numero 39 | 2016

ilsa

informazione ludica
a scatola aperta



Speciale PLAY 2016

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

Composizione copertina

MDM - Mauro Di Marco

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

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

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

di Mauro "MDM" Di Marco

Piena maturità

Uno sguardo oltre i confini

Se nel 2015 PLAY ha fatto intuire il suo potenziale di crescita, il 2016 è stato sicuramente l'anno della conferma che il Festival del Gioco di Modena (tenutosi quest'anno il 2 e 3 Aprile) è diventato un appuntamento immancabile, di prima grandezza nel panorama italiano. La riorganizzazione degli spazi interni (grazie anche all'utilizzo di una nuova tensostruttura) ha permesso di riservare abbondante spazio sia al gioco "libero" (sostenuto grazie al contributo dalle associazioni) sia agli editori che, per la prima volta, hanno allestito in alcuni casi stand che non avevano niente da invidiare alle più rinomate fiere internazionali.

Un'altra novità rilevante è stata la sensibile crescita nelle presenze di operatori stranieri (editori, raccolti sotto l'iniziativa di *Casa Europa*, opinionisti e distributori): alcuni degli autori e degli editori con cui abbiamo chiacchierato in fiera ci hanno rivelato con soddisfazione che, per la prima volta, hanno concluso affari con calma, mentre sorseggiavano un bel bicchiere di lambrusco, invece di ingurgitare birra e wurstel. Certo, il periodo dell'anno è comunque poco favorevole alla presentazione di novità assolute, ma anche in questa edizione molte sono state le localizzazioni presentate in anticipo in fiera, così come le anteprime dei giochi che verranno, magari mostrate in piccole stanze, lontane dagli occhi indiscreti della folla.

In crescita anche l'attenzione per il premio "Goblin Magnifico", organizzato da Tana dei Goblin, che in questa seconda edizione ha visto i tavoli dedicati alla presentazione dei giochi sempre affollati, ed è stato arricchito dalla presenza sempre disponibile di Richard Sivél, editore e coautore del titolo vincitore della prima edizione, *Wir sind das Wolk!*.

SOMMARIO

Sotto la lente

Sulle Tracce di Marco Polo 4
Quadropolis 8
Above and Below 11
Forbidden Stars 16
Ashes: La Rinascita dei Phoenixborn 19

Prime impressioni

AYA 23
Bandits on Mars 24
Cthulhu Realms 25
Dr. Eureka 26
Il Grande Libro della Follia 27
Oh My Goods!Le Mie Merci! 28
Sipario! 29
Tail Feathers 30
Welcome to the Dungeon 31
Yeti 32
Zoom Out 33
Altre localizzazioni 34

Non solo scatole

Drop 37
Goblin Magnifico, magnifica avventura 38

L'altro editoriale

L'insofferenza da fiera 40

In fila per uno

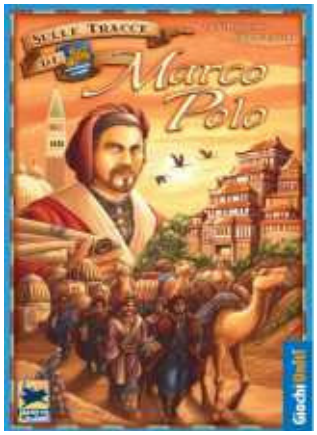
I migliori giochi di PLAY 2016 41

Il numero che state per leggere nasce da una selezione fatta in modo arbitrario dalla redazione, fra i titoli presentati durante il Festival dagli editori. Oltre alle novità, diamo un doveroso tributo a *Sulle Tracce di Marco Polo*, gioco che ha raccolto un'incredibile messe di premi negli ultimi 12 mesi. Spero, come sempre, che troviate il tutto di votro gradimento, e non mi resta che augurarvi buona lettura!

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Sulle Tracce di Marco Polo

Un titolo da giocatori assidui che ha raccolto un'incredibile messe di premi; anche a PLAY, dove è stato insignito dello "scelto dai Goblin 2016". Cerchiamo di capire perché...



di Simone Luciani, Daniele Tascini
Hans im Glück, Filosofia Éditions.
Giochi Uniti, Z-Man Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-100 minuti
gioco online: www.yucata.de

Famiglie

Occasionali

Assidui

Edito dalla Hans im Glück, in seguito localizzato in varie lingue (tra cui l'italiano grazie a Giochi Uniti), e realizzato dall'italianissima e ormai collaudatissima coppia Luciani-Tascini (Tzolk'in: Il Calendario Maya, Sheepland, Consiglio dei Quattro), Sulle Tracce di Marco Polo è stato una delle vere sorprese dell'anno ludico 2015. Un'efficace sintesi può essere fatta guardando i premi che il gioco è riuscito ad inanellare: di nascita, nel suo DNA, aveva già un Premio Archimede (come gioco inedito) vinto nel 2012. Dopo le ovvie modifiche concordate con l'editore tedesco e la pubblicazione, hanno fatto seguito una nomina al KdJ come titolo raccomandato, la vittoria dei prestigiosi DSP e IGA, e ultimo in ordine temporale, lo "scelto dai Goblin 2016", premio assegnato per votazione popolare dagli utenti della Tana dei Goblin.

Come è facile dedurre dal titolo, il gioco ci porta ai tempi di Marco Polo e dei viaggi attraverso la via della seta che collegava Occidente e Oriente. I giocatori, in un'ambientazione comunque abbozzata, impersonano dei mercanti intenti a guadagnare prestigio (punti vittoria) attraverso i viaggi e il commercio. Il tabellone principale riporta la mappa del mondo antico: a un'estremità c'è Venezia, che è la città da cui i giocatori partono con la propria pedina, dall'altra c'è Pechino; nel mezzo svariate città e oasi (tappe intermedie) collegate da percorsi via terra e via mare. Il tabellone è variabile, dato che i bonus delle città sono stabiliti da tessere casualmente pescate in fase di set-up, in modo da avere ad ogni partita situazioni di partenza differenti.

I materiali

Buona la qualità dei materiali, come da tradizione della Hans im Glück, con cartone spesso per le tessere, carte di buona qualità, dadi in legno e componentistica in legno sagomato per le risorse (bellissime se non per una scarsa differenziazione tra i pezzi piccoli e quelli grandi, che possono essere confusi). Il gioco è indipendente dalla lingua; a voler essere pignoli l'iconografia di alcune tessere non è di immediata interpretazione: problemi minori che si risolvono con l'esperienza di poche partite.

Il gioco

Il gioco si basa su una meccanica che ha avuto un insolito e inatteso revival nel 2015: la gestione dei dadi. Se ci fermiamo a guardare quanti giochi basati su tale meccanica sono stati pubblicati nel 2015 (ricordiamo, fra gli altri: Signorie, Grand Austria Hotel, Achaia, Champions of Midgard) si resta abbastanza sorpresi, dato che questo fenomeno capita per sfruttare meccaniche "fresche", scoperte da poco, cosa che certo non è la gestione dei

dadi. D'altro canto, se osserviamo quanti di questi giochi hanno avuto successo (a partire proprio dal nostro Sulle Tracce di Marco Polo) si capisce quanto la gestione dei dadi sia apprezzata dal pubblico, il che giustifica l'interesse di autori e editori.

Ciascun giocatore ha una dotazione di 5 dadi del proprio colore e ogni turno di gioco, dei cinque complessivi della partita, inizia con il lancio dei suddetti dadi, che dovranno essere utilizzati al meglio per condurre le proprie azioni. Il tabellone mostra le azioni principali del gioco; ciascuna può richiedere l'utilizzo di uno o più dadi per la sua attivazione. Se si utilizzano più dadi, il valore che viene preso in considerazione è il più basso e, di solito, le azioni sono tanto più vantaggiose quanto più alto è il valore di riferimento. Quindi siamo davanti ad un gioco di piazzamento dadi che, almeno per un aspetto, premia i tiri alti e, infatti, offre una ricompensa a chi, nel tiro iniziale, realizza una somma minore di "15". Va inoltre precisato che le azioni non sono esclusive: è possibile utilizzare un'azione già eseguita da un altro giocatore, a condizione che si paghi una somma di denaro pari al dado piazzato (o, come abbiamo visto, al valore più basso dei dadi piazzati). Questo comporta due cose: l'interazione, pur se presente, è comunque ridotta nella scelta azioni (e in generale ridotta nel complesso, come vedremo) e c'è una compensazione per i tiri bassi, dato che saranno utilizzabili più facilmente e con meno dispendio di denaro per le azioni già eseguite dagli avversari.

Andiamo ad esaminare queste azioni, senza ovviamente scendere nei dettagli. Il gioco ha due valute, soldi e cammelli. Ovviamente ci sono azioni che permettono di procurarsi tali beni. I soldi servono a pagare le azioni duplicate (come descritto), negli spostamenti via mare (i tracciati che utilizzano un collegamento navale richiedono sempre un pagamento di denaro extra) e per effettuare la fondamentale azione del viaggio. I cammelli servono per gli spostamenti via terra (alcuni dei tracciati via terra richiedono un pagamento extra in cammelli); inoltre permettono alcune manipolazioni dei dadi che danno un po' di varianti strategiche: spendendo un cammello è possibile ritirare un dado, spendendo due cammelli è possibile aumentare o diminuire di un'unità il risultato di un dado, infine spendendo tre dadi è possibile comprare dadi extra da una riserva comune (che consentiranno di fare azioni aggiuntive).

Oltre a soldi e cammelli è possibile prendere, tramite le azioni ordinarie, le tre risorse del gioco: spezie, tessuti e oro. Queste sono richieste (spesso in aggiunta a soldi e/o cammelli) per la risoluzione dei contratti. Si tratta di semplici tessere che riportano sul lato sinistro le risorse richieste, e sul lato destro la ricompensa che offrono: gli effetti sono tra i più disparati; qui ci basterà sottolineare che i contratti sono uno dei principali modi per ottenere punti vittoria. Anche per acquisire nuovi contratti, come è facile intuire, c'è un'apposita azione.

Sulle Tracce di Marco Polo stuzzica il giocatore esperto che proverà ad ottimizzare ciascun personaggio, ma per la facilità delle regole e la durata contenuta è proponibile anche al giocatore occasionale.

Infine c'è l'importantissima azione del viaggio: che gioco su Marco Polo sarebbe senza la presenza del viaggio? Viaggiare permette di spostare la propria pedina seguendo i percorsi via terra e via mare. In questo caso più è alto il dado e più tappe si potranno percorrere con la stessa azione, ma è richiesto anche un pagamento extra di denaro, che aumenta con la lunghezza del percorso. Nella città di arrivo, e solo in questa, il giocatore mette una casetta del proprio colore ad indicare un avamposto





commerciale; anche in questo caso l'interazione è relativa, dato che avamposti di più giocatori possono coesistere nelle città. Il viaggio è un fine e un mezzo. Intanto è uno dei modi per realizzare punti vittoria, declinandosi comunque in varie forme: riuscire a piazzare tutti gli avamposti comporta un bonus in punti; raggiungere Pechino comporta un bonus (ed è regolato come una gara, per cui è premiato chi raggiunge per primo la meta); infine ad inizio partita ad ogni giocatore vengono segretamente assegnate delle città obiettivo, che comportano un ulteriore bonus se a fine gioco ospitano i propri avamposti.

Il viaggio è anche (e in alcuni casi soprattutto) un mezzo, perché gli avamposti costruiti aprono nuove possibilità strategiche per il gioco. I bonus posti sulle città (come chiarito casualmente pescati ad inizio partita da una vasta dotazione di tessere) consentono sia di avere delle rendite ad inizio turno (in quelle che sono chiamate città minori) sia, nelle città maggiori, di attivare delle azioni extra, solitamente più forti delle azioni base, che sono disponibili solo per i giocatori che vi costruiscono i propri avamposti.

Questa è in sintesi la descrizione di Sulle tracce di Marco Polo: 5 turni tirati, un tempo di gioco contenuto, un numero di azioni limitato tra cui bisogna barcamenarsi per ottimizzare, tra viaggio e contratti, il proprio punteggio. Sembra poco per giustificare l'enorme successo ottenuto. E infatti manca nella descrizione un elemento che, di primo acchito, potrebbe sembrare un semplice particolare ma che, in effetti, è il cuore di Marco Polo. La partita inizia con la scelta di un personaggio che fornisce poteri speciali: questi non sono dei piccoli bonus o delle piccole aggiunte, ma comportano un profondo stravolgimento delle regole, al punto che ogni ruolo comporta una gestione totalmente diversa della partita. Come se non bastasse, la scelta del personaggio è la prima cosa da fare nella partita. Il regolamento prevede di estrarre casualmente un numero di tessere personaggio pari al numero di giocatori più uno e di scegliere in ordine inverso di turno quello da utilizzare. La prima scelta della partita diventa la più importante, dato che

Linx

Sulle Tracce di Marco Polo è uno di quei giochi dove, da autore, non avrei cambiato assolutamente niente: semplice il giusto, profondo il giusto, vario. Certo, ora, dopo una trentina di partite, non tutte mi risultano ugualmente divertenti perché mi ritrovo più spesso a fare scelte simili a quelle già fatte in una delle 29 prime partite, ma non sono molti i giochi che riescono ad ottenere anche questo risultato (o anche solo a indurmi a giocarli più di una quindicina di volte). Consigliatissimo.

Prometeo

È raro che un gioco catturi la mia attenzione come ha fatto Sulle Tracce di Marco Polo. Nel giro di poche settimane mi sono trovato a giocarlo, rigiocarlo e giocarlo ancora... Merito sopratutto di una enorme rigiocabilità, con un setup iniziale che pone la scelta determinante del personaggio da utilizzare e del conseguente modo di affrontare la partita, un po' come Terra Mystica.
La partita è densa di scelte non banali ma, contrariamente al titolo della Feuerland, il tempo di gioco è ridotto all'essenziale, ed è probabilmente più facile da proporre ad un tavolo. Anche per me una promozione a pieni voti!

MDM

Più che un gioco, Sulle Tracce di Marco Polo è una collezione di giochi che si basa su un'unico sistema estremamente robusto e ben fatto: la dipendenza dalle condizioni iniziali della mappa è così elevata che non esistono strategie predefinite o personaggi dominanti, ma ogni partita fa caso a sé. Quello che ammiro di più nel prodotto è l'incredibile lavoro che sta dietro a questo ricchissima dotazione. A mio avviso, è il miglior prodotto realizzato dall'affermata coppia di autori.

buona parte del gioco consiste nell'ottimizzare i poteri del proprio personaggio, in base anche alla mappa presente.

I personaggi

Può servire dare un rapido sguardo ai personaggi, per capire quanto siano incisivi e come alterano le regole del gioco.
Mercator ex Tabriz: il mercante prende risorse gratis quando gli altri giocatori usano le apposite azioni per prendere risorse, è un ruolo che assicura una "pioggia" di risorse extra che di solito si sfruttano per i contratti;
Berke Khan: permette di duplicare le azioni degli altri giocatori senza pagare soldi extra, comportando quindi minori vincoli alla scelta delle azioni;
Niccolò e Marco Polo: Marco Polo e il padre Niccolò viaggiavano in coppia, nel gioco si traduce nell'avere due pedine a disposizione sul tabellone, entrambe che partono da Venezia, ma che assicurano più versatilità negli spostamenti;
Wilhelm von Rubruk: è forse il ruolo più forte sugli spostamenti, perché permette di mettere avamposti commerciali anche nelle città attraversate, non solo quelle di arrivo;
Kubilai Khan: Il Khan parte da Pechino e si assicura il punteggio massimo fornito da Pechino (che per altri è un traguardo). Comodo se si vuole viaggiare poco o se si vogliono sfruttare le città vicino a Pechino in anticipo sugli avversari;
Raschid ad-Din Sinan: è il ruolo che, probabilmente, stravolge di più le regole del gioco, perché consente di non tirare i dadi, ma di sceglierne il valore – per un gestionale con dadi è tutto dire;
Matteo Polo: fornisce un dado in più e un contratto gratuito ad inizio turno;
Johannes Caprini: ha il potere di "teletrasportarsi" tra le oasi, le tappe intermedie che separano le città, consentendo di compiere spostamenti improbabili per gli altri giocatori.

Il twist del personaggio è l'elemento che dona a Marco Polo il "salto di qualità" che lo differenzia dai tanti gestionali simili. Anche la prima mini-espansione pubblicata ha riguardato questo aspetto del gioco (4 nuovi personaggi inseriti), mentre è in fase di lavorazione una prima espansione grossa che porterà nuovi elementi nel gioco (ma al momento se ne sa poco).

Le impressioni

Il risultato finale è un "peso medio" che è proponibile ad un elevato numero di giocatori: stuzzica il giocatore esperto che proverà ad ottimizzare ciascun personaggio, ma per la relativa facilità delle regole e la durata contenuta della partita è proponibile anche al giocatore occasionale. Presenta un buon mix di tattica e strategia: bisogna saper impostare una strategia di base, ma bisogna sapersi adattare ai dadi e ai colpi di fortuna, che contano, ma meno di quanto sembra alle prime partite.

I personaggi sono bilanciati? Troverete discussioni infinite sull'argomento, come anche discussioni su modi alternativi per selezionarli (interessante l'asta a punti che molti giocatori preferiscono).

Per darvi un parere sensato dovrei aver giocato almeno dieci partite con ciascun personaggio e, sinceramente, non ho una conoscenza così approfondita del gioco. Posso sicuramente dire che sono divertenti da giocare ed è divertente vedere come la partita cambia di volta in volta. Sicuramente ci sono situazioni del tabellone che possono favorire l'uno oppure l'altro, ma questo può essere visto anche come un pregio, specie se abbinato con la selezione tramite asta.

Qualche aspetto non proprio positivo del gioco? Beh per quanto ci sia varietà nell'approccio alla partita con i diversi personaggi il gioco presenta comunque una certa ripetitività nelle azioni base che alla lunga può stancare. La scalabilità non è ottimale, si tratta del classico gioco pensato per quattro ed adattato ad un numero minore di giocatori (la già esigua interazione diminuisce ulteriormente al diminuire dei giocatori). Infine, mio personalissimo limite, i gestionali con i dadi iniziano a stancarmi: meno male che ogni tanto esce una gemma come Marco Polo e fortuna che la maggior parte dei giocatori sembra non pensarla così.

Peppe74 
Linx 
Prometeo 
MDM 

di Mauro "MDM" Di Marco

Quadropolis

Meglio costruire un condominio di 4 piani, o piazzare il parco fra il porto e la centrale elettrica?



di François Gandon
Days of Wonder, ADC Blackfire Entertainment, Asterion Press, REBEL.pl, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

Per quanto riguarda il tema, la proposta per il 2016 della Days of Wonder va sul sicuro: Quadropolis ruota attorno all'intramontabile soggetto della costruzione di una città ideale. Nel ruolo di sindaci di una moderna metropoli, i giocatori sfruttano le capacità di una squadra di architetti per edificare, nelle varie zone della propria città, nuovi gruppi di edifici che, in base a raffinati criteri urbanistici, porteranno fama e notorietà alla metropoli in cui sono costruiti. Il tutto senza perdere d'occhio le necessita di impiego della popolazione e di consumo e produzione di energia...

Materiali

Days of Wonder è sinonimo di materiali eccellenti e Quadropolis non fa eccezione: una plancia centrale (il Cantiere, composta da 25 caselle distribuite su un quadrato di 5 righe e altrettante colonne) essenziale ma funzionale ed evocativa (grazie alla grafica che richiama le classiche cianografie), tessere edificio robuste, ben organizzate e leggibili, segnalini in plastica trasparente che danno "quel tocco in più", l'inserto nella scatola perfettamente organizzato in modo da semplificare le operazioni durante il gioco.

Unica nota leggermente stonata: le plance personali, realizzate in cartoncino leggero, lo stesso utilizzato per le schede di aiuto al gioco; hanno funzione di semplice segnaposto ma, di fatto, rendono un po' più povera la dotazione. Il materiale all'interno della scatola permette di giocare due versioni sensibilmente differenti: la Classic (più semplice, breve e introduttiva) e la Expert.

Il gioco (Classic)

La versione Classic è dominata dal numero 4: ogni giocatore allestisce una città composta



Un tema popolato

Basta dare uno sguardo a BoardGameGeek per vedere quanto sono popolate le due categorie "City building" e "Territory Building": si supera tranquillamente il 10%, in modo uniformemente distribuito, almeno nelle prime 400 posizioni. I giochi che ricadono nella categoria sono comunque molto eterogenei come durata, complessità e pubblico per cui sono stati realizzati. Non è comunque difficile fare una suddivisione in due gruppi: giochi in cui tutti i partecipanti "collaborano" a costruire un'unica entità, e quelli in cui i giocatori coltivano il proprio orticello.
I primi richiedono reattività alle mosse degli avversari e la capacità di saper approfittare degli spazi (in)volontariamente lasciati dagli altri giocatori. Titoli di in questa categoria sono Antiquity, Carcassonne, Carson City, Ginkgopolis, Chinatown, Blue Moon City, Attika, Metropolys, New York 1901, Murano, Manhattan.
I secondi invece, sono principalmente incentrati sulle capacità di selezione ed ottimizzazione. Sono sicuramente da citare in questo secondo gruppo, a cui appartiene anche Quadropolis: Keyflower, Suburbia, San Juan, Alhambra, Machi Koro, Between Two Cities, Helvetia.

da 16 spazi edificabili, identificati da un numero di riga e un numero di colonna variabile da 1 a 4, ulteriormente raggruppati in 4 quartieri. I giocatori hanno a disposizione 4 tessere architetto del proprio colore, numerate da 1 a 4.

La partita dura 4 round, ciascuno dei quali inizia con il riempimento del cantiere con le 25 tessere associate al round stesso. Se si gioca in meno di 4, alcuni edifici (opportunamente contrassegnati) non sono disponibili (e vengono lasciati a faccia coperta). A turno ogni giocatore piazza uno dei suoi architetti a fianco del cantiere, in corrispondenza di una delle righe o colonne, rispettando due semplici regole:
- lo spazio in cui piazza il proprio architetto deve essere libero (non si possono piazzare i propri architetti su altre tessere architetto),
- l'architetto non può essere piazzato in corrispondenza della riga o della colonna in cui è presente l'Urbanista (una pedina neutra che si sposta sul tabellone).

Quindi prende, dalla riga/colonna in corrispondenza della quale è stato piazzato, la tessera che dista tanti spazi quanto è il valore dell'architetto giocato (ad esempio, con un architetto di valore 1 si prendere la tessera adiacente, con uno di valore 3 quella nella posizione centrale), spostando l'urbanista al posto dell'edificio appena preso. Questo deve essere piazzata in uno spazio vuoto della propria plancia, andando ad occupare una casella il cui valore di riga o colonna deve essere pari a quello dell'architetto utilizzato. Fanno eccezione le tessere condominio, che possono essere impilate le une sulle altre. In questo caso si ha anche l'opzione di usare il valore dell'architetto come livello di costruzione: un architetto di valore 2 permette di costruire il secondo piano di un condominio, indipendentemente dalle sue coordinate di riga/colonna.

Appena piazzato, l'edificio fornisce al giocatore le risorse indicate (in alto a sinistra: abitanti e/o energia - una delle tessere assegna anche la pedina primo giocatore per il turno successivo); queste saranno utilizzate solo a fine gioco, prima della valutazione finale.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato i loro 4 architetti il round si conclude: si rimuovono le tessere rimaste nel cantiere, lo si riempie con con le tessere del round successivo e il gioco riprende da chi ha il segnalino primo giocatore.

Alla fine del quarto turno il gioco si conclude. Innanzitutto i giocatori devono attivare gli edifici spendendo, per ogni tessera visibile, le risorse indicate sulla tessera stessa (in basso a sinistra): ogni tessera (o pila di tessere) non attivata viene rimossa dalla plancia del giocatore. Quindi si valutano gli edifici: ce ne sono di 6 tipi, e ciascuno ha il proprio criterio di valutazione (i condomini danno punti in base alla loro altezza, i parchi in base al numero di condomini con cui confinano ortogonalmente, le fabbriche in base all'adiacenza ortogonale con porti e negozi, i negozi in base a quanti abitanti vengono loro



assegnati a fine gioco, i porti in base alla loro disposizione in riga o colonna, i servizi pubblici in base al numero di quartieri in cui sono presenti). Dopo aver effettuato le valutazioni, ogni abitante non impiegato sottrae un punto vittoria, come ogni unità di energia non spesa.

Le regole Expert

Il gioco Expert ha una maggiore varietà di edifici (ne vengono aggiunti due nuovi tipi, uno dei quali impilabile), una durata più lunga (dura 5 turni, e 5 sono anche i quartieri, ancora composti da 4 spazi l'uno, presenti sulle plance dei giocatori). La differenza più importante, tuttavia, è la disponibilità di architetti: ce ne sono

Prometeo

Un gioco sicuramente ben realizzato: regole semplici, bei materiali, profondità discreta. L'aspetto più innovativo a mio parere è stato l'uso della terza dimensione, con gli edifici impilabili, sfruttato purtroppo solo per quanto riguarda il punteggio: sarebbe stato sicuramente più interessante se avesse influenzato anche la produzione di risorse. Un titolo con delle potenzialità, purtroppo però non sufficienti per distinguersi dalla pletora di titoli analoghi.



5 per giocatore (con valori da 1 a 5), ma formano un gruppo comune a tutti i partecipanti. A parte il fatto che un giocatore può giocare nello stesso round più volte un architetto con lo stesso numero, il turno del giocatore resta lo stesso. Anche il piazzamento nella propria plancia risulta leggermente modificato: non ci sono più numeri associati a righe e colonne, ma nella versione Expert essi sono collegati ai quartieri (numerati da 1 a 5) e ai loro spazi edificabili (4 numeri, manca quello che identifica il quartiere in cui i lotti si trovano). I nuovi edifici sono i monumenti (che valgono punteggio negativo se adiacenti ortogonalmente a fabbriche e porti, mentre hanno valore positivo se confinano con parchi, negozi e servizi pubblici) e i palazzi degli uffici, in cui il punteggio è più complesso, in quanto è determinato sia dall'estensione orizzontale (adiacenza ortogonale) che dal numero di piani di ciascun palazzo che compone il blocco.

Ritorno alle origini

Dopo la temporanea "deviazione" con Five Tribes, Days of Wonder torna con un titolo progettato per le famiglie e i giocatori occasionali: il gioco (specialmente la versione Classic) si impara in pochi minuti (grazie anche ad un manuale organizzato in modo eccellente), ha una durata contenuta e tuttavia offre un ventaglio di scelte interessanti, con una buona quantità di strategie percorribili.

Il titolo si piazza in un segmento piuttosto affollato: i giochi di costruzione città sono tanti e uniformemente distribuiti sullo spettro della complessità. Dove Quadropolis si distingue è proprio nel sistema di selezione e piazzamento delle tessere, mentre il resto (gestione risorse, valutazione finale) è molto simile ad una molteplicità di titoli (Suburbia e Between two Cities sono i primi che vengono in mente). Tutte le tessere che saranno disponibili nel round sono presenti e visibili sin dal suo inizio: sta alla capacità dei giocatori scegliere l'ordine in cui prenderle. Decisioni che dipendono in larga parte dalle strategie adottate dagli avversari, che determinano sia le precedenze nella scelta delle tessere, sia le opportunità di negare una tessera utile al giocatore successivo. A tale proposito, la prima partita può dare un senso di eccessiva costrizione nella scelta delle tessere e nel loro piazzamento, ma molto dipende dall'esperienza e dalle strategie perseguite: ricorrere ai condomini (e quindi allo sviluppo verticale) riduce i costi energetici e lascia molto spazio sulla plancia; strategie più orizzontali (parchi e porti) possono essere più remunerative, ma espongono il giocatore a maggiori rischi di rimanere incastrati.

Caratteristiche

Indubbiamente Quadropolis ha una forte caratterizzazione da gioco astratto, quasi un puzzle game con una presenza importante di interazione indiretta (che lo allontana dalla classica struttura di "solitario multigiocatore"), ma con poco focus sull'opera degli avversari: è pressoché impossibile tenere traccia del loro punteggio e delle posizioni relative; nella partita si tende a guardare principalmente la propria città, magari cercando di capire con quali giocatori si compete in termini di strategie. Le due varianti hanno complessità analoga (se escludiamo la valutazione dei palazzi degli uffici, per cui è comunque disponibile il comodo aiuto di gioco!), con la versione Expert leggermente più lunga, ma che lascia più libertà, evitando la struttura delle scelte strettamente ciclica imposta dalla dotazione personale degli architetti.

Quadropolis si impara in pochi minuti, ha una durata contenuta e tuttavia offre un ventaglio di scelte interessanti, con una buona quantità di strategie percorribili.

L'informazione completa sulle tessere disponibili nel round espone il gioco al rischio di paralisi da analisi, che è probabilmente il problema più grosso: Quadropolis è un tipo di gioco che risulta divertente se procede con ritmo spedito e la durata si mantiene sotto l'ora di gioco (in 4 giocatori).

Tirando le somme, Quadropolis rientra in quella categoria di giochi che ha reso famosa la Days of Wonder, semplice ma affascinante, costruito per incontrare il favore del grande pubblico e, perché no, i gusti delle giurie che assegnato premi ai giochi introduttivi/ da famiglie. Probabilmente meno adatto ai giocatori assidui.

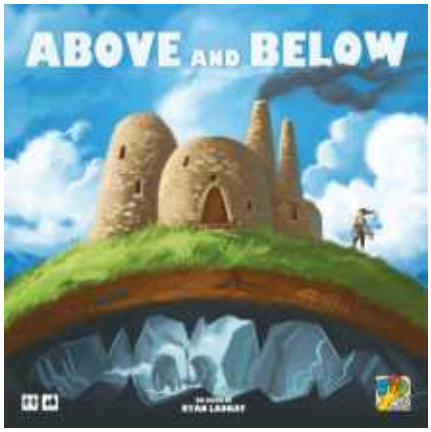
MDM

Prometeo

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Above and Below

Ryan Laukat (Otto Minuti per un Impero) ritorna con un gioco che mescola narrazione, piazzamento lavoratori, collezione di set e gestione del rischio. Può funzionare? Scopritelo con noi...



di Ryan Laukat
dV Giochi, Red Raven Games, Schwerkraft-Verlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

In Above and Below i giocatori sono chiamati a costruire il loro piccolo villaggetto bucolico... proprio sopra un vasto complesso di caverne sotterranee abitato da strane creature e ricco di sorprese e possibilità! Il gioco sembra quindi avere due diverse e normalmente contrapposte anime. Vediamo quanto corrisponde a verità, esaminandole separatamente.

Above

La base del gioco è quella di un semplice piazzamento lavoratori, dove questi sono lievemente diversi l'uno dall'altro per capacità: taluni costruiscono, altri insegnano, altri esplorano meglio.

Tutti ne abbiamo 3 ben assortiti di partenza da "stancare" turno dopo turno per far loro compiere una delle azioni possibili: esplorare il sotterraneo (vedi "Below"), costruire un edificio (paga soldi per piazzare una delle carte edificio ora in mostra, vedi box), insegnare (paga soldi per poter aggiungere un nuovo lavoratore, già stanco, al tuo villaggio), raccogliere un bene da uno dei tuoi edifici, lavorare per guadagnare un misero soldino (e un barile di sidro se sei il primo di turno a farlo). Per far riprendere i lavoratori dalla stanchezza potrete spendere un barile di sidro per renderne uno di nuovo disponibile o aspettare la fine del turno, momento in cui potrete farne riposare un numero pari ai letti disponibili nel vostro villaggio (di partenza 3 come i lavoratori iniziali). Tutto ciò prosegue per sette turni, al termine dei quali si conteggeranno i punti per dichiarare il vincitore.

Il gioco gira attorno alla raccolta di ben nove tipi di risorse, tutte abbastanza equivalenti fra loro se non per rarità e il modo in cui è possibile ottenerle. Ogni volta che otterremo una risorsa, se sarà diversa da tutte quelle ottenute prima, la posizioneremo nello spazio più a sinistra di una riga molto importante della nostra scheda. Se sarà uguale sopra alle risorse simili già ottenute. Più risorse diverse otterremo più il nostro introito monetario all'inizio di ogni turno salirà. Inoltre ogni risorsa piazzata acquisisce un valore in punti vittoria che è tanto più maggiore quanto più a destra nella fila è lo spazio che occupa. Ammettiamo ad esempio che la vostra prima risorsa trovata sia una ametista (la più rara) e che l'ultima trovata in partita sia un fungo (la più comune): avrete dei funghi che varranno in punti almeno 4 volte il valore delle vostre ametiste! In ogni caso, per gli scopi del gioco, è buona cosa che voi cerchiate di ottenere il maggior numero di risorse diverse, perché ogni nuova risorsa varrà più di tutte le precedenti; e su questo dovrete concentravi indipendentemente dalla presunta rarità delle risorse stesse. E' un sistema di punteggio, trovo, originale e di facile applicazione.

Per facilitare e sfruttare questo sistema di tipo collezionistico il gioco mette a disposizione



anche una possibilità di compravendita fra giocatori assolutamente ben regolamentata, con un costo minimo di acquisto e possibilità di acquistare solo al proprio turno una risorsa che un altro giocatore abbia già messo in vendita nel suo turno. Quella che in altri giochi è una possibilità di interazione che spesso finisce in caciara e avvantaggia le persone più socialmente portate alla contrattazione qui viene gestita in una forma codificata di uguale o maggiore efficacia.

Below

Se il gioco di gestione delle risorse, per quanto elegante, ben strutturato e con elementi di originalità è comunque abbastanza tradizionale, la parte legata all'azione esplorazione dei sotterranei è perlomeno insolita e ricorda vagamente ciò che succedeva nei libri game, con uno dei 215 capitoletti numerati da andare a consultare su un apposito libro degli incontri quando necessario.

Con l'azione di esplorazione mandate almeno due dei vostri villici ad avventurarsi nel sottosuolo. Pescando una carta da un apposito mazzo e lanciando un dado otterrete il numero del capitoletto da farvi leggere. Questo vi narrerà brevemente ma con elevata propensione ai dettagli e alla creazione di un'atmosfera fatata e avventurosa, con cosa il vostro gruppo di esploratori avrà a che fare, enunciandovi poi una o più scelte possibili per affrontare la situazione, ognuna con le sue diverse possibilità di successo. Quello che non dirà sono i possibili risultati delle azioni, che in genere sono non descrittivi ma pragmatici e semplici: reputazione positiva o negativa, soldi e/o una o più risorse. In 73 occasioni però le vostre scelte possono portare a proseguire la narrazione in altri capitoletti arricchendo la vostra esperienza di gioco con avventure più lunghe e potenzialmente sorprendenti donandovi, talvolta, delle ricompense diverse dal solito come nuovi personaggi da usare come villici come la donna di liquido nero, l'instancabile robot o l'inaffidabile gatto.

Il mondo descritto da questi incontri ha un suo stile e una sua coerenza; è popolato da mercanti e predoni, uomini pesce e creature rettiloidi dalla pelle rocciosa chiamati GloGlo, ma anche da creature misteriose e uniche oppure pescate dall'immaginario orrorifico classico come ragni giganti o scheletri animati. Con queste creature vi troverete a combattere, collaborare o, se è il caso, scappare o nascondervi. Qualunque cosa vogliate fare sarà risolta più o meno nello stesso modo: contando i "successi" che i membri del vostro gruppo di esploratori sono stati in grado di fornire, eventualmente ferendone qualcuno per ottenerne di aggiuntivi, e verificando gli effetti corrispondenti al livello di successo ottenuto. I villici feriti in queste esplorazione possono essere guariti tramite pozioni (si ottengono da edifici oltre che come risultato di alcune esplorazioni) oppure a fine turno con l'utilizzo di un letto, che però porterà il personaggio ad essere stanco e, quindi, non utilizzabile durante il turno che va ad iniziare.

Questa parte del gioco è l'unica dove il dado può dire la sua, concedendo ai vari villici

di contribuire con più o meno lanterne (leggi successi), anche se in maniera abbastanza pacata e facilmente prevedibile negli esiti, aiutata anche da alcuni edifici che concedono il rilancio del dado e mitigabile nella sfortuna con la possibilità di ferire i personaggi.

Oltre che per i normali premi ottenibili, completare le avventure è necessario anche per ottenere superandole, carte sottosuolo dove costruire avamposti, cioè edifici di una categoria particolare che possono essere posizionati solo sopra queste carte.

La reputazione ottenuta negli incontri poi alla fine del gioco verrà premiata in base a quanta ne avrete ottenuta (o persa) fornendo anche punti bonus in relazione a quella degli altri giocatori.

Abort or Beloved?

Ora che vi ho citato le fantastiche possibilità offerte del gioco è il momento di dirvi che questo gioco, che io reputo una piccola perla rara da non perdere in un panorama di giochi spesso molto simili uno all'altro, non è adatto a tutti. Ci sono vaste categorie di giocatori, anche molto diversi fra loro, a cui non andrà a genio, che potrebbero incappasserci guidati da false aspettative. Questo gioco infatti mette tanta carne al fuoco ma, una volta passata sul fuoco di un esame attento, l'arrosto che ne esce, è molto meno nutriente di quello che ci si aspettava. Quello che rimane di tutti quei grassi bruciati, oltre al profumo che vi ha attirati alla lettura di questo pezzo, è un sapore accresciuto della poca carne che rimane. A molti però quella carne non basterà, perché cercavano qualcosa di più nutriente. Vediamo ora ciò che intendo, ma non spaventatevi, voi che non state certo cercando un gioco d'avventura o che non pretendete che questo gioco abbia tutta la profondità che sembri avere! Piuttosto non leggete ciò che segue per non farvi turbare da un'analisi strategica che vi porterà via parte del divertimento!

Avviso! Spoiler strategico! Leggano questo solo gli acuti giocatori di titoli spaccacervello

Il gioco offre, in modo semplice, molte possibilità. Buona parte di quelle che offre però sono strategicamente valide solo in una



finestra di tempo molto ristretta. Prendiamo ad esempio l'aumento di popolazione, una delle 5 azioni principali, gestita con tanto di costo differenziato dei popolani, differenti fra loro, che tendono a diminuire di valore nel tempo quando vengono scelti popolani di costo inferiore. Per reclutare un popolano servono soldi e un'azione. Questo però non regala al giocatore un'azione in più nei turni successivi: è il numero dei letti che determina di quanti lavoratori disporrete. Al contempo avere letti in numero maggiore rispetto ai villici non vi servirà a niente. Dovrete acquistare sia un nuovo villico che un nuovo letto, spendendo due diverse azioni e una quantità di soldi paragonabile quasi al doppio della vostra rendita iniziale. E i soldi nel gioco non sono facilmente ottenibili. Posso paragonare quindi il complesso delle azioni che portano a donarvi una mossa in più a turno ad almeno quattro azioni (recluta omino, costruisci edificio con letto, procurati i soldi con due azioni e una certa dose di fortuna tramite l'esplorazione). Se tenete conto che il gioco dura 7 turni e che il nuovo villico agirà solo dal turno successivo a quello in cui lo avete acquisito capirete velocemente che questa operazione è strategicamente pienamente valida solo per i primi 2 turni di gioco (regalandovi 5 o 6 azioni nel corso della partita contro le 4 spese), quelli, fra l'altro, dove avrete meno soldi, e quindi scelte, a disposizione. Oltre il secondo turno scegliere questa opzione ripagherà solo l'investimento in azioni o lo ripagherà solo parzialmente, diventando una scelta non più valida. Anche se spesso troverete giocatori che la sceglieranno comunque non avvedendosene.

Acquisire un nuovo villico talvolta può aver senso anche per ottenerne uno con capacità migliori di quello di partenza, ma, anche qui, le differenze fra i lavoratori sono reali solo per quanto riguarda l'esplorazione e un solo omino con martello e uno con la piuma (quelli iniziali) bastano per assolvere qualsiasi altro compito: comunque i soldi basteranno per comprare un solo edificio a turno (e addestrare nuovi villici abbiamo visto essere utile solo poche volte) e anche quando così non fosse un bel barile di sidro farà tornare disponibile il vostro unico costruttore. Non ci sono costruttori o maestri migliori degli altri... se non nell'esplorare!

La parte avventurosa del gioco è veramente intrigante per come è scritta. Trasuda atmosfera da tutti i pori ed è parecchio varia negli accadimenti.

Qualcuno potrebbe poi pensare di costruire una strategia su quegli edifici che vi mettono a disposizione una risorsa base a turno, accumulandole per sommare punti su punti. Ma anche qui si sbaglierà: per raccogliere tante risorse da quell'edificio (oltre a dover spendere un'azione per risorsa da raccogliere) lo si dovrà costruire molto presto e raccogliervi la risorsa prodotta ogni turno. Ma, prima costruisci l'edificio meno risorse diverse avrai accumulato sulla tua scheda, meno varranno le risorse che coglierai da quel campo, non potendole accumulare altrove e porle sulla scheda quando varranno di più. Difficilmente troverete utile raccogliere più di due risorse da un edificio e, talvolta, raccoglierete la seconda solo per metterla in vendita, concentrandovi sulla ricerca delle risorse che ancora vi mancano. L'ultimo turno è a parer mio il migliore dove raccogliere le (migliori) risorse avanzate sui vostri edifici, non avendo più alcun futuro da pianificare ma solo punti da raccogliere.

Inoltre la parte "below" del gioco, nonostante sia ben gestibile nelle possibilità di successo, fornisce ricompense non sempre facilmente prevedibili o indirizzabili verso qualcosa che vi tornerà utile. La descrizione di ciò che vi accade frequentemente fornisce indizi su quello che potreste ottenere (se reputazione positiva o negativa, soldi o qualcuna delle risorse del gioco) ma potreste capitare in un paragrafo che "regali" solo cose che non vi servono particolarmente (una risorsa che già avete e magari vi fornisce pure pochi punti) o, addirittura, ottenerle come ricompensa per aver fatto un maggior numero di successi quando vi avrebbe fatto più comodo quella comune da ottenere più

www.miazzardoadirlo.it

PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

ALI per Giocare
ASS.NE ITALIANA DEI LUDOBUS E DELLE LUDOTECHE

mi AZZARDO a dirlo

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

Peppe74

Above and Below è un esperimento e come ogni esperimento in campo ludico stimola il mio interesse; purtroppo la partita di prova fatta mi ha lasciato alquanto deluso. La delusione deriva proprio da quella che dovrebbe essere la peculiarità del gioco, ovvero la parte "narrativa". Difficile lasciarsi coinvolgere da quelle che vengono presentate come delle semplice opzioni in cui a seconda dei punti esplorazione realizzati col lancio di dadi si possono ottenere maggiori/minori benefici, o si può fallire e perdere l'azione. Nel concreto la narrazione si riduce a un elemento aleatorio incastrato in un gestionale come tanti altri e, almeno da quello che ho percepito, senza particolari spunti di interesse.

MDM

Ad Above and Below va riconosciuto il merito di aver mescolato, con abilità e un pizzico di follia, generi molto differenti fra loro, nel tentativo di rendere appetibile una meccanica (la gestione del rischio) che resta poco simpatica ai giocatori assidui e poco comprensibile a quelli occasionali. Il risultato finale è comunque mirato a questi ultimi, che troverranno avvincente la parte "narrativa". Per i giocatori assidui, dopo le prime due o tre letture, i paragrafetti diventeranno solo una pausa forzata prima di conoscere quali livelli di rischio sono stati donati loro dal lancio del dado.

facilmente me che ancora non possedevate! So che per giocatori come voi, acuti pianificatori, queste cose sono particolarmente irritanti. Quindi nel complesso questo gioco potrebbe non fare per voi. Se siete ancora indecisi potreste invece valutare di prenderlo e aumentare il tempo di gioco di un paio di turni: arrivereste a sfruttare meglio tutto ciò che il gioco vi offre aprendolo verso un maggior numero di valide soluzioni strategiche ora subottimali.

Questo è invece per coloro che cercavano un gioco di avventure

La parte avventurosa del gioco è veramente intrigante per come è scritta.



Trasuda atmosfera da tutti i pori ed è parecchio varia negli accadimenti. Il problema però sarà per voi la risoluzione delle azioni, che nient'altro è che valutare quanti successi potrete accumulare, quali risorse potreste ottenere e scegliere l'opzione più valida in tal senso che, negli effetti descrittivi, non avrà alcuna risoluzione! Nessun combattimento vi sarà narrato in effetti! Dovrete dedurre ciò che è avvenuto solo dalla ricompensa fornita (mangiate un pezzo di carne nera offerta da un tipo del sottosuolo e un vostro personaggio si trova ferito? Probabilmente era marcia! Ma non viene scritto esplicitamente). Le uniche descrizioni inerenti ai risultati sono quelle esplicative ed opzionali (leggi: inutili ai fini del gioco) che vi descrivono perché avete fallito l'impresa. Sinceramente non mi è mai capitato di leggerne una. Non per volontà, ma per la quasi impossibilità di fallire miseramente un incontro di cui avete voi scelto la difficoltà! Quindi bellissimi racconti narrati... ma senza pugna!

La narrazione poi cerca di fare pesare talvolta la differenza fra un lavoratore e l'altro donando successi per ogni martello (simbolo dei costruttori) o piuma (simbolo degli insegnanti) posseduto dal gruppo. E' un'accortezza che ho apprezzato molto... ma che non aggiunge nulla alla profondità del gioco: manderete infatti ad esplorare i vostri villici di solito ignorando i loro simboli e sarà solo per pura fortuna che ve ne ritroverete uno giusto nel gruppo quando servirà quella particolarità non così spesso richiesta.

Per tutti gli altri

Above and Below è un bel gioco che vi consiglio senza remore dove non si perde tantissimo tempo a pensare cosa fare, seppure le scelte ci siano: quale edificio comprare ad esempio è fondamentale, visto che probabilmente ne comprerete solo uno a turno e avete la possibilità per un solo soldo di cambiare una fila di quelli in esposizione. Un abile pianificatore avrà spessissimo la meglio su chi gioca alla buona, che probabilmente si divertirà lo stesso (forse pure di più, se esagera nell'esplorazione come i miei figli). Il gioco a parer mio regala più soddisfazioni dell'impegno mentale richiestovi in un tempo di gioco ben inferiore alle due ore. Lo trovo adattissimo da mettere sul tavolo con giocatori occasionali: si spiega facilmente, facilmente si ambientano e, confusi dalle storielle della fase esplorativa, non potranno che apprezzare l'esperienza anche se la conta dei punti sarà impietosamente contro di loro. Io lo sto sfruttando moltissimo in famiglia e i miei figli mi stanno or ora dicendo che riuscirebbero a spiegarlo e giocarlo da soli coi loro amici, quindi lo reputo adatto ad un target ben maggiore di quello degli appassionati di giochi ibridi come me.

Linx

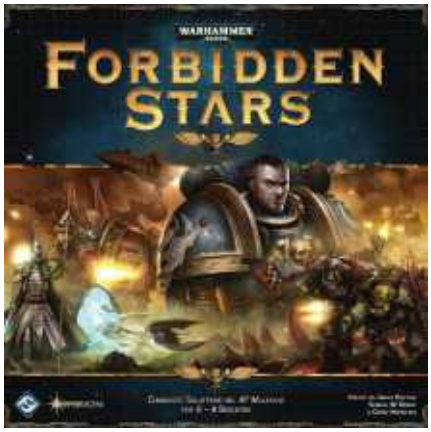
MDM

Peppe74

di Andrea "Nand" Nini

Forbidden Stars

Meccaniche oliate trapiantate da una famosa ambientazione (Starcraft) ad una che non è da meno (Warhammer 40000). Curiosi di conoscerne il risultato?



di Samuel Bailey, James Kniffen, Corey Konieczka
Asterion Press, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120-240 minuti

Da qualche tempo Fantasy Flight ha stretto un accordo con Games Workshop per ripubblicare vecchi titoli e per utilizzare le sue ambientazioni in nuovi prodotti, un accordo che (immagino) abbia avuto un certo peso economico, per cui FFG ha tutto l'interesse a pubblicare il maggior numero di giochi nel minor tempo possibile, fermo restando i limiti della sua capacità produttiva (e creativa), e la capacità del mercato (ovvero, il nostro portafogli) di assorbirli. Da qui arriva Forbidden Stars, e possiamo ringraziare questo accordo per avere la possibilità di giocare ad un titolo ambientato nell'universo di Warhammer 40.000, piuttosto di uno ambientato nell'universo di Twilight Imperium (non dubito che anch'esso abbia i suoi fan, ma suppongo siano in numero molto inferiore). Non c'è bisogno che vi parli dell'ambientazione, vero? Anche perché non è necessario conoscerla per apprezzare questo gioco.

Il primo impatto è molto positivo: miniature robuste e molto dettagliate (naturalmente diversificate per ogni fazione), plance e segnalini di cartone bello robusto (eccettuate le plance giocatore, nel "solito" cartoncino leggero), tutte splendidamente illustrate così come le carte, tutte nel formato standard (niente carte "mini") per rendere al meglio grafica e testo (ce n'è tanto, i non anglofoni devono forzatamente dirigersi sull'edizione in italiano).

Nello specifico FS è un titolo "3X", ovvero "espandi, sfrutta e stermina", rispetto a un "4X" manca la parte esplorativa (che tra parentesi penso sia l'aspetto meno soddisfacente di questi giochi), con la meccanica di base



Famiglie

Occasionali

Assidui

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

riportata direttamente da StarCraft: prima si pianificano le azioni (piazzando segnalini ordine), e poi si eseguono, con la particolarità che se si devono piazzare più segnalini nello stesso settore, vanno impilati e il giocatore di turno ne eseguirà uno dei propri, scegliendolo solo da quelli che si trovano in cima alle pile, questo significa che si dovrà ragionare piazzando per primi gli ordini che andranno eseguiti per ultimi, e considerando anche che ogni piazzamento avversario può costringere a ripensare alla propria strategia, rende questa fase non proprio rapida: i pensatori (e chi gioca con loro) sono avvisati...

Dopo la complessità del piazzamento, in realtà le quattro tipologie di azioni che si possono effettuare sono elementari: con la prima si costruiscono unità e strutture, con la seconda si ottengono risorse speciali dai pianeti e si attiva l'abilità di fazione, con la terza si comprano miglioramenti che aumentano l'efficacia in combattimento e nelle azioni stesse, e con la quarta ci si muove e si combatte. Anche lo svolgimento pratico di queste azioni è molto lineare, i settori sono composti sempre da quattro quadranti (quindi la plancia è "quadrettata") e un quadrante può essere vuoto o con un pianeta, nel primo caso può contenere solo astronavi, nel secondo solo unità terrestri (e il trasporto di queste ultime è gestito con la classica "fila di barche" dalla semplice presenza delle astronavi), l'unico ostacolo sono le barriere rappresentate dalle "tempeste Warp", che formano muri quasi impassabili (ma mobili); la produzione è altrettanto semplificata, ci sono solo sei tipologie di unità (quattro terrestri e due spaziali) e una sola risorsa generica da raccogliere sui pianeti e usare per la loro costruzione, non c'è un "albero delle tecnologie" in senso stretto, ma solo un limite al livello delle unità che si possono costruire, dato dal numero delle proprie strutture città presenti in plancia.

Forbidden Stars è un gioco di combattimenti molto ben strutturato, ricco di strategia e dalle enormi potenzialità.

Qual è lo scopo del gioco? Conquistare un certo numero di obiettivi (pari al numero dei giocatori), che nella semplicità generale sono degli anonimi segnalini (hanno solo del testo di ambientazione, strano, magari sono reduci da un taglio di regole), che all'inizio della partita sono posti nei sistemi controllati dagli avversari, ovvero non ci sarà spazio per alleanze, difensivismi o vittorie basate su non so quale percorso alternativo, semplicemente bisogna costruire la flotta e/o l'esercito più forte possibile, e mandarlo contro gli avversari, auspicabilmente per spazzarli via dai pianeti che ci interessano. Una volta conquistati segnalini obiettivo non è possibile perderli, per cui c'è la garanzia che la partita prima o poi finisca, anche perché dopo otto round viene decretato comunque vincitore chi ha più segnalini (o pianeti controllati, in caso di parità).

Fortunatamente l'aspetto del gioco che non è lineare è quello più importante, ovvero il combattimento: invece di un semplice "totalizza i valori e lancia un dado", qui abbiamo un meccanismo decisamente più articolato. Ogni unità possiede tre valori, la forza, la resistenza, e il morale, in uno scontro i giocatori lanciano tanti dadi quant'è la somma di tutti i valori di forza, e otterranno un certo numero di simboli "danno", "difesa", e "morale", a questo punto ognuno pesca cinque



carte dal proprio mazzo combattimento (che potrà essere stato potenziato rispetto a quello "base"), in tre round i giocatori sceglieranno segretamente una carta da questa mano e la giocheranno applicandone gli effetti, dopodiché ai danni verrà sottratta la difesa dell'avversario e applicati alle sue unità, distruggendole nel caso in cui superino la resistenza, mandandole in rotta in caso contrario (un'unità in rotta non fornisce la sua forza e può essere distrutta solo se non vi sono più unità non in rotta); si ripete la procedura della carta per altri due round e alla fine, se ci sono ancora unità di entrambi gli schieramenti, si attribuisce la vittoria a chi ha il morale più alto (in caso di pareggio) e l'avversario è costretto al ritiro. In pratica si lanciano sì dei dadi, ma il risultato finale dipende in larga parte dalle carte che sono state giocate (nelle fasi avanzate della partita è probabile che i dadi siano stati rilanciati e manipolati più volte), e soprattutto da come il mazzo di combattimento è stato migliorato attraverso l'azione apposita.

Il lato negativo di questo combattimento è che giocando in più di due chi non sarà coinvolto dovrà aspettare pazientemente, facendo una pausa snack, espletando bisogni fisiologici, consultando il cellulare (tenuto finora silenziato, si spera), a meno che non vi piaccia assistere come spettatore, perché a differenza di altri giochi qui non è possibile intervenire in alcun modo a favore di uno o dell'altro, e con il movimento di uno schieramento in uno spazio controllato da un altro scatta immediatamente il combattimento (leggi: non ci si può trovare in tre o quattro nello stesso spazio).



Altro elemento positivo del gioco è che le quattro fazioni sono molto differenti tra loro, in tutto: valori e numero delle unità, abilità innate e date dai miglioramenti, carte combattimento ed eventi; e vanno giocate in modo differente fin dall'inizio, e si differenzieranno ancora di più in base ai miglioramenti che si sceglieranno (date le molte combinazioni, sarà difficile giocare due volte la stessa partita). Per questo le prime partite vanno investite per studiare le potenzialità e capire le varie combinazioni; a grandi linee gli Space Marine si distinguono per il morale elevato, per cui devono massimizzare le loro abilità difensive per arrivare alla fine dello scontro e farlo valere, mentre gli Orchi hanno un basso morale ma maggior resistenza, con abilità che replicano la loro massa (e anche il caos, visto il numero di possibilità di rilanci); gli Eldar sono molto manovrabili, e le loro astronavi hanno valori sopra la media (nota: le astronavi possono bombardare dall'orbita, e sono danni normalmente non parabili), mentre i Marine del Caos hanno abilità molto particolari (come attraversare le tempeste di Warp o piazzare unità dietro le linee) che permettono loro di scompaginare facilmente i piani degli avversari.



In conclusione, FS potrebbe essere criticato per il costo (ma è giustificato per la quantità e la qualità dei materiali), per l'ambientazione (ma non è indispensabile essere dei fan per giocare), per la durata (ma l'esperienza, o giocarlo in due, può ridurla), o per la difficoltà iniziale (e qui non ci sono scorciatoie, per giocarlo al meglio dovete conoscere tutte le particolarità della vostra fazione); ma se avete modo di gestire tali aspetti, allora troverete in FS un gioco di combattimenti molto ben strutturato, ricco di strategia (a partire dalla composizione della plancia) e dalle enormi potenzialità. In effetti è passato quasi un anno dalla pubblicazione e non si vedono espansioni all'orizzonte, anche senza prendere in considerazione gli altri capitoli degli Space Marine, in WH 40.000 ci sarebbero come minimo altre quattro fazioni molto interessanti come Tiranidi, Necron, Tau e Eldar Oscuri, non per aumentare il numero dei giocatori (la durata della partita ne risentirebbe notevolmente), ma piuttosto per diversificare ancora di più le partite (e sfruttiamolo fino in fondo questo accordo, no?).

NAND

di Mauro "MDM" Di Marco

Ashes: La Rinascita dei Phoenixborn

Maghi che si scontrano a colpi di evocazioni e incantesimi, cercando di eliminare i propri avversari infliggendo loro un numero sufficiente di ferite...



di Isaac Vega
Asterion Press, Filosofia Éditions, Heidelberger Spieleverlag, Plaid Hat Games, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-120 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

Correva l'anno 1993: l'allora semisconosciuta Wizards of the Coast pubblicava un gioco (ideato da un professore di matematica - Richard Garfield) destinato a segnare per sempre l'universo ludico. Una presenza a volte scomoda, sicuramente ingombrante, che ha causato molte levate di scudi per il modello consumistico che alimentava, al punto di attirarsi critiche ingiuste, come quella che vedeva come vincitore obbligato chi vi investiva più denaro. Sicuramente Magic: The Gathering (MtG) ha sconvolto il mondo del gioco da tavolo e non sorprende che negli anni ci siano stati molteplici tentativi di sfruttarne le meccaniche, cercando di correggerne i (non trascurabili) difetti, nel malcelato tentativo di riprodurne l'incredibile successo commerciale: non sorprende che, a 23 anni dalla sua nascita, ci siano ancora spazio e volontà di pubblicare un gioco in cui degli stregoni si scontrano a colpi di magie e creature (rappresentate da carte pescate da un mazzo precedentemente costruito) spendendo energia magica proveniente da apposite fonti.

Certo, il tempo passato ha lasciato i suoi insegnamenti: il formato "gioco di carte collezionabile (CCG)" è superato e oggettivamente non sostenibile (se non da MtG e pochissimi altri casi), sostituito, come insegna l'esperienza della Fantasy Flight Games, dal modello del "living card game (LCG)" o, più semplicemente, del "gioco di carte espandibile (ECG)"; i classici problemi legati al gioco originale (scarsezza e/o abbondanza di risorse; conseguenze di una brutta dotazione iniziale di carte; il collo di bottiglia dato dall'accesso alle carte del proprio mazzo) possono essere affrontati e (parzialmente) risolti in svariati modi. Posso tranquillamente anticipare che in Ashes - La Rinascita dei Phoenixborn sono state adottate soluzioni interessanti.

I materiali

Dentro una scatola robustissima trovano ampio spazio 267 carte (6 carte Phoenixborn, 241 carte magia e/o unità - 20 carte riassuntive/esplicative), una fustella con 3 tipi differenti di gettoni (danno, status, esaurito) e un segnalino primo giocatore, 40 dadi speciali (4 serie di 10 dadi) e il regolamento. La qualità delle illustrazioni (tutte eseguite da un unico autore) è notevole, mentre l'organizzazione dell'informazione e l'impostazione grafica delle carte (con immagini tagliate al vivo dai bordi) dimostra tutta la "giovinezza" del prodotto, allineato con tutte le produzioni recenti. Il regolamento (che contiene la descrizione del gioco, le regole per la costruzione dei mazzi, la lista di 6 mazzi precostruiti, le regole per la modalità "draft" e il glossario) è ben organizzato, chiaro e ricco di esempi.



I preliminari

Come tutti i titoli del genere, i partecipanti allo scontro utilizzano una dotazione personale, che deve essere assemblata prima della partita vera e propria (ricorrendo alla propria collezione o attraverso una fase preliminare di draft). Nel caso di Ashes, sono 4 gli elementi che caratterizzano tale dotazione:

- il mazzo di gioco: composto esattamente da 30 carte, ciascuna al più in triplice copia. Possono fare parte del mazzo magie (azioni, reazioni, preparazioni e alterazioni) e unità alleate (un primo tipo di creature).
- la carta phoenixborn, che rappresenta una sorta di alter ego del giocatore, e che è caratterizzata da tutta una serie di informazioni fondamentali per il gioco (il valore di vita, ovvero i punti ferita che devono essere inflitti al mago per sconfiggerlo; la quantità di creature che può avere simultaneamente sotto il proprio controllo; la quantità di magie di preparazione differenti che può avere attive e disponibili; un'esclusiva abilità speciale);
- la dotazione delle evocazioni: una delle classi di preparazioni (le cosidette evocazioni) permettono di mettere in gioco carte evocazione (il secondo tipo di creature), che non fanno parte del mazzo di gioco, ma compongono una scorta a disposizione del phoenixborn. Le evocazioni sono inesauribili, in quanto tutte le volte che una di esse viene scartata o distrutta torna nella dotazione.
- un gruppo di 10 dadi, comunque presi dai 4 tipi a disposizione. Il ruolo dei dadi è quello di produrre energia magica (lo stesso ruolo che hanno le terre in MtG). Tutti i dadi hanno 3 simboli diversi, con la stessa distribuzione: 1 faccia con il simbolo potere (esclusivo del colore del dado), 3 facce con il simbolo classe (anch'esso esclusivo del colore del dado) e 2 facce con il simbolo base, comune a tutti i dadi, che gioca il ruolo del mana incolore in MtG. Esattamente come in MtG, è sempre possibile declassare i simboli in fase di pagamento, ovvero utilizzare un simbolo potere come se fosse un simbolo classe, e/o un simbolo classe come simbolo base.

Il gioco

Una interessante particolarità di Ashes consiste nel fatto che la mano iniziale (composta da 5 carte) non è casuale, ma viene scelta fra le carte del proprio mazzo dopo aver visto i phoenixborn degli avversari; in ogni caso deve essere composta da 5 carte tutte differenti fra loro.

La partita si sviluppa in round, composti a loro volta da 3 fasi:

1) fase di preparazione, in cui i giocatori lanciano i dadi esauriti nel turno precedente (riattivandoli), scartano un qualsiasi numero di carte dalla propria mano e poi ne ripescano finché non hanno nuovamente 5 carte. Nell'eventualità in cui il proprio mazzo sia esaurito, i phoenixborn subiscono 1 danno per ogni carta che non riescono a pescare in questa fase.

2) fase di turno. In questa fase i giocatori si alternano, giocando brevi turni composti da un'azione principale (obbligatoria) e una secondaria (facoltativa), svolte nell'ordine desiderato. Sono azioni principali:

- attaccare un phoenixborn o una creatura sotto il suo controllo,
- lanciare una magia o attivare una abilità che includa nel suo costo l'utilizzo dell'azione principale,
- passare.

Un elemento chiave del gioco sono i gettoni esaurito: una carta che abbia su di sé uno o più di tali gettoni non può essere utilizzata. Molte carte hanno come costo di attivazione il loro esaurimento (ovvero l'apposizione di un gettone sulla carta).

L'attacco è gestito in maniera piuttosto classica: possono attaccare solo creature che non siano esaurite, e attaccare implica l'esaurimento. Se l'attacco è rivolto ad un phoenixborn, questi può usare proprie creature non esaurite per bloccare gli attaccanti (al più una creatura per attaccante); se l'attacco è rivolto ad una unità, il phoenixborn può sostituirsi a tale creatura, oppure può farlo una qualsiasi creatura non esaurita che abbia l'abilità Protezione. Le creature attaccanti infliggono i danni e si esauriscono; facoltativamente, anche quelle bloccanti possono infliggerne (e in tal caso si esauriscono). I danni sono segnati con gli appositi gettoni: una unità che abbia subito danni in quantità pari o superiore alla propria vita viene distrutta.

Sono azioni secondarie:

- meditare, ovvero scartare un qualunque numero di carte dalla mano, dalla cima del mazzo e/o magie sotto il proprio controllo per cambiare il valore di altrettanti dadi attivi,
- attivare il potere associato al tipo di dado, esaurendone uno che mostri il simbolo potere (il più raro): gli effetti sono variegati (ad esempio, infliggere un danno ad una unità, oppure esaurire un dado attivo di un avversario),
- attivare una abilità che comprenda nel costo l'utilizzo dell'azione secondaria.



La fase di turno termina quando tutti i giocatori scelgono consecutivamente, come azione principale, di passare: un giocatore che ha passato può eseguire nuovamente azioni principali nel suo prossimo turno se almeno uno dei suoi avversari ne ha eseguita una nel frattempo.
3) fase di recupero, in cui i giocatori curano le creature (togliendo da esse segnalini danno in quantità indicata sulla carta stessa), rimuovono esattamente un segnalino esaurito da ciascuna carta che ne ha su di sé almeno uno, mettono in zona esaurita un qualunque numero di dadi ancora attivi. Il segnalino primo giocatore si sposta in senso orario.

Quando un phoenixborn ha su di sé segnalini danno in quantità almeno pari al suo Valore di Vita, viene distrutto e rimosso dal gioco, con tutte le sue carte, mentre il giocatore che lo controlla viene eliminato dalla partita. Vince l'unico giocatore che resta in gioco.

Cosa è cambiato?

La struttura di Ashes tiene conto di ciò che è stato fatto fino ad ora nel mondo dei giochi di carte che hanno come ambientazione lo scontro diretto fra maghi: le influenze del grande classico (MtG) ma anche di Summoner Wars e del digitale Heartstone si fanno sentire, e tuttavia il gioco dimostra una sua personalità e interessanti soluzioni in termine di meccaniche e organizzazione del gioco. La prima, notevole caratteristica è la totale assenza di strozzature nell'accesso alle varie risorse: l'energia magica è disponibile in quantità sin dal primo turno, mentre è possibile pescare fino a 5 carte per turno (1/5 del mazzo di gioco effettivamente disponibile!). Scegliere di frammentare il round in piccoli turni alternati e offrire l'opzione di selezionare la propria mano iniziale sono scelte di design quasi obbligate per impedire che la partita possa risultare compromessa dopo un solo turno, magari per colpa di una elevata disparità nella mano iniziale. Seguendo la linea tracciata da queste scelte, il gioco tende a ridurre il più possibile l'intervento dell'aleatorietà, compatibilmente con la sua struttura. Lo fa offrendo la possibilità di manipolare i dadi, sia in modo naturale (con la meditazione, dando così un nuovo utilizzo a carte magari inutili nello scontro in corso), sia con magie dedicate (3 delle 60 carte disponibili nel set base permettono di farlo, con costi ed efficacia differenti). Lo fa anche offrendo, in fase di costruzione del mazzo, l'opportunità di avere la più alta densità nel mazzo che si sia mai vista in un gioco del genere: infatti, se nei mazzi di MtG, Android: Netrunner e Heartstone la singola carta ha un'occorrenza massima pari al 6,66% (ovvero 1 ogni 15, mentre nel caso di Il Trono di Spade: il Gioco di Carte si arresta al 5% - cioè 1 ogni 20), i mazzi di Ashes vantano una densità massima nominale pari al 10%, che di fatto sale al 12% per quelle carte presenti in triplice copia che non siano state incluse nella mano iniziale. Ricordando che è possibile accedere anche a 5 nuove carte in un unico turno senza particolari stratagemmi, è chiaro che solo disposizioni statisticamente poco significanti possono privare l'accesso alle carte che "servono".

L'introduzione dei dadi come fonte di energia aggiunge una componente di gestione alle considerazioni strategiche da effettuare; inoltre la struttura del round diviso in miniturni (in cui è possibile rientrare dopo aver passato) obbliga a considerare la possibilità di bluff o di pericolosi contromosse da parte dell'avversario. Tutto questo arricchisce la profondità del gioco senza appesantirne la struttura generale che, in effetti, si mantiene piuttosto snella.

La struttura di Ashes tiene conto di ciò che è stato fatto fino ad ora nel mondo dei giochi di carte che hanno come ambientazione lo scontro diretto fra maghi

Le carte phoenixborn sono un ulteriore passo in avanti rispetto alle identità di Android: Netrunner o gli eroi di Heartstone, garantendo una piacevole asimmetria di gioco e una linea guida nella costruzione dei mazzi.

Tutto perfetto, quindi? Ovviamente no. Un primo neo è riscontrabile nell'ergonomia

delle carte. La scelta di usare soltanto simboli per i costi di lancio/attivazione lascia spazio all'introduzione di nuovi tipi di dado/colore (e, dopo 4 espansioni "monocolore" per i dadi della scatola base, è prevista una espansione deluxe con due nuovi tipi di dadi), ma rende meno agevole la lettura dei costi in fase di gioco. Analogamente, i token ferita non sono la soluzione ottimale per tenere traccia della situazione di gioco per i phoenixborn (mentre è buona per le creature). L'altro aspetto non pienamente positivo è la poca attenzione dedicata alla partita multigiocatore: la soluzione adottata, il classico tutti-contro-tutti, dove ogni giocatore decide contro quale avversario dirigere i propri attacchi (fisici o magici), lascia fin troppo spazio al metagioco (fatto di accordi, ricatti e tradimenti), anche se l'adozione della suddivisione del round in miniturni può alleviare un po' gli aspetti negativi.



Deckbuilding

Consideriamo adesso l'elemento chiave di ogni gioco di carte living (o espandibile o collezionabile): la costruzione del mazzo. Iniziamo con un qualche notizia interessante, sia per gli utenti competitivi che per quelli occasionali. Contrariamente a molti dei giochi Living di successo (come Android: Netrunner, Il Tono di Spade: il Gioco di Carte), una sola scatola è sufficiente per coprire tutte le necessità di un giocatore: ogni carta è presente nel numero massimo giocabile in un mazzo legale.

Le carte del set base sono organizzate come 6 mazzi precostruiti, uno per ciascuno dei phoenixborn presenti nella scatola. Questi mazzi, che rispettano tutti i vincoli per i mazzi da torneo, sono sufficientemente competitivi, costruiti attorno a 6 diverse strategie, e piuttosto equilibrati (con alcuni scontri leggermente a vantaggio di un mazzo rispetto all'altro, ma in media neutri). Anche i mazzi di espansione arrivano nel formato "nuovo phoenixborn con mazzo dedicato": un grosso vantaggio per chi cerca varietà di gioco ma non gradisce investire del tempo nella creazione ed ottimizzazione dei mazzi. Anche i giocatori occasionali possono quindi divertirsi appieno e fin dall'inizio.

Senza entrare nel dettaglio, il deckbuilding in Ashes si preannuncia come molto interessante, per diversi motivi. Innanzitutto l'estrema libertà nella formazione del mazzo: contrariamente a molti dei giochi di carte living/espandibili (ancora una volta Android: Netrunner, Il Trono di Spade: il Gioco di Carte e Heartstone sono ottimi esempi), il numero di carte "riservate" ad una identità è estremamente limitato (nel set base una per phoenixborn). Di fatto, anche con una sola scatola, avete a disposizione 55 carte diverse fra cui scegliere le 10/15 con cui comporre il vostro mazzo. Ancora, la facilità di accesso ai simboli potere (grazie alla meditazione o alle carte di manipolazione dei dadi), permette di utilizzare senza troppi rischi anche tre diversi tipi di dadi. In effetti, i mazzi vincenti dei primi tornei organizzati negli Stati Uniti vedono soluzioni che ne utilizzano 3 se non 4 tipi differenti.

Per quanto riguarda la struttura del mazzo, il gioco mette davanti ad un ulteriore interessante dilemma: costruire mazzi estremamente focalizzati e consistenti, adottando la triplice copia per ciascuna delle carte (e questa è la soluzione dei mazzi precostruiti), oppure sfruttare l'opportunità di poter scegliere la propria mano iniziale per mettere carte singole da selezionare inizialmente, magari perché particolarmente efficaci contro qualche phoenixborn? L'aggiunta dei cosiddetti "silver bullet" (carte utili solo contro particolari mazzi) sembra perfettamente plausibile, data anche la possibilità di spendere tali carte in meditazione quando si gioca contro mazzi in cui tali carte non sono utili. L'unico vero limite, in questo caso, è la cronica mancanza di spazio dovuta alle sue ridottissime dimensioni.

Conclusioni

Se avete ancora spazio in ludoteca per un gioco di carte espandibile che ha come argomento il duello fra maghi, non posso che consigliarvi di provare Ashes: è interessante, sufficientemente diverso dagli altri e profondo, nonostante la relativa semplicità. Il ritmo programmato di uscita delle espansioni piuttosto blando, l'accessibilità elevata anche ai non esperti del genere di giochi ne fanno sicuramente un titolo interessante. La ricchezza di scelte strategiche e tattiche non raggiungerà mai i livelli dei "grandi giochi living" (Android: Netrunner su tutti), ma comunque le premesse per un variegato sistema di gioco che vi possa accompagnare per un discreto lasso di tempo ci sono tutte.

MDM

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

AYA



di Olivier Grégoire, Thibaut Quintens
Act in games, Ghenos Games,
Heidelberger Spieleverlag, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Il concetto del domino, inteso come tessere divise in due metà da giocare facendo combaciare le adiacenze, è stato di tanto in tanto adottato da autori moderni per inserire vincoli nei giochi di piazzamento tessere. In "Qin" (Reiner Knizia, 2012) o nel più vecchio "O zoo le mio" (Corné van Moorsel, 2002) ce ne sono esempi lampanti. Nessun autore di giochi da tavolo aveva ancora avuto il coraggio di ispirarsi all'altro utilizzo delle tessere del domino, impilarle una di fianco all'altra per poi abbatterle tutte in un sol colpo, innescando quello che, non a caso, è chiamato effetto domino.

Olivier Grégoire e Thibaut Quintens hanno coraggiosamente sperimentato questa strana contaminazione e il risultato, AYA, presto in Italia grazie a Ghenos Games, si è rivelato un gioco da tavolo atipico ma intrigante. Nella scatola, 156 piccole tessere di legno sono il cuore del gioco. Su ciascuna è disegnato un tratto di fiume che attraversa uno dei cinque possibili panorami. Le tessere vengono spartite coperte tra i giocatori che cooperano per realizzare il punteggio più alto possibile. Due clessidre da 10 minuti stabiliscono la durata della prima fase della partita, quella del posizionamento delle tessere che devono essere piazzate, ovviamente, in posizione verticale, facendo ben attenzione a non innescare cadute involontarie.

Impegnati in un ipotetico viaggio lungo fiumi che attraversano tutti i continenti, i giocatori realizzano punti immortalando, con fotografie, paesaggi e animali incontrati durante la navigazione. I fiumi, realizzati con le tessere del domino, si snodano sul tavolo da gioco e sono costruiti dai giocatori stessi che ad ogni turno pescano ed eventualmente piazzano una tessera. In alternativa la tessera può essere conservata in una pila scoperta per essere giocata in turni successivi.

Alcune tessere riportano l'icona di una fotocamera, sono quelle che, piazzate in modo oculato, permettono di realizzare punti. Ogni fotocamera piazzata offre due alternative, piazzare paesaggi o animali. Entrambe le opzioni si traducono nel piazzamento di altre tessere, questa volta tonde e di cartone. I paesaggi sono dischi più grandi e vengono piazzati sul piano di gioco. Gli animali invece sono dischi più piccoli e devono essere posati in equilibrio sulla tessera domino con la fotocamera appena messa in gioco. Coordinarsi nella fase di piazzamento per decidere dove sia meglio piazzare tessere, paesaggi e animali è fondamentale se si vuole realizzare un punteggio degno di nota.

Al termine dei venti minuti la fase più coreografica. La prima tessera viene abbattuta innescando la caduta di tutte le altre in cascata. Dieci gettoni permettono, se spesi, di innescare un nuovo effetto domino nel caso in cui, per imperizia nel piazzamento, alcune tessere fossero rimaste in piedi.

Si passa quindi alla fase di calcolo del punteggio. Ogni gettone animale che giace su tessere di tipo corrispondente, connesse ad un disco paesaggio anch'esso dello stesso tipo vale un punto, zero se il gettone è caduto al di fuori del fiume di tessere o se tocca un disco paesaggio. Ogni disco paesaggio su cui giacciano solo tessere del tipo corrispondente e in cui tutte le diramazioni del fiume su di esso disegnate siano state utilizzate vale un punto, un punto aggiuntivo per ogni trittico di dischi paesaggio dello stesso tipo punteggiate. Un punto infine per ogni gettone di reinnesco non utilizzato. Venticinque punti è un buon punteggio, arrivare a trentacinque o più un lavoro di intensa collaborazione e di utilizzo oculato della pila di riserva.

Piacevole, coreografico, richiede una buona dose di comunicazione, aspetto che in un cooperativo non guasta affatto. Più di ogni altra cosa originale. Da evitare se il piano di gioco non è stabile, consigliato per un allegro fine serata tra amici in tutti gli altri casi.



di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Bandits on Mars



di Matteo Sacchi
GateOnGames, 2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 15 minuti

Suonare un campanello, afferrare un oggetto, coprire una carta con la mano. Azioni piuttosto comuni nei giochi di destrezza, in cui i giocatori sono chiamati a reagire tempestivamente ad uno stimolo visivo esprimendo al meglio, e possibilmente meglio degli avversari, il proprio coordinamento oculo-manuale.

Bandits on Mars, novità della GateOnGames, rientra a pieno titolo in questa categoria di giochi generalmente progettata per far divertire un numero elevato di giocatori, quanti ce ne possono stare attorno ad un tavolo senza che la distanza dagli oggetti da afferrare costituisca uno svantaggio.

I giocatori di Bandits on Mars, cacciatori di taglie in un futuristico Far West marziano, si sfidano per catturare il maggior numero di banditi cyborg in forma di carte ben illustrate che vengono via via giocate scoperte al centro del tavolo.

A turno, più o meno rapidamente ma sempre con un divertito clima di tensione, ogni giocatore prende un carta dal proprio tallone e la gioca scoperta al centro del tavolo. Generalmente la carta è uno dei trenta banditi, dieci tipi ciascuno in tre colori. In questo caso non succede nulla, la carta viene lasciata dov'è e si prosegue con il giocatore successivo. Se la carta invece è una carta "wanted" si innesca la fase di cattura e i giocatori, istantaneamente, contemporaneamente e cercando di battere gli avversari sul tempo, devono coprire con una mano un bandito sul tavolo del tipo indicato dalla carta che ha innescato la cattura.

Giochi di questo tipo si dividono in due grandi gruppi, quelli che prevedono penalità in caso di errore e quelli che non la prevedono. Generalmente le partite ai giochi del primo tipo sono più pacate, perché sbagliare può essere più dannoso che esitare. Bandit on Mars è del secondo tipo e il momento della cattura è turbolento e allegro.

Ad aggiungere vivacità alla partita alcune carte speciali - sceriffi, ballerine, risse, fughe - modificano gli obiettivi della presa, dirottandola su alcuni gettoni messi al centro del tavolo insieme alle carte, oppure costringono a restituire carte già catturate o consentono la cattura utilizzando due mani invece di una.

Ancora, dopo ogni cattura canonica di banditi, le carte al centro del tavolo vengono coperte fino alla successiva rissa, introducendo anche una componente di memoria al gioco, fonte di ulteriore ilarità.

La partita prosegue fino all'esaurimento del tallone di carte del giocatore che ha casualmente ricevuto sul fondo la carta "the end". A quel punto i giocatori sommano il valore delle taglie dei banditi catturati ed il più ricco è dichiarato vincitore.

La grafica fa intendere che questo genere di giochi non piace solo ai bimbi e forse è vero, come sempre è una questione di gusti e aspettative. Se siete alla ricerca di un gioco spensierato, un po' caciarone, privo di calcoli e strategie ricercate, un gioco che si traduce in un divertente e diretto corpo a corpo tra i giocatori fatto principalmente di destrezza e istinto, allora Bandits on Mars potrà certamente regalarvi minuti ricchi di risate.



di Mauro "MDM" Di Marco

Cthulhu Realms



di Darwin Kastle
Edge Entertainment, Tasty Minstrel Games, Pendragon Game Studio, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 25-45 minuti

Unica novità Pendragon acquistabile in fiera, Cthulhu Realms (CR), ambientato nel tetro universo creato da H.P. Lovecraft, è un gioco di deckbuilding, semplice e interattivo. Nella scatola trovano posto 4 schede del giocatore/aiuto al gioco, 4 cubetti segna sanità e 108 carte illustrate in stile comics che contrastano simpaticamente con il tema.

Scopo del gioco è azzerare la sanità mentale degli avversari: a tale scopo si utilizzano 3 tipi di carte: artefatti, entità e luoghi, ma i primi due si comportano nello stesso modo; vengono scartati dalla zona di gioco alla fine del turno, mentre i luoghi restano in tavola da un turno al successivo (a meno che non vengano distrutti). Ogni carta è caratterizzata da un costo, un colore e un numero variabile di icone che ne identificano le abilità: alcune sono sempre disponibili, altre si attivano solo se si verificano alcune condizioni (ad esempio se sono presenti nella propria area di gioco carte di un determinato colore), altre ancora rimuovendo permanentemente tale carta dal gioco.

Il turno è classico del genere di giochi: una fase principale, in cui si giocano le carte, sfruttandone le abilità per accumulare punti evocazione (usati per acquistare altre carte), guadagnare sanità, causarne la perdita agli avversari (o la distruzione dei luoghi). Quindi, si scartano le eventuali carte in mano, artefatti ed entità presenti nella propria area di gioco e si ripescano 5 carte, eventualmente rimescolando gli scarti e componendone un nuovo mazzo.

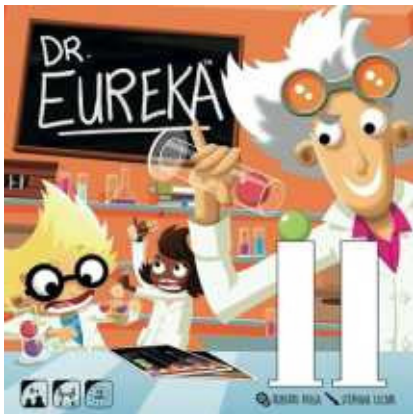
I nomi del gioco e dell'autore (Darwin Castle, ideatore di Star Realms) mettono in fuga ogni dubbio: Cthulhu Realms (CR) è un riadattamento del gioco di carte che ha riscosso un notevole successo negli ultimi 18 mesi. Da un punto di vista funzionale, le variazioni rispetto al predecessore sono: la riduzione a 3 del numero di colori/fazioni, una maggiore flessibilità nell'attivazione delle abilità (attraverso la presenza di colori diversi o condizioni più elaborate), la differenziazione degli "avamposti" in due categorie (protezione del giocatore, protezione degli altri luoghi), un numero maggiore di azioni (in media) associate ad ogni carta, la possibilità di intercalare azioni appartenenti a carte diverse. Quest'ultima opzione aumenta sensibilmente le opportunità tattiche del proprio turno, ma rende difficile tenere traccia delle azioni eseguite e rende il gioco più prono alla paralisi da analisi rispetto al predecessore. Come conseguenza, anche se la regola multigiocatore è sicuramente migliore in CR (può essere importata in Star Realms), il gioco resta pienamente godibile in 2 giocatori, mentre è poco più che tollerabile in 4. In ogni caso, la variazione più importante resta il passaggio dal testo all'uso esclusivo di icone. Scelta che rende più facile la localizzazione del prodotto e dà anche una sensazione di internazionalità, ma rende molto più difficile l'apprendimento del gioco, soprattutto se, come per CR, la semantica delle icone dipende dalla loro dimensione e posizione relativa.

Concludendo CR è un prodotto molto buono, da considerare come valida alternativa se vi piacciono i giochi di deckbuilding e non avete Star Realms. Altrimenti, solo la passione per il tema e/o le illustrazioni ne possono giustificare l'acquisto.



di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Dr. Eureka



di Roberto Fraga
Blue Orange Games, Oliphante, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 5-15 minuti

Le idee, si sa, sono nell'aria. Pozioni, alambicchi, fiale e ingredienti (...sferici), hanno stuzzicato la fantasia di molti autori di giochi negli ultimi mesi, compresa quella del vulcanico Roberto Fraga. Nella scatola del suo ultimo gioco, Dr. Eureka, edito da Blue Orange, in Italia grazie ad Oliphante, gli "ingredienti" principali sono proprio dodici provette e ventiquattro grosse biglie colorate. Un mazzo di carte completa la dotazione.

Dr. Eureka è un gioco di destrezza, colpo d'occhio, e velocità. I giocatori ricevono ciascuno tre provette e sei biglie di tre colori diversi. A ogni turno il loro compito è ridistribuire le biglie in modo da ottenere la combinazione disegnata su una delle carte, estratta dal mazzo. Due soli i vincoli: le biglie non possono cadere fuori dalle provette e non possono essere toccate con le mani. Al via i giocatori, simultaneamente e in una frenetica miscela di bambineschi giochi di travasi e sottili ragionamenti da risolutori di rompicapo, riconducibili a quelli usati per risolvere la Torre di Hanoi, si sfidano a disporre le biglie, spostandole da una provetta all'altra, come indicato dalla carta, rispettando la sequenza delle provette e l'ordine dei colori delle biglie in ciascuna delle provette. Il primo a completare la prova in modo corretto, dopo aver urlato "Eureka" si aggiudica la carta del turno in corso. La sequenza si ripete uguale fino a quando un giocatore non abbia collezionato cinque carte, condizione che sancisce la vittoria della partita.

Il primo impatto con la scatola di Dr. Eureka è generalmente quello di considerarlo un gioco per bimbi. Non è del tutto sbagliato e lo scienziato nel suo laboratorio con due imprevedibili bambini che pasticciano con le provette disegnati sulla scatola sembra confermare questa tesi. La verità è che risolvere il rompicapo che permette di ridisporre le biglie nel minor tempo possibile e quindi nel minor numero di travasi, è una sfida intrigante anche per gli adulti.

Se spesso accade che i giochi per bambini risultino un po' troppo piatti e noiosi per i più grandi, Dr. Eureka risolve in modo divertente questo ostacolo offrendo una modalità di gioco piacevole e originale. A livellare la differenza di abilità tra età eterogenee anche il fatto che, tra una carta e l'altra, le biglie non vengono rimesse ad una condizione di partenza uguale per tutti, avvantaggiando, in modo del tutto casuale, questo o quell'altro giocatore a seconda della posizione lasciata nel turno precedente.

Altro "twist", ancora più adulto, la provetta si può capovolgere sul tavolo. L'operazione può essere fatta solo alla fine delle manovre perché, una volta ribaltata sul tavolo, non c'è modo di rigirare la provetta senza far cadere delle biglie. La regola sembra superflua e capita di ignorarla giocando con bimbi più piccoli, ma tra più grandi aggiunge un livello di profondità non indifferente consentendo di allestire la sequenza dei colori al contrario per poi ribaltarla in un sol colpo. Opportunità che in alcuni casi può ridurre drasticamente i travasi necessari per completare una carta.

Ancora, il manuale contiene una simpatica variante che prevede di dichiarare il numero di travasi necessari per realizzare la sequenza richiesta. Il giocatore che ha dichiarato meno mosse è il primo a mettersi alla prova, se ci riesce nel numero di mosse dichiarate la carta è sua, altrimenti l'opportunità passa al giocatore successivo. La vittoria si assegna sempre al meglio delle cinque carte guadagnate.

Gioco versatile quindi, accattivante, dai materiali belli e inconsueti, che sa incuriosire e divertire giovani e meno giovani. Nulla di profondamente strategico sia chiaro ma capace di regalare venti minuti spassosi mettendo alla prova le proprie abilità, manuali prima, quando si prende dimestichezza con l'operazione di travaso senza far cadere le biglie, e di ragionamento poi, per risolvere il puzzle e minimizzare il numero di mosse. Consigliatissimo se avete bimbi a casa che sognano di diventare scienziati



di Mauro "MDM" Di Marco

Il Grande Libro della Follia



di Maxime Rambourg
Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Uplay.it Edizioni, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Prendete un gruppo di studenti al primo anno di una scuola di magia qualsiasi, fategli aprire un libro proibito qualunque, causando una fuga di mostri e maledizioni; quindi cercate di contenere il male che ne fluisce, possibilmente senza perdere la ragione. Ecco cosa vi attende ne Il Grande Libro della Follia (GLdF), gioco di deckbuilding cooperativo splendidamente illustrato in stile comic book da Xavier G. Durin (Naïade): 30 sono i turni a disposizione del gruppo di apprendisti stregoni per tenere a bada i 6 mostri fuggiti.

Alla sua comparsa, ciascuno dei mostri scaglia un numero variabile di maledizioni, ciascuna delle quali si attiva all'inizio del turno di uno dei giocatori, colpendo tutti i presenti; poi il giocatore attivo sfrutta le carte elemento che ha a disposizione in mano per lanciare i propri incantesimi, acquisirne di più potenti, procurarsi nuove e più efficienti carte elemento, distruggere le maledizioni scagliate dal mostro, curare la follia accumulata (rappresentata da carte inerti che, oltre a "intasare" il mazzo, possono causare l'eliminazione del giocatore). Alla fine del turno il mago reintegra la propria mano a 6 carte; se il mazzo di pesca si esaurisce, se ne forma uno nuovo con i propri scarti, aggiungendovi però anche una carta follia.

Ogni 5 turni, si tira un bilancio parziale: se non ci sono maledizioni attive, il mostro è sconfitto e i giocatori ricevono un bonus; altrimenti è la creatura che vince, infliggendo una penalità. In entrambi i casi, una nuova creatura sostituisce quella precedente.

La sconfitta del sesto mostro è la condizione di vittoria del gioco. I giocatori perdono se vengono tutti eliminati dal gioco (situazione che si verifica se il giocatore ha in mano 6 carte follia), se il mazzo delle carte follia si esaurisce o se il sesto mostro non viene sconfitto.

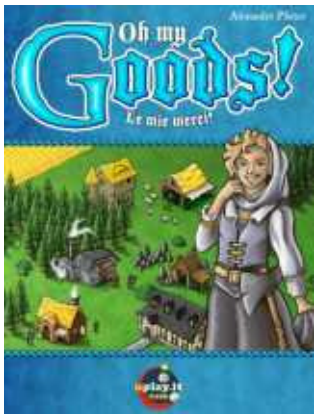
GLdF è un classico titolo puramente cooperativo, che sfrutta come motore di gioco il deckbuilding "stratificato" (in cui le carte non sono azioni ma risorse da spendere). L'ambientazione è calzante, il ritmo è piacevole, gli stratagemmi utilizzati per forzare la collaborazione (l'esistenza di un pool comune di carte elemento da cui chiunque può attingere e la possibilità di far giocare azioni ad un altro giocatore durante il proprio turno) sono semplici ma efficaci. La rigiocabilità è garantita dall'abbondanza di mostri, incantesimi acquistabili, abilità speciali dei maghetti, nonché da vari livelli di difficoltà e differenti condizioni di inizio partita.

Nessun (nuovo) stratagemma viene applicato per tentare di arginare la presenza di un giocatore "alfa" o "dominante"; siamo davanti ad un titolo classico e ben realizzato, senza sussulti di originalità. Nella generale impressione positiva che il titolo suscita, qualche perplessità viene dai materiali, soprattutto delle carte che vanno a costituire i mazzi dei giocatori, che sono di piccole dimensioni (44x63 mm) e a finitura lucida, il che non depone a favore della loro longevità.



di Mauro "MDM" Di Marco

Oh My Goods!
Le Mie Merci!



di Alexander Pfister
Lookout Games, Österreichisches Spiele Museum e.V., Uplay.it edizioni, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

In un anno particolarmente produttivo (Isle of Skye, Mombasa, Broom Service, l'espansione per Port Royal), Alexander Pfister riesce anche a bissare la collaborazione con l'Österreichisches Spiele Museum, proponendo un semplice gioco di carte che mescola meccaniche di sfida alla fortuna con piazzamento lavoratori e catene di produzione/trasformazione di beni.

Nella piccola scatola si trovano 110 carte, suddivise in lavoratori, assistenti e carte multifunzione (utilizzabili come edifici, risorse e beni prodotti).

Ciascun giocatore inizia con il proprio lavoratore, una carbonaia con la sua produzione (7 carte a faccia coperta) e una mano di 5 carte. Il gioco si sviluppa in turni, suddivisi in 4 fasi:
- Pesca: ogni giocatore riceve due nuove carte; non ci sono limiti alle carte in mano.
- Alba: vengono rivelate carte dalla cima del mazzo finché non ne sono uscite due con il simbolo sole. Le risorse visibili su tale carte saranno parte di quelle disponibili in fase di produzione. I giocatori decidono in quale edificio di produzione mandare il proprio lavoratore e se eseguire un lavoro meticoloso o affrettato (questo richiede una risorsa in meno di quelle indicate ma produce un bene lavorato invece di due). In questa fase i giocatori scelgono, simultaneamente e segretamente, se costruire un edificio.
- Tramonto: vengono rivelate carte come per l'alba, ottenendo così tutte le risorse disponibili.
- Produzione e costruzione. In ordine di turno, utilizzando le risorse disponibili (senza consumarle) ed eventualmente integrandole scartando carte dalla mano, i giocatori producono beni dove sono presenti i propri lavoratori. Ciascun edificio, quando produce almeno un bene, avvia la "catena di produzione": è possibile produrre altri beni di quel tipo scartando ulteriori carte o utilizzando beni precedentemente prodotti. Beni diversi hanno solitamente valori differenti. Quindi il giocatore costruisce l'edificio selezionato (pagando il costo indicato su esso con i beni che ha a disposizione) e, se ne soddisfa le condizioni, può assumere assistenti che permettono di far lavorare più di un edificio a turno.

Il primo giocatore passa in senso orario e si parte con un nuovo turno. Quando un giocatore costruisce l'ottavo edificio si gioca un ultimo turno, quindi si calcolano i punti vittoria, dati dagli edifici, gli assistenti e il denaro avanzato.

Oh My Goods! è una piccolo gioco di ottimizzazione e gestione del rischio ben riuscito. Si tratta fondamentalmente di un solitario multigiocatore, dato che l'unica interazione è data dalla competizione sugli assistenti e sulla rapidità di gioco (scelta se costruire edifici poco costosi e chiudere presto o provare a imbastire una catena di produzione che può risultare estremamente remunerativa). Niente del gioco è particolarmente nuovo, ma l'amalgama risultante è di buona qualità; la riprova è che in meno di 6 mesi è già stato localizzato in 8 paesi. La componente aleatoria è forte, ma la si tollera volentieri dato che una partita supera raramente i 35 minuti di gioco. Difficilmente superabili i rapporti qualità/prezzo e profondità/prezzo.



di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Sipario!



di Simone Tansini
40GB, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-90 minuti

L'arte non riproduce ciò che è visibile, ma rende visibile ciò che non sempre lo è. Lo disse un famoso artista del XX secolo che principalmente si dedicò alla pittura ma la frase campeggia di diritto sul sito internet di "Sipario! Chi è di scena" perché anche la musica è arte, a maggior ragione la musica lirica.

Un gioco sulla musica lirica? Non solo in realtà. I giocatori nel ruolo di impresari teatrali avranno sì il compito di mettere in scena le migliori opere liriche, ma dovranno riuscirci facendo i conti con i retroscena più singolari di questo mondo del quale si conosce ciò che avviene sul palco ignorando spesso le bizzarrie del dietro le quinte.

Il primo contatto con Sipario! è apprezzabile: confezione elegante, grafica ricercata, cura dei dettagli. Colpiscono in particolare le carte opera, magistralmente illustrate da Stefano Morri, che sanno cogliere, in una sola illustrazione, il senso dell'intera opera.

A dispetto del tabellone segna punti aperto al centro del tavolo, Sipario! è un gioco di carte. Le carte opera garantiscono punti notorietà e vanno messe in scena giocando una quantità e un assortimento di cantanti prestabilito ed indicato sulla carta con precisi riferimenti ai protagonisti dell'opera e alla rispettiva vocalità. Oltre alle carte opera, un giocatore può decidere di mettere in scena spettacoli extra, per realizzare i quali è necessario giocare quanto previsto dal regolamento per ciascun tipo di spettacolo. Questi ultimi garantiscono per lo più monete ma anche punti notorietà.

La mano di carte, da un minimo di sette ad un massimo di tredici, costituisce l'assortimento di cantanti a propria disposizione da utilizzare per mettere in scena opere o spettacoli. Ci sono grandi interpreti, utili per i ruoli principali, ugole d'oro per le prime parti e debuttanti per le seconde, ognuno con una specifica vocalità che dovrà rispettare quella richiesta dall'opera che si vuole mettere in scena.

Il turno ricalca uno schema estremamente semplice: pesca e, eventualmente, gioca. A rendere fortunoso l'avvio del gioco pesa l'assenza di una riserva di carte scoperte per la pesca, che può essere fatta solo dal tallone coperto o dalla prima carta sul mazzo degli scarti, come avviene per alcuni giochi di carte della tradizione. Quando si completa un cast adatto, la relativa opera può essere giocata realizzando punti notorietà.

Le azioni dei giocatori possono essere influenzate, anche fuori turno, da carte speciali, ben ambientate, che possono costringere al ritiro uno dei cantanti giocati dall'avversario riducendo i punti guadagnati o possono portare vantaggi nel proprio turno. Sciopero delle maestranze, stecca clamorosa, virus intestinale, raccomandazione di ferro sono solo alcune di queste carte, alcune delle quali possono essere ulteriormente contrastate.

La partita prosegue fino al finale concordato tra finale a tempo e finale a punti. Singolare il primo tipo, considerando la soggettività dei ritmi di gioco. Più consueto il secondo che prevede finali per partite corte, medie o lunghe.

Lodevole l'idea di un gioco capace di far conoscere la musica lirica, meno meritevole il sistema di gioco, non all'altezza dei giocatori avvezzi ad uno stile di gioco più moderno. Il notevole numero di casi particolari ed eccezioni arricchisce la dinamica di gioco ma lo fa in modo talvolta forzato e poco elegante.



di Fabrizio "Linx" Aspesi

Tail Feathers



di Jerry Hawthorne
Plaid Hat Games, Raven Distribution, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Passeggiando per gli stand della PLAY mi sono trovato di fronte quella che sembrava essere un'altra espansione di Mice & Mistics. Stavolta però non aveva un reale tabellone composto da tessere ma solo dei rami d'albero ai 4 angoli del piano di gioco a delimitare in qualche modo un'area su cui erano poggiati delle affascinanti miniature di uccelli con le ali spiegate al vento cavalcate da simpatici topini o guerreschi ratti: uno skirmish aereo!

Il gioco pesca a piene mani dai precedenti titoli della serie, da cui mutua gran parte del sistema di combattimento che contrappone simboli di attacco a simboli scudo ottenuti lanciando dadi pari ai valori di attacco e difesa dei coinvolti per scoprire le ferite inflitte al pezzo che porteranno prima o poi alla sua eliminazione.

Per quanto riguarda il movimento dei cavalieri invece il riferimento è a tutti quei giochi di scontri aerei che simulano l'inerzia del volo tramite l'utilizzo di template per lo spostamento, da incastrare uno all'altro per ottenere la posizione di arrivo della miniatura. Lo scopo del movimento è quello di giungere alla giusta distanza per il tiro, misurata tramite un apposito bastoncino di plastica o a investire i pezzi appiedati o il nido avversari o per sfruttare la potenza della cavalcatura e lancia lunga come nella migliore tradizione cavalleresca.

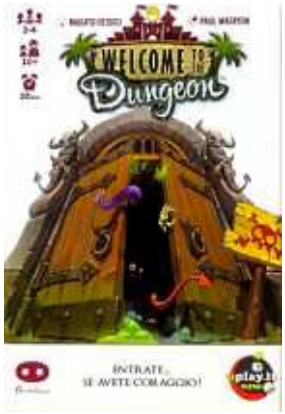
Originalità invece il modo in cui il gioco utilizza le miniature appiedate, normalmente relegate ai rami del proprio albero: viene loro assegnata una missione ad inizio turno. La semplice scelta segreta di un segnalino, da porre vicino al centro del campo di battaglia, che può essere obiettivo di un attacco, e l'assegnazione di un certo numero di miniature alla missione stabilisce cosa succederà durante il turno: potrete decidere di utilizzare i vostri topini per tentare di abbattere i cavalieri altrui, assediare il nido avversario (obiettivo ultimo dello scontro in genere), soccorrere una cavalcatura caduta, fingere solamente di mettere in piedi una missione oppure tentare di intercettare quella avversaria prima che faccia danni. Una semplificazione che evita di perdere tempo a muovere pezzi quando la loro posizione risulterebbe comunque poco influente. L'unico altro modo di spostarsi fino all'albero di un avversario è quello citato nelle regole avanzate di usare le foglie di un albero come nave, facendola ruotare su se stessa con fino a tre topi a bordo.

Il brand di Mice & Mistics ha sempre fatto leva per il suo gradimento su una ambientazione molto ben resa e una trama ben narrata coi meccanismi di gioco più che sulla reale profondità dei suoi titoli, come le foglie volanti qui sopra citate e le altre trovate inserite nelle regole avanzate che non ho avuto modo di provare: l'abbraccio mortale fra due cavalcature che si scontrano, le piume che cadono dalla coda di un uccello colpito e ingombrano il cielo disturbando il volo, la possibilità di non usare alcune miniature per raccogliere formaggi utili a far rivivere un caduto o... per attivare dalla mano speciali carte, scelte ad inizio partita, che dovrebbero aumentare la profondità strategica del gioco. Senza averle provate mi sembra prematuro potervi regalare le mie impressioni.



di Mauro "MDM" Di Marco

Welcome to the Dungeon



di Masato Uesugi
I Was Game, Heidelberger Spieleverlag,
IELLO, Uplay.it Edizioni, 2013
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Gioco minimale di origine giapponese, Welcome to the Dungeon (W2tD) pone i giocatori al fianco di un intrepido avventuriero nel tentativo di "indovinare" quale sia l'equipaggiamento minimo sufficiente a fargli attraversare indenne un classico sotterraneo brulicante di mostri. Essenziale ma robusto e ben fatto il materiale contenuto nella piccola scatola: 25 carte illustrate in stile comic book (13 carte creatura, 8 carte successo, 4 carte riepilogo di gioco) e 28 tessere (4 eroi, ciascuno con i suoi 6 equipaggiamenti: questi hanno varie funzioni, come sconfiggere alcune classi di mostri, curarsi, aumentare i propri punti ferita o guadagnare altre abilità).

Il gioco si sviluppa in turni, all'inizio dei quali viene selezionato uno dei 4 eroi (guerriero, barbaro, ladro o mago) e il suo equipaggiamento, mentre le 13 carte mostro vengono mescolate. A turno ogni giocatore deve scegliere se abbandonare la manche o proseguire, pescando una carta dalla cima del mazzo. Dopo averla guardata senza rivelarla, decide se aggiungerla (a faccia in giù) alla popolazione del dungeon oppure rimuoverla; in quest'ultimo caso, sottrae anche uno degli equipaggiamenti dell'eroe. Il turno prosegue finché tutti i giocatori tranne uno hanno deciso di passare: questi dovrà accompagnare l'eroe nell'esplorazione, rivelando le carte mostro presenti nel sotterraneo e verificando se possiede gli oggetti necessari per sconfiggerli. In caso contrario, l'eroe subirà danni pari alla forza dei mostri non sconfitti. Se alla fine del mazzo dungeon i danni subiti sono inferiori ai punti ferita dell'eroe, il giocatore ottiene un successo, altrimenti una sconfitta. Due sconfitte implicano l'eliminazione dal gioco, due successi la vittoria. Se nessun giocatore ha vinto, o se almeno due giocatori sono ancora in partita, si riparte con un nuovo round.

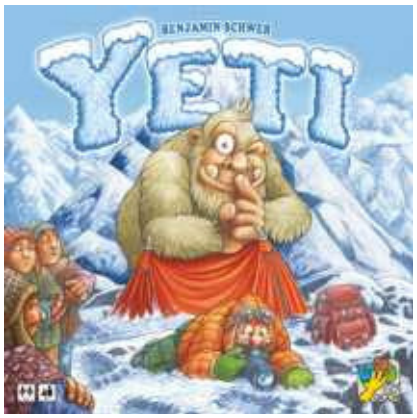
W2tD è un mini gioco basato su componenti di memoria (le carte viste), bluff (nella scelta se rimuovere gli equipaggiamenti che influenzano i mostri presenti nel dungeon o quelli allontanati) e sfida alla fortuna (data la parzialità dell'informazione posseduta), in cui la capacità di stimare le probabilità di riuscita, la giusta temporizzazione delle proprie scelte e un po' di sano azzardo sono gli elementi chiave per la vittoria. Gli eroi e gli equipaggiamenti sono sufficientemente eterogenei da richiedere aggiustamenti dello stile di gioco a seconda della scelta iniziale, ritardando così il rischio di stereotipizzazione una volta che tutti i giocatori hanno presente come interagiscono mostri e oggetti.

Data la breve durata, l'elemento di eliminazione diretta non si percepisce come fattore negativo. Probabilmente è più adatto ad una platea di utenti occasionali: i giocatori accaniti ed esperti potrebbero trovarlo un po' ripetitivo, nonostante la breve durata. In ogni caso, si rivela un ottimo gioco riempitivo, il cui numero ideale di partecipanti sembra essere 3.



di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Yeti



di Benjamin Schwer
Alderac Entertainment Group, dV Giochi, Matagot, Pegasus Spiele, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-40 minuti

Difficile dire se sia stato lo Yahtzee (1956) il precursore moderno o l'ispiratore di giochi in cui i dadi vengono ripetutamente lanciati sfidando la fortuna nel tentativo di ottenere una combinazione vincente. Di sicuro il meccanismo è stato negli anni parecchio sfruttato sia da giochi più semplici, come il famoso "Il verme è tratto" (Reiner Knizia, 2005) ad altri più articolati come "Roll through the ages: the bronze age" (Matt Leacock, 2008). Tutti condividono la stessa dinamica, una mano di dadi da lanciare ripetutamente, dalla quale trattenere via via dadi che formeranno la combinazione finale, utile per perseguire la propria strategia di gioco. Talvolta alcune prese sono obbligatorie, talvolta il numero di rilanci è limitato, talvolta ciò che è preso vincola le prese successive, ma il principio alla base è lo stesso.

Yeti, creato da Benjamin Schwer e localizzato da dV Giochi, sfrutta questa dinamica in un gioco ricco di accessori, compreso un accattivante tabellone tridimensionale.

In Yeti i dadi sono sette con cinque simboli, l'impronta dello Yeti, ripetuta su due facce, una tenda, uno sherpa, una moneta e la neve. La variante per la presa prevede che dopo ogni lancio si possano mettere da parte soltanto tutte le occorrenze di un solo simbolo. Il resto dei dadi deve sempre essere rilanciato e l'operazione reiterata fino all'esaurimento dei dadi. Interrompere prima non è possibile. Unica eccezione è la neve. I dadi che mostrano la neve devono obbligatoriamente essere messi da parte e, quando succede, il giocatore può decidere di mettere da parte tutti i dadi di un ulteriore simbolo oltre alla neve o semplicemente rilanciare i dadi rimasti.

La combinazione perfetta non esiste, è necessario adattarsi agli esiti dei lanci, ma il gioco offre tante possibilità per sfruttare i dadi quindi il dilemma nella scelta, per quanto non profondamente strategico, è generalmente divertente.

I punti si realizzano in due modi, con le impronte degli Yeti e con l'acquisto di fotografie, azione possibile grazie alle monete. Mentre i punti per le fotografie sono fissi e proporzionali alle monete spese, i punti realizzati con le impronte dipendono dalla posizione della propria pedina sui quattro livelli del tabellone. Ogni livello aumenta il moltiplicatore del punteggio, da 1 a 4. L'ascesa si realizza grazie agli sherpa ma vale solo per il turno in corso a meno che non si siano lanciate anche delle tende. Con le monete possono essere comprate anche delle abilità che portano vantaggi durante la partita, generalmente influenzando l'esito dei lanci.

Ogni punto realizzato permette di avanzare sul tracciato segna punti all'inseguimento dello Yeti che parte da un punteggio prefissato ma avanza nel caso in cui vengano tirate troppe nevi in un solo turno, condizione che, in alcuni casi, costringe inoltre gli avversari a giocare un turno utilizzando meno dadi di quelli previsti.

Raggiungere lo Yeti innesca l'ultimo turno di gioco al termine del quale il giocatore con più punti è dichiarato vincitore.

Il gioco è semplice, immediato, leggero. La grafica fresca, i dadi con i simboli colorati e il tabellone tridimensionale, per nulla indispensabile ma coreografico, lo rendono accattivante, caratteristica necessaria per i giochi pensati per far giocare anche i giocatori occasionali, una fascia di giocatori per cui questo titolo calza a pennello.



di Paola "Paoletta" Mogliotti

Zoom Out



di Martin Andersen
Red Glove, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Nel mondo di Baruffus ne capitano sempre di tutti i colori: si può assistere allo scontro tra buffi Dei che si contendono il controllo del pianeta, si può partecipare a divertenti gare di auto sui circuiti più bizzarri o anche prendere parte a concorsi di fotografia interstellari.

Una delle ultime novità presentate a Play da RedGlove racconta infatti del simpatico hobby domenicale che va di moda nel fantastico mondo inventato dalla casa editrice toscana, il Foto Zoom Out: viaggiare nello spazio per scattare scenografiche foto del proprio pianeta scegliendo il livello di zoom più appropriato, da quello più piccolo che permette di immortalare persino un microscopico insetto, a quello più grande che regala una spettacolare panoramica di tutto il sistema stellare. Il tutto cercando di non infastidire troppo il pittoresco rospo spaziale, quello che capeggia sul fronte della scatola, che può creare scompiglio con uno dei suoi "Photobombing".

I giocatori, da 2 a 6 intorno al tavolo, sono degli appassionati fotografi che gestiscono una mano di sette fotografie, le carte del mazzo in gioco, e devono riuscire a piazzarle al concorso, scartandole, prima che lo facciano gli avversari.

Nel mazzo ce ne sono 50, con valori che partono da 1 per salire fino a 50.000.

Il sistema con cui disfarsi delle carte è molto semplice: bisogna sempre piazzare una carta dal valore superiore a quella che si trova in cima al mazzo degli scarti. In alternativa si può anche giocare una carta dello stesso valore, ma solo se questa azione non è già stata fatta dal giocatore precedente. Nel caso in cui non si riesca a realizzare nessuna di queste due giocate, si è costretti a passare senza giocare carte e pescandone una nuova, a meno che non si abbia la possibilità di giocare una carta "Photobombing" (esclamando contemporaneamente la buffa parola) che, comportandosi come un jolly, può essere giocata sopra qualsiasi altra carta. A quel punto, si innesca un turno extra in cui il giocatore con i riflessi più pronti può scartare dalla propria mano una delle sue carte, dopodiché il gioco riprende normalmente dall'avversario alla sua sinistra. Volendo durante la partita si può anche bluffare un po', esclamando la parola "Photobombing" quando si gioca una carta zoom qualsiasi; se qualcuno ci casca e gioca una carta extra turno, come penalità pesca una nuova carta dal mazzo e riprende in mano quella appena giocata per errore.

Giocare una carta dal valore di zoom pari a 50.000, invece, determina l'azzeramento della sequenza appena conclusa, per cui il giocatore successivo può disfarsi di una carta di qualsiasi valore. Il gioco termina non appena un giocatore rimane senza carte, conquistando così la vittoria.

Un gioco semplice, di immediato apprendimento e dallo svolgimento veloce, che ben rispecchia le caratteristiche della linea "light & fun" della Red Glove in cui è stato inserito. Può coinvolgere anche giocatori giovani data la facilità delle regole ed essere molto adatto a partite in famiglia, in cui si innesca facilmente il meccanismo di "una partita tira l'altra". L'autore è il danese Martin Andersen mentre la parte grafica, come sempre fumettosa e spiritosa, è stata affidata anche questa volta all'italiano Guido Favaro.



a cura della redazione di ILSA

Altre localizzazioni

A PLAY sono stati presentate le versioni localizzate in italiano di altri titoli, di cui abbiamo già parlato negli ultimi numeri di ILSA. Potrete leggere in queste pagine alcune brevi schede.



di Ignacy Trzewiczek
Cranio Creations, Uplay.it Edizioni, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-90 minuti

Abbatti, Combatti, Arraffa il Malloppo

(recensito su ILSA#36)

L'ultima fatica di Trzewiczek trasporta i giocatori nel caotico mondo della pirateria, facendo rivivere loro l'emozione di abbordare o affondare navi, alla ricerca del bottino più ricco.

Elemento caratterizzante del gioco è il suo svolgersi, per buona parte, all'interno della scatola, utilizzata come recinto dove si scontrano le navi dei giocatori, rappresentate da dadi.

Il gioco si sviluppa su più missioni, ognuna composta da un numero di avventure, descritte da altrettante carte pescate casualmente. Ogni avventura prevede l'allestimento dell'area di mare, l'utilizzo delle proprie abilità, lo svolgimento dello scontro e l'assegnazione del bottino., che viene reinvestito per reclutare marinai, acquistare equipaggiamenti, comprare punti vittoria.

Bellissimi i materiali (dadi speciali, fustelle differenziate per ogni nave ed equipaggiamento speciale, ottime illustrazioni in stile caricaturale), un po' macchinoso nell'esecuzione.



di Aaron Weissblum
Ghenos Games, 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Celestia

(recensito su ILSA#36)

Celestia è una riedizione, con un'ambientazione più caratterizzata, grafica e componentistica assai curate, di Cloud 9, gioco di scommesse e gestione del rischio in cui i giocatori si alternano alla guida di un aeromobile, per accapararsi tesori inestimabili.

Ad ogni tappa il capitano di turno tira i dadi imprevisto, quindi i passeggeri devono decidere se rimanere a bordo e proseguire il viaggio, confidando che il capitano abbia le carte indicate dai dadi, oppure abbandonare il velivolo e raccogliere una carta tesoro nella città in cui sono scesi. Dopo che tutti hanno scelto il capitano rivela se può soddisfare la richiesta: in caso positivo il viaggio prosegue verso una città più ricca per i giocatori ancora a bordo; altrimenti il velivolo si schianta e chi vi era rimasto perde la possibilità di raccogliere tesori. Il gioco termina quando un giocatore raggiunge 50 punti.

Alcune carte speciali aggiungono un pizzico di imprevedibilità; inoltre è sempre possibile per i giocatori discutere tra loro, occasione in cui è possibile sfoderare le proprie capacità di bluff.



Il Club degli Spendaccioni

di Vladimír Suchý
Cranio Creations, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 40-100 minuti

(recensito su ILSA#36)

Il titolo cala i giocatori nel ruolo di annoiati gentiluomini che, non più soddisfatti di sperperare ingenti capitali, cercano brividi aggiuntivi nella distruzione della propria posizione politica e sociale.

Molto buoni i materiali: segnalini e fustelle di qualità, carte di dimensione standard, con finitura liscia e opaca; piacevolmente in tema le illustrazioni, con tendenza alla caricatura.

Il gioco è incentrato su meccaniche di gestione della mano, sistema di punti azione e piazzamento lavoratori, e intreccia con abilità tre sottogiochi che utilizzano le stesse risorse e hanno lo stesso obbiettivo, ma con regole e priorità differenti.

L'interazione durante la partita si limita quasi esclusivamente alla parte di piazzamento lavoratori. L'aleatorietà è fortemente contenuta.

Insomma, un buon prodotto destinato ai giocatori assidui, appassionati di puzzle. Nel manuale sono comprese le regole per sostituire con Last Will la sfida economica, rendendo il gioco ancora più ricco e articolato.



Exoplanets

di Przemislaw Swierczynski
Giochix.it, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

(recensito su ILSA#37)

Il gioco vi cala nei panni di esseri soprannaturali con il potere di plasmare la materia e creare pianeti per cercare di popolarli con le forme di vita a propria immagine e somiglianza e conquistare lo spazio e il tempo; tema ambizioso per quello che è, di fatto, un gioco astratto di piazzamento tessere e gestione della mano, con elementi di influenza su area.

A turno i giocatori piazzano un pianeta, ottengono risorse da spendere per sviluppare la vita, e raccolgono tessere spazio (i segnaposti per i pianeti, disposti coperti a inizio gioco), utilizzabili come abilità speciali *una tantum* o bonus punti vittoria. Le forme di vita (principale fonte di PV) vengono sviluppate in più stadi, e il raggiungimento di una specie avanzata cancella la presenza di quelle avversarie.

Buoni i materiali, anche se con qualche scelta ergonomica discutibile. Il risultato è piacevole, a patto di accettare l'elevata aleatorietà del sistema e la durata ben più lunga di quella dichiarata sulla scatola.



Last Will

di Vladimír Suchý
Cranio Creations, Uplay.it Edizioni, 2011
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-75 minuti

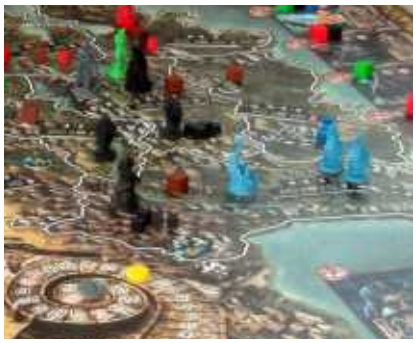
(recensito su ILSA#14)

Per ereditare una fortuna da un vecchio zio dovete sperperare il patrimonio che vi è stato assegnato più rapidamente degli altri giocatori.

Dietro questo tema ironico e leggero, e nascosto da una grafica simpatica ed umoristica, si nasconde un gioco decisamente articolato e rivolto ad un pubblico di gamer. Un numero limitato di turni, in cui una fase di programmazione obbliga a bilanciare la scelta tra ordine in cui si desidera giocare, numero di carte che si vogliono pescare e numero di azioni che si avranno a disposizione per giocare e/o attivare le carte stesse. Segue una fase di draft e l'esecuzione delle azioni.

C'è grande coerenza tra tema e meccaniche, e questo a volte produce delle meccaniche non proprio intuitive, specie alla prima partita. Notevole l'aleatorietà dell'accesso alle carte, che dà la sensazione che a vincere sia il primo giocatore in grado di mettere in piedi una "combo" efficace.

La versione localizzata in italiano è la "Big Box" che contiene al suo interno anche l'espansione "Perdere il lavoro".



The Lord of the Ice Garden - 2nd Edition

di Krzysztof Wolicki
Giochix.it, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

(recensito su ILSA#30)

I giocatori interpreteranno il ruolo di scienziati che vengono inviati su di un pianeta simile alla nostra terra, dove trovano la magia e decidono di appropriarsene. In disaccordo fra loro su come usarla, si dividono. Missione: rendere questo nuovo mondo un posto migliore, ognuno a proprio modo!

Il gioco si sviluppa su un numero finito di turni, in cui si alternano fase di programmazione e fase di esecuzione, seguite da una valutazione.

Il titolo bilancia un binomio di sistemi di gioco ben noti quali la pianificazione delle azioni e le maggioranze. Queste meccaniche si intersecano fra loro in maniera fluida per tutta la partita. I materiali sono sopra la norma, le plance sono chiare e le miniature presenti sono di buona fattura. Gradevole anche la meccanica di definizione dell'ordine di turno e della sequenzialità delle azioni. Ottima la presenza di criteri differenziati di vittoria per ciascuno dei giocatori, che limita la possibilità di accanirsi contro un unico avversario.



Pozioni Esplosive

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

(recensito su ILSA#36)

Pozioni Esplosive vi permetterà di cimentarvi, come novelli Harry Potter, nella difficile arte della distillazione di pozioni magiche, sfruttando una macchina elementare (il piano inclinato) e un meccanismo di approvvigionamento che si ispira al famoso videogioco Bejeweled.

Il classico tabellone viene rimpiazzato da un elemento tridimensionale che non solo è funzionale al gioco, ma è anche capace di esercitare un fascino magnetico su chi si siede al tavolo, trasformando un semplice gioco di riconoscimento di pattern e collezione di set in un inatteso ma prevedibile successo.

Gioco sicuramente adatto più ad un pubblico familiare o occasionale (i giocatori assidui da un lato lamenteranno una forte componente aleatoria, dall'altra si perderanno in lunghe analisi) che tuttavia strizza l'occhio anche ai giocatori assidui, offrendo loro la possibilità di realizzare spettacolari combinazioni delle abilità speciali che, tirando le somme, sono il vero cuore del gioco.



Orléans

di Reiner Stockhausen
Cranio Creations, 2014
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

(recensito su ILSA#30 e ILSA#32)

Uno dei tre titoli (con *King's Pouch* e il nostrano *Hyperborea*) che hanno introdotto il *bag-building*, ovvero un meccanismo di estrazione casuale da un sacchetto personale, riempito in funzione delle azioni scelte dal giocatore, in modo da rendere più o meno probabili certe occorrenze, in funzione della propria strategia.

Classica l'ambientazione medievale, che offre ai giocatori l'opportunità di consolidare la propria supremazia grazie all'uso di contadini, cavalieri, mercanti ed altri mestieri del tempo, utilizzati come lavoratori per attivare le azioni disponibili su una plancia personale.

Il titolo ammicca ai giocatori più impegnati grazie alla presenza di una notevole quantità di risorse, ma si rivela presto un gioco con un solo livello di profondità, ma comunque godibile e interessante.

Un peccato? Forse no, è solo una questione di aspettative. Siamo comunque davanti ad un buon gioco di stile europeo e di complessità media.

di Mauro "MDM" Di Marco

Drop

"Il principio che si pone alla base della Gamification *è quello di utilizzare le dinamiche e meccaniche del gioco (punti, livelli, ricompense, distintivi e doni) per stimolare alcuni istinti primari di un essere umano: competizione, status sociale, compensi e successo." (Wikipedia)*

Può un gioco da tavolo aiutare nell'apprendimento di abitudini virtuose, senza adottare gli schemi (a volte obsoleti e "noiosetti") del gioco puramente "educativo"?

Drop di Spartaco Albertarelli (Kaleidos Games, 2015), titolo per 3-6 giocatori dagli 8 anni, si muove in questa direzione. Il gioco fa parte di una campagna europea di sensibilizzazione all'uso corretto dell'acqua. Un problema serio, affrontato a livello scientifico in un progetto europeo (SmartH2O - progetto FP7-ICT-619172 - http://www.smarth2o-fp7.eu/ che coinvolge, fra gli altri, il Politecnico di Milano e la University of Manchester), anche attraverso l'utilizzo di tecniche di gamification, che prevede l'interazione di più media, fra cui il gioco di carte Drop e una applicazione per dispositivi smart (DropTheQuestion). Sia il gioco che l'applicazione sono costruiti attorno a meccanismi radicati nel bagaglio ludico collettivo: il primo sfrutta meccaniche di scommessa a rilancio e sfida alla fortuna (il cosiddetto *push your luck*), il secondo ruota attorno al classico quiz a risposta multipla, sistema arcinoto grazie anche a molteplici programmi televisivi.

Protagonisti del gioco sono una giovane ragazza (Lily) e il suo piccolo amico mostro, di quelli simpatici e pasticcioni che suscitano un sorriso quando tentano goffamente di imitare gli umani. Elemento centrale di Drop è un mazzo di carte, che ne contiene di positive (utilizzi virtuosi dell'acqua) e negative (rappresentanti il mostro, che invece ne spreca in gran quantità).



Il giocatore di turno (colui che ha davanti a sé il mazzo), deve dichiarare quante carte pensa di riuscire a rivelare senza trovare un mostro. Il giocatore alla sua sinistra può contestare la scommessa, oppure farne una più alta, diventando il giocatore attivo. Questa fase termina quando un giocatore sfida la puntata corrente. Si comincia a rivelare carte fino al numero indicato: se sono tutte carte Lily, il giocatore totalizza i punti vittoria segnati sulle carte (ogni valore viene considerato una sola volta). Non appena viene girata una carta mostro il giocatore attivo perde la sfida, trattiene la carta mostro davanti a sé, mentre gli altri giocatori, a turno, scelgono una delle carte Lily rivelate e ne ottengono i punti. Tutte le carte positive tornano nel mazzo, che viene mescolato, mentre la carta mostro rimane davanti al giocatore: questo altera le probabilità di successo nelle sfide seguenti.

Il gioco finisce quando viene rivelata la settima carta mostro, oppure finiscono i gettoni punteggio. Ogni carta mostro davanti a sé vale -10 punti, a meno di non ricorrere all'applicazione: scansionando il QR code sulla carta mostro viene proposta una domanda a risposta multipla sull'acqua e i suoi utilizzi. Rispondendo correttamente la carta mostro diventa una carta positiva (+10), altrimenti resta negativa.

L'intento finale è quello di introdurre, attraverso l'esperienza di gioco, comportamenti corretti a tutti i livelli d'età dei nuclei familiari, dai più piccoli ai loro genitori e, contemporaneamente, raccogliere dati sulle abitudini e conoscenze sull'utilizzo dell'acqua. Dopo una prima fase di test sperimentale condotta su 250 famiglie residenti in Svizzera, che ha fornito risultati incoraggianti, la raccolta di dati su larga scala è iniziata da poco, usando come bacino 800.000 utenti spagnoli.

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Goblin Magnifico, magnifica avventura

Un breve diario dell'esperienza maturata in un anno da uno dei giurati del premio.

Il Goblin Magnifico, il premio per giocatori esperti organizzato da Tana dei Goblin, è giunto alla sua seconda edizione che proverò a raccontarvi dal personalissimo punto di vista di giurato, essendo dall'inizio coinvolto in questa avventura, assieme ad altri redattori di ILSA.

Da dove iniziare? Era appena conclusa Play 2015, con l'annuncio del vincitore e i tavoli dimostrativi dei titoli nominati nella prima edizione del premio che si vociferava e si diceva un gran bene di "un gioco di Simone-Tascini pubblicato dalla Hans im Glück"; si tratta, ovviamente, di Sulle tracce di Marco Polo, che trovate recensito in questo stesso numero. Io, come molti dei giurati, corsi a procurarmi l'edizione tedesca appena pubblicata; ed è proprio con il rotolare dei dadi sul tabellone di Marco Polo che è probabilmente iniziata la mia personale caccia al Magnifico tra i giochi pubblicati nel 2015.

I primi mesi dell'anno, concentrati sulle fiere di Norimberga e Cannes, vedono di solito pochi titoli di vero interesse per il premio,





visto il target "giocatori esperti" a cui è rivolto, ma si intravedono già le anteprime e i regolamenti dei giochi che a partire dall'estate per la GenCon e con il picco delle fiere autunnali iniziano ad essere pubblicati, travolgendo i "poveri" giurati come un fiume in piena.

Ogni anno creo una cartella nel mio PC e inizio a scaricare i regolamenti dei giochi più interessanti: guardo la cartella del 2015 e ne conto 82 che presumo di aver letto (anche se di qualcuno non ho neanche un lontano ricordo). Fatte le dovute scremature si corre a provare i più interessanti, a condividere i pareri con i compagni di avventura e in qualche occasione a giocare insieme, come molti hanno potuto fare alla GobCon di Gennaio e in altri eventi che si stanno formalizzando come raduno dei giurati.

Si arriva poi ai verdetti: prima lo "scelto dai Goblin", selezionato dal voto popolare degli iscritti al forum Tana dei Goblin. Il premio va al citato "Sulle tracce di Marco Polo", e posso svelare che il consenso era alto anche per la giuria di esperti, a coronare un gioco che ha avuto nell'anno conclamati consensi sia

dal pubblico che dalla critica. Poi i nominati, a Marco Polo si aggiungono altri sette finalisti per scelta della giuria, questo l'elenco completo:

Blood Rage
di Eric M. Lang
Editori: Asterion Press (ed. italiana); Cool Mini or Not

Churchill
di Mark Herman
Editore: GMT Games

Food Chain Magnate
di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga
Editore: Splotter Spellen
Vincitore "Goblin Magnifico 2016"

Mombasa
di Alexander Pfister
Editori: uplay.it (ed. italiana); eggertspiele; Pegaus Spiele; R&R Games

Pandemic Legacy: Season 1
di Rob Daviau, Matt Leacock
Editori: Asterion Press (ed. italiana); Z-man Games

Signorie
di Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi
Editori: Ghenos Games (ed. italiana); What's Your Game?

Star Wars: Assalto Imperiale / Star Wars: Imperial Assault
di Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying
Editori: Asterion Press (ed. italiana); Fantasy Flight Games





Sulle Tracce di Marco Polo / The Voyages of Marco Polo
di Simone Luciani, Daniele Tascini
Editori: Giochi Uniti (ed. italiana); Hans im Glück
Vincitore "Scelto dai Goblin 2016"

La scelta dei giochi è sicuramente variegata, dai tedeschi classici come Mombasa, agli american più puri come Assalto Imperiale, passando per ibridi come Blood Rage e la novità del legacy.

Tra questi la giuria ha scelto come vincitore Food Chain Magnate della Splotter Splellen. Una scelta non certo "semplice" e non priva di critiche, come si possono leggere già dal forum TdG. Personalmente ritengo che i tempi siano maturi per premiare un editore che negli anni è diventato un riferimento per i giocatori esperti, creando giochi sui generis e fuori dagli schemi e che con la sua ultima pubblicazione è riuscito ad avere una diffusione superiore alle precedenti. Curioso di vedere come altri e più affermati premi si porranno di fronte all'opera del duo olandese.

L'albo d'oro che si delinea dalle prime edizioni (Wir sind das Volk! nel 2015, con una menzione speciale per Arkwright, Food Chain Magnate nel 2016) dà una chiara connotazione ed identità al premio.

La festa finale si è celebrata ancora una volta a Play, con i tavoli dimostrativi di tutti i giochi selezionati gestiti dai volontari della Tana dei Goblin e con la prestigiosa e gradita presenza dell'editore e coautore del vincitore della prima edizione, Richard Sivél.

La scelta di dimostrare giochi con questo taglio vedeva anche me inizialmente scettico, ma dopo due edizioni devo ricredermi e penso sia veramente un'occasione offerta ai giocatori che non si trova facilmente altrove, perché fatico a trovare una fiera nazionale o internazionale che dia la possibilità di provare Food Chain Magnate o Churchill.

Ora è tempo di guardare al nuovo anno; guardo la cartella del mio PC per il 2016, per ora ferma a soli 11 regolamenti letti, ma la nuova ricerca è iniziata: un'altra magnifica avventura.

di Fabrizio "Linx" Aspesi

L'insofferenza da fiera

Parliamo sempre tutti della bellezza delle fiere, con concentrati in un unico luogo tanti interessi, tante possibilità e tante persone simili a noi da conoscere o re-incontrare ed è giusto così perché questo sono per la gran parte delle persone. Questa rivista però, a volte fin troppo specialistica nelle sue disamine e spiegazioni, finisce in mano anche e soprattutto a giocatori navigati che hanno già i loro sistemi per ottenere quasi ognuna delle possibilità sopracitate che potrebbero provare sensazioni diverse e che, per questo, vivono le fiere in maniera diversa.

Io sono abituato a conoscere i giochi partendo dalla lettura delle regole, assimilandole per poi spiegarle agli ad altri giocatori esperti quanto me nel modo più sintetico possibile, affidandomi alle loro esperienze precedenti per approfondire i concetti solo dove serve. La mia presenza all'interno della prima partita dei miei compagni di gioco basta poi a chiarire quei dubbi o quelle dimenticanze che di solito si palesano durante l'esperienza ludica.

Quando invece giro per gli stand di una fiera e mi approccio ai giochi divento l'alunno sconosciuto e giustamente sottovalutato dall'altra parte della cattedra. Trovo dimostratori non sempre preparatissimi (perché i giochi che mi interessano sono ovviamente spesso nuovissimi e hanno avuto poco tempo per assimilarli) che tentano di spiegarmi con la maggior chiarezza possibile concetti base che avevo spesso già intuito dalla componentistica lasciando magari da parte quelle regolette che forniscono un filo di profondità al gioco che non sono chiare neppure a loro e che confonderebbero la maggior parte dei giocatori al tavolo. Anche quando ciò non succede il dubbio che possano non avermi detto tutto (o non avermelo detto giusto) permane, rendendo l'esperienza mai completamente affidabile.

A tutto ciò è da sommare:
- il caos da fiera, col brusio (quando va bene) di sottofondo che col passare del tempo mi stordisce quanto un medicinale per il mal di testa (che talvolta mi trovo anche obbligato a prendere);
- i compagni di gioco improvvisati, magari con un livello di esperienza completamente diverso e in grado di rovinarmi l'esperienza di gioco;
- la sensazione che mentre sto "perdendo tempo" a finire la partita a questo tavolo, o ad aspettare che si liberi il tavolo per farlo, mi stia perdendo altre possibilità.

Il principale lato positivo di una fiera, quando decido di parteciparvi sta nel fatto di avere un'intera giornata (o più) esplicitamente dedicata al gioco con compagni disponibili a fare altrettanto. Ma se quello stesso tempo me lo concedessi a casa con amici ugualmente disponibili mi divertirei esponenzialmente di più e la reale utilità di una fiera per un giocatore come me diventa la possibilità di sviluppare rapporti sociali reali, al di fuori di messaggi e forum, con persone che altrimenti non riuscirei a incontrare.

I migliori giochi di PLAY 2016

secondo il sondaggio effettuato in loco da www.gioconomicon.net

(un grazie a Massimiliano Calimera per averci fornito i dati;
i dati di BoardGameGeek sono aggiornati al 19/05/2015)

1	**Pozioni Esplosive** di Stefano Castelli, Andrea Crespi, Lorenzo Silva BGG rank: 1727° (media 7,01 - 456 voti) Horrible Games, Cool Mini Or Not, Ghenos Games, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Fantasy, Puzzle
2	**Above and Below** di Ryan Laukat BGG rank: 238° (media 7,76 - 1999 voti) dV Giochi, Red Raven Games, Schwerkraft-Verlag, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Exploration, Fantasy
3	**Orléans** di Reiner Stockhausen BGG rank: 45° (media 8.03 - 4180 voti) dlp games, Arclight, Cranio Creations, Matagot, Tasty Minstrel Games, White Goblin Games, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Medieval, Religious, Travel
4	**Zombicide Black Plague** di Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult Asterion Press, Cool Mini Or Not, Edge Entertainment, Guillotine Games, 2015 Giocatori: 1-6 BGG rank: 291° (media 8,09 - 1347 voti) Categorie: Horror, Medieval, Miniatures, Zombies
5	**Ashes La Rinascita dei Phoenixborn** di Isaac Vega BGG rank: 324° (media 7,91 - 1504 voti) Asterion Press, Cube Factory of Ideas, Filosofia Éditions, Heidelberger Spieleverlag, Plaid Hat Games, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Dice, Fantasy
6	**Celestia** di Aaron Weissblum BGG rank: 1129° (media 7,09 - 778 voti) ABBA Games, BLAM!, Ghenos Games, Heidelberger Spieleverlag, Jolly Thinkers, QSF, 2015 Giocatori: 2-6 Categorie: Adventure, Aviation / Flight, Card Game
7	**Dungeon Saga Cripte Infernali** di Jake Thornton BGG rank: N/A (media 8,50 - 9 voti) Mantic Games, Heidelberger Spieleverlag, Magic Store Srl, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Fantasy, Miniatures
8	**Quadropolis** di François Gandon BGG rank: 424° (media 7,63 - 1504 voti) Days of Wonder, ADC Blackfire Entertainment, Asterion Press, Edge Entertainment, REBEL.pl, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building
9	**Bandits On Mars** di Matteo Sacchi BGG rank: N/A (media 8,58 - 12 voti) GateOnGames, 2016 Giocatori: 2-8 Categorie: Action / Dexterity, Card Game, Memory, Party Game
10	**OrgoglioNerd: Area Stampa** di Giacomo Maltagliati BGG rank: N/A (media N/A - N/A) GateOnGames, 2015 Giocatori: 2-6 Categorie: Card Game, Party Game

numero 39 | 2016

ilsa

informazione ludica a scatola aperta

In questo numero abbiamo parlato di:

Above and Below
Ashes: La Rinascita dei Phoenixborn
AYA
Bandits on Mars
Cthulhu Realms
Dr. Eureka
Drop
Forbidden Stars
Il Grande Libro della Follia
Oh My Goods!Le Mie Merci!
Quadropolis
Sipario!
Tail Feathers
Sulle Tracce di Marco Polo
Welcome to the Dungeon
Yeti
Zoom Out





Speciale PLAY 2016

www.ilsa-magazine.it