mia migrazione nel "Paese dei Balocchi" per noi giocatori e ho imparato un po' di cose che mi hanno in un certo senso sorpreso.

Di certo i tedeschi giocano (e giocano anche parecchio!) ma lo fanno molto in casa e in famiglia, ed entrare in una casa tedesca (e in particolare bavarese) è un'impresa piuttosto complicata; sono amichevoli e cortesi ma poco socievoli e poco inclini a portare gente tra le mura domestiche, a meno che non siano conosciuti e apprezzati da generazioni; anche gli inviti ad uscire con i colleghi sono rari e normalmente legati a festeggiamenti legati al lavoro, per altre occasioni è ancora decisamente presto.

L'associazionismo non è molto diverso da quello nostrano, normalmente ci sono 3-4 persone che si sbattono e organizzano e altre 20-30 che usano (e a volte si lamentano a sproposito) ma quello che cambia è la frequenza degli eventi; dove in Italia abbiamo associazioni con la sede disponibile anche tutti i giorni o comunque per 2-3 incontri alla settimana, qui le associazioni più attive si trovano un giorno alla settimana, mentre più spesso la cadenza è bimensile o addirittura mensile; c'è poi una strana tendenza per cui tutti gli eventi si riversano sugli stessi 2-3 giorni (tipicamente da martedì a giovedì) per cui spesso oltre ad eventi diradati si trovano anche concomitanti.

Dei cinque gruppi/associazioni di cui conosco l'esistenza qui a Monaco e dintorni due si trovano di martedì ogni due settimane (ma non incrociate, le stesse settimane), uno si trova ogni giovedì, uno un giovedì uno no, e uno il primo venerdì di ogni mese; è incredibile come riescano a ridurre al minimo le occasioni di gioco sottraendosi l'un l'altro giocatori; sembrerebbe quasi che non

vogliono che la gente giochi in altre associazioni, preferendo perdere giocatori per non correre il rischio di guadagnarne.

Risolta la questione del dove resta poi quella del cosa giocare e anche qui le cose sono meno rosee di quanto ci si aspetterebbe, almeno per me; il "peso" medio dei giochi disponibili è piuttosto basso, i giochi più pesanti visti in giro sono "Russian Railroads" e "Terra Mystica", qualche "Puerto Rico" e poco altro; le hit del momento sembrano essere "Marco Polo", "Stone Age", "Splendor" e "Camel Up", dimostrando come le scelte dello Spiel des Jahres non siano poi così sbagliate se si va a vedere il vero mondo dei giochi nel mercato di riferimento del premio, ovvero quello tedesco.

La stragrande maggioranza delle partite però si attesta su filler di vario genere, da "Abluxen" a "Can't Stop", "Wizards", "TAC" (una versione di "Non t'arrabbiare" giocata con le carte al posto dei dadi, sviluppata da un gruppo di bavaresi e quindi molto popolare in zona), "Port Royal" fino ad arrivare al livello di "UNO"; notevole poi come ci sia una sorta di fissazione verso gli stessi giochi "tradizionali" ripetuti anche più volte nella serata mentre nuovi titoli di interesse come "Blueprints", "Tides of Time" o "Sail to India" fossero sostanzialmente sconosciuti fino al mio arrivo la scorsa primavera ("Blueprints" mi è stato addirittura chiesto in prestito per poterlo giocare in mia assenza) salvo essere stati giocati e apprezzati dopo la mia "presentazione".

Uno solo dei cinque gruppi di cui sono a conoscenza (ovviamente quello che si ritrova una sola volta al mese) sembra essere dedito a giochi di peso superiore, con una media che sembra attestarsi (per quello che mi è stato detto) al livello di "Powergrid"; spero, al più presto, di riuscire ad andarci perché potrebbe essere la mia unica salvezza.



Esiste poi un sesto gruppo di cui ho sentito parlare ma di cui ho pochissimi dettagli ed è quello che orbita attorno a Marco Teubner (autore per HABA e di My first Carcassonne e dell'ormai prossimo "Stone Age Junior" per Hans im Glück) ma visto che il suo gioco più pesante sembrerebbe essere "Sutter's Mill" (2.49) ho veramente pochissime speranze di trovare qualcosa di interessante, salvo qualche insight sui prossimi giochi per mia figlia.

Una caratteristica comune di tutti i gruppi è l'orario di ritrovo, l'appuntamento oscilla tra le 18.30 e le 19.30 "già mangiati", il risultato è che normalmente, in queste lande, la serata ludica finisce più o meno quando sarebbe iniziata in Italia (per me era normale arrivare al circolo attorno alle 23 e trovare qualcuno con cui iniziare una partitella lampo a 1830 da completare con calma prima di colazione del sabato); vedere una serata ludica protrarsi fino oltre la mezzanotte è un'eccezione piuttosto rara.



Visita al paese dei balocchi

Data la relativa comodità (un'ora e mezza di auto invece di sei) e grazie all'aiuto di una persona che preferisce rimanere anonima per non essere subissato da richieste per i prossimi anni, ho deciso di visitare, per una volta nella vita, il vero Paese dei Balocchi: la Spielwarenmesse di Norimberga; si tratta della fiera del giocattolo più importante in Europa ed è un evento che sta ad Essen come Essen sta alla vostra convention locale di primavera; dodici padiglioni (alcuni su più piani) pieni di ogni ben di dio, dai costumi di carnevale ai giochi scientifici, passando per modellismo e trenini in tutte le salse, giochi da tavolo, costruzioni, bambole, peluche e qualunque cosa vi possa passare per la mente in ambito ludico (forse mancano i giochi erotici, ma non ne sono completamente certo).

Anche in questo caso, pur avendo avuto informazioni varie da conoscenti che l'avevano visitata in passato, l'esperienza mia ha sorpreso e non certamente in positivo; è vero, ci sono migliaia di articoli ma del 90% di questi non mi interessava nulla; è vero, il 90% dei giochi europei che non escono a Essen (e molti dei vincitori dello SdJ degli ultimi anni) sono presentati qui, ma non c'è alcun modo di farseli spiegare, né tantomeno provarli, a meno che non si abbia un pass stampa e non si sia preso un appuntamento; è vero, le più grandi case produttrici hanno stand faraonici, ma spesso non ci si può nemmeno entrare se non prenotando con ore di anticipo o avendo appuntamenti con i manager delle aziende.

Per quanto mi fosse stato detto ripetutamente, il concetto "Norimberga è una fiera per addetti ai lavori" era restato qualcosa di etereo e impalpabile fino a quando non sono entrato; il giocatore non solo non è l'obiettivo della fiera ma non è nemmeno il benvenuto perché distoglie le persone in servizio dal loro unico progetto per la settimana, stringere rapporti commerciali e vendere la propria mercanzia (sia essa costumi da carnevale, trenini, costruzioni o prototipi di giochi da tavolo) a chi li produrrà, venderà o distribuirà il prossimo anno; il privato cittadino è un fastidio poco tollerato e sicuramente non invitato.

Per poter scoprire qualche gioco dell'anno prossimo l'unica possibilità è origliare mentre le persone allo stand lo spiegano a questo o quel distributore o commerciante e avere la fortuna che tale spiegazione avvenga in una lingua comprensibile come l'inglese o (entro certi limiti, il tedesco) e non in russo o polacco; se si è fortunati si trova una hostess della Pegasus disposta a chiedere a una collega più informata quando uscirà l'espansione di "Rokoko": se si è molto fortunati si arriva allo stand della Queen Games in un momento di "stanca" e si trova una cortese hostess che ti racconta come sia cambiato il prototipo di Piero Cioni fino ad arrivare a "World Monuments", in uscita a giorni; se poi si è proprio baciati dalla dea bendata si riesce a trovare qualche vecchio conoscente che, in un momento di vuoto tra un meeting e l'altro ti illustra (o addirittura ti fa provare) le prossime uscite con la promessa di non parlarne e con l'ordine di non scattare foto perché il prototipo è ancora in fase di completamento.

Dopo una giornata di visita tutto quello che posso dire è che l'espansione di Rokoko dovrebbe uscire a marzo (sempre che l'informazione ottenuta sia attendibile), che "Stone Age Junior" potrebbe essere uno dei prossimi regali per mia figlia, che il gioco di Piero Cioni (di cui posso parlare per statuto, avendone provato vari anni fa il prototipo) è molto bello e potrebbe dare all'autore molte soddisfazioni e che un qualche editore ha un qualche gioco che sarà pronto per Essen che sembra piuttosto interessante; potrei anche asserire con assoluta certezza che San Nicolò, quest'anno, regalerà a mia figlia le montagne russe della serie LEGO™ Friends ma questo probabilmente non vi interesserebbe molto...

Dopo tutte queste lamentele...

Sia chiaro, sono felicissimo della scelta di vita fatta e non tornerei indietro per nessun motivo al mondo, ma se vi dovesse mai venire in mente di trasferirvi nel Paese del Gioco per elevare le vostre esperienze ludiche ad un nuovo livello, ripensateci e statevene a casuccia vostra, i motivi per espatriare sono ben altri (e molto validi) non certo la maggiore opportunità di giocare e nemmeno l'accesso privilegiato ai negozi online tedeschi senza spese di spedizione.



Le Havre: The Inland Port



Cyanogen (OnePlus 1)

Editore: Digidiced

Versione testata: 15 del 16.02.2016

Dimensioni: 37 Mb

Lingue supportate: Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo

Dopo il mese di Martin Wallace è giunto il mese di Uwe Rosenberg, in meno di due settimane son uscite le trasposizioni su smartphone/tablet di tre giochi dell'autore di Agricola e Le Havre, purtroppo per i brutti anatrocchi che si sono consacrati al robottino invece che alla mela morsicata, nessuno dei tre titoli è uno dei due menzionati sopra (già da anni disponibili su IOS) che restano per noi ancora una chimera. Li ho presi tutti per festeggiare la nuova carta di credito tedesca e il ritorno alla civiltà dopo la chiusura della vecchia carta italiana.

La versione dietetica del gioco originale, ma che almeno ammette di essere un gioco per due giocatori, è sicuramente ben fatta, le informazioni sono facilmente rintracciabili, il gioco è scorrevole e veloce senza inutili macchinosità e rallentamenti, si gioca senza difficoltà anche su schermi da smartphone (5/6") e dà la sensazione di aver passato piacevolmente il proprio tempo dopo una partita.

Non è privo di difetti, sia chiaro, ma è sicuramente una piacevole esperienza che, in qualche modo, rende più giocabile un "giochino" disturbato, come spesso accade nel caso di Rosenberg, da eccessive macchinosità (in particolare il minuto mantenimento degli indicatori delle risorse) che nella versione digitale vengono gestite dalla macchina.

Da un punto di vista dell'ergonomia l'unica cosa che lascia un po' perplessi è la gestione delle carte disponibili in gioco che (se più di due o tre nella stessa area) spariscono verso l'alto e sono di difficile lettura; forse sarebbe stato meglio mantenerle tutte visibili ma solo parzialmente e lasciare al giocatore la possibilità di "aprirle" a piacimento; un altro piccolo fastidio è l'impossibilità di ritornare sui propri passi quando si fa una mossa, anche se la mossa fatta non attiva il turno dell'avversario, è una cosa che trovo spesso nei giochi per smartphone e che mi infastidisce abbastanza, soprattutto perché, giocando su uno schermo piccolo con mani grandi, spesso l'errore dipende dalla sensibilità dei mezzi e non dalle scelte fatte.

Il gioco contro AI ha 4 livelli di difficoltà, dal Very Easy (che è a dir poco imbarazzante) all'Hard contro cui non mi sono ancora avventurato; per come vedo io, i giochi (in

particolare per supporto elettronico o solitari) non dovrebbero mai essere facili da vincere in funzione del livello di esperienza che si possiede, per cui, per un gioco di questo genere (comunque per un pubblico adulto), l'assoluta incapacità della difficoltà "Very Easy" è un inutile spreco di risorse e di memoria che si sarebbe potuto risparmiare.

Si può giocare in modalità pass-and-play e online, ma anche in questo caso sono state fatte alcune scelte che non condivido; la modalità online è possibile o contro avversari casuali valida per una classifica generale o contro avversari scelti ma senza alcun valore ufficiale; ora, se ti prendi la briga di organizzare una classifica mondiale dei giocatori (supportata da Google Play) per un gioco da 2, la scelta naturale è quella del sistema Elo (quello delle classifiche mondiali degli scacchi, per intenderci); l'Elo ha il pregio di autocorreggersi e di permettere al giocatore A di giocare quante volte vuole contro B (molto più debole di lui) senza inficiare la classifica perché più A batterà B e meno punti otterrà da tale vittoria; se ne conclude che il limitare le partite ufficiali alla scelta casuale dell'avversario è una precauzione inutile quanto noiosa per chi vorrebbe giocare con l'amico/nemico di sempre in maniera ufficiale.





Patchwork



Cyanogen (OnePlus 1)

Editore: Digidiced

Versione testata: 12 del 03.03.2016

Dimensioni: 39 Mb

Lingue supportate: Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo

Stesso editore di The Inland Port, stessa struttura dell'interfaccia e stessa qualità per il più recente gioco 1 contro 1 di Rosenberg; i risultati sono simili, i pregi gli stessi, i difetti anche. Piacevole e sufficientemente veloce, con un'interfaccia chiara e colorata (come quella del gioco da tavolo) che non infastidisce la vista e non disturba il gioco.



La vista dei tabelloni dei giocatori è piuttosto chiara anche sullo schermo da 5.5" i comandi di rotazione dei pezzi da piazzare sono comodi e chiari; le animazioni sono sufficientemente veloci da non disturbare il flusso del gioco e la semplicità dell'interfaccia permette di proporre l'esperienza anche a bambini di 5/6 anni che già conoscano il gioco cartaceo.

In questo caso (trattandosi di un gioco apprezzabile anche per i bambini di età prescolare) sarebbe stata interessante la difficoltà "Very Easy" presente in Le Havre,

che avrebbe permesso ai bambini di giocare senza correre eccessivi rischi di essere infastiditi dalle sconfitte, fino ad acquisire abbastanza esperienza per affrontare una difficoltà superiore per scelta e per sfida; purtroppo in questo caso la modalità "Very Easy" è assente e il livello "Easy" della AI è forse troppo impegnativo per un bambino alle prime armi, da pessimo giocatore di Patchwork al tavolo ho vinto ma senza macellare il mio avversario come era accaduto a Le Havre.

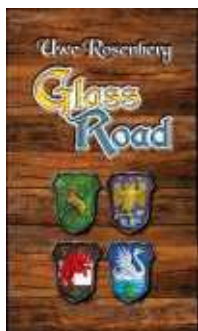
Per quanto riguarda le modalità alternative di gioco, vale quanto detto sopra, stessa modalità e stesse funzioni dell'altro prodotto della stessa casa, con gli stessi limiti "logici" nell'impossibilità di affrontare "seriamente" i propri amici.

Di fatto le interfacce sono sostanzialmente identiche (fatta salva la grafica dei due giochi cartacei mantenuta sostanzialmente inalterata) ma devo dire che un produttore che rilascia due giochi di questa qualità nel giro di meno di un mese ha fatto veramente un ottimo lavoro e meriterà l'attenzione dei giocatori per eventuali prodotti futuri.

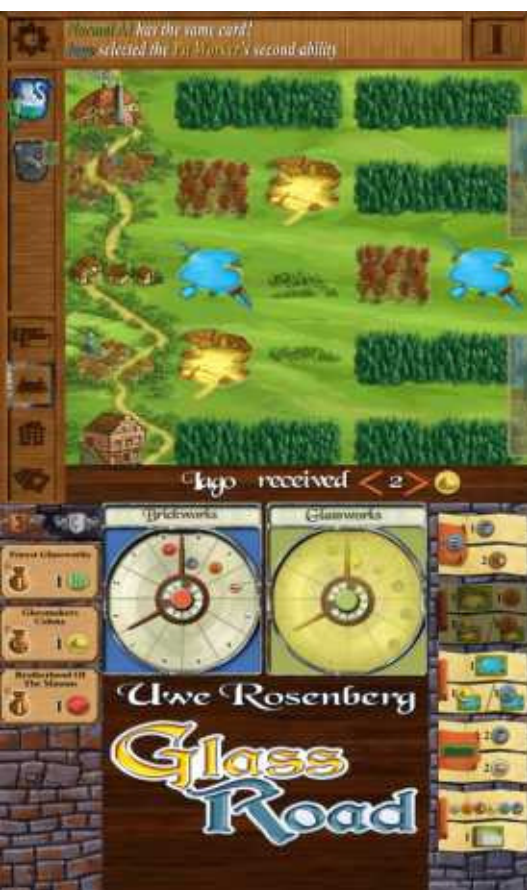




Glass Road



Cyanogen (OnePlus 1)
Editore: Smart & Smarty
Versione testata: 1.0.0 del
02.03.2016
Dimensioni: 82 Mb
Lingue supportate: Inglese



Produttore differente, tipologia di gioco differente, risultato decisamente differente, e non certo in meglio; come molta della produzione di Rosenberg degli ultimi anni, Glass Road è un gioco molto complicato e con molte opzioni disponibili che mal si presta alla trasposizione su dispositivo elettronico, e il lavoro fatto, per quanto graficamente ineccepibile e piacevole risulta molto meno interessante da un punto di vista di giocabilità e di piacere nel passare il tempo su questo prodotto.

Il gioco è lento e macchinoso, le informazioni sono scomode e di difficile reperibilità, per non parlare della leggibilità delle informazioni sullo schermo da 5.5" del mio smartphone; le animazioni sono sostanzialmente inutili e nessuna delle opzioni sembra essere migliore delle altre; in modalità veloce le azioni degli avversari sono incomprensibili ma il gioco resta comunque di una lentezza difficilmente sopportabile, in modalità lenta il gioco richiede oltre un'ora ad essere completato ma la chiarezza sulle operazioni fatte dagli avversari resta molto scarsa.

La modalità locale permette di giocare contro fino a 3 tra umani e AI (con difficoltà Normale o Hard); il pass-and-play è sempre e comunque lento e farraginoso (ma questo non è colpa del gioco o del produttore, ma della modalità in sé), mentre la difficoltà Normale dell'AI è poco più che banale da battere; la lunghezza della partita (comunque attorno ai 40-45 minuti) mi ha dissuaso dall'affrontare l'AI Hard nella speranza di avere un pomeriggio di



noia da poter riempire con questa esperienza.

La modalità online, sebbene presente, non ho potuto apprezzarla perché non sono mai riuscito a contattare il server, nemmeno riprovando dopo qualche minuto, come suggerito dal gioco.

Credo che il primo fattore nella produzione di una buona trasposizione di un gioco da tavolo sia scegliere il titolo giusto da trasporre, e in questo caso l'errore più grande è stato scegliere un gioco così macchinoso e complicato, e da lì in poi le cose non avevano più alcuna possibilità di andare bene.



Con nuovi occhi

La grande mole di titoli pubblicati ogni anno che, fortunatamente, il mercato sembra essere in grado di sostenere, rende inevitabilmente sempre più breve la vita media (intesa come numero di volte che una scatola viene "portata in tavola") di ciascuno di essi. La situazione è ancora più esacerbata per chi, come me, accede a tante novità con frequenza: dopo un certo numero di partite (fatte di solito in un lasso di tempo piuttosto concentrato), il gioco va ad occupare la sua posizione sullo scaffale che, salve casi molto particolari, avrà poche occasioni di abbandonare.

Tuttavia, ultimamente, la situazione sta iniziando a cambiare: i miei figli, adesso di 8 e 6 anni, cominciano ad abbandonare la loro ludoteca di giochi/giocattoli e iniziano a chiedere di giocare con i "miei" giochi; fortunatamente è successo così, senza troppo insistenza da parte mia (beh, non più di quella utilizzata dai genitori di Gertrude per convincerla a farsi monaca!). Questo mi ha permesso di riportare sul tavolo titoli che non giocavo da tempo, magari con drastiche semplificazioni data la giovane età del secondogenito. Innegabilmente, ho potuto toccare con mano il significato della parola classico: *Carcassonne* (senza l'oscura regola dei contadini e dei campi), *Ticket to Ride*, *TransAmerica* (sarà mica che mi piacciono i giochi a tema ferroviario?), *Geniale!* ma anche *Splendor* (quando il piccolo perde interesse nel gioco) sono stati eletti come titoli preferiti.

Oltre al ritorno sul tavolo di molte scatole dopo un periodo di inattività, il giocare con qualcuno che non è avvezzo alle meccaniche standard dei giochi mi ha concesso di rivivere, ad una velocità notevolmente rallentata, il percorso di apprendimento che caratterizza ogni approccio con un nuovo titolo: si comincia eseguendo le mosse rispettando le regole (per capire le connessioni causa-effetto), poi si prosegue con l'ottimizzazione delle scelte concentrandosi pressoché esclusivamente sul proprio tornaconto, infine si include nelle proprie considerazioni tattico-strategiche anche le scelte e gli obiettivi dei propri avversari.

Il risultato finale è stata la piacevole opportunità di guardare molti giochi con occhi nuovi, diversi, attraverso gli entusiasmi, le delusioni, le gioie e gli errori di chi si affaccia per la prima volta sul nostro fantastico hobby: un'esperienza che mi sento di augurare a tutti i nostri lettori.



in fila per uno

I Giochi di Eric M. Lang

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 08/04/2016)

1	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: 21° (media 8,28 - 4346 voti)
2	Chaos in the Old World di Eric M. Lang Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Galakta, Heidelberger Spieleverlag, Hobby Japan, Nexus, 2009 Giocatori: 3-4 Categorie: Fantasy, Fighting, Horror, Mythology, Wargame BGG rank: 72° (media 7,69 - 9784 voti)
3	Arcadia Quest di Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Eric M. Lang, Fred Perret Asmodee, Asterion Press, Cool Mini Or Not, Edge Entertainment, Spaghetti Western Games, 2014 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Fantasy, Miniatures BGG rank: 79° (media 8.10 - 2676 voti)
4	Lord of the Rings: The Confrontation di Reiner Knizia, Eric M. Lang, Christian T. Petersen Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Galakta, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Lautapelit.fi, 2005 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Bluffing, Deduction, Fantasy, Movies / TV / Radio theme, Novel-based BGG rank: 182° (media 7,53 - 3971 voti)
5	Marvel Dice Masters: Avengers vs. X-Men di Mike Elliott, Eric M. Lang Devir, WizKids Games, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Collectible Components, Comic Book / Strip, Dice, Fighting BGG rank: 231° (media 7,44 - 4046 voti)
6	Star Wars: The Card Game di Eric M. Lang Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, White Goblin Games, 2012 Giocatori: 2 Categorie: Card Game, Movies / TV / Radio theme, Science Fiction BGG rank: 257° (media 7,46 - 3648 voti)
7	Marvel Dice Masters: Uncanny X-Men di Mike Elliott, Eric M. Lang Devir, WizKids Games, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Collectible Components, Comic Book / Strip, Dice, Fighting BGG rank: 263° (media 7,75 - 2507 voti)
8	Warhammer: Invasion di Eric M. Lang Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, Nexus, Stratelibri, 2009 Giocatori: 2 Categorie: Card Game, Fantasy, Fighting, Mythology BGG rank: 307° (media 7,31 - 4698 voti)
9	A Game of Thrones: The Card Game (Second Edition) di Nate French, Eric M. Lang Asterion Press, Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Fantasy, Fighting, Medieval, Negotiation, Novel-based BGG rank: 316° (media 8,22 - 1005 voti)
10	XCOM: The Board Game di di Eric M. Lang Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 1-4 Categorie: Dice, Electronic, Real-time, Science Fiction, Video Game Theme BGG rank: 356° (media 7,30 - 3258 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Blood Rage

Caos nel Vecchio Mondo

Dojo Kun

Lord of the Rings: The Confrontation

*Marvel Dice Masters: Avengers vs.
X-Men*

Medieval Academy

Senator

Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte

Viceroy

Warhammer: Invasion

XCOM: Il Gioco da Tavolo

Eric M. Lang