

numero 40 | 2016

ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*

Il Tempo

www.ilsa-magazine.it



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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fab!o - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)
 Iago - Lucio Pierobon (giurato *Magnifico*)
 Liga - Andrea Ligabue (giurato *IGA, Magnifico*)
 Linx - Fabrizio Aspesi
 MDM - Mauro Di Marco (giurato *IGA, Magnifico*)
 Nand - Andrea Nini
 Paoletta - Paola Mogliotti
 Peppe74 - Giuseppe Ammendola (giurato *Magnifico*)
 Prometeo - Francesco Pessina
 Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Faustox - Fausto Berutti; Gianni Cottogni; Agzaroth - Marco Fregoso; Giorgia Pandolfo.

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



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

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



Secondi o millenni?

Come la sabbia tra le mani.

Scelto un po' per sfida e un po' per festeggiare i 40 numeri (e i 9 anni di attività) della rivista, il tema che affrontiamo questa volta è il tempo e il suo inesorabile scorrere.

Per rendere il volume ancor più interessante, abbiamo deciso di declinare l'argomento lungo 3 filoni principali: il tempo come meccanica di gioco, le meccaniche di gioco che simulano lo scorrere del tempo e i viaggi nel tempo come tema del gioco.

In un solo numero trovano quindi posto titoli piuttosto eterogenei fra loro: giochi in cui la meccanica principale è il tempo reale (che richiedono quindi colpo d'occhio e prontezza di riflessi); giochi in cui il fluire del tempo viene modellato tramite appositi strategemmi (prima fra tutte la time track) e giochi in cui le sottili e delicate trame del tempo vengono messe in discussione (con interessanti risvolti narrativi). Confido che riuscirete a trovare qualche titolo che sia in grado di soddisfare la vostra curiosità.

Completano il numero, come sempre, una carrellata sulle novità di tarda primavera e/o prima estate mentre, grazie alla nuova collaborazione con Giorgia Pandolfo, iniziamo anche a parlare di libri sul gioco e sui giochi.

Non intendo tediarevi oltre e, come sempre, vi auguro una buona lettura, sperando che troviate tutto il materiale di vostro gradimento!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Tzolk'in: Il Calendario Maya	4
Space Dealer	9

Sotto la lente

Thebes	13
Mondo	17
Tragedy Looper	21
Kraftwagen	24
Steam Time	27
Stronghold 2nd Edition	30
Chrononauts	32
Galaxy Trucker	34
Red November	38
Around the World in 80 Days	41
Steam Park	43
Sun, Sea & Sand	45
Legacy: Gears of Time	47
TAMSK	50
T.I.M.E Stories	52
Samara	57

Prime impressioni

Altri giochi sul tempo	60
Otto Minuti per un	
Impero: Leggende	64
Dynasties: Heirate & Herrsche	65
Star Wars Rebellion	66
Ashes: set di espansione 1 e 2	68
The Castles of Burgundy	
The Card Game	70
Imagine	71
Warhammer Quest	
The Adventure Card Game	72

Non solo scatole

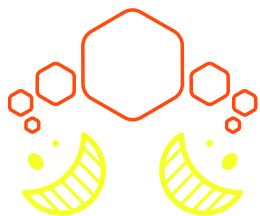
Fate il nostro gioco	73
----------------------	----

L'altro editoriale

Il tempo e i giochi da tavolo	74
-------------------------------	----

In fila per uno

Giocando col Tempo	75
--------------------	----



Tzolk'in: Il Calendario Maya

"Le date sul calendario sono più vicine di quanto possa sembrare."

Anonimo



di Simone Luciani, Daniele Tascini
Czech Games Edition, Cranio
Creations, IELLO, Rio Grande
Games, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti
Gioco online: boardgamearena.com,
www.boiteajeux.net

[Agzaroth] Per una volta i materiali belli servono anche a qualcosa. Tutti abbiamo ammirato le ruote dentate, qualcuno le ha anche pitturate, ma la cosa importante, qui, è la loro funzione.

Il tempo del calendario maya è scandito dalle ruote e dal loro girare, ma al di là dell'ambientazione il piazzamento lavoratori si arricchisce di questo nuovo elemento. L'azione non è più immediata, ma rimandata; ritardata di almeno un turno se non di più in funzione di quel che dobbiamo e vogliamo fare. Questa funzione estesa, questa dimensione ulteriore aggiunge al gioco una nuova profondità, qualcosa che spezza il consueto ritmo "metto omino - prendo omino" e lo rimescola dando vita a nuove possibilità e nuovi schemi.

[Linx] Il concetto di separare il momento in cui un omino venga messo al lavoro, dal momento in cui il giocatore ne può recuperare i frutti è molto interessante e credo sia il vero e unico motivo per giocare a Tzolk'in piuttosto che ad un altro dei tanti gestionali di risorse basati sul piazzamento lavoratori: piazzi qualcuno a lavorare, lo lascio fare finché non mi serve altro, riprendendone il controllo con tutto ciò che ha ottenuto fino a quel momento. Più lo lascio più guadagno. E tutto l'impianto "plastico"



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





del gioco serve (solo) a sfruttare al meglio questo meccanismo senza costringere i giocatori a piazzare risorse ad ogni inizio dove gli omini lavorano per simulare questa cosa: un'ottima soluzione fisica per alleggerire la gestione del gioco. Ma rende il gioco molto attraente. Chi non vorrebbe trafficare con quegli ingranaggi? In un certo senso, si tratta del corrispettivo delle miniature nei giochi fantasy: ingranaggi nei giochi dove ad essere importante è il lavoro e la meccanica.

Essendo questi ingranaggi così attraenti però gli autori li hanno usati per qualsiasi cosa, nel gioco. Così i giocatori si trovano ad avere a che fare con effetti innaturali: su due delle 5 ruote troviamo azioni che, più che migliorare negli effetti, li cambiano proprio col passare del tempo. Piazziamo un lavoratore nella ruota delle risorse e non sappiamo se lo stiamo mandando a fare legna, pietra, oro o teschi. Tutto dipenderà da quando lo riprenderemo in mano, costringendo

praticamente il giocatore a scegliere più volte il compito di ogni singolo omino, turno dopo turno: voglio quello che sto facendo ora o quello che farà il turno dopo? Questa gestione dei tempi, che deve essere perfetta per ottenere ciò che ci si aspetta, diventa così il punto focale del gioco. E può essere sconvolta in ogni momento da un giocatore che decida di attivare due volte le ruote: una possibilità estremamente limitata ma devastante, talvolta.

[Agzaroth] La doppia attivazione arriva per ricordarci che non siamo padroni di tutto il meccanismo e che il tempo passa lento o veloce in barba anche alle nostre decisioni e alle briglie che desideriamo mettergli. L'accelerazione che gli impongo per raggiungere prima il mio obiettivo può essere la rovina di un altro e viceversa.

Peccato non sia stato più ripreso questo meccanismo, per lo meno non con un'estetica accattivante come quella delle ruote, perché

ha grandi potenzialità. Per la verità Spyrium fa qualcosa di simile, in modo più asciutto e probabilmente anche più cattivo, dato che mescola le azioni dei giocatori e dà vita alla contemporanea rimozione e piazzamento dei lavoratori.

[Linx] Sarà, ma io gioco anche e soprattutto per la soddisfazione di vedere i miei progetti che si incastrano e vanno in porto. E qui è spesso fin troppo complicato anche senza la possibilità che qualcuno sconvolga pure il tempo che avevo disperatamente cercato di imbrigliare a mio favore.

[Agzaroth] Probabilmente hai ragione su questo punto. La doppia attivazione è una di quelle sovrastrutture non necessarie, che possono risultare addirittura dannose. Se non ci fosse stata, a nessuno sarebbe venuto in mente di metterla, mentre ora che c'è, qualcuno pensa di toglierla. Quanto al fatto che le ruote siano spesso "incoerenti", con

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE

**mi AZZARDO
a dirlo**

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



un insieme di azioni slegate, diverse tra loro, magari anche poco tematicamente correlate, anche qui non posso darti torto. Forse mi dà meno fastidio per il fatto che siamo di fronte a un german, per cui che in una ruota si passi dal legno ai teschi mi tange relativamente. Un po' come il mancala di Trajan: avulso dal gioco, dal contesto, da tutto, ma chisseneffrega: è Feld e piace lo stesso (a me no, ma a tanti sì). Come le avresti volute queste ruote? Spiegati meglio.

[Linx] La ruota del grano e del legno è fantastica. Prende il concetto principale e lo arricchisce anche con un doppio strato di effetti: prima disbosco e poi faccio il grano. Oppure brucio il bosco (irritando gli dei) e poi raccolgo il grano, che è tanto di più quanto ho aspettato. Non vedo perché non replicare questo meccanismo anche per pietra e oro sulla seconda ruota, con l'aggiuntina ad un certo punto del teschio-diamante. E un simile meccanismo di crescita di potere nel tempo applicato ovunque, in modo che le persone possano applicarsi a cercare strategie a lungo termine sfruttando i poteri di edifici e sviluppi invece che avere l'incubo ogni volta che... il tempo scappi loro fra le mani e il loro omino muoia di vecchiaia! Va bene che sull'ultimo spazio delle "ruote strane" abbiamo un spazio per recuperare una disattenzione passata scegliendo una qualsiasi delle azioni precedenti, ma in un gioco di ottimizzazione la precisione degli incastri è tutto e un'azione ritardata è un pesante errore già di per sé. Fra l'altro Tzolk'in è un gioco dove se non riesci a portare a termine i tuoi piani ti ritrovi con un pugno di materiali e di mosche quando il gioco

si chiude; ben diverso da un gioco di Feld dove al massimo ti mangi qualche punticino optando per un'azione diversa.

Prima hai fatto l'esempio del meccanismo del mancala in Trajan. Lo uso fino in fondo. Quel meccanismo... è praticamente tutto il gioco: tutte le azioni che è possibile fare tramite quel sistema sono semplici e con poche reali conseguenze sul futuro. Quasi dei

definite molto bene nel tempo. Potete trovarle tutte sulla Tana dei Goblin in questo articolo: <http://www.goblins.net/articoli/guide-strategiche-tzolk'in>

Tra loro c'è anche la famigerata Big Resources, per la quale facciamo subito un paio di premesse:

1) conoscerla ed applicarla bene sono due cose differenti. Non è semplice e richiede un

In Tzolk'in il piazzamento lavoratori si arricchisce di un nuovo elemento: l'azione non è più immediata, ma rimandata, in funzione di quello che dobbiamo e vogliamo fare.

meccanismi collezionistici dove la cosa importante è fare un certo numero di volte ognuna delle azioni possibili.

In Tzolk'in invece abbiamo poteri e scelte che hanno forti ripercussioni sul futuro della partita, che influenzano le tue scelte nel resto della partita: edifici, sviluppi e favori degli dei. Ho già tanto a cui pensare senza l'incubo del dover levare il pezzo al momento giusto.

La strategia dominante (no spoiler)

[Agzaroth] Se ne è parlato a lungo e dato che immagino nessuno voglia leggere spoiler, vi tranquillizzo: non parleremo nello specifico della strategia dominante di Tzolk'in, ma solo delle sue implicazioni.

Intanto diciamo questo: in Tzolk'in ci sono delle strategie definite, o che almeno si sono

certo studio, per cui non pensate di leggerla e vincere in automatico tutte le partite contro chi non la applica.

2) Funziona bene in 2-3 giocatori, ma scricchiola in 4 e in 5, perché, a parte l'ovvia maggiore difficoltà di trovare liberi gli spazi utili, è più facile che in tanti le ruote vengano accelerate, cosa pericolosa per questa strategia che richiede tempo per entrare a regime. Al netto di queste due considerazioni qui sopra, la strategia si rivela effettivamente dominante quando applicata a dovere.

Ma il punto importante, secondo me, è un altro. Perché sono nate queste strategie definite e perché funzionano? Intanto il gioco è fisso nel setup e ad informazione completa. Non ci sono variabili, se non la tessera con le risorse iniziali. Il resto è possibile programmarlo e calcolarlo e si presta quindi a studio ed approfondimento deterministico. Questo ha favorito il nascere di strategie fisse, tra cui, purtroppo, una un po' più forte delle altre.

In secondo luogo, queste strategie pagano. Pagano più che non seguirne per un po' una e poi cambiare idea. Pagano più che non cercare di farne due assieme o un misto di due o più. In poche parole, in Tzolk'in paga seguire pedissequamente una strategia dall'inizio alla fine della partita e tutto ciò che da essa devia fa perdere punti. Al di là della presenza o meno della strategia dominante, trovo che il vero reale difetto del gioco sia essenzialmente questo.





Conseguenze e gruppi

Quindi Tzolk'in è un gioco "rotto"? Dipende. Da come vi approcciate ad esso e da quale sia la vostra filosofia. Il suo posto in classifica e i voti che riceve stanno ad indicare che ancora è molto apprezzato dai più. Certamente se andate a giocare online, qualche lisciata dai campioni la prendete e allora avete davanti due strade: iniziare a studiare il gioco e le strategie oppure lasciare perdere. Nel primo caso diventerete davvero bravi ed inizierete a vincere, ma probabilmente perderete molto del gusto del gioco. Nel secondo caso perderete presumibilmente la velleità di misurarvi online, ma ne beneficerà il godimento del titolo. La scelta è solo vostra.

[Linx] Io ritengo che ogni gioco nasce per essere giocato in un determinato modo: quello immaginato dagli autori. Di solito le strategie dominanti non sono previste da coloro che il gioco l'hanno creato. Se tali strategie non sono semplici da creare (leggi se il gioco non è facilmente elaborabile) e da seguire personalmente non le considero un difetto, in un gioco. Se una persona vuole rovinarsi il gusto di un gioco andandosi a leggere la soluzione dello stesso trovo sia un problema suo, non del gioco. È come leggersi il finale di un film prima di andare a vederlo o fare le parole crociate leggendo in fondo alla rivista le risposte a cui non ci si arriva da soli. Se una persona poi arriva da sola a elaborare questa strategia definitiva... quanta soddisfazione gli avrà regalato il gioco fino a quel momento? Quanto sarà felice di averlo fatto? Essendo Tzolk'in un gioco decisamente non per tutti lo porta ad essere impiegato maggiormente da coloro che queste strategie definitive magari le cercano. È un gioco che può essere risolto. Ma non facilmente. Queste persone che l'hanno risolto l'hanno trovato un brutto gioco, secondo te, Agzaroth? Perché sinceramente, delle lamentele di coloro che si sono fatti del male da soli non mi importa un granché.

[Agzaroth] Per come la vedo io, se all'interno di un classico gruppo di gioco nessuno si mette a spulciare queste strategie e il gioco si apparecchia ogni tanto, senza





che venga studiato eccessivamente, Tzolk'in rimane un titolo non solo estremamente godibile e profondo, ma tra i migliori. Viceversa, se uno ha la pulce nell'orecchio e va ad approfondire la cosa, probabilmente gli altri al tavolo inizieranno a subire pesanti sconfitte e il destino del gioco sarà o essere abbandonato o una corsa alla strategia migliore anche da parte dei compagni di gioco.

Insomma, volete continuare a godervi Tzolk'in come tutti gli altri giochi che avete in ludoteca? Don't ask, don't tell.

[Linx] Io ritengo al contrario tuo che il gioco non vada bene da essere apparecchiato una volta ogni tanto: la programmazione che richiede è notevole e ci vuole troppo poco a mandare all'aria una buona partita per non aver pianificato turni e turni prima la costruzione di un edificio, magari quando le risorse ancora non le ho in mano. Il mancato completamento di una pianificazione essenziale per commutare in punti diverse mosse precedenti trovo sia eccessivamente frustrante. E questo è quello che

MDM

Fortunata combinazione in cui una buona idea, una coraggiosa scelta editoriale e un tema azzeccato hanno permesso al gioco di trovarsi "al posto giusto al momento giusto", ottenendo così un meritato successo.

Peppe74

Interessante variante sul piazzamento lavoratori sia per le meccaniche che per le scenografiche ruote.

Il gioco è assolutamente godibile senza conoscere le strategie dominanti, che indubbiamente ci sono e obbligano a uno "studio" del gioco se si vuole giocare in maniera competitiva. A scelta del gruppo di giocatori: o le conoscono tutti, o non le conosce nessuno.

Prometeo

Un gioco assolutamente godibile, con una meccanica interessante. Per quanto riguarda il discorso della strategia dominante, o strategie "fisse", sicuramente esistono, ma scoprirle e padroneggiarle richiede comunque un numero di partite superiore a quello che la media dei giocatori dedica a ciascuno dei propri titoli.



succede quando un gioco del genere si tira fuori dallo scaffale una volta ogni tanto. Trovo che sia un gioco su cui impegnarsi veramente con una serie di partite consecutive a testare tutte le possibilità che la profondità del gioco offre, assimilando la difficoltà di gestione delle ruote per passare oltre e scoprire i vantaggi della dedizione ai vari tracciati o tipi di edifici... oppure lasciar perdere da subito e buttarsi su qualcosa di più facilmente gestibile, lasciando Tzolk'in a qualcun altro.

[Agzaroth] Il problema – ora parlo a titolo esclusivamente personale – è che se so che c'è una strada migliore delle altre, ho la curiosità di andarla a vedere. E quando la vedo, di studiarla. E dopo averla studiata, di applicarla. Non mi importa nemmeno di diventare poi tanto bravo ad applicarla: già solo la consapevolezza che ci siano delle strategie fisse da seguire pedissequamente perché più remunerative, mi rovina l'esperienza di gioco. Per molti non è così e infatti molti giocatori (ci abbiamo fatto un sondaggio in Tana) non vanno nemmeno mai a guardare le guide strategiche pubblicate, al di là di strategie dominanti o meno. Tuttavia molti hanno anche lo stesso mio tarlo della curiosità. Dici che molti si divertono lo stesso? Può darsi, io stesso mi sono divertito abbastanza a cercare di risolvere il baco di Pochi Acri di Neve... ma poi inevitabilmente ti stufi, perché la direzione è sempre quella, rigida, e il gioco non abbandona più lo scaffale. Ripeto, dipende molto dall'impostazione personale. Non ce n'è una giusta e una sbagliata. Forse non molti sanno che anche in Shadows over Camelot o Ghost Stories c'è una strada per vincere che funziona molto meglio delle altre. Tantissimi continuano a

divertirsi con entrambi i giochi, semplicemente perché non la sanno. Ma io che la so, come posso "dimenticarla"?

Non biasimo chi ha una impostazione diversa dalla mia, probabilmente si godono anche di più le cose, ma per come la vedo quando scrivi di un gioco non puoi evitare di menzionare un problema, se c'è, anche se poi molti tendono a ignorarlo.

[Linx] La presenza di qualsiasi elemento che limita la profondità strategica e quindi la longevità di un gioco è sicuramente importante e da segnalare, perché rende il gioco meno utile a chi si accorge di tali elementi. In questo caso i giocatori che tendono ad informarsi, in altri giochi, peggio, semplicemente i giocatori abili. Dopodiché trovo sia altrettanto importante chiarire quanto il gioco possa invece essere interessante o meno per gli altri giocatori. E personalmente consiglieri Tzolk'in solo ai giocatori abili, perseveranti... e poco informati.

AGZAROTH

LINX

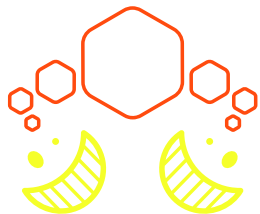
MDM

PEPPE74

PROMETEO

IAGO

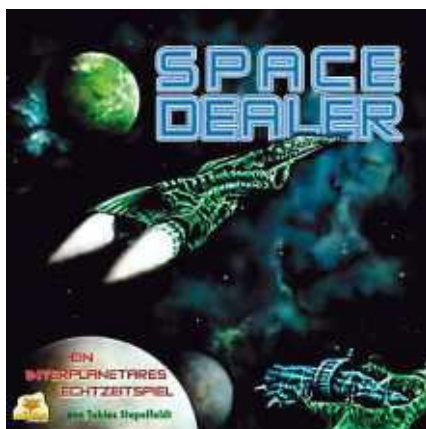




Space Dealer

"Un buon servizio porta vendite ripetute. Se prendi buona cura dei tuoi clienti, questi ti apriranno porte che non potresti mai aprire da solo."

Jim Rohn



di Tobias Stapelfeldt

Eggertspiele, 2006

N. Giocatori: 3-4 (5-8 con 2

scatole)

Durata: 30 minuti

[Nand] Come passa il tempo, Space Dealer è stato pubblicato ben dieci anni fa... all'epoca ero rimasto piacevolmente colpito da questo gioco, per vari aspetti: il meccanismo del tempo reale (una novità assoluta all'epoca), la grafica (organica e psichedelica, sarebbe piaciuta a H.R. Giger), e la colonna sonora (ascoltabile e d'atmosfera, a differenza dei CD che la Flying Frog si ostina a propinarci in ogni suo gioco). A oggi sono stati pubblicati altri giochi con lo stesso meccanismo di base, ovvero nei quali non ci sono turni separati tra un giocatore e l'altro ma tutti giocano contemporaneamente, però per la maggior parte sono collaborativi (la linea *Escape* della Queem Games, *Space Cadets*) o a squadre (*Space Cadets Dice Duel*

o il recente *Capitan Sonar*), SD è uno dei pochi giochi completamente competitivi, nel quale tra l'altro viene utilizzato un metodo molto particolare per stabilire quando un'azione di un giocatore viene portata a compimento: ognuno ha due clessidre a disposizione (chiamate con molta fantasia "robot"), quando si vuole effettuare un'azione (costruzione, produzione, sviluppo tecnologico o movimento) si piazza una clessidra piena sul componente relativo, quando questa si svuoterà l'azione sarà completata (e la clessidra tornerà a disposizione per un'altra azione). La colonna sonora stabilisce un tempo massimo di mezz'ora, dopodiché è tutto finito e si può stabilire un vincitore in base ai punti realizzati con il completamento

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



di ordini di merci, dopo che queste sono state prodotte e trasportate. Tutto perfetto, no? No.

Il primo problema incontrato è puramente meccanico: una clessidra non è precisa come un orologio, e il problema è che le differenze di durata tra una e l'altra possono anche essere rilevanti, questo ha reso necessarie alcune house rule "correttive", come ad esempio metterle tutte in un "pool" comune, così da far ruotare tra tutti i giocatori quelle più veloci (ma è un sistema confusionario, come se non ci fosse già abbastanza caos in una partita), oppure le si può misurare tutte, dividerle tra "veloci" (meno di un minuto) o "lente" (più di un minuto) e dare ad ogni giocatore una clessidra lenta e una veloce

(ma non è un sistema molto preciso, e se si è sfortunati ci si ritrova con troppe clessidre di un tipo do dell'altro).

Secondo problema: difficilmente in partita si può controllare cosa fanno gli altri, e questo porta alla possibilità di fare errori (perdonabile) o barare (tsk, tsk, tsk), e quindi o si gioca con l'arbitro (se avete qualcuno che deve subire una penitenza, può essere un'opzione valida) oppure bisogna accettare la cosa come assodata.

Terzo problema: la possibilità di ottenere punti dipende molto da cosa fanno i vostri avversari (ovvero, da quali carte obiettivo costruiscono e quindi mettono a disposizione degli altri), quindi si ha che la fortuna ha un

discreto impatto, dato che l'esito della vostra partita è determinato non solo da quello che pescate dal mazzo tecnologia, ma anche da quello che pescano (e decidono di costruire) gli altri.

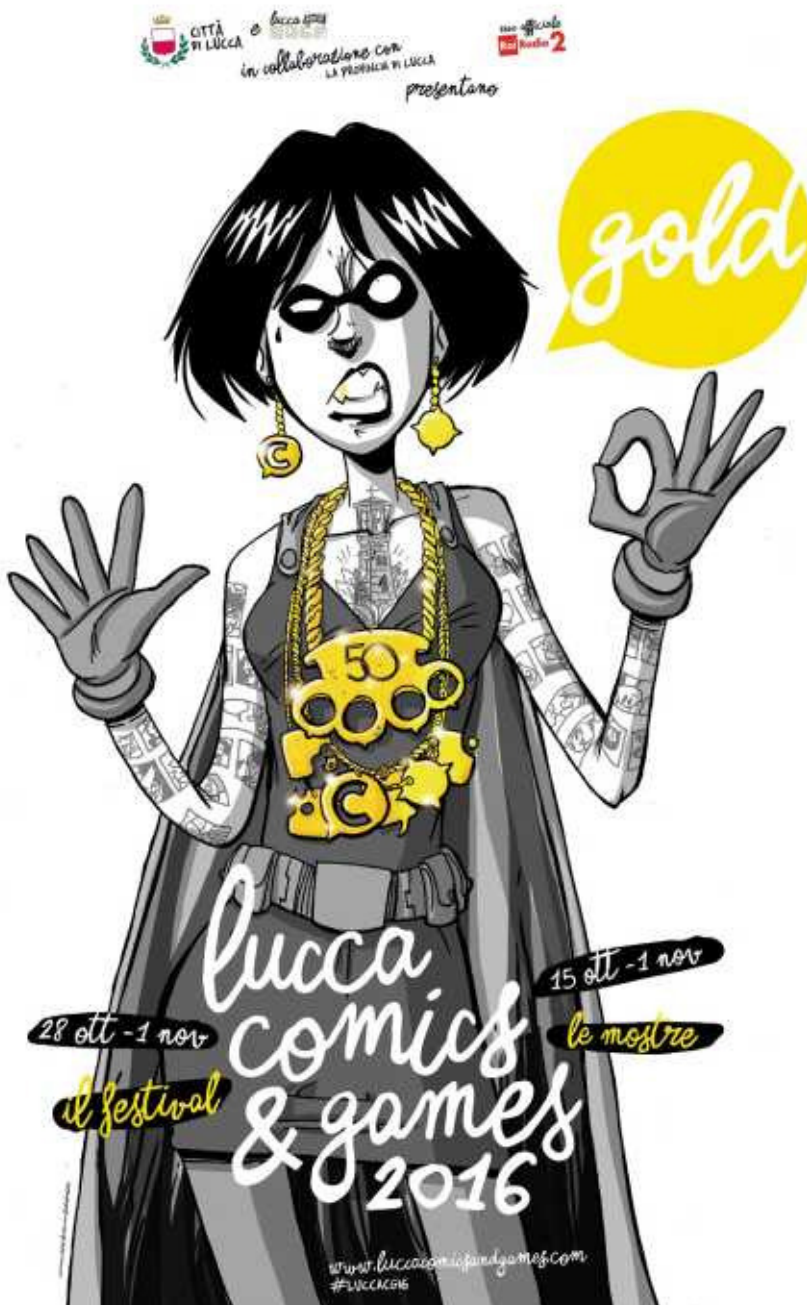
Quarto problema: tre o quattro giocatori sono un intervallo molto ristretto, è vero che con due scatole si può arrivare fino a otto, ma non è una soluzione molto economica (per non parlare dell'espansione, dato che anche di questa ne servono due). Avrei preferito il quinto giocatore, piuttosto che avere la possibilità di giocarlo in otto (e non oso pensar al caos).

Nonostante tutto, personalmente sono riuscito ad accettare questi problemi (lo so, sono un po' masochista) e ad apprezzare il gioco per via della sua unicità: le sensazioni che mi dà sono molto appaganti (la frenesia che si respira, la soddisfazione di costruire e far funzionare un meccanismo ben oliato), ma capisco che sia una valutazione molto personale, infatti conosco giocatori che non lo possono proprio vedere.

Nel 2007 è uscita un'espansione (dal nome "All-Zeit", più o meno significa "tutto-tempo") che introduceva nuove carte, e ne sostituiva altre, con alterni risultati per la verità: se le nuove miniere (da sostituire alle vecchie) sono più flessibili, altre carte rimangono complesse da usare o di utilità limitata (soprattutto quelle che causano danni agli avversari), nessuna raggiunge però i livelli di frustrazione della "Mop and Bucket Brigade", una squadra pulizie che se pescata vi blocca tutto per un minuto, dopodiché passa al giocatore di destra che verrà a sua volta bloccato e così via, infestando il resto della partita (morale: non usatela).

Iago, quali sono le tue impressioni su questo titolo?

[Iago] Nel 2006, quando il gioco uscì, ero un giovine virgulto (in termini di giochi tedeschi) alla prima esperienza a Essen, entrai dal vecchio ingresso sulla Halle 12 e mi inginocchiai a baciare il pavimento, ero arrivato in paradiso... Passai le pause dei tre giorni e mezzo in fiera (dimostravo *Hermagor* per Emanuele Ornella) a comprare senza alcuno spirito critico i giochi che apparivano





in cima alla lista di *Fairplay* dato che non avevo ancora capito che quella classifica aveva meno valore delle previsioni del tempo per il febbraio 2024 e che i principi che la guidavano erano piuttosto distanti dal nome, che per altro era quello di una rivista e non una dichiarazione di intenti degli organizzatori.

Non ho mai più acquistato tanti giochi in una singola edizione di Essen, non ho mai più preso tante cantonate (*Perikles*, *Tempus*, *Tara*, *Formidable Foes*), non ho mai più mancato tanti titoli importanti (*Through the Ages*, *Imperial*, *Neuroshima Hex*) o almeno mi piace pensare che sia così... Poi, in realtà, TtA non lo avevo perso, mi ero solo dimenticato di comprarlo, preso dal turbinio di emozioni della prima volta nel paese dei balocchi.

Dei tredici giochi (espansioni escluse) acquistati a Essen quell'anno, nessuno rimane in collezione (o se vi rimane è perché non sono ancora riuscito a liberarmene), gli unici tre giochi di quell'anno che posseggo con soddisfazione sono *Through the Ages* (preso l'anno successivo a caro prezzo), *Thurn und Taxis* (preso prima di Essen, dopo averlo provato su BSW) e *Lords of the Spanish Main* (è Eklund, non si tocca anche se non riuscirò mai a giocarci).

Come puoi notare, *Space Dealer*, tra i giochi che restano con soddisfazione di quell'anno non c'è, ma come puoi ben immaginare (viste le premesse) non mi sarei mai potuto lasciare sfuggire il primo gioco da tavolo gestionale in tempo reale; partendo da questi due dati di fatto, attraverso un paio di banali passaggi

logici, si giunge alla conclusione che *Space Dealer* non abbia lasciato un grosso impatto sul giocatore Iago, ma questo non vuol dire che non abbia prodotto una discreta dose di divertimento.

Passare dall'ora e mezza al tavolo di Puerto Rico contando e memorizzando i punti vittoria di tutti i giocatori per sapere quando (e come) chiudere la partita, alla mezz'ora sincopata e un po' isterica di *Space Dealer* fatta di lunghe attese girando i pollici intervallate da azioni frenetiche girando clessidre, poteva essere in qualche modo piacevole, soprattutto usando il secondo come valvola di sfogo per il primo che, all'epoca era (e lo sarebbe stato ancora per un bel po') il piatto forte delle mie serate al circolo.

la precisione delle clessidre) erano sicuramente marginali, soprattutto trattandosi di un gioco dalla durata limitata:

- 1 – ovviamente, in assenza di un arbitro il gioco in tempo reale porta alla possibilità di "errori" volontari o meno, ma per un gioco di 30' la cosa non è poi così grave, a meno di non volerne fare un torneo;
- 2 – dopo che 7 Wonders è stato premiato in tutti i contesti possibili e immaginabili mi pare che il fatto che il tuo risultato dipenda da cosa fanno i tuoi vicini sia stato abbondantemente sdoganato, almeno qui non dipende solo da quello che fanno i due giocatori che ti stanno accanto ma da quello che fanno tutti i giocatori al tavolo;
- 3 – il "range" limitato di giocatori può essere un problema ma preferisco la sincerità di dire

Il gioco mi dà sensazioni molto appaganti, legate sia alla frenesia che si respira che alla soddisfazione di costruire e far funzionare un meccanismo ben oliato.

Il gioco era sicuramente innovativo, ma il tentativo forse era ancora prematuro, e il fatto che, nei dieci anni successivi, nonostante l'introduzione di gadget elettronici come ausilio nei giochi da tavolo, la meccanica "in tempo reale" sia stata utilizzata quasi esclusivamente per giochi cooperativi o party games (le uniche eccezioni che mi vengono in mente sono *Galaxy Trucker* e *Factory Fun*) sembra avvalorare questa tesi.

Tutti i problemi da te evidenziati erano reali ma la maggior parte di essi (tutti tranne

"in due non gira" rispetto a scelte opinabili su come gestire i giocatori "fantoccio" o l'introduzione di regole da azzeccarbugli per renderlo giocabile in cinque; l'aggiunta di un quinto giocatore avrebbe comportato quasi certamente costi molto più elevati (2 clessidre e una fustella aggiuntiva per un gioco con 8 clessidre, 4-5 fustelle e un po' di cubetti di legno, circa 20% in più al costo).

I veri problemi, che ne decretarono l'effimero successo e la rapida sparizione dai tavoli, a mio parere erano altri:



1 – Le clessidre con tolleranza intollerabile, per cui un giocatore (fortunato o proprietario, e quindi conoscitore del gioco) poteva trovarsi a disposizione un 2-4 azioni in più rispetto agli altri durante la partita era difficilmente accettabile per quanto parzialmente risolvibile con lo studio delle clessidre;

2 – il regolamento era scritto veramente male, non credo di essere riuscito, nei 4-5 mesi in cui il gioco rimase in voga, a fare una singola partita con il regolamento corretto, come pensato dall'autore.

3 – la pietra tombale del gioco, però, fu, per me, la realizzazione che se, a seguito di un'azione di 5 secondi (girare 2 clessidre piazzandole nel luogo corretto) mi trovo a dover aspettare 2 minuti (la durata della clessidra) in realtà sto

giocando ad un gioco per il quale il 95% del tempo di gioco è tempo perso.

Una volta realizzato ciò, diventava evidente che lo stesso gioco si sarebbe potuto far durare 3 minuti in totale facendo le stesse cose ma non dovendo aspettare lo scorrere della clessidra e per i successivi 27 minuti ci si sarebbe potuti rituffare in Puerto Rico a contare e memorizzare i punti vittoria per sapere quando (e come) far finire la partita, che, dopo tutto, è sempre stato ciò che ci piaceva fare.

Si tratta, in estrema analisi, di un gioco non privo di spunti ma ancora talmente acerbo e seminale che anche la successiva riedizione, riveduta e corretta dopo 7 anni, una volta provata, mi ha lasciato preda di dubbi simili (se non identici) e non mi ha per nulla invogliato non solo all'acquisto ma nemmeno a ripetere l'esperienza di gioco dopo la prima partita.

Ho il sospetto che ci vorrà ancora un po' di tempo prima di vedere un gioco competitivo di un certo peso in cui il "tempo reale" o il "tempo simulato" possano essere sfruttati veramente a fondo.

[Nand] Già, la nuova edizione... dopo l'espansione il gioco è caduto nel buco nero degli "Out-of-production", ma non c'è rimasto a lungo. Visto che l'autore era convinto dei suoi lati positivi, nel 2013 è stata pubblicata una versione riveduta e corretta, ovvero "Time 'n' Space" che, a suo dire, corregge molti aspetti problematici di SD. Personalmente non sono mai riuscito a provarlo e verificare di

persona (complice anche la scarsa attrazione per la nuova veste grafica), ma da una lettura del regolamento ho visto che è stato molto semplificato il trasporto delle merci (in SD le astronavi venivano caricate di cubetti e dovevano fare fisicamente la strada tra il vostro pianeta e quello di destinazione con il rischio di dover buttare via tutto se preceduti, in TnS le merci si teletrasportano dalla vostra base alla posizione della vostra astronave), modificato il sistema degli ordini (un giocatore ha molta più libertà di scelta su cosa richiedere, per cui si spinge alla contrattazione, praticamente assente in SD) e il sistema di punteggio (c'è un moltiplicatore che spinge a fare affari con tutti gli altri giocatori); infine è stata semplificata la gestione della base (le strutture non devono più essere alimentate) e rimossi tutti gli elementi di conflitto (niente più missili, sabotaggi, spionaggi e squadre pulizie). È stato anche rimosso il CD, ma si possono scaricare gli mp3 dal sito dell'editore (Stronghold Games).

Verdetto? Sicuramente TnS è un gioco più bilanciato di SD (e in teoria dovrebbero aver fatto più attenzione alla taratura delle clessidre), ma temo che per arrivare a questo risultato l'autore abbia puntato a tagliare più che modificare, con l'effetto che TnS mi appare molto più blando del suo predecessore.

E sull'apparizione di un "vero" tempo reale in un gioco, chissà se in futuro qualcuno ci riproverà, sfruttando magari l'ennesima app (in effetti, non mi stupirei se un giorno proponessero un boardgame nel quale ogni giocatore debba avere uno smartphone).

In conclusione, sia SD che TnS sono giochi talmente particolari che non posso consigliarvi ad occhi chiusi, e vanno sicuramente provati (fatelo se ne avete l'occasione, non vi porterà via molto tempo).

MDM

All'epoca della sua pubblicazione, *Space Dealer* era sicuramente un prodotto originale, un'altra trovata del "genio incompreso" Tobias Stapelfeldt autore, sempre per Eggertspiele, di *Neuland* (uno dei titoli che ha fatto per primo uso della time-track). Macchinoso, debole nella scelta dei materiali, e tuttavia dotato di quel fascino e quell'originalità che obbligava a farci almeno un paio di partite per capire se era un gioco adatto ai propri gusti.

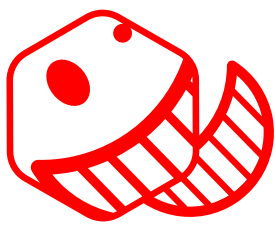
La riedizione è un gioco più snello e serrato del precedente, privo di orpelli e semplificato nel regolamento, a costo di snaturare leggermente il tema.

NAND

IAGO

MDM





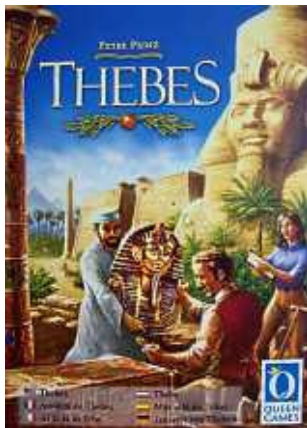
sotto la lente

di Mauro "MDM" Di Marco

Thebes

"È il destino dell'archeologo quello di vedere frustrati anni e anni di lavoro e ricerche."

Indiana Jones, I predatori dell'arca perduta, 1981



di Peter Prinz
Queen Games, Arclight, Piatnik,
REBEL.pl, 2007
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Con Thebes Peter Prinz (autore di un solo gioco) ci cala nel ruolo di archeologi che devono dividere il proprio tempo fra studio e ricerca, preparazione delle spedizioni, scavi, allestimento di mostre e partecipazione a conferenze, con lo scopo di massimizzare il proprio prestigio. Ed è proprio il tempo l'elemento centrale del gioco, che si svolge lungo l'arco di 104/156 settimane (2/3 anni), a seconda del numero di giocatori.

I materiali

Come in molte produzioni Queen Games, i materiali di Thebes sono indubbiamente molto buoni: un tabellone di dimensioni contenute, su cui trovano spazio la mappa di gioco e due espositori (uno con 4 spazi per le carte ricerca e uno con 3 spazi per le esposizioni), segnalini in legno (archeologo e indicatore del tempo per ciascun giocatore), carte di piccolo formato (ricerca, esposizione e riassuntive), gettoni scavo in 5 colori e altrettanti sacchetti di stoffa per contenerli (uno per sito archeologico), 4 regoli scorrevoli di forma circolare. Rapida la preparazione, che richiede quasi esclusivamente la costruzione del mazzo di pesca (intercalando in modo parzialmente ordinato carte ricerca e carte esposizione), mentre a ciascun giocatore è assegnato un archeologo, un permesso di scavo per ciascun sito e un regolo.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Il gioco

L'elemento fondamentale di Thebes è l'ordine di turno, che segue un criterio di coerenza temporale: sul bordo del tabellone corre un tracciato di 52 caselle (le settimane di un anno); ogni azione intrapresa da un giocatore ha un costo in settimane, che vengono registrate sul tale tracciato. Il giocatore attivo è colui il cui segnalino tempo si trova in posizione più arretrata sul tracciato. Il turno consiste in uno spostamento (facoltativo) e un'azione (obbligatoria). Il primo avviene sul grafo che collega le varie città riportate sulla mappa: percorrere un arco che connette due località costa una settimana. Le azioni eseguibili dipendono dal luogo in cui si ferma il proprio archeologo:

a conferenze, l'acquisto di mezzi di trasporto (che riducono il costo degli spostamenti), l'assunzione di assistenti, l'acquisto di attrezzi per gli scavi o di ulteriori permessi. Una carta acquistata viene immediatamente rimpiazzata con una nuova carta pescata dal mazzo: se si tratta di una carta esposizione, questa viene piazzata sull'apposito espositore, eventualmente facendo scorrere quelle già presenti, quindi si procede nella pesca fino ad aver rimpinguato l'espositore delle azioni.

Nella sola città di Varsavia è possibile sostituire tutte le carte presenti nell'espositore.

Altra azione disponibile nelle città europee è l'organizzazione di una esposizione. Per farlo, la corrispondente carta deve essere presente

da fonti differenti), conoscenze generiche (mai in quantità superiore a quelle specifiche) ed eventuali conoscenze popolari. Tale punteggio identifica, sul regolo circolare, la colonna da utilizzare per selezionare il numero di settimane da spendere per pescare dal sacchetto dei reperti (inizialmente composto da 14 tessere utili e 16 tessere vuote) il numero di tasselli desiderato (sempre compreso fra 1 e 10), a cui si sommano altre pescate nel caso di possesso di strumenti di scavo. Il giocatore estrae quindi casualmente il numero di gettoni indicato, trattenendo per sé quelli che contengono qualcosa (reperti, conoscenze) e rimettendo nel sacchetto quelli vuoti. Come incentivo a scavare presto, il primo giocatore che intraprende una campagna di scavi in un sito riceve un reperto bonus aggiuntivo. Completato lo scavo, il giocatore rovescia dal lato utilizzato il permesso di scavo: non potrà effettuare altri in quel luogo fino alla conclusione dell'anno: quando il proprio segnalino tempo supererà l'ultima settimana dell'anno corrente, tutti i permessi torneranno di nuovo attivi.

La partita si conclude con la chiusura dell'ultimo anno, ai punti accumulati durante il gioco tramite gli scavi, l'organizzazione di mostre e le conferenze (che forniscono punti secondo una progressione triangolare) si somma un bonus di maggioranza per le conoscenze specifiche in ciascuna delle civiltà.

Thebes eccelle proprio nell'integrazione fra tema, meccaniche e utilizzo di materiali di qualità.

- nella vecchia Europa è possibile acquisire una nuova carta ricerca, purché sia visibile sull'espositore e nominare la città in cui si trova il proprio segnalino. Il costo in tempo per acquisirla è riportata sulla carta stessa, e va a sommarsi al costo per il viaggio. Le carte ricerca hanno funzioni differenti, tutte volte a migliorare le proprie capacità e/o il proprio prestigio: possono fornire conoscenza specifica di una civiltà, conoscenze generiche sui siti archeologici, indicare la partecipazione

sull'espositore delle mostre, il giocatore deve trovarsi nella città e avere i reperti (tipo e numero) indicati su tale carta: anche il costo in unità di tempo per organizzarla e il suo valore in prestigio sono indicati su di essa.

- Nei siti archeologici l'unica azione disponibile è lo scavo. Per poterlo effettuare, il giocatore deve avere almeno un punto di conoscenza specifica della civiltà interessata; il punteggio totale di conoscenza si ottiene sommando conoscenze specifiche (ottenibili





Integrazione perfetta

Thebes è un gioco decisamente orientato ad un pubblico occasionale/ familiare: il tema archeologico è accattivante, e le meccaniche sono sufficientemente semplici da essere assimilate rapidamente; la componente aleatoria è consistente, il che permette inaspettati recuperi, contribuendo a mitigare la frustrazione di chi non gioca in modo ottimale.

Dove il gioco eccelle è proprio nell'integrazione fra tema, meccaniche e qualità dei materiali: il meccanismo di pesca (fonte delle maggiori critiche per l'elevata aleatorietà del processo) da un sacchetto che diventa via via più povero di tasselli utili, ben riproduce la difficoltà di scoprire nuovi reperti in un sito battuto da più spedizioni; nel contempo, l'utilizzo di sacchetti dedicati (con stampa dei monumenti simbolo del luogo) aggiunge una componente non trascurabile all'atmosfera del gioco.

L'utilizzo (innovativo per la data di pubblicazione) del tempo come valuta del gioco, basta da solo a garantire scelte interessanti: andare o no a scavare presto e impreparati, per sfruttare il più possibile le proprie concessioni annuali? Basare le proprie scelte sull'efficienza oppure sull'utilità? Contemporaneamente, il sistema mantiene vivo il ritmo del gioco (con turni brevi e frequenti, a meno che non ci si dedichi volontariamente a lunghi periodi di scavo) e ha permesso un'attento bilanciamento delle varie azioni, cosa che a volte ha causato piccole idiosincrasie dal punto di vista tematico (ad esempio, procurarsi una pala richiede più tempo che assumere un assistente). Tuttavia bisogna riconoscere che quasi tutte le azioni sono tematicamente azzeccate. La conoscenza vi permette di scavare meglio: la conoscenza generica è spendibile ovunque, ma senza conoscenze specifiche della civiltà è pressoché inutilizzabile; i mezzi di trasporto rendono più efficienti gli spostamenti; gli assistenti forniscono conoscenza aggiuntiva; gli strumenti aumentano l'efficienza nelle operazioni di scavo. Impagabile l'ironia nei confronti del mondo accademico, incarnato nelle conferenze: è possibile rastrellare un

Dove tutto è cominciato



Thebes è stata una delle prime operazioni di riedizione da parte della Queen Games (successivamente ripetute con successo con diversi titoli della Winsome Games). "Jenseits von Theben" di Peter Prinz (Prinz Spiele, 2004) era stato presentato allo SPIEL'04, come autoproduzione dell'autore, in 104 copie a cui ne erano seguite, nel 2005, altre 300.

L'opera di adattamento al grande pubblico operata dalla Queen Games si è sviluppata lungo due filoni: il miglioramento dei materiali e la semplificazione delle regole.

Il primo aspetto è stato curato in modo lodevole: la sostituzione delle carte (un mazzetto per ogni sito archeologico) con il relativo sacchetto pieno di gettoni non solo velocizza le operazioni in fase di scavo, ma contribuisce notevolmente all'atmosfera. La sostituzione della tabella cartacea con la rondella è quasi esclusivamente estetica, ma sicuramente efficace.

Per quanto riguarda la "ripulita" alle regole, ecco le modifiche sostanziali:

- La composizione dei sacchetti è adesso perfettamente nota, mentre nell'originale venivano rimosse 7 carte a caso da ciascuna area archeologica.

- Il sistema delle mostre è cambiato sostanzialmente. Nella versione originale le esposizioni, mescolate in tutto il mazzo, indicavano, oltre alla città e ai tipi di reperti necessari, un certo numero di settimane. Alla loro uscita, invece di essere sistemate sull'espositore, venivano collocate vicino al tabellone, in corrispondenza della settimana ottenuta sommando alla settimana corrente il valore indicato. L'esibizione era risolta automaticamente quando il segnalino dell'ultimo giocatore si fermava o superava la data prefissata: solo i giocatori che si trovavano esattamente sulla data indicata, erano presenti nella città dell'esposizione e avevano almeno un reperto adatto potevano partecipare all'esposizione: sommando al numero di reperti eleggibili un lancio di dado, si determinava chi aveva allestito la mostra più bella.

Entrambe rendono il gioco più fluido, evitando inoltre la spiacevole situazione di accumulo di esposizioni alla fine del gioco.

buona quantità di fama intervenendo ai simposi senza aver mai messo le mani nella sabbia!

L'aspetto del titolo che solleva le maggiori critiche è, ovviamente, la sua elevata aleatorietà. Non solo nella meccanica degli scavi, ma anche nell'uscita delle carte ricerca: un giocatore che non è costretto a girovagare per la vecchia Europa per costruire il suo bagaglio culturale/strumentale può accumulare rapidamente un vantaggio non trascurabile sugli avversari. Niente di irrecuperabile, ma è un fattore di cui non si può non tenere conto. Da questo punto di

vista, Thebes è chiaramente un gioco più adatto agli amanti delle esperienze che non ai fanatici dell'ottimizzazione!

Note strategiche

Pur non essendo profondamente strategico, ci sono alcuni aspetti di Thebes che non possono essere trascurati se si desidera giocare in modo competitivo. Come accade in molti giochi (anche ben più complessi), riuscire a differenziarsi dagli avversari è in genere vantaggioso: in questo caso, ad esempio, essere i primi a scavare in un paio di siti archeologici è sicuramente desiderabile. Focalizzarsi ad inizio partita

Coincidenze?

Lo sviluppo dei giochi da tavolo non avviene in un ambiente vuoto ed isolato: gli autori comunicano fra loro e le idee vengono spesso condivise. Non è raro che meccaniche o tematiche abbiano una nascita di tipo (pluri)gemellare, cosicché più titoli, di autori ed editori diversi, pubblicati pressoché contemporaneamente, condividano uno o più tratti. Il caso della time-track è eclatante: "Neuland" di Peter Eggert e Tobias Stapelfeldt (Eggertspiele, 2004) e "Jenseits von Theben" di Peter Prinz (Prinz Spiele, 2004), presentati entrambi allo SPIELO4 da due piccoli editori (in una forma che adesso verrebbe additata come poco più che prototipale), introducono per la prima volta, in giochi dalla struttura estremamente differente, l'idea del "costo in unità di tempo delle azioni svolte" e del "chi è rimasto più arretrato sul calendario gioca per primo". Tuttavia lo fanno in due giochi molto differenti: mentre il secondo ha un taglio decisamente familiare, il primo è uno spietato e complesso gioco di logistica, praticamente senza alea, che introduce anche un sistema di rappresentazione delle risorse innovativo e inusuale per l'epoca (al punto da risultare quantomeno criptico, almeno per le prime partite), che utilizza la posizione delle pedine sulla plancia e non appositi segnalini. Stesso sistema che è stato successivamente riutilizzato più volte, ad esempio in "Helvetia" di Matthias Cramer (Kosmos, 2011) e in "My Village" di Inka e Markus Brand (Eggertspiele, 2015).

sulle conoscenze di un paio di civiltà è quindi preferibile: la Grecia, per la sua vicinanza all'Europa, è probabilmente la preferibile.

Data l'imprevedibilità dell'azione di scavo, è bene tenere presente tutte le altri

fonti di prestigio: la maggioranza delle conoscenze specifiche, la partecipazione alle conferenze (che richiedono una certa dedizione per essere davvero fruttifere) e le esposizioni. A tale proposito è bene osservare che tutte le mostre sono costruite

Peppe74

Al gioco va riconosciuta una bellissima ricostruzione dell'ambientazione e di essere stato il primo (o almeno il primo in contemporanea) ad introdurre la time track. Purtroppo si riscontra un eccessivo peso della fortuna nella pesca dei tasselli.

sullo stesso pattern circolare di colori: rosso, giallo, verde, blu, viola. Quindi, le mostre piccole (da 4 punti) richiedono un reperto di un colore e due del successivo (ad esempio 1 reperto giallo e 2 verdi), mentre quelle grandi (da 5 punti e 6 reperti) necessitano di 1, 2 e 3 oggetti in tre colori consecutivi (proseguendo l'esempio, 1 reperto giallo, 2 reperti verdi e 3 blu): tenetelo presente quando selezionate le civiltà su cui specializzarvi!

Ricordatevi anche che nessuna delle 10 esposizioni e delle 9 conferenze si tengono a Roma e Varsavia, le due città europee che sono collegate agli scavi.

Conclusioni

Thebes è un gioco di tipo euro, apparentemente astratto, e tuttavia possiede una buona integrazione tema/meccaniche, un'ottima produzione (con materiali belli e funzionali), basato sul bilanciamento delle risorse e la raccolta di punti vittoria. La velocità di gioco, l'utilizzo di alcune meccaniche originali e la cospicua componente aleatoria lo caratterizzano come gioco da famiglie. Da questo punto di vista, si tratta di una delle migliori produzioni Queen Games nel campo dei giochi per famiglia, al punto di superare, nella classifica di BoardGameGeek, anche i due giochi dell'editore che sono stati insigniti dell'agognato Spiel des Jahres: Alhambra di Dirk Henn (2003) e Kingdom Builder di Donald X. Vaccarino (2011).

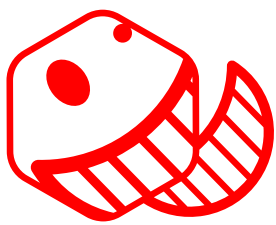
MDM

PEPPE74

PROMETEO

IAGO

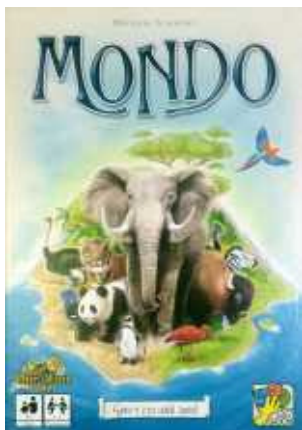




Mondo

"Tutti pensano a cambiare il mondo, ma nessuno pensa a cambiar sé stesso."

Lev Tolstoj



di Michael Schacht
Pegasus Spiele, dV Giochi, Z-Man Games, 2011
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20 minuti

Mondo si sposa perfettamente con la tematica trattata in questo numero in quanto è un gioco di piazzamento che si svolge "a tempo", scandito dal ticchettio del timer che viene fornito tra la componentistica del gioco stesso.

Le regole e lo svolgimento sono molto semplici ed eleganti, elementi tipici del suo famoso autore Schacht: i giocatori, ad ogni manche, devono comporre il proprio mondo piazzando le tessere in dotazione nel modo migliore possibile ed entro il tempo a disposizione, in funzione di questo si guadagnano dei punti ed eventuali bonus. La partita si svolge replicando per tre volte la composizione di questo puzzle, dopodiché si decreta il vincitore, verificando chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Il gioco base

Scendendo un po' più nel dettaglio, ogni giocatore viene dotato di una plancia di gioco in cartone robusto, su cui è disegnata la traccia di una griglia a croce, composta da 24 spazi quadrati, all'interno di un cerchio azzurro. Questa griglia rappresenta la struttura del mondo che ognuno dovrà creare, nel minor tempo possibile, piazzando a piacere le tessere quadrate.

L'insieme di tessere da cui attingere va collocato in mezzo al tavolo per essere raggiungibile da tutti ed è composto da 136 tessere paesaggio che rappresentano spazi di mare (di colore azzurro), di foresta (verde scuro), di deserto (beige) o di pianura (verde chiaro), oppure un mix di tali elementi. Le tessere vanno piazzate sulla propria plancia in modo da rispettare il più possibile la coerenza con le tessere adiacenti ma soprattutto per formare il maggior numero di paesaggi chiusi della stessa tipologia, poiché valgono 2 punti ciascuno, a patto che non contengano errori.

Nella fase di creazione del mondo bisogna tenere conto di altri 2 elementi: gli animali ed i vulcani. I primi sono presenti in 16 esemplari differenti, 4 per ogni tipologia di paesaggio, e ognuno fornisce un punto vittoria. I vulcani possono essere spenti o attivi: quelli attivi portano un punto negativo ciascuno a chi, alla fine del turno di costruzione, avrà tra tutti il mondo che ne contiene di più; quelli spenti, invece, non hanno alcun impatto.

Quando la breve fase di setup è ultimata, è sufficiente impostare il timer sui 7 minuti per far partire la prima sfida. Da quel momento tutti i giocatori, sfruttando una sola mano, pescano contemporaneamente nel mucchio delle tessere paesaggio,

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





cercando di tirare fuori quelle che preferiscono e che meglio si adattano al loro mondo in costruzione, con il limite di una alla volta.

La prima tessera scelta può essere collocata in un qualsiasi spazio vuoto della propria plancia mentre quelle successive vanno piazzate adiacenti ad almeno un'altra tessera già presente. Non c'è l'obbligo di piazzamento alla "Carcassonne", cioè di fare combaciare il tipo di paesaggio delle tessere confinanti, è chiaro però che più si riesce in questo intento più sarà probabile portare a casa la vittoria del round. La presenza di paesaggi adiacenti non uguali, infatti, non solo vale come errore, contando quindi un punto negativo ciascuna, ma, se presente, non consente nemmeno di conteggiare i 2 punti del paesaggio chiuso, seppur omogeneo.

Prima che finiscano i 7 minuti a disposizione, ogni giocatore può decidere di uscire dal gioco, anche se non ha ancora completato il suo mondo. Farlo gli consente di aggiudicarsi una delle tessere bonus ancora disponibili, che hanno un valore da 1 a 4. Tali tessere sono presenti in funzione del numero di giocatori e vengono assegnate in ordine decrescente, così il primo che esce guadagna più punti; questo bonus, però, è bilanciato dal conteggio negativo di tutti gli eventuali spazi vuoti lasciati sulla plancia.

Quando tutti i giocatori sono usciti o quando il tempo è terminato, la manche si conclude e si conteggiano i risultati: si sommano i punti positivi degli animali, dei paesaggi omogenei chiusi e senza errori, dell'eventuale tessera bonus e si sottraggono quelli negativi dati dagli errori nelle adiacenze e dai vulcani attivi, se si detiene la maggioranza. Una volta individuato il vincitore della manche, che riceve l'handicap per il turno successivo di contare come attivi i vulcani spenti, si procede con le altre 2, che si svolgono nello stesso modo. Alla fine della partita il vincitore sarà chi, sommando i punteggi realizzati nelle 3 manche, avrà totalizzato il maggior numero di punti.



Le diverse opzioni di gioco

Oltre alla versione base, il regolamento prevede altre 2 varianti: il gioco avanzato ed il gioco per esperti.

Nella versione avanzata si parte dal gioco base e si aggiunge il modificatore del punteggio. Nella fase di setup se ne estrae uno tra i 5 disponibili per determinare l'elemento che, per quella manche, permetterà a tutti di aggiungere o perdere ulteriori 4 punti. I modificatori possono premiare (penalizzare) se si possiede il maggior (minor) numero di paesaggi chiusi, di zone d'acqua chiuse o di animali acquatici, oppure se si detiene il più grande (piccolo) lago o foresta. Inoltre questa versione si gioca solo in 6 minuti per ogni manche.

La seconda variante, invece, è definita per esperti e, partendo dalla versione avanzata, aggiunge l'opzione degli obiettivi finali. Ce ne sono 12 a disposizione e, ad ogni manche, ne viene girato un numero pari al doppio dei giocatori, che si collocano a faccia scoperta in una posizione centrale del tavolo. Su ogni tessera è rappresentata un'immagine, che

identifica l'obiettivo da raggiungere, ed un numero da 3 a 9, che quantifica i punti vittoria che si possono guadagnare o perdere. Ce ne sono di 3 tipologie che assegnano punti se: ci sono almeno 3 animali uguali all'interno del relativo paesaggio; in un paesaggio compaiono tutte le 4 razze di animali corrispondenti; si soddisfano alcune condizioni come l'essere usciti per primi dal gioco, l'aver riempito la plancia senza aver

che si riduce ancora, passando da 6 a 5 minuti.

Oltre a queste 2 varianti sono previste anche delle regole per il gioco in solitario, in cui l'obiettivo è di totalizzare il minor numero di punti negativi, considerando che gli elementi positivi non si valutano ma contano solo le negatività date dagli spazi vuoti, dalle adiacenze errate e dai vulcani, in questo caso

Mondo si adatta ad un approccio istintivo e spensierato, tanto da essere adatto a giocatori giovani o alle prime armi, regalando sfida e divertimento.

lasciato spazi vuoti e l'aver costruito il proprio mondo senza aver commesso alcun errore di adiacenze. Ogni giocatore può prelevarne fino ad un massimo di 2 durante la manche; questi obiettivi non possono essere sottratti dagli avversari e vengono conteggiati solo da chi li possiede, con il rischio che, se non vengono realizzati, facciano totalizzare punti negativi. A complicare ulteriormente ci pensa anche il tempo dato a disposizione ad ogni manche,

sia attivi che spenti. Si parte piazzando sulla plancia, nei 4 spazi colorati di grigio, 4 tessere estratte dal mucchio e si prosegue nella creazione del proprio mondo come previsto dal gioco base, per un numero di minuti che va da 5 a 10, in funzione della difficoltà prescelta.

Infine il regolamento suggerisce altri accorgimenti per arricchire ulteriormente l'esperienza di gioco, come per esempio la



Un Mondo in espansione

Una delle caratteristiche di Michael Schacht è il continuo aggiornamento dei suoi giochi anche dopo la loro pubblicazione, fatto che di solito comporta l'uscita di piccole espansioni, a volte distribuite anche in maniera gratuita alle grandi fiere. Nel caso di Mondo, la strada intrapresa è stata duplice: da un lato sono state sviluppate un paio di mini espansioni (fra cui il crossover con Carcassonne, sviluppato insieme a Klaus-Jürgen Wrede), una versione per due giocatori, due scatole di espansione per il quinto e il sesto giocatore; dall'altro, il sistema di gioco è stato risfruttato in **Mondo Sapiens** (Pegasus Spiele, 2012), dove i giocatori, con la stessa meccanica di base, si trovano a popolare il proprio pianeta con esseri umani, strade e costruzioni. Anche Mondo Sapiens può essere giocato su tre livelli: Il livello base è simile a quello di Mondo (ma viene aggiunta una nuova fonte di punti: le strade), mentre i livelli aggiuntivi si discostano dal gioco originale, fornendo la possibilità di aggiungere tessere (personali o prese da un espositore comune) che forniscono punti aggiuntivi in base ai tipi di lavoratori presenti nel proprio mondo, in base ad altri elementi che compaiono sulle tessere (cinghiali, navi, carri) o in base a particolari disposizioni di alcuni elementi geografici (isole, foreste, campi arati o strade).

MDM

possibilità di utilizzare il retro della plancia che complica maggiormente la creazione di adiacenze corrette. In alternativa si può intervenire sull'elemento tempo, o diminuendo a piacere la durata di ogni manche, oppure nascondendo agli occhi dei giocatori il timer, in modo che non si possa facilmente quantificare il tempo residuo.

Quando la statistica può aiutare

Mondo è un gioco di colpo d'occhio, velocità ed abilità, in cui essere in grado di individuare le tessere più adatte alle proprie esigenze quando si cerca nel mucchio può fare la differenza. Se non si è dotati di un innato sguardo particolarmente attento e acuto, farsi guidare da qualche altro elemento nella ricerca delle tessere può di certo aiutare. Conoscere per esempio la tipologia, la composizione e la quantità delle

tessere potrebbe essere un buon punto di partenza.

Partendo dal presupposto che le tessere sono in totale 136, stampate fronte e retro, può essere interessante innanzitutto sapere che tutte le tessere presentano un lato monocoloro, cioè che ha lo stesso paesaggio su tutti e 4 i bordi, ed in particolare che per il 38% delle tessere si tratta di mare, mentre gli altri paesaggi, pianura, foresta e deserto, compaiono in versione monocoloro solo al 20% circa ciascuna. Tranne per 4 tessere, che anche sull'altro lato hanno monocoloro mare, tutte le altre presentano un mix di 2 o 3 paesaggi differenti, in particolare le composizioni possono essere: 2-2 (2 bordi di un tipo e 2 dell'altro) e 3-1, se ci sono 2 paesaggi differenti; 2-1-1 se ci sono 3 paesaggi differenti. Queste 3 possibili combinazioni ricorrono con le seguenti probabilità: la prima il 71%, la seconda il 9% e la terza il 18%. Di fatto quindi sappiamo che il lato non monocoloro delle tessere si presenterà nella maggior parte dei casi con 2 metà di diverso colore; delle 52 tessere con il lato monocoloro azzurro, per esempio, sappiamo che dall'altro lato una delle metà è sempre di mare, mentre nell'altra compaiono gli altri 3 paesaggi, per 16 volte ciascuno. Per contro invece sappiamo che nel lato non monocoloro dei paesaggi di pianura, foresta

e deserto, nelle combinazioni 2-2, non compare mai né il mare né il paesaggio stesso, ma gli altri 2 paesaggi rimanenti. A questo possiamo aggiungere che, delle 12 tessere che presentano solo 2 paesaggi diversi con combinazione 3-1, in 6 compare l'acqua, mentre nelle restanti 6 no ed è presente un vulcano attivo. Nelle 24 tessere con 3 paesaggi diversi combinati in 2-1-1, invece, in 12 compare il mare su 2 bordi mentre nelle altre 12 il mare non compare del tutto, per cui si tratta di una combinazione degli altri 3 restanti paesaggi.

Parlando di animali, invece, sappiamo che compaiono su 64 tessere quindi abbiamo il 47% di probabilità di trovarli; ce ne sono solo 4 per razza, cioè 16 per tipologia di paesaggio, per cui se per esempio puntiamo l'obiettivo che ci dà 9 punti finali se abbiamo almeno 3 gorilla nel nostro mondo ed i nostri avversari se ne impossessano di 2 durante la manche, sappiamo già che giocare per soddisfare quell'obiettivo è diventato inutile e controproducente perché farebbe accollare 9 punti negativi. Infine, per quanto riguarda i vulcani, sono presenti sul 50% delle tessere, in particolare per il 15% si tratta di vulcani spenti mentre per il 35% di attivi. Dei vulcani spenti inoltre sappiamo che compaiono solo sulle tessere 2-2, che su 3 di queste compare anche un animale marino e che è più probabile trovarli sulle tessere il cui lato monocoloro è marino. I vulcani attivi, invece, sono presenti su tutti i tipi di tessere tranne le monocoloro (il 50% sono sulle tessere 2-2), su 12 tessere compaiono anche degli animali, mai marini, ed è più probabile trovarli sulle tessere il cui lato monocoloro non è marino.

Mondo in realtà si adatta anche ad un approccio molto più istintivo e spensierato, tanto da essere adatto a giocatori giovani o alle prime armi. In pochi minuti regala sfida e divertimento, con un bell'esercizio che tiene viva l'attenzione e la prontezza per una partita dopo l'altra.

MDM

Mondo prende l'idea di base di Galaxy Trucker (costruire simultaneamente un puzzle in tempo reale), spogliandola della parte avventurosa/narrativa, sostituita da un semplice punteggio ottenuto in base ad obiettivi più o meno complessi. Si perde molto nel reparto dell'atmosfera, guadagnando in termini di tempo di gioco, estremamente ridotto.

PAOLETTA

MDM





Tragedy Looper

Alice: "Per quanto tempo è per sempre?"

Bianconiglio: "A volte, solo un secondo."

Alice nel paese delle meraviglie - Lewis Carroll



di BakaFire

Asterion Press, BakaFire Party, Z-Man Games, 2011

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120 minuti

Tragedy Looper è un gioco deduttivo la cui ambientazione è tratta da quella branca della fantascienza che ultimamente sembra essere stata riscoperta e, come accade spesso di questi tempi, puntualmente abusata: i viaggi nel tempo. Ma se pensate che il gioco sia l'ennesima trovata commerciale che sfrutta l'argomento per imbonire l'ingenuo acquirente affamato di novità per rifilargli il classico giochino senz'anima dai componenti luccicanti, beh, vi sbagliate di grosso.

Nato dalla geniale mente di un giapponese il cui pseudonimo è BakaFire, il gioco si presenta in una veste manga dall'artwork modesto e da una dotazione di componenti apparentemente scarna e prettamente funzionale. Ma l'apparenza inganna...

Modulato su scenari, ne propone 10 tematicamente inquadrabili come fugaci zoom di situazioni indefinite avvenute in un ipotetico passato ed aventi come comune denominatore la presenza di una tragedia perpetrata e compiuta. Da queste premesse si delineano con facilità le due fazioni previste e contrapposte: da un lato abbiamo tre giocatori - chiamati Protagonisti - il cui scopo è quello di collaborare affinché la tragedia non avvenga; dall'altro abbiamo la Mente Suprema, l'uomo dietro al sipario, il burattinaio, colui che interpreta al contempo

il Male e il Fato e che DEVE far sì che il continuum temporale non venga violato.

"Il tempo è spesso puntuale nel farci capire molte cose in ritardo."

Dopo un rapidissimo setup che vede quattro mini-tabelloni accostarsi per dare vita al micro-ambiente in cui si svolgerà l'azione (Ospedale, Tempio, Città e Scuola, tipici luoghi da anime/manga), una disposizione prefissata di personaggi sotto forma di carte posizionate all'interno dei luoghi e la distribuzione di una scheda riassuntiva e un mazzetto di 8 carte per i Protagonisti e 10 per la Mente Suprema, il gioco è pronto a partire. Una track sul lato del tabellone terrà il conto dei turni di gioco (Giorni), del Loop in corso e degli Incidenti che potrebbero capitare.

La meccanica di gioco è fra le più semplici mai viste: in ogni turno la Mente Suprema porrà 3 delle sue 10 carte in gioco, coperte, su personaggi o luoghi; i Protagonisti, dal canto loro, potranno porre in gioco UNA singola carta a testa allo stesso modo. Al termine del Giorno, le 6 carte vengono risolte e tornano in mano ai rispettivi. Fine.

Per capire quanto tutto questo non cada assolutamente nel banale è utile essere a conoscenza di alcuni presupposti.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





"La cattiva notizia è che il tempo vola. La buona notizia è che sei il pilota."

All'inizio dello scenario i Protagonisti non avranno la benché minima idea di cosa stia accadendo. Lo capiranno... perdendo. O meglio, perdendo uno o più Loop.

Ciascuno scenario è infatti strutturato in modo da stabilire da subito il numero di Loop a disposizione dei Protagonisti, ossia la quantità di tentativi a loro disposizione per riuscire a risolvere il mistero in tempo,

verificarsi. Ciascuno scenario, gestito rigorosamente dalla Mente Suprema che è la sola a conoscerne tutte le sfaccettature, prevede infatti la presenza di una Trama principale e fino a due Sottotrame; la scheda riassuntiva riporta tutte le Trame e Sottotrame possibili (5 e 7 rispettivamente), ma starà ai giocatori riuscire ad identificare quali presenti nello scenario attuale e quali no, deducendole osservando azioni e comportamenti dei personaggi nonché il susseguirsi degli eventi.

Protagonisti non lo sanno. Quello che loro ignorano sono proprio i ruoli; non sanno chi sia la Persona Chiave né se sia o meno presente nello scenario in corso. Lo stesso vale per il Serial Killer. Potrebbero esserci oppure no. Quindi, in questa situazione, la Mente Suprema farà il suo gioco a loro insaputa e di sicuro farà eliminare la Sacerdotessa dal Serial Killer, avendone occasione, dato che è il suo obiettivo segreto e contrapposto. Quindi poniamo che ad un certo punto accada: la Sacerdotessa è morta. I Protagonisti hanno perso il Loop. Ne hanno altri 2 a disposizione. Il gioco si ferma, si 'resetta' e tutto viene ridisposto come era al principio dello scenario, la track scala un Loop e si ricomincia. Ma i nostri beniamini adesso hanno un'informazione preziosa che prima non possedevano: la Sacerdotessa NON deve stare da sola con il Dottore... Forse.

E quel 'forse' è messo lì apposta, poiché potrebbe non essere così semplice dedurre la cosa giusta al momento giusto. Molto sta nell'abilità della Mente Suprema. Pianificazione e bluff, principalmente. Perché vorrei far notare che nell'esempio appena descritto, la Mente Suprema si limiterà ad annunciare semplicemente "La Sacerdotessa muore. Avete perduto il Loop." Non rivelerà né ruoli né cause. Forse il Dottore è il Serial Killer veramente... o forse è morta per l'abilità di un altro personaggio. Ma forse il

Tragedy Looper è, a mio avviso, un piccolo capolavoro di game design nel genere dei giochi deduttivi.

evitando che la tragedia avvenga. Ma loro non sanno cosa può succedere, devono dedurlo quand'esso avviene, se non fosse che quando avviene è troppo tardi! Sembra un gioco di parole, ma del resto i viaggi nel tempo sono paradossi. Ed è qui infatti che entra in ballo il loro grande potere: perduto un Loop, potranno riavvolgere le spire del tempo e ripetere la medesima esperienza, studiando e memorizzando volta per volta l'accaduto nel tentativo di evitare che si ripresenti.

In loro aiuto il gioco offre una scheda riassuntiva che mostra non solo le abilità di tutti i personaggi, ma anche una serie di Trame e Sottotrame che potrebbero

Più facile da giocare che da spiegare, credetemi. Ma provo a fare un esempio che spero possa essere in grado di rendere almeno in parte l'idea: poniamo che uno dei personaggi presenti nello scenario, la Sacerdotessa, sia il Personaggio Chiave della tragedia. Se ella muore, i Protagonisti hanno perso il Loop. Poniamo poi che il Dottore sia il Serial Killer, la cui abilità obbliga l'uccisione di un personaggio quando questo si trovi nel suo stesso luogo e da solo alla fine di un qualunque Giorno. Ora, se e quando la Sacerdotessa dovesse trovarsi nello stesso luogo da sola con il Dottore alla fine di un Giorno, questa morirebbe, facendo perdere i Protagonisti immediatamente. Ma i nostri



decesso potrebbe essere imputabile all'Incidente previsto per quel Giorno... o ancora le cause della sconfitta potrebbero essere altre, completamente escluse dalla morte della Sacerdotessa!

Tutto questo per far capire che il gioco è complesso, nella sua incredibile semplicità; per quanto i personaggi siano pochi in gioco (si arriva alla decina solo negli scenari finali, i più difficili) e le regole immediate, il piano 'malvagio' della Mente Suprema può portare - se ben orchestrato - a più piste contemporaneamente, in modo da sviare i Protagonisti dalle reali cause della loro sconfitta o quantomeno a lasciar loro dubbi sufficienti a fargli commettere errori che li porteranno al fallimento di altri Loop. Di certo non sarà così semplice per la Mente Suprema, poichè il suo potere è limitato e risiede principalmente nella conoscenza dei particolari dello scenario... particolari che via via saranno però sempre più chiari anche ai Protagonisti e che porteranno la partita a convergere verso un epico scontro d'intelletti finale, generalmente all'ultimo Loop. Inoltre la Mente Suprema paga molto cari i propri errori. Tutto è bilanciato. E molto bene da quanto ho avuto modo di vedere.

"Quanto dura un minuto? Dipende da quale lato della porta del bagno si è."

Tragedy Looper è insolito e particolare. Si può dire che l'intero gioco sia praticamente sulla scheda riassuntiva che ogni giocatore ha davanti, combinato con l'immagine che si crea nella sua mente via via che lo scenario prende forma, i ruoli si legano ai personaggi e Trame e Sottotrane vengono identificate attraverso i vari tasselli che si aggiungono Loop dopo Loop. È un gioco che richiede capacità di concentrazione e reale deduzione da parte dei Protagonisti per poter vincere, anche per via di una regola importante: i Protagonisti, seppur giocando in squadra, non possono parlarsi durante un Loop. Solo dopo una sconfitta, nell'interfase di reset del setup possono trarre conclusioni e discutere per alcuni minuti. Ma il silenzio cala nuovamente sul tavolo quando il Loop comincia. E questa è una parte fondamentale della meccanica, che richiede, anzi obbliga ad avere intuito e tacita coordinazione.



Personalmente reputo Tragedy Looper un piccolo capolavoro di game design e lo pongo alla pari con Sherlock Holmes - Consulente Investigativo nel genere dei deduttivi. Era dura raggiungere la qualità di Sherlock, ma Tragedy Looper è all'altezza, benché molto differente; Sherlock è magistralmente tematico, discorsivo ed immersivo, oltre che ben rodato nella sua semplicità, Tragedy Looper è più freddino, preciso, più cervellotico, ma tecnicamente superiore come stile, profondità meccanica ed eccezionalmente originale, pur rimanendo anch'esso molto molto semplice nell'esecuzione. Inoltre diversamente da Sherlock è un gioco dinamico, non predeterminato.

Riconosco tuttavia come possa non essere un gioco per tutti. La necessità di trovarsi rigorosamente in quattro al tavolo (gira anche in 2-3 ma perde a mio avviso) può ostacolarlo, mentre la concentrazione e il 'brainstorming' che richiede possono non piacere a chi cerca nei giochi da tavolo spensieratezza o sana caciara.

Infine il ruolo della Mente Suprema necessita di preparazione pre-partita ed è abbastanza difficile; basta un piccolissimo errore di disattenzione, l'abilità obbligatoria di un personaggio che viene dimenticata e lo scenario è irrimediabilmente compromesso, oltre che bruciato. Gli scenari sono tutti 'monouso' e sono solo 10. Anche se tuttavia su questo punto avrei da aggiungere una piccola nota: sì, sono monouso, ma le trame sono complesse a

tal punto che è davvero difficile ricordare l'accaduto a distanza di qualche tempo. Inoltre i personaggi sono generici in quanto riutilizzabili con ruoli mutevoli da scenario a scenario e l'assetto molto dinamico e variabile; tutto questo rende davvero difficile memorizzare gli accadimenti specifici nel lungo termine. Quindi, sebbene sia scontato il poter rigiocare lo stesso scenario con più gruppi di giocatori, oserei azzardare che sia possibile anche rigiocare gli stessi scenari dopo un certo lasso di tempo. Diciamo che dipende anche dalla memoria dei giocatori.

In ogni caso - e qui tanto di cappello all'autore - nella confezione è presente un manuale che guida e spiega come creare i propri scenari con i soli materiali presenti nella scatola; in questo modo Tragedy Looper diviene un gioco infinito. Certo, creare uno scenario richiede una grande conoscenza del gioco e un discreto playtesting, ma è una possibilità, un valore aggiunto gratuitamente che ho apprezzato. Visto il trend attuale non mi avrebbe stupito vedere tale manuale venduto a parte come espansione! Comunque esistono poi scenari ideati dagli utenti di vari siti, oltre a espansioni ufficiali del gioco, per chi non avesse tempo o voglia di cimentarsi nella creazione dei propri.

RAISTLIN

MDM





Kraftwagen

"Un giorno si sarà in grado di costruire carri in grado di muoversi e di conservare il loro movimento senza essere spinti o tirati da alcun animale."

Roger Bacon, XIII secolo



di Matthias Cramer
ADC Blackfire, Stronghold Games,
2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Kraftwagen ci porta ai primi pionieristici anni dello sviluppo dell'industria automobilistica in Germania; per vincere i giocatori dovranno fronteggiare il mercato delle vendite di automobili e competere per prestigio delle gare. Anche se non direttamente pubblicato dalla Spielworxx l'editore tedesco è coinvolto e il patron Uli Blennemann è accreditato come sviluppatore; autore un "ormai famoso" Matthias Cramer (Glen More, che come vedremo ha delle attinenze con questo prodotto, Lancaster, Helvetia, Rokoko). Buona la qualità dei materiali, curiosa la scelta grafica della copertina, tabellone e plance di gioco, tutte sull'azzurro.

Ciascun giocatore è dotato di una plancia dove alloca i suoi lavoratori e assembla le proprie automobili: sono semplicemente realizzate unendo una tessera "carrozzeria" e una tessera "motore"; inoltre può avere una sola auto da corsa per la quale basta la sola tessera motore. Il tabellone centrale è invece formato di varie parti: il circuito per le corse, lo spazio per gestire il mercato e per le azioni.

Il gioco è strutturato in tre turni, differenziati dal mercato che diventa progressivamente più ricco. La meccanica base è la "time track" che Cramer riprende in una maniera molto simile a quanto fatto in

Glen More: un tracciato riporta le tessere azioni selezionabili, gioca sempre il giocatore più indietro nel tracciato, scegliendo una tessera e avanzando fino alla posizione selezionata; il giocatore ultimo può eseguire anche più azioni di seguito. Ogni tessera (casualmente posizionate sul tracciato in fase di setup) riporta le icone di una, due oppure tre azioni, che andiamo a descrivere brevemente.

- 1) Lavoratori: permette di acquisire nuovi lavoratori dalla riserva, che sono indispensabili per alcune azioni e per le vendite;
- 2) Carrozzeria: il giocatore prende una tessera categoria del valore pari al livello tecnologico raggiunto in questa categoria;
- 3) Motore: analoga all'azione "carrozzeria", come detto il motore può servire sia per le auto da vendere che per la propria auto da corsa;
- 4) Acquirente: è l'azione che permette di gestire il mercato. Ci sono quattro differenti acquirenti che hanno esigenze diverse: cercano le auto con la migliore carrozzeria, o il miglior motore, o con più assistenza (maggior numero di lavoratori) o l'auto più economica. Con questa azione il giocatore sceglie un tassello del tipo desiderato (ci sono due tessere per tipo di acquirente). Le vendite seguiranno l'ordine degli acquirenti selezionati;

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





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

5) Gran Premio. Si sposta la propria auto lungo il circuito di un numero di spazi pari al motore della propria auto da corsa;

6) Ricerca. Con quest'azione si acquisiscono carte, scegliendone una tra due sempre disponibili. Le carte sono di tre tipi: sviluppo (che permettono di progredire nei livelli tecnologici di motore e carrozzeria), azioni istantanee e personaggi, rappresentano le più importanti personalità dello sviluppo automobilistico in Germania, come Benz o Opel, ciascuno con un potere speciale. In genere gli effetti delle carte sono molto forti e determinanti per lo sviluppo delle strategie.

Dopo aver eseguito le proprie azioni il giocatore di turno ha diritto a mettere in vendita una propria auto, componendo un tassello carrozzeria e un tassello motore dalla propria plancia, aggiungendo uno o più lavoratori, e fissando il prezzo di vendita prendendo un gettone prezzo tra quelli ancora presenti del turno in corso.

Il mercato ogni turno accetta sei auto in vendita, dopo la sesta si chiude il turno e si assegnano punti per le corse, in base ai giri di pista compiuti e alla posizione relativa, e per le vendite. In ordine agiscono i compratori selezionati che acquistano l'auto disponibile più adatta alle loro esigenze, come prima condizione, e al prezzo scelto

aspettative che mi aveva riservato la lettura del regolamento, per un autore, Cramer, che ammetto non mi ha mai esaltato più di tanto.

L'aspetto sicuramente più interessante del gioco è che il mercato è totalmente generato dalle scelte dei giocatori, un aspetto che si trova spesso trascurato

L'aspetto più criticato sono le carte, ma il fatto che non siano perfettamente bilanciate bene si abbina alle dinamiche della time track.

più basso, come seconda condizione; il compratore che sceglie l'auto più economica guarda solo il prezzo, ma paga il doppio del prezzo fissato. I soldi sono semplicemente convertiti in punti vittoria e alla fine dei tre turni di gara si determina il vincitore.

Kraftwagen si è rivelato per me un gioco stimolante e sicuramente al di sopra delle

anche nei giochi di mercato più "seri". Questo assicura un buon livello di interazione tra i giocatori e si abbina bene alla meccanica base del gioco, la time track, che tende solitamente ad essere gestita più in solitario – nel senso che anche se comporta interazione tra i giocatori questa ad essere più "casuale" che volontaria. Invece la gestione del mercato consente



Kraftwagen: V6 Edition



Pubblicato nel 2015 in edizione bilingue, Kraftwagen ha riscosso sufficiente successo da invogliare un editore americano (la Stronghold Games) a ripubblicarne una versione per i giocatori d'oltreoceano. Immutato nella grafica, il titolo si differenzia dall'originale per la presenza di 12 tessere speciali, 4 per ogni turno, che si vanno ad

aggiungere, una alla volta, alle 10 tessere azione standard, rendendo un po' più variegato il flusso delle azioni disponibili. Ciascuna delle tessere, utilizzabile una sola volta e poi sostituita dalla successiva della stessa era, affianca ad una azione standard (lavoratori, carrozzeria, motore, gran premio) una azione speciale, come ottenere denaro per i lavoratori posti sulla propria scheda, liquidare macchine o parti di esse, ottenere motori o carrozzerie del valore indicato (indipendentemente dal livello tecnologico posseduto), recuperare una tecnologia dagli scarti.

MDM

cattiverie non da poco: i giocatori possono spingere su un tipo di auto e costringere gli avversari a reagire, possono regolare sulla durata del turno, altro aspetto da non trascurare. Più lineare, invece, la gestione delle corse, che pure riservano una buona quantità di punti vittoria e consentono strategie di gara vantaggiose, ma che comunque si riducono ad avere il motore più potente e giocare più volte le azioni legate al circuito. Infine il gioco ha anche una terza via

per realizzare punti vittoria: ci sono delle tessere obiettivo assegnate a chi prima soddisfa determinati criteri (come il primo giocatore a compiere due giri del circuito o essere il primo ad avere un motore di livello 7); un contorno che comunque contribuisce per la vittoria finale e che permette di differenziare le strategie.

L'aspetto più criticato del gioco, almeno da parte dei detrattori, è quello delle carte.



MDM

In Kraftwagen, Cramer riutilizza una time track analoga a quella di Glen More come motore di un gioco prettamente economico. Punto di forza del titolo è il sistema di richieste, che da un lato regola la durata del turno, mentre dall'altro è una delle principali fonti di attrito fra i giocatori. Il tema è interessante, le meccaniche centrate (se siete disposti a reagire tatticamente ai "colpi di testa" del mazzo delle tecnologie). Il risultato è un prodotto solido, che non fa niente di nuovo, né lo fa in modo eccellente. Un buon titolo di peso intermedio, ma niente di indimenticabile.

Possono regalare inaspettati colpi di fortuna, ma il fatto che siano non perfettamente bilanciate è in parte voluto e si abbina bene alle dinamiche della time track. Succo della time track è infatti obbligare il giocatore di turno a scegliere tra un numero maggiore di azioni o azioni più vantaggiose; inserire un elemento che scombina i piani e che non è molto controllabile permette di dare pepe al gioco. In quest'ottica la pesca delle carte ha un suo senso, chiaro che chi ama i giochi senza elementi aleatori è avvisato dall'inizio. Un effetto simile lo forniscono le tessere con due o tre azioni: anche in questo caso possono spingere il giocatore a saltare spazi per accaparrarsele.

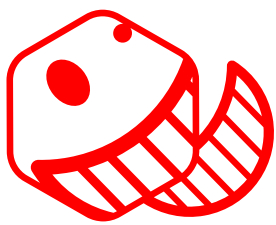
Nel complesso non ho trovato Kraftwagen un capolavoro, ma sicuramente un gioco di peso medio (per durata e complessità) riuscito e interessante. Mi sento di consigliarlo a chi apprezza le dinamiche della time track e ha già giocato a Glen More (più semplice rispetto a questo) o a chi cerca un gioco di mercato, ma vuole evitare i "mattoni" del genere (a me tanto cari) e preferisce giochi più tattici senza disdegnare l'alea.

PEPPE74

MDM

IAGO





sotto la lente

di Mauro "MDM" Di Marco

Steam Time

"Non c'è bisogno di viaggiare nel tempo per essere degli storici."

Isaac Asimov



di Rüdiger Dorn
KOSMOS, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti

Steampunk, viaggi nel tempo e archeologia: questi gli ingredienti della miscela tematica di Steam Time, gioco di media complessità ideato da Rüdiger Dorn. I giocatori, alla guida di aeromobili a vapore, capaci di viaggiare nel tempo e nello spazio (quasi come novelli Doctor Who), operano per il T.I.M.E. (Temporal Institute for Monument Exploration - Istituto Temporale per l'Esplorazione dei Monumenti), viaggiando nello spaziotempo e visitando molti dei classici monumenti misteriosi (le Piramidi, Stonehenge, la Grande Muraglia), alla ricerca di cristalli dai poteri soprannaturali, conoscenze andate perdute e personaggi che hanno fatto la storia dell'umanità.

La scatola quadrata contiene al suo interno materiali di buona qualità: una plancia modulare (che funge da organizzatore per le varie risorse del gioco, e ospita le placchette dei monumenti), plance personali dei giocatori (gli aerostati a vapore), 4 mazzi di carte di diverso formato, 30 tessere miglioria, segnalini in legno, 120 gemme di plastica e un sacchetto. Forse un po' azzardato lo schema di colori utilizzato.

Il gioco

La preparazione del gioco è abbastanza articolata, ma tutto trova posto sulla plancia centrale, mentre ogni giocatore riceve una

plancia personale raffigurante il proprio aeromobile, gli spazi per conservare i cristalli e vari indicatori.

Una partita dura 5 turni, divisi in tre fasi:

- Fase rendite: in questa fase, i giocatori che possiedono delle migliorie ottengono le rendite su di esse indicate: denaro, punti vittoria, cristalli, unità di vapore.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





- Fase azioni: questa fase si sviluppa con una meccanica di piazzamento lavoratori (rappresentati da piccoli dirigibili di legno). Il giocatore attivo prende un proprio segnalino e lo piazza in uno spazio vuoto di un monumento che sia più "avanti nel tempo" rispetto all'ultimo segnalino piazzato: in altre parole, mentre il primo segnalino di ciascun giocatore può essere posto su un qualsiasi spazio libero, quelli successivi devono stare su spazi posti sempre più in alto. Ogni

prevede un gettito di unità di vapore.

3) Deposito di Cristalli: il giocatore può acquistare un qualsiasi numero di cristalli dal deposito su cui ha piazzato il proprio dirigibile, al prezzo di 2 denari l'uno, finché ha spazio negli spazi dedicati sulla propria plancia. Alcune posizioni richiedono un pagamento aggiuntivo di 2 denari. Il bonus prevede un gettito di cristalli jolly (i T.I.M.E. crystal) che possono essere utilizzati ovunque sull'aeromobile.

6) Spedizione: il giocatore spende cristalli per acquistare la carta spedizione posta a fianco dello spazio selezionato, con lo stesso meccanismo illustrato per le miglorie. La ricompensa, indicata sulla carta, è proporzionale ai cristalli immagazzinati nell'apposito spazio sull'aerostato. Alternativamente a piazzare un dirigibile, si può scegliere di diventare primo giocatore nel turno successivo; come bonus si ottiene la possibilità di convertire vapore in punti vittoria (fino a un massimo di 10) o in un T.I.M.E. crystal; il prezzo che si paga è il dover ritardare di un turno i rimanenti piazzamenti. Il primo giocatore non può effettuare questa scelta come prima mossa del turno.

- Fase di rifornimento: si tratta di una fase di mantenimento, in cui si prepara la plancia per il turno successivo, svuotandola degli elementi rimasti, facendo scorrere il monumento più in alto alla base della linea temporale e riempiendo gli spazi azione con gli oggetti (carte, miglorie, cristalli) indicati.

Il gioco finisce alla fine del quinto turno, in cui si sommano ai punti vittoria accumulati durante il gioco quelli forniti dalle missioni che si riescono a pagare con la dotazione finale del proprio aerostato.

Espansioni

All'interno della scatola si trovano anche due piccoli moduli di espansione: i sabotatori e gli specialisti. La prima espansione consiste di 4 tessere (una per ogni giocatore) che, all'inizio di ogni turno, vengono poste dai giocatori su uno o più spazi azione. La loro presenza comporta la necessità di pagare un

Il punto chiave è l'accoppiata azione più bonus, la cui entità dipende dalle risorse accumulate, a cui si contrappone la necessità di spendere tali risorse per progredire nel gioco.

monumento ospita un numero di spazi attivabili variabile in funzione del numero di giocatori, ma le possibili azioni sono in ogni caso 6. Dopo aver eseguito l'azione, il giocatore riceve un bonus dipendente dal numero di cristalli di un particolare colore (associato all'azione) che egli ha immagazzinato nell'aeromobile. Le azioni disponibili sono:

1) Missione: con questa azione il giocatore prende la carta missione posta a faccia in su accanto allo spazio appena occupato. Si tratta di una fonte di punti vittoria riscattabili soltanto alla fine del gioco. Il bonus connesso a questa azione prevede un gettito di punti vittoria.

2) Incontro: il giocatore pesca il numero indicato di carte incontro e ne esegue una a sua scelta. Si tratta di azioni di conversione di risorse in punti vittoria o di approvvigionamento delle stesse. Il bonus

4) Migloria: il giocatore acquista la migloria su cui ha piazzato il proprio dirigibile, e ottiene subito la sua rendita. Il numero di cristalli da spendere è indicato sulla tessera da acquistare, il colore è determinato all'inizio del turno da una delle carte impresa, che fungono anche da contaturni. Durante l'acquisto è possibile utilizzare un qualsiasi numero di unità di vapore per cambiare il colore di altrettanti cristalli, ottenendo quindi ampia possibilità sulla scelta dei cristalli da spendere. Il bonus connesso è l'avanzamento del segnalino sul proprio portale temporale. Ogni 5 passi di avanzamento il giocatore ottiene l'opportunità di fare subito un'azione aggiuntiva collegata ad un qualsiasi spazio (anche occupato!) di un qualsiasi monumento.

5) Oro: il giocatore riceve la quantità di denaro indicato sullo spazio. Il bonus fornisce altre due monete per ogni cristallo.



T.I.M.E. crystal per ogni sabotatore presente per poter accedere a tale spazio azione.

Gli specialisti sono invece un mazzetto di carte, personale di ogni giocatore, che permettono di modificare a proprio vantaggio gli effetti degli spazi azione o concedono di violare alcune regole. Solo uno specialista alla volta può essere attivo, e rimane tale finché il giocatore non ne gioca un altro.

Miscela classica

Steam Time soddisfa tutti i canoni del classico gioco di stampo europeo. A cominciare dal fatto che il tema (che risulta pure arzigogolato) è artificialmente attaccato ad una peraltro valida miscela di meccaniche. Il viaggio del tempo si esaurisce nella regola che obbliga ad avanzare nel posizionamento dei propri lavoratori (espediente che era stato utilizzato con successo in "Egizia" degli Acchittocca, con il pretesto di dover seguire, con le proprie imbarcazioni, il corso del fiume) e nella simpatica idea di incontrare e collaborare con scienziati e personalità del passato, come Marco Polo, Isaac Newton, Gottfried Leibniz o Alfred Nobel.

Il punto chiave del gioco è l'accoppiata azione più bonus (la cui entità dipende dalle risorse accumulate), a cui si contrappone la necessità di spendere tali risorse per ottenere punti vittoria e/o migliorare la propria posizione: due obiettivi discordanti che richiedono piccole ma stimolanti decisioni di compromesso. Buono anche l'equilibrio fra strategia e tattica: la disponibilità degli spazi azione è nota fin da subito per tutti i turni del gioco, ma il loro contenuto (così come il loro eventuale costo) sono noti solo all'inizio del turno. L'interazione è, nel gioco base, quella tipica dei giochi di piazzamento lavoratori: indiretta e basata sulla competizione per le azioni disponibili. Data la modularità delle plance, il gioco scala bene, anche se diventa più aggressivo al crescere del numero di giocatori: gli spazi disponibili sono infatti 9 a testa nella partita a 2 giocatori, 8 a testa in una partita a 3 giocatori e 7,5 a testa in una partita in 4, a fronte dei 3 lavoratori a disposizione di ciascun giocatore; a meno che non cerchiate un'esperienza estremamente libera, mi sento di consigliare di giocarlo a pieno regime. Il modulo di espansione dei



sabotatori aggiunge un livello di interazione aggiuntivo, sotto forma di ostacolo, che può essere utilizzato per contrastare il giocatore vincente o chi abbia focalizzato in modo evidente la propria strategia.

Come si vince?

Per quanto riguarda l'accumulo dei punti vittoria, si identificano chiaramente quattro fonti principali: le carte incontro (5 carte su 6 offrono l'opzione di guadagnare punti, spesso spendendo una qualche risorsa), le migliorie (3 tessere su 6 di quelle disponibili nei primi 2 turni forniscono punti vittoria, poi il rapporto aumenta al crescere dei turni), le spedizioni (tutte possono fornire punti vittoria, se si possiedono sufficienti cristalli) e le missioni. In cosa si differenziano? Le carte incontro sono probabilmente la fonte più efficiente di conversione di risorse in punti vittoria; tuttavia, essendo pescate a caso, obbligano ad avere ampie scorte per non minimizzare il rischio di non riuscire a giocare. Le migliorie producono un'economia ricorrente (di punti vittoria e altre risorse); concentrarsi su di esse garantisce un numero di piazzamenti superiore agli avversari dato il bonus collegato. Le spedizioni sono analoghe alle migliorie, ma richiedono l'immobilizzazione dei 5 cristalli del relativo deposito per massimizzare l'entità della ricompensa. Discorso a parte meritano le missioni, unica fonte di punti vittoria in cui il pagamento è dilazionato. Data la varietà degli

obiettivi finali (cristalli, denaro, vapore, ma anche migliorie o spedizioni), si tratta di una fonte di punti che non può essere trascurata da nessun giocatore, se intende giocare in modo competitivo. Gli approcci possibili sono variegati, ma tutti passano obbligatoriamente dalla raccolta delle missioni adatte.

Sfuggito?

Steam Time è un robusto gioco di impostazione classica; probabilmente, nella categoria, uno dei migliori prodotti di Essen 2015, insieme a "Shakespeare" di Hervé Rigal (Ystari); il suo autore vanta un palmarès di tutto rispetto (1 Kennerspiel des Jahres, 4 nomination per lo Spiel des Jahres, 1 Deutscher Spiele Preis) e, tuttavia, il gioco è passato quasi inosservato: forse perché i giochi editi nel 2015 sono stati caratterizzati da una qualità media molto elevata, accompagnata da una notevole componente innovativa; o magari perché la casa editrice (KOSMOS) non ha partner internazionali, il gioco presenta una piccola parte in lingua e l'edizione inglese, annunciata per Dicembre 2015, ha ritardato di molti mesi.

Nella sua categoria rimane un gioco valido, da provare se ne avete l'occasione.





Stronghold 2nd Edition

"Il combattente migliore è quello che vanifica i piani del nemico; secondo viene quello che sa spezzarne le alleanze; dopo colui che adotta lo scontro armato; peggiore è infine chi ricorre all'assedio."

Sun Tzu, l'arte della guerra



di Ignacy Trzewiczek
Portal Games, Stronghold Games,
2016

N. Giocatori: 2
Durata: 90-150 minuti

A distanza di 7 anni dall'uscita della prima edizione, la Portal Games ripropone uno dei suoi cavalli di battaglia, Stronghold (di cui trovate un'articolo di [Peppe74](#) su [ILSA#9](#)), in una nuova edizione rivista e corretta.

La prima edizione, pur essendo un gioco molto apprezzato, aveva diversi difetti: un regolamento criptico e confusionario, un problema con una tipologia di azione per l'attaccante (l'ariete) di fatto inutilizzabile, e una lunghezza spesso estenuante, con una partita che, per quanto praticamente già decisa, si trascinava anche per 4 ore.

La seconda edizione ripropone dunque l'assedio di un esercito di goblin, orchi e troll ad un castello di umani, contrapponendo una pianificazione strategica dell'attaccante ad

una risposta tattica del difensore, in un gioco con una grande componente gestionale e una scarsa incidenza aleatoria.

La dinamica della partita è rimasta invariata: il gioco si articola in una sequenza di fasi (rifornimenti, macchine d'assedio, equipaggiamento, addestramento, magia e infine manovra e battaglia) che si ripetono ogni turno.

In ogni partita inoltre vengono sorteggiate quali azioni saranno disponibili per ogni fase, garantendo una certa variabilità tra le partite. Ad esempio in una partita in cui tra le macchine di assedio escono catapulte, trabocchi e balliste l'attaccante dovrà adottare una strategia sicuramente diversa da una in cui escono torri d'assedio e mantelletti (coperture mobili per gli assediati).

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





In ogni fase agisce prima l'attaccante che spende un certo numero di clessidre per effettuare le azioni. Successivamente il difensore dispone dello stesso numero di clessidre per effettuare le proprie azioni, sviluppare armi, addestrare truppe o semplicemente muoverle nella fortezza.

I turni sono stati diminuiti a 7 (dai precedenti 9) e le condizioni di vittoria sono state semplificate: niente più punti gloria ma semplice vittoria immediata dell'attaccante se una qualsiasi truppa riesce a penetrare nel castello. Questa semplificazione risolve anche una delle principali pecche del predecessore, anche dal punto di vista tematico: ora il difensore non può più volontariamente tralasciare una parte delle mura negli ultimi turni, lasciando entrare l'invasore, mantenendo comunque la certezza matematica di una vittoria ai punti.

Se il gioco termina senza che l'attaccante sia riuscito a penetrare nel castello vince il difensore. Complessivamente la durata della partita si assesta tra i 120 e i 150 minuti, ma i turni sono molto scorrevoli e il tempo passa in fretta.

Il regolamento è stato ampiamente rivisto, ora è molto scorrevole, ma purtroppo resta notevolmente lacunoso: è un peccato che il regolamento di una seconda edizione, con anni di esperienza gioco alle spalle, lasci un gran numero di punti non chiari nel regolamento, tanto da arrivare ad una terza revisione di faq in pochi mesi. Inoltre aver distribuito le regole tra il manuale e le schede di riepilogo di certo non aiuta a

velocizzare la consultazione durante la partita.

Fortunatamente il gioco in sé ha avuto una revisione molto più accurata, è sparita del tutto la poco utile azione dell'ariete per sfondare il portone, sparite le azioni gloriose e i relativi punti, sparita la fittizia possibilità di trasformare un gioco chiaramente per 2 giocatori in uno per 3 o per 4. Tutte queste semplificazioni non hanno minimamente influito sulla profondità, ma hanno reso il gioco sicuramente molto più scorrevole e godibile.

Un'aggiunta molto gradita di questa edizione sono state delle carte obiettivo per l'attaccante e dei piani segreti di difesa per il difensore. Le carte obiettivo forniscono un beneficio consistente se sono verificate alcune condizioni, a volte anche gravose, tipo avere invasori presenti su ogni bastione. Le carte del difensore forniscono dei bonus consistenti, sacrificando spesso permanentemente alcune azioni, ad esempio: "Ricostruisci immediatamente una sezione di muro utilizzando le pietre dell'altare", ovviamente dal turno seguente non si potranno più utilizzare le azioni della chiesa! Le carte forniscono una ulteriore variabilità assente nel predecessore, fornendo a volte anche dei bei colpi di scena in situazioni che sembrerebbero scontate.

Durante le prime partite, la vita sembra molto più facile per l'attaccante, probabilmente perché il difensore, sentendosi poco pressato nei primi turni, disperde un po' troppo le energie. Con un po' di partite alle spalle il gioco sembra molto equilibrato, con l'enfasi sulla

gestione del tempo. La chiave di vittoria per l'attaccante passa necessariamente per un'accurata gestione del tempo: nei primi 2-3 turni l'attaccante si concentra nei preparativi, spendendo anche molte clessidre, schierando macchine d'assedio, armi speciali, addestrando le truppe, e comunque mettendone in gioco il più possibile, eventualmente usando le carte obiettivo e entrambe le manovre. Il difensore, pur avendo molte azioni disponibili, non può concentrarsi in una difesa specifica, non essendo ancora particolarmente pressato, e deve cercare di prepararsi al meglio su ogni versante, cercando delle soluzioni che gli consentano una certa versatilità. Dal 4 turno in poi, l'assedante cerca di concedere meno clessidre possibile, avendo sicuramente dalla sua il vantaggio numerico e la possibilità di scegliere i luoghi d'attacco, in questo modo il difensore avrà poche azioni per poter gestire le sue difese e sarà in difficoltà: solo se nei turni precedenti ha amministrato bene il tempo che gli era stato concesso avrà la possibilità di respingere l'orda.

Nel complesso, questa seconda edizione è un gioco molto ben realizzato, con un'asimmetria spinta tra le fazioni ma con un ottimo bilanciamento. Le innovazioni non sono tali probabilmente da far propendere all'acquisto un possessore della vecchia edizione, ma è sicuramente un titolo molto consigliato a chi cerca giochi di un certo spessore per due giocatori.

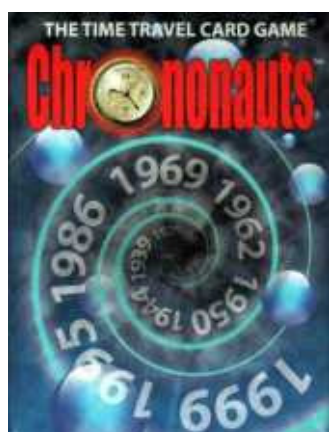




Chrononauts

"Il tempo ci sfugge, ma il segno del tempo rimane"

Baustelle - Le Rane



di Andrew Looney
Looney Labs, 2000
N. Giocatori: 1-6
Durata: 30 minuti

Cosa sarebbe mai accaduto se l'assassinio di Kennedy fosse fallito? E se invece fosse riuscito l'attentato a Regan? E se il progetto Manhattan fosse stato sabotato?

Tra i giochi sullo strano tema dei viaggi del tempo, Chrononauts merita sicuramente il premio del più folle di tutti. 32 carte, rappresentanti eventi dal 1865, anno dell'assassinio di Lincon, al 1999, anno del massacro della High School Columbine, costituiscono l'intervallo entro cui i giocatori, intrepidi viaggiatori temporali, potranno muoversi per alterare gli eventi della storia a proprio favore. Ad ogni giocatore è assegnata un'identità segreta, una carta che elenca la sequenza di eventi, reali o alternativi, che deve soddisfare per poter vincere. Inoltre, a ciascun giocatore è assegnata anche una missione: un elenco di artefatti che devono essere recuperati durante i viaggi temporali per un'alternativa condizione di vittoria; infine, un altro modo di

vincere consiste nel conquistare il potere, avendo una mano di 10 carte.

Geniale il modo con cui sono organizzati gli avvenimenti della storia dal 1865 al 1999 (dato l'autore in molti casi incentrati sulla storia americana): 13 carte dette "Linchpin" rappresentano degli eventi fondamentali che se cambiati alterano gli eventi futuri. Queste carte sono a doppia faccia, il retro riporta la versione alternativa dell'evento, (per esempio Kennedy potrebbe rimanere solo ferito dall'attentato); quando una di queste carte viene girata può causare dei buchi nel tempo, e alcune carte della sequenza possono essere girate dal lato "paradosso", o ripristinate al lato corretto. Il tutto è gestito con le carte del mazzo Chrononauts: le carte dette "Ripplepoint" permettono di agire sui Linchpin; se si aprono dei paradossi le carte "Patch" permettono di riparare i buchi nel flusso del tempo (a proposito, se si creano troppi paradossi i

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





giocatori perdono tutti per collasso del tempo): scopriremo che un possibile finale alternativo alla seconda guerra mondiale è la vittoria dei nazisti, o l'attacco nucleare a Tokyo. Riparando il tempo veniamo ricompensati da una carta aggiuntiva dal mazzo (è il modo principale per raggiungere la terza condizione di vittoria che prevede una mano di 10 carte). Le altre carte del mazzo Chrononauts sono azioni speciali, che permettono gli effetti più disparati, oppure artefatti, ovvero gli oggetti da recuperare per soddisfare le missioni segretamente assegnate. Anche qui la bizzarria non manca: fra tali oggetti possiamo ritrovare la videocassetta della creazione dell'universo o l'almanacco sportivo dal futuro.

Semplicissima la sequenza di gioco: i giocatori pescano una carta dal mazzo (iniziano con una mano di 3 carte) e poi giocano una carta applicandone gli effetti o la scartano. Gli intrecci

delle azioni possono essere i più disparati e impensabili, si continua fin quando un giocatore non soddisfa una delle tre condizioni di vittoria.

Che dire di Chrononauts? Parlare di gestione e controllo è un mero eufemismo, basta vedere l'effetto di alcune carte che faranno rabbrivire i puristi germani, tipo "tutti i giocatori passano la propria mano al giocatore alla loro destra".

viaggio nel tempo a Chrononauts, tuttavia siete avvisati su quello che troverete nel mazzo di carte.

Da segnalare che oltre a una serie di espansioni che permettono di espandere l'intervallo temporale dei viaggiatori del tempo prima del 1865 (Early American Chrononauts), dopo il 1999 (Chrononauts: The

Il gioco è fatto per costruire e vedersi disfare i propri piani: ad un passo del vostro obiettivo potreste essere costretti a cambiarlo per una carta giocata da un avversario

D'altronde l'autore è Andrew Looney, quello della serie Fluxx, per intenderci. Il gioco è fatto per costruire e vedersi disfare i propri piano di continuo: ad un passo del vostro obiettivo potreste essere costretti a cambiarlo per una carta giocata da un avversario. Quindi il gioco è per gli amanti dei giochi caciaroni al massimo, oppure dovete accontentarvi dell'aspetto narrativo. Il gioco è molto ben costruito da questo punto di vista: l'intreccio degli eventi è degno della trama di un B-movie... ovviamente il tutto permeato di humor. Pur apprezzando giochi di tutt'altro genere è proprio per questo aspetto che non disdegno ogni tanto qualche

Gore Years), o di introdurre nuove carte identità (Chrononauts: Lost Identities); c'è anche una simpatica riedizione che, con pochi cambiamenti alle meccaniche del gioco, ha come tema la famosa trilogia cinematografica di Ritorno al Futuro.

MDM

Incentrato sull'usurata meccanica del pesca e gioca, incontrollabile e inconsistente come solo i giochi di Looney e Jackson possono essere, Chrononauts si distingue solo per l'idea di fondo, deliziosa e ben congegnata.

PEPPE74

MDM

IAGO

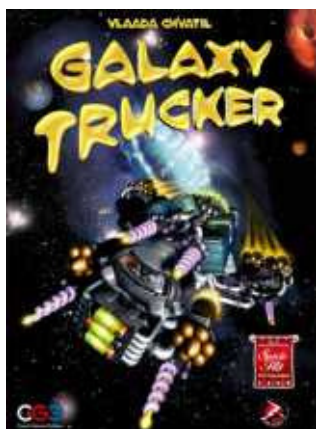




Galaxy Trucker

*"L'infinito in sé è piatto e poco interessante.
Guardare un cielo notturno è guardare l'infinito: le
distanze incommensurabili sono incomprensibili e
quindi senza senso."*

Douglas Adams



di Vlaada Chvátil
Czech Games Edition, Heidelberger
Spieleverlag, Red Glove, Rio
Grande Games, 2007
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

A 9 anni dalla sua uscita Galaxy Trucker rimane ancora un gioco insuperato nel suo genere. Anche perché nessuno ci si è più cimentato.

Costruire un'astronave personalizzata e farle affrontare viaggi pericolosi è un tema che a parer mio può affascinare un gran numero di persone e sarebbe bastata da sola a far vendere il gioco, ma l'idea semplice e geniale che sta alla base del gioco lo rende dopo anni ancora uno dei giochi che propongo più volentieri per stupire persone non avvezze al gioco da tavolo coi "prodigi del gioco da tavolo d'autore".

Costruire un'astronave in quattro e quattr'otto

In Galaxy Trucker ogni giocatore ha una forma base che disegna il profilo di un'astronave su una griglia quadrettata da riempire con una serie di tessere quadrate che rappresentano le diverse componenti dell'astronave: motori, cannoni, scudi energetici, batterie, stive di carico per le merci, cabine per l'equipaggio. *Gli effetti dei vari pezzi sono così facilmente intuibili che spesso non è neppure necessario spiegarli:* basta qualche chiarimento sul fatto che i reattori debbano puntare verso il retro della nave e qualche spiegazione sul come i cannoni laser possano intercettare gli asteroidi in rotta di collisione con certi



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





settori delle navi per mettere i nuovi giocatori in condizione di costruire la loro prima piccola astronave, con cui sperimentare le cattiverie dei viaggi interstellari meglio che con 20 minuti di spiegazione.

In fondo non dovranno perdersi in complicati calcoli per costruire l'astronave perfetta ma pescare velocemente da un pool comune delle tessere da incastrare, rispettando limiti costituiti dagli agganci che posso essere singoli, doppi o universali, per formare la propria astronave mentre gli altri giocatori fanno lo stesso. Chi prima trova i pezzi migliori meglio costruisce la propria nave e prima parte. Quando il penultimo giocatore avrà completato la sua nave l'ultimo avrà un tempo limitato da una clessidra per completare alla bell'e meglio con gli scarti rimasti la sua nave.

Il sistema permette comunque una buona dose di scelte progettuali ma, al contempo, annulla ogni tempo morto di gioco. Sono fra l'altro i giocatori stessi a darsi un limite per la costruzione dell'astronave! Se tutti sono inesperti o perfezionisti la costruiranno con relativa calma mentre se sono esperti o non vedono l'ora di viaggiare fra i pianeti i tempi saranno decisamente più brevi. Ovviamente inserire un giocatore esperto fra inesperti perfezionisti è una vera cattiveria che

dovrebbe essere limitata assegnando al giocatore più abile qualcuno dei simpatici e distruttivi handicap inseriti con la prima espansione. Non conosco altri titoli che gestiscono così bene i tempi di gioco. Neppure Mondo, che, proponendo un sistema simile come base per un gioco a punti, schiaccia i giocatori entro soli sei minuti di gioco.

L'importanza di essere primi... e il vantaggio di essere ultimi

Una volta che i giocatori hanno la loro nave assemblata il gioco mette le navi dei giocatori in competizione fra loro sulla stessa rotta, facendo affrontare a tutti le

medesime disgrazie o le medesime possibilità, descritte da una serie di carte assortite casualmente ben badando alla difficoltà che il viaggio deve avere a seconda della stazza delle navi che lo affrontano. *Questo far affrontare a tutti le stesse cose fa sembrare il tutto molto equo, anche se la fortuna incide comunque non poco nel gioco.* Inoltre i giocatori esperti possono applicare una regola opzionale che permette loro di sbirciare in fase di assemblaggio delle navi quasi tutte le carte che compongono il viaggio, nel tentativo di fare scelte più oculate. Anche se mentre loro lo faranno gli altri giocatori potrebbero usare quel tempo per accaparrarsi i pezzi migliori.

Le carte descrivono ciò che le astronavi incontrano nel loro viaggio: spazio aperto in cui far fruttare i motori per sorpassare gli avversari, pianeti dove atterrare per caricare merci, navi e basi abbandonate dove far fruttare la propria forza lavoro per recuperare il possibile, pirati o schiavisti da affrontare a colpi di cannone per non farsi rubare merci o membri dell'equipaggio, oppure i famigerati campi di asteroidi che costituiscono la colonna portante del divertimento nel gioco, minacciando in più punti l'integrità delle navi costruite dai giocatori che dovranno affrontarli attivando scudi posti con la giusta angolazione o cannoni installati proprio sulla rotta di collisione degli asteroidi, che sarà sancita dalla somma del risultato di un paio di dadi





da sei facce (che tendono a farli schiantare nelle posizioni centrali dell'astronave, dove è meglio essere ben difesi).

In tutti questi eventi sarà di particolare importanza la posizione della vostra nave rispetto a quelle altrui visto che i giocatori con le navi più avanti nella rotta (perché partite prima, più veloci o perché, semplicemente si sono fermate meno per cogliere questa o quest'altra occasione) le

Le espansioni

Il perdurante valore del gioco anche 9 anni dopo la sua uscita è testimoniato dalle numerose espansioni pubblicate in questi anni, che tentano di gettare nuova carne al fuoco... anche se a me sembra che più che altro ne sfruttino il successo. Ma andiamo per gradi.

Il gioco base stesso aggiunge per gli esperti la gestione del personale alieno, che

Il sistema permette comunque una buona dose di scelte progettuali ma, al contempo, annulla ogni tempo morto di gioco.

affronteranno per prime. In caso di pianeti ricchi di merci prenderanno quelle migliori, ma in caso di avversari pericolosi saranno i primi a doverli affrontare. Se non siete militarmente ben attrezzati vi converrà quindi stare in coda alle navi più forti, che potrebbero eliminarvi i fastidi prima che vengano in contatto con voi. Il fattore tempo in questo gioco è tutto. Sia in fase di costruzione che in fase di viaggio.

Una volta affrontate tutte le carte previste le navi arriveranno al porto e verranno premiate con crediti interstellari in base all'ordine di arrivo, alla bellezza della propria nave (quella con meno tubi di collegamento in vista riceverà un bonus) e alle merci caricate, ognuna con un proprio valore. Poi però vi tocca pagare i danni subiti dalla nave, prima di partire per una nuova destinazione costruendo prima una nave ben più grande della precedente!

richiede generatori di atmosfera adiacenti alle loro cabine per avere i privilegi della loro presenza (più fuoco o più motori a seconda del colore), ma è solo un'aggiunta molto piccola rispetto a ciò che verrà.

Il primo pensiero è stato quello di rendere le missioni più difficili con **Galaxy Trucker: Rough Road Ahead** regalata attraverso il web. Se i giocatori si fanno troppo bravi si rischiano infatti del viaggi dove tutti i pericoli sono stati annullati da una attenta pianificazione, perdendo il brivido del rischio che addobbava le prime partite. Così si sono trovati modi di rendere il viaggio più duro.

Questi accorgimenti per l'inasprimento del viaggio sono state poi inserite l'anno dopo nella prima espansione gigante ufficiale, **Galaxy Trucker: The Big Expansion**. Sono semplici carte che rendono determinate situazioni

incredibilmente pericolose: sei davanti a me e vuoi atterrare su quel pianeta? Aspettati un mio colpo di laser nel sedere! Ti hanno colpito una tessera dove avevi batterie? Queste esplodono distruggendo tutte le tessere intorno. Sono effetti cattivissimi a cui i giocatori accettano di sottostare ad inizio partita e che segnano pesantemente la fase di pianificazione obbligandoli a scelte che prima non avrebbero preso (tipo, per risolvere entrambi i casi citati, inserire dei potenziatori di scudi in grado di bloccare sia i laser che i meteoriti grossi che potrebbero colpire le tessere con batteria (che sarebbe comunque meglio non mettere esternamente allo scafo). Questi handicap alla navigazione possono anche essere utilizzati efficacemente per bilanciare le abilità dei giocatori fra loro, assegnandone solo ai giocatori più abili.

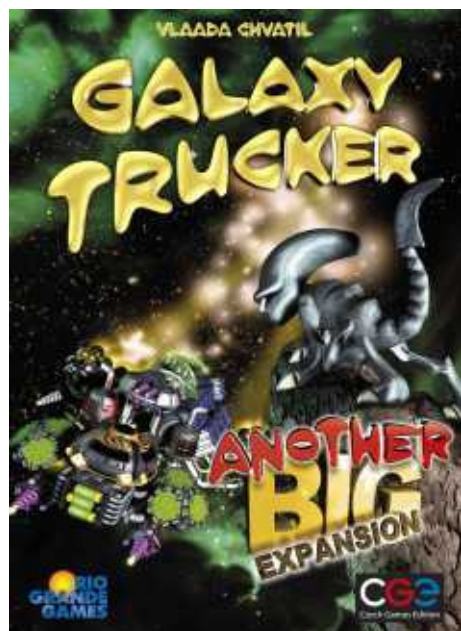
La Big Expansion inserisce anche delle "cattiverie", cioè carte ostacolo particolari che i giocatori possono inserire fra quelle del viaggio senza che gli altri giocatori sappiano a cosa andranno incontro, per aumentare l'effetto sorpresa. Inoltre aggiunge un terzo alieno, blu, che può avere diversi poteri: uno solo sarà selezionato dal giocatore all'inizio del viaggio per il proprio (nessuno può mai avere più di un alieno dello stesso tipo in nave). Chvatil poi apre il rubinetto delle possibilità e comincia a far capire che qualsiasi cosa vi venga in mente può essere simulata dal suo sistema inserendo un sacco di pezzi speciali: potenziatori di scudi, di





cannoni (che poi esplodono), sistemi per il balzo iperspaziale (che fa evitare un paio di carte del viaggio) che fanno esplodere un motore, piastre indistruttibili, camere di ibernazione, fornaci per riciclare le merci in eccedenza in energia. Sono tutte cose in effetti interessanti da usare e che possono essere applicate senza aggiungere troppe regole a quelle già esistenti. A tutto ciò l'espansione aggiunge la possibilità di inserire un quinto giocatore (tanto di tessere ora se ne hanno in abbondanza) e delle forme di navi differenti. E qui la faccenda inizia a complicarsi. Per avere la possibilità di gestire due navi gemelle o navi piccole con la forma strana l'autore aggiunge un carico di regole necessario a far fronte a tutte le possibilità che si possono verificare. Quello che aggiungono le nuove navi a parer mio non ripaga così tanto dal doversi sorbire una nuova lettura attenta dei paragrafi a loro dedicati e io per lungo tempo mi sono limitato ad utilizzare quella a forma di Enterprise che non richiedeva regole aggiuntive. Nel complesso è comunque un'espansione che regala tantissimo e che trovo perfetta per coloro che vogliono continuare a giocare a questo capolavoro anche dopo essere diventati esperti costruttori di navi.

Quattro anni dopo questa prima grande espansione Chvatil ne crea un'altra (*Galaxy Trucker: Another Big Expansion* - 2012) dove la principale innovazione è la presenza di invasori che posso penetrare all'interno della nave per far danni seguendo un determinato



pattern di movimento, che è meglio siano interrotti da nuovi tipi di tessera. Lavoratori specializzati, astronavi ancora più grandi e nuove tessere condisciono il tutto rendendola sicuramente attraente, ma aggiungendo nuove complicazioni che personalmente non ho trovato necessario aggiungere alle mie partite e di cui quindi non posso riportarvi.

L'anno dopo (2013) i suoi editori pubblicano ancora un'espansione; *Galaxy Trucker: Latest Models*. Stavolta incentrata su nuovi modelli di astronavi: navi sferiche modello Morte nera, flottiglie di navi dalla forma non definita completamente in partenza ma durante la fase di assemblaggio tramite lanci di dado, navi toroidali che hanno a che fare con fratture dello spazio-tempo...



Tutto concettualmente molto bello e esaustivo nel simulare ciò che nel gioco mancava... ma che sinceramente non mancava a me, vista la mole di regole ed eccezioni per funzionare con tutti i pezzi e le possibilità preesistenti, per non donare poi obblighi di costruzione che possano risultarmi più interessanti da quelli aggiunti dai semplici handicap della prima espansione.

Per finire lo scorso anno (2015) è uscita l'espansione *Galaxy Trucker: Missions Expansion*, praticamente in contemporanea con la App che ci permette di giocare Galaxy Trucker sul nostro tablet. Essendo il gioco su tablet incentrato sulla modalità a singolo giocatore è stata inserita una storia che si



sviluppa e ci regala solo col suo evolvere tutte le parti che questi 9 anni di aggiunte ci hanno fornito. Nel creare la storia l'applicazione usufruisce di Missioni che i vari simpatici personaggi incontrati assegnano ai giocatori. Missioni che fanno richieste strutturali particolari per le navi che andremo a costruire e che la versione da tavolo ci propone, insieme al solito corollario di sempre curiosi pezzi aggiuntivi.

Conclusione

Io credo che Galaxy Trucker rimanga un capolavoro ancora insuperato. Ogni espansione aggiunge qualcosa che può portare al tutto nuovo interesse, se siete fra coloro che preferiscono avere tutto di un gioco piuttosto che il succo di più giochi nell'armadio. Anche se personalmente farei a meno delle strane astronavi di "Last Models". L'importante per continuare ad utilizzarlo è riuscire a mantenere un livello di sfida molto alto e dover faticare per arrivare con una nave acciaccata alla fine piuttosto che scorrazzare con una nave resa blindata dall'esperienza nello spazio facendo diventar ricchi i mercanti che impersoniamo.

LINX

MDM

IAGO





Red November

"La mia immaginazione si rifiuta di vedere qualsiasi tipo di sottomarino fare qualunque cosa tranne che soffocare il proprio equipaggio e naufragare in mare."

H.G. Wells



di Bruno Faidutti, Jef Gontier
Fantasy Flight Games,
Heidelberger Spieleverlag, Nexus,
2008

N. Giocatori: 3-8

Durata: 60-120 minuti

Red November/Novembre Rosso è un gioco cooperativo pubblicato nella serie "Silver Line Classic" della Fantasy Flight Games non una, ma ben due volte: la prima nel 2008, nella scatola stretta e alta utilizzata per Mag-Blast e Condottiere, e ripubblicato nel 2011, nella scatola quadrata utilizzata per la riedizione del Signore degli Anelli di Knizia. La prima edizione ha dovuto subire qualche adattamento per farla rientrare in quel formato, e la prima cosa che veniva in mente è che avessero fatto un gioco a dimensione di gnomo: non mancava nulla, ma tutti i componenti erano in formato ridotto, e la plancia era il problema maggiore (soprattutto visto che si poteva giocare fino ad otto persone). La riedizione ha corretto il problema: scatola più grande, plancia più grande (a detta di chi lo ha provato) e qualche cambiamento nei componenti (carte al posto dei segnalini di cartoncino per gli oggetti). Nota: solo la prima edizione è stata tradotta in italiano.

Il gioco

L'ambientazione è quella di un sottomarino nucleare costruito e fatto operare da gnomi (evidentemente in un mondo fantasy), al quale capita tutta una serie di incidenti che metteranno a dura prova le capacità dell'equipaggio (e quindi dei giocatori). Nel dettaglio, il nucleo del meccanismo è stato



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





preso direttamente da "Thebes" di Peter Prinz (che viene giustamente citato nel regolamento): ogni giocatore ha un segnalino sulla scala del tempo, ogni azione ha una durata in minuti che fa spostare in avanti tale segnalino ed ogni turno viene effettuato dal giocatore il cui segnalino è rimasto più indietro sulla scala del tempo. Probabilmente questo è il metodo migliore per rappresentare il trascorrere del tempo e dare la sensazione di catastrofe imminente.

Osservando nel dettaglio la plancia, questa è suddivisa in dieci locazioni, nelle quali agiranno gli gnomi, separate da portelli. Le locazioni importanti sono la sala macchine, le pompe dell'ossigeno, il reattore, la sala lancio missili, il magazzino e la cabina del comandante; le locazioni sono collegate tra loro attraverso portelli e vi sono altri portelli per uscire. Sulla plancia vi sono tre scale per indicare il livello di ossigeno, la temperatura del motore e la profondità; ed una scala graduata tutto intorno che riporta i minuti da sessanta a zero.

Il turno si svolge in questo modo: il giocatore decide dove spostarsi, impiegando un minuto per ogni portello che attraversa, poi ha la possibilità di effettuare un'azione, solitamente un tentativo di riparazione di guasti, con la relativa decisione di impiegare un certo numero di minuti (più tempo si impiega, più probabile sarà la riuscita dell'operazione). In pratica dovrà lanciare il dado e, se si ottiene un numero pari o inferiore al tempo impiegato, il problema è

risolto. In alternativa a tentare di risolvere i problemi, in due locazioni (il magazzino e la cabina del comandante) si può impiegare il tempo raccogliendo oggetti utili alla soluzione dei problemi (dal comandante c'è a disposizione una riserva di grog, ovvero un superalcolico). La scala del tempo determina anche la fine della partita, se i giocatori riescono a portare tutti i loro segnalini sullo zero, senza che un problema distrugga il sottomarino, hanno vinto.

l'asfissia o lo stritolamento da profondità) che fanno posizionare un segnalino apposito sulla scala del tempo, se tutti i segnalini dei giocatori lo oltrepassano senza che questo venga risolto la partita è persa; per risolvere questi problemi a tempo è necessaria un'azione nella locazione apposita.

In pratica durante tutta la partita gli gnomi corrono da una parte all'altra del sottomarino cercando di risolvere i guai che spuntano di

Il gioco è estremamente scalabile, i turni sono abbastanza rapidi e coinvolgenti, mentre la critica principale che si può fargli è la sua aleatorietà.

Ma quali sono i problemi che si possono verificare nel sottomarino? I segnalini dei giocatori, passando su determinate caselle, fanno pescare delle carte dal mazzo degli eventi, e nella maggior parte dei casi si tratterà di problemi, ovvero incendi, allagamenti, surriscaldamenti del reattore, immersioni rapide, portelli che si bloccano e così via. Questi sono eventi che possono aumentare i tre livelli di asfissia, calore e profondità: se uno di questi arriva al massimo, il sottomarino è condannato e i giocatori hanno perso. Gli altri eventi come gli incendi, le inondazioni e i portelli bloccati non sono un pericolo immediato, ma limitano le possibilità di movimento dell'equipaggio.

Oltre a questi problemi, ve ne sono altri (il lancio dei missili, l'attacco del Kraken,

continuo. Per aiutarli si possono utilizzare gli oggetti che gli gnomi trovano in giro (nel magazzino) o ricevono automaticamente passando col segnalino del tempo su determinate caselle (in realtà molto poche). Questi oggetti permettono solitamente di avere un bonus nel tiro per risolvere determinati problemi; oppure, come il grog, danno un bonus generico applicabile a tutto. Lo svantaggio del grog, è che ad ogni bevuta si aumenta il livello di ubriacatura: uno gnomo ubriaco deve pescare una carta evento alla fine del proprio turno e se è presente un numero uguale o inferiore al proprio livello, lo gnomo sviene (e "consuma" altri 10 minuti di tempo) riprendendosi solo al suo prossimo turno. Uno gnomo svenuto è anche più vulnerabile agli incendi o agli allagamenti, che ne causano la morte immediata.





Il gioco è sicuramente un cooperativo ma c'è anche la possibilità di tramutarsi in traditori, infatti se un giocatore negli ultimi dieci minuti fa uscire dal sottomarino il proprio gnomo, per lui le condizioni di vittoria si invertono: vince se il sottomarino viene distrutto e perde in caso contrario. E una regola opzionale permette anche di operare attivamente a tale scopo, attaccando gli ex-compagni di sventura.

Le impressioni

Le prime considerazioni che si possono fare riguardano le incongruenze dell'ambientazione: un sommergibile nucleare lanciamissili, con un equipaggio di... gnomi? Per di più il nome stesso (la Rivoluzione d'ottobre si è effettivamente svolta in novembre), l'iconografia e la quantità di superalcolici a bordo sembra collegare tutta l'ambientazione ad uno scenario molto differente. E in effetti Bruno Faidutti nel suo sito spiega che il gioco è stato pesantemente ispirato alla vicenda del Kursk; ma per alleggerire l'ambientazione (l'incidente è stato indubbiamente una tragedia), la Fantasy Flight ha suggerito di trasportare il tutto in un mondo fantasy (citando i sottomarini presenti del gioco Warcraft) e dando al tutto un look da romanzo di Jules Verne.

Novembre Rosso è un gioco che univa elementi "nuovi" (per l'anno di uscita, ovvero il fattore collaborativo e il meccanismo dei turni) con altri elementi (il sottomarino, il tiro di risoluzione dei problemi, le carte evento) dal sapore più "antico"; e in effetti ricorda alcuni giochi degli anni ottanta, ambientati su astronavi infestate da alieni nelle quali l'equipaggio cercava di riportare l'ordine (o di uscirne vivi), come "The Awful Green Things from Outer Space"; anche Bruno Faidutti ricorda che, se non fosse stata accettata l'ambientazione, c'era la possibilità di trasformare il sottomarino in un'astronave. Fortunatamente gli autori hanno preso solo gli elementi migliori di quei giochi, togliendo cose tipo "tira un dado e muovi di quel numero di caselle" e dando la possibilità di decidere quanto affidarsi alla fortuna nella risoluzione dei problemi.

L'impronta "anni ottanta" del gioco si vede anche dal regolamento, che a differenza di un Eurogame è abbastanza "corposo" e tra l'altro non risolve tutti i problemi che si possono verificare durante lo svolgimento della partita. Sul sito dell'autore è presente una pagina di FAQ per risolvere alcuni dubbi; ma data la quantità di elementi non è escluso che nuovi quesiti possano sorgere in corso di partita.

Il gioco è estremamente scalabile, permette di far giocare fino a otto persone (numeri da party-game), arrivando fino a un minimo di tre. Ma è possibile giocare anche in due (con due personaggi a testa) o in solitario (controllando tutti i personaggi). E i turni sono abbastanza rapidi e coinvolgenti da riuscire sopportabili anche quando c'è da aspettare altre sette persone prima di poter effettuare la propria azione.

La critica principale che si può fare a questo gioco è la sua aleatorietà: l'esito di una partita è derivato in gran parte dal caso; certo, i giocatori possono influire sull'andamento, ma sono determinanti le carte estratte e il tiro del dado. Nello specifico, una sequenza di problemi diretti ad un'area specifica possono vanificare qualunque pianificazione e ci sono eventi che possono condurre la partita in un vicolo cieco: ad esempio se nessun giocatore possiede estintori o grog e scoppiano incendi nel magazzino e nella cabina del comandante allora non c'è modo di spegnere gli incendi e l'unica possibilità è affidarsi al caso e sperare che arrivi un evento che faccia allagare proprio quelle locazioni.

E quindi sono le carte e il dado a "decidere" se un evento è un problema critico (un incendio abbinato a distruzione a tempo) oppure è solo un fastidio (incendio in aree non importanti) o addirittura non si verifica (un incendio in un'area allagata). Ma il fattore fortuna, se è un problema in giochi più seri, non lo è sicuramente per un gioco di questo tipo, dato che stiamo parlando di un filler di media durata che raggiunge egregiamente lo scopo di far divertire un gruppo numeroso di giocatori (magari alle prime armi) in un'atmosfera da cartone animato. Ed è proprio con quella mentalità che Novembre Rosso va giocato.

Nota: Potete giocare a Novembre Rosso anche su PC/Mac, scaricando dalla sezione File di BoardGameGeek il programma GNovember.



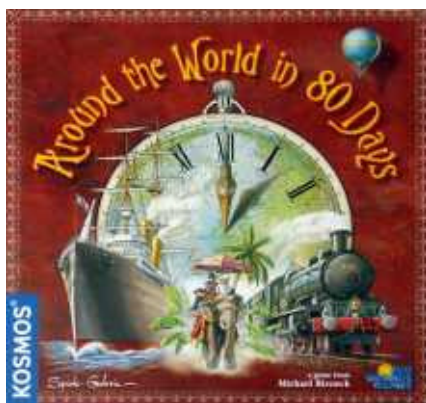
sotto la lente

di Fausto "Faustoxx" Berutti

Around the World in 80 Days

"Un buon inglese non scherza mai, quando si tratta di una cosa seria come una scommessa."

Jules Verne - Il giro del mondo in 80 giorni



di Michael Rieneck
Devir, KOSMOS, Piatnik, Rio Grande
Games, 2004

N. Giocatori: 2-6

Durata: 50-70 minuti

Prendendo spunto dall'omonimo romanzo di Jules Verne, in Around the World in 80 Days (gioco appartenente alla linea KOSMOS che esplora i grandi classici della letteratura) i giocatori dovranno cercare di compiere il giro del mondo in meno di 80 giorni, utilizzando le carte viaggio a loro disposizione per muoversi da una città all'altra. Il giocatore che impiegherà meno giorni sarà il vincitore.

La plancia di gioco ritrae le diverse tappe che dovranno essere raggiunte, indicando i possibili mezzi di trasporto che devono essere utilizzati per arrivarci. Le carte viaggio sono di due tipi: navi e treni. Ciascuna carta ha un valore numerico che indica quanti giorni il giocatore dovrà spendere per effettuare il viaggio. Le navi impiegano da 4 a 8 giorni, mentre i treni impiegano da 2 a 6 giorni.

Il turno di gioco è relativamente semplice: al proprio turno il giocatore prenderà una delle carte viaggio presenti nella mappa ed eseguirà l'azione associata (che possono essere: usare il pallone aerostatico per viaggiare – con la speranza, affidata al lancio di un dado, di ridurre la durata del viaggio; ricevere una moneta d'oro – utilizzabile per rilanciare i dadi; muovere l'investigatore – fonte di ritardo – in qualsiasi tappa che non sia Londra; prendere il segnalino primo



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





giocatore; pescare una carta evento, scartare fino a tre carte viaggio e ripescarne altrettante). Quindi potrà viaggiare di una tappa, usando le carte richieste per potersi spostare, facendo avanzare il proprio indicatore lungo la traccia di tanti giorni quanto la somma delle carte giocate.

a turno e diminuirà il numero di carte che potranno avere in mano. Quando tutti i giocatori avranno raggiunto Londra colui che avrà impiegato meno giorni sarà proclamato vincitore.

Nel corso della sua carriera come game designer Michael Rieneck è l'autore al

adatto per una utenza familiare, quindi con un regolamento semplice che poteva essere spiegato facilmente in pochi minuti, una scelta limitata di azioni e una certa dose di alea presente nella uscita delle carte viaggio e soprattutto delle carte imprevisto.

A 12 anni di distanza dalla sua pubblicazione, nonostante la bellezza dei componenti e delle illustrazioni, l'impossibilità di incidere sul gioco utilizzando delle vie alternative, e la poca interazione tra i giocatori rendono il gioco abbastanza piatto e senza tensione, se non addirittura, in conclusione, un pochino noioso.

E non è che tra i giochi prodotti nello stesso periodo non si riescano a trovare giochi per famiglie che sono ancora giocabilissimi e molto divertenti. Un esempio su tutti: l'accoppiata Transamerica / Transeuropa del compianto Franz Benno Delonge.

L'impossibilità di incidere sul gioco utilizzando vie alternative, e la poca interazione tra i giocatori rendono il gioco abbastanza piatto e senza tensione

Il primo giocatore che raggiunge una tappa ha diritto a prendere la tessera bonus di colore rosso mentre l'ultimo giocatore che raggiungerà la tappa prenderà il gettone blu; tali tessere offrono uno dei bonus seguenti: una moneta d'oro, una carta viaggio, una carta evento, far perdere un giorno agli avversari.

Non appena un giocatore raggiungerà Londra, aumenterà la pressione sugli altri giocatori ancora in viaggio perchè ogni turno l'indicatore di viaggio aumenterà di un giorno

quale si devono più trasposizioni ludiche di opere letterarie e che con i Pilastrini della Terra ha posato una pietra miliare nel mondo dei giochi da tavolo. La stessa cosa non può dirsi, sfortunatamente, per Around the world in 80 days nonostante sia stato tra i nominati dello *Spiel des Jahres* nel 2005.

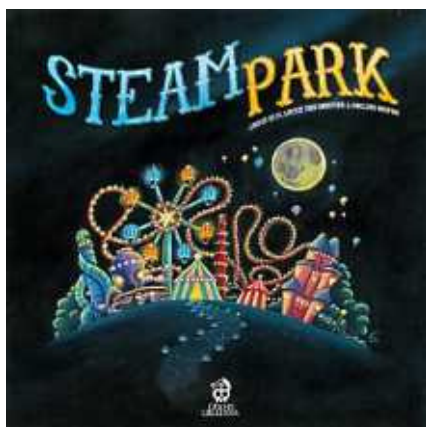
Rigiocandolo a distanza di anni ci si accorge immediatamente come il game design abbia percorso molta strada. La prima volta che ci giocai lo trovai divertente,



Steam Park

"Si fa solo un giro, sulla giostra. La vita è degli audaci."

Charles Bukowski



di Aureliano Buonfino, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino
Cranio Creations, Heidelberger
Spieleverlag, Horrible Games,
IELLO, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 50-80 minuti

Nonostante vi troviate su un altro pianeta, in una città popolata da soli robot (la cui unica fonte di energia è il vapore prodotto bruciando carbone), il fascino del Luna Park rimane immutato: con Steam Park potrete competere per la realizzazione del miglior parco dei divertimenti a vapore.

I materiali di Steam Park sono stati progettati per stupire: le attrazioni (elemento centrale del gioco), sono realizzati come elementi tridimensionali in cartone, le cui illustrazioni sono state affidate a Marie Cardouat (la geniale disegnatrice delle immagini di Dixit). Il risultato è sicuramente d'effetto, estremamente ricercato, ma rischia di rendere non particolarmente distinguibili fra loro alcuni elementi di gioco. Nella norma i rimanenti componenti (dadi speciali, tessere, segnalini di legno); i soldi hanno il valore nominale stampati da un solo lato, il che permette di mantenere

facilmente nascosto il proprio punteggio, al costo di un maggior tempo di preparazione.

Il gioco

Una partita di Steam Park si sviluppa su 6 turni, ciascuno suddiviso in 4 fasi:

- Fase di tiro: questa fase si svolge in tempo reale. I giocatori hanno a disposizione 6 dadi, le cui facce riportano cinque delle possibili azioni eseguibili nel gioco (la sesta è vuota). Contemporaneamente, tutti lanciano i dadi cercando di ottenere la combinazione che desiderano: è possibile bloccare i risultati graditi e rilanciare un numero indeterminato di volte i dadi non ancora bloccati, finché non si è soddisfatti del risultato. Quando è soddisfatto



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





dei simboli ottenuti, il giocatore prende il segnalino ordine di turno più basso fra quelli disponibili: questo determina sia la posizione di gioco nella fase azioni che un bonus/malus in termini di sporcizia del proprio parco.

- Fase sporcizia: tutti i giocatori ricevono segnalini sporcizia, in base alle facce dei dadi che hanno selezionato, il numero di visitatori presenti nel parco e la tessera ordine di turno presa nella fase precedente (il primo giocatore può scartare fino a 4 gettoni, il secondo ne può scartare fino a 2, il quarto ne riceve altri 2)

- Fase azioni: in questa fase i giocatori eseguono le azioni selezionate attraverso il lancio dei dadi. Le possibili azioni sono 6, ciascuna azione può essere eseguita una sola volta nel turno. Le prime 5 hanno un simbolo associato sul dado.

a) Costruire giostre: le giostre sono di colori e dimensioni diverse. La dimensione influisce sul numero di dadi da spendere per costruirle, il colore sul loro posizionamento nella propria area edificabile. Non è possibile costruire più giostre della stessa dimensione durante un'azione di costruzione.

b) Costruire baracchini: per ogni dado è possibile costruire un baracchino (isolato da ogni altro edificio). I baracchini forniscono abilità speciali; se costruiti contemporaneamente, devono essere tutti di tipi differenti.

c) Attrarre visitatori: per ogni dado il giocatore sceglie un segnalino visitatore del colore desiderato e lo inserisce nel sacchetto (contenente, ad inizio della partita, 6 visitatori di colori differenti). Estrae quindi tanti segnalini quanti ne ha inseriti: se ha posti sulle giostre dello stesso colore dei visitatori estratti, li piazza su tali attrazioni, altrimenti li ripone nella riserva.

d) Pulire sporcizia: ogni dado permette di scartare fino a 2 segnalini sporcizia.

e) Giocare carte bonus: per ogni dado è possibile giocare una carta bonus, ottenendo denaro in base alle condizioni su di essa riportate.

Esiste infine un'azione che può essere eseguita con qualsiasi simbolo (NON con la faccia vuota):

f) Espandere il parco: per ogni simbolo utilizzato il giocatore prende una tessera terreno aggiuntivo che può affiancare al proprio terreno iniziale per espandere l'area edificabile.

- Fase introiti: i giocatori ricevono 3 denari per visitatore presente sulle proprie attrazioni, quindi ripescano tante carte bonus (guardandone 2 e tenendone 1) fino a ripristinare la propria mano a 3.

Il gioco si conclude alla fine del sesto turno; ogni giocatore conta i segnalini sporcizia accumulati, che si traducono in una penalità in termini di denaro. Il giocatore con più soldi vince la partita.

Il regolamento, scritto con piglio leggero e stile demenziale, prevede anche una versione semplificata (denominata "Steam Park per negati", che elimina le abilità speciali dei baracchini sostituendoli con un bonus di 3 denari alla fine del gioco).

Velocità, strategia e azzardo

Steam Park prova ad amalgamare due meccaniche solitamente distanti nel variegato mondo gioco da tavolo: il gioco in tempo reale e la costruzione di un motore basato sul piazzamento tessere. Non si tratta del primo esperimento del genere, tuttavia i titoli che sono riusciti nell'impresa non sono molti; vale

sicuramente la pena citare **Factory Fun** di Corné van Moorsel (Cwali, Z-man Games, 2008), in cui comunque la componente di tempo reale si limita alla scelta contemporanea delle tessere macchinario e il famosissimo **Galaxy Trucker** del brillante Vlaada Chvátil (CGE, Red Glove, 2007), dove anche tutta la parte di pianificazione avviene in tempo reale. Il sistema dei dadi adottato da Steam Park si colloca in posizione intermedia fra le due soluzioni, diventando un naturale sistema di temporizzazione che obbliga a mediare (o almeno a scegliere) fra la ricerca dell'insieme perfetto di azioni e la penalizzazione dovuta alla conseguente lentezza. Un sistema che indubbiamente funziona, tanto da essere utilizzato, con le dovute modifiche, anche in **Heroes** di Adam Kwapinski (Rebel, 2015 - trasferito nella più classica delle ambientazioni: lo scontro fra maghi elementali).

L'interazione fra i giocatori resta comunque limitata, concretizzandosi nella rapidità della fase di lancio e nella competizione sul colore delle giostre, presenti in una sola copia per pezzatura e colore, e dei visitatori inseriti nella busta, per cui si crea un andamento ciclico dei colori dominanti nel sacchetto. A tale proposito può essere vantaggioso costruire giostre dello stesso colore del giocatore alla propria destra, in modo da poter sfruttare eventuali segnalini introdotti nel sacchetto e non ripescati.

Le fonti di aleatorietà presenti nel gioco sono 3 e ben distinte: i dadi, le carte e la pesca dal sacchetto: tutte e tre sono almeno parzialmente influenzabili, con meccanismi differenti.

Il risultato finale è un titolo piacevole, a cavallo fra il puro intrattenimento e il gioco strategico leggero: collocazione pericolosa perché rischia di essere scansato sia dall'utenza disimpegnata per la durata e alcune cavillosità (per cui potrebbe preferirgli un titolo della serie Escape della Queen Games, anch'essi basati sul lancio dei dadi in tempo reale), sia dai giocatori, per la non elevata profondità.





Sun, Sea & Sand

"... e ti prendono in giro se continui a cercarla, ma non darti per vinto perché, chi ci ha già rinunciato e ti ride alle spalle, forse è ancora più pazzo di te."

Edoardo Bennato - L'isola che non c'è



di Corné van Moorsel

Cwali, 2010

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60 minuti

Il titolo è tutto un programma: Sun, Sea & Sand ci porta in un'isola tropicale dove i giocatori, da 2 a 5, sono impegnati a costruire un resort turistico per attrarre la maggior parte dei visitatori. Buona e funzionale la componentistica raccolta in una piccola scatola: plance e tessere di buona qualità, meeple in legno di differenti colori e formati per rappresentare i visitatori, addirittura una conchiglia per indicare il giocatore primo di turno.

Il gioco consiste nell'allestire il resort costruendo bungalow (requisito fondamentale per poter aumentare il numero di ospiti) e attrazioni che sono abbinate ai turisti e identificate da quattro differenti colori: i turisti blu gradiscono le attrazioni acquatiche, i verdi gli sport, i rossi la ristorazione e i gialli gli stabilimenti balneari.

La meccanica base del gioco è il piazzamento lavoratori che ha un simpatico twist che permette l'introduzione del fattore tempo. In pratica a differenza del classico piazzamento lavoratori che prevede di avere ogni turno a disposizione i lavoratori per poterli riutilizzare, in Sun, Sea & Sand le azioni impegnano i lavoratori per un certo numero di turni, per cui bisogna tenere conto di quando i lavoratori torneranno disponibili, con interessanti risvolti strategici: ogni turno

saranno a disposizione un numero variabile di lavoratori tra i cinque a disposizione. La cosa ha anche un legame con l'ambientazione: facile pensare che la costruzione di un bungalow non sia istantanea, peccato che nel gioco il bungalow è immediatamente disponibile nel turno in cui si avvia l'azione, solo il lavoratore resta più a lungo "affaticato".

Ogni giocatore ha la propria plancia personale dove deve disporre bungalow e attrazioni del proprio resort. Normalmente un turista resterà più turni (settimane) nel resort quante più attrazioni di suo gradimento troverà. I turisti sono disposti in barche in ordine di arrivo nell'isola: in pratica i giocatori possono sapere dall'inizio della partita quanti e quali arriveranno in ciascuno degli otto turni. I meeple sono casualmente estratti ad inizio partita, elemento che permette di variare le partite, per il resto tutte le informazioni sono note ai giocatori e non ci sono altri elementi di casualità.

Vediamo più in dettaglio le azioni disponibili:

- Costruire bungalow. È l'azione fondamentale per aumentare la ricettività del proprio resort, perché non è possibile avere nuovi turisti se non ci sono posti per dormire; anzi il gioco prevede una penalità se si programma l'arrivo

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





di turisti e poi ci si trova senza posti disponibili.

- Costruire attrazioni. Ce ne sono nei quattro colori corrispondenti a quelli dei turisti, hanno costi differenti e punteggi differenti per il fine partita. Per ogni attrazione il costo è crescente (il primo giocatore che costruisce una determinata attrazione la paga al prezzo più basso).
- Prelievo dei turisti in arrivo: i turisti presenti nella barca del turno in corso possono essere

un soldo ciascuno poi lasciano il resort se non vi sono attrazioni adeguate, altrimenti si spostano sulle attrazioni (il che comporta un introito per più turni).

Alla fine dell'ottavo turno si determina il vincitore, conteggiando il tipo di attrazioni costruite e la loro disposizione sulla plancia, il numero di turisti presenti nel proprio resort e le insegne pubblicitarie.

L'elemento di maggiore originalità è la variante "a tempo" del piazzamento lavoratori, implementata in maniera semplice ed efficace.

prelevati e disposti sui propri bungalow (se disponibili)

Prenotazione dei turisti che arrivano nelle settimane successive. Anche per il prelievo dei turisti entra in gioco il fattore tempo, in pratica è possibile "prenotare" i turisti che arrivano nei turni successivi (noti fin dall'inizio della partita). Non è necessario avere bungalow a disposizione al momento della prenotazione, ma dovranno esserci posti disponibili per quando arrivano.

- Costruire insegne pubblicitarie che danno punti a fine partita.

A fine turno si fa progredire lo stato dei lavoratori impiegati nei turni precedenti, si scalano le barche in ingresso nell'isola. I turisti presenti nel resort fanno guadagnare

Sun, Sea & Sand ha gli elementi tipici dei giochi di Corné van Moorsel e della sua piccola casa editrice Cwali: regole semplici, ma gioco non banale, durata contenuta, simpatica ambientazione, interazione limitata, ma presente, tra i giocatori.

Apprezzabili alcuni espedienti per migliorare l'ergonomia come la gestione dei turisti sulle barche (piccole plancette) che riescono anche comodamente a scalare con il numero di giocatori, il che dimostra che è possibile realizzare un buon prodotto anche con semplici materiali e con un costo contenuto.

L'elemento di maggiore originalità è la variante "a tempo" del piazzamento

lavoratori, tra i giochi che la hanno adottata Sun, Sea & Sand è quello che la implementa in maniera più semplice e allo stesso tempo efficace: un piccolo diversivo che lo rende differente dal "solito" piazzamento lavoratori.

Mi fanno storcere un po' il naso (più che altro per gusto personale) i sottogiochi che contiene, ne individuo due che è bene raccontare con qualche dettaglio:

le navi dei turisti contengono anche un turista aggiuntivo "zaino in spalla" (backpaker) che non può essere prenotato dagli albergatori e che quando arriva sull'isola si muove di tanti spazi quanti sono i soldi posseduti dal giocatore più povero, spostandosi sulle plance dei giocatori e sulle insegne pubblicitarie costruite. Non c'è "alea" in senso stretto (come detto tutto il gioco ne è assente, setup a parte), ma introduce un fattore incontrollabile, specialmente con un numero alto di giocatori. Probabilmente è un elemento "volutamente incontrollabile" per rendere meno rigida la programmazione da parte dei giocatori.

L'altro sottogioco, ai miei occhi poco elegante, che individuo è il punteggio determinato a fine partita dalla disposizione delle attrazioni sulla plancia del giocatori: si realizzano punti in base alle aree vuote lasciate, il che comporta di studiare la disposizione e l'ordine di costruzione; un elemento staccato dal corpo principale del gioco sia per meccaniche che per ambientazione, ma che permette di "aggiustare" il punteggio e l'equilibrio del gioco.

Piccoli difetti che sono più sbavature e, come detto, legate al gusto personale, ma non intaccano la qualità del gioco. Se vi piacciono i giochi di van Moorsel o se, semplicemente, cercate un gioco con le proprietà descritte, non esitate a dare una possibilità a Sun, Sea & sand, potreste scoprire una piccola gemma.

PEPPE74

MDM

IAGO

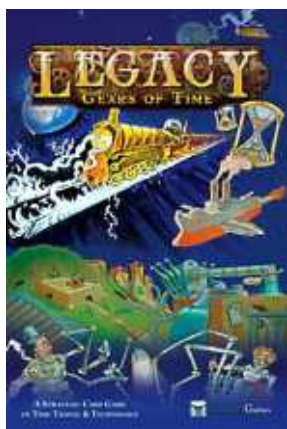




Legacy: Gears of Time

"Di questo sono certo. Se apriamo una lite tra il presente e il passato, rischiamo di perdere il futuro."

Winston Churchill



di Ben Harkins
Floodgate Games, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Il più grande problema teorico del viaggio nel tempo è il paradosso. Un problema non facile da gestire per scrittori e registi di fantascienza. Ugualmente delicato per tutti gli autori di giochi che decidono di cimentarsi con questa singolare ma affascinante ambientazione.

Legacy: Gears of Time è una delle eccellenze tra i giochi in cui si viaggia nel tempo, soprattutto per la sua capacità di gestire il paradosso temporale, così ben architettato da essere il fulcro della meccanica stessa del gioco.

Chi non ricorda la foto di Marty McFly in Ritorno al Futuro (Robert Zemeckis, 1985) che sbiadisce sotto la minaccia di un paradosso temporale? In Legacy: Gears of Time si gioca applicando lo stesso principio, ma non alle persone bensì a un elaborato albero tecnologico da installare sulla linea del tempo e mantenere in vita salvaguardando i legami di dipendenza. Complicato? Meno di quanto appaia a parole. Immaginate cosa succederebbe oggi a internet se, nel passato, scomparisse l'invenzione del computer o peggio dell'elettricità e il gioco è fatto. Semplice e intuitivo.

La prima edizione di Legacy: Gears of Time prende vita grazie ad una raccolta fondi dal basso. Il 6 febbraio 2012, dopo 18 mesi di

sviluppo, Ben Harkins - ora CEO della Floodgate Games - decide di lanciare una campagna sulla nota piattaforma Kickstarter con l'intento di raccogliere 5.500\$ e produrre il suo gioco. L'obiettivo viene raggiunto la settimana successiva e a fine campagna i soldi raccolti grazie a 316 sostenitori del progetto sono più del triplo.

L'anno successivo viene rilasciata la seconda edizione con piccole migliorie ergonomiche, lievi correzioni, nuova grafica delle carte e un regolamento completamente riscritto per essere meglio comprensibile. Sempre nel 2013 e sempre grazie ad una campagna Kickstarter di successo, viene pubblicata la prima espansione: Legacy: Forbidden Machines che include sostanzialmente un intero mazzo di carte tecnologia da utilizzare al posto di quello nella scatola base.

Riguardo alle dinamiche del gioco, sorvolerò su qualche dettaglio visto che di Legacy: Gears of Time si era già parlato su un vecchio numero della rivista (ILSA n. 28, pag. 60), ma concedetemi comunque un breve riassunto che sarà utile per capire il resto.

Legacy: Gears of Time è un gioco di maggioranza. I giocatori piazzano tecnologie sulla linea del tempo e le influenzano giocandoci sopra propri segnalini. La

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





maggioranza dei segnalini nella fase di conteggio garantisce i punti della carta tecnologia più altri punti per ogni carta tecnologia, successiva nel tempo, che dipende da quella influenzata.

Gli spazi disponibili per la costruzione in ogni "lasso di tempo" aumentano man mano che ci si sposta nel passato e in un turno viaggiare indietro nel tempo è l'unica direzione

fuoco più indietro nel tempo annullando la prima carta tecnologia fuoco giocata.

Uno degli aspetti più interessanti del gioco è senza dubbio il flusso dei segnalini che i giocatori hanno a disposizione per installare e influenzare tecnologie. Esistono, per ciascun giocatore, due sorgenti dei segnalini, la riserva delle installazioni e la riserva delle influenze. Nella prima, a inizio partita, sono contenuti tutti

Ogni dodici azioni, quattro turni da tre azioni ciascuna, si effettua una fase di mantenimento in cui, tra le altre cose, un segnalino influenza preso da ciascuna carta tecnologia viene restituito al giocatore che ne detiene il controllo, ovvero che ha la maggioranza dei segnalini. Questo segnalino torna nella riserva delle installazioni a meno che la tecnologia non sia attivata con successo grazie all'esistenza, nel passato, di tutte le tecnologie dalla quale dipende, nel qual caso - ed è l'unico - il segnalino finisce nella riserva delle influenze del giocatore e potrà essere utilizzato in azioni successive per rinforzare una maggioranza o ottenerne una nuova, scalzando un avversario da una carta tecnologia già in gioco.

Uno degli aspetti più interessanti del gioco è il flusso dei segnalini che i giocatori hanno a disposizione per installare e influenzare tecnologie.

possibile per i giocatori. Le tecnologie installate in un preciso lasso temporale non sono definitive, le stesse tecnologie giocate più indietro nel tempo annullano tutte quelle uguali e più recenti. Per spiegare con un esempio, giocare la scoperta del fuoco poco più indietro del lasso di tempo presente non è generalmente una grande idea perché ci sarà sicuramente un giocatore che, a un certo punto, viaggiando nel passato, giocherà il

i segnalini del giocatore, la seconda invece è vuota. Dalla prima si prendono i segnalini da mettere sulla carta tecnologia che viene installata, dalla seconda si prendono i segnalini da piazzare su tecnologie già installate nel tentativo di ottenere la maggioranza.

Questa seconda riserva è la chiave del gioco perché si traduce in flessibilità, adattabilità e soprattutto capacità di spostare gli equilibri dell'albero della tecnologia a proprio favore.

Avere la maggioranza su catene solide dell'albero tecnologico è certamente il modo per fare più punti e quindi vincere, ma più importante, soprattutto nelle prime fasi della partita, è costruirsi una solida riserva di segnalini influenza, anche quando per ottenerne ci si vede costretti a giocare tecnologie in lassi di tempo dai quali saranno



certamente scalzate in favore di altre più in là nel passato. In quest'ottica anche tecnologie apparentemente poco utili ai fini del punteggio come la Religione o la Legge, che pur essendo tecnologie fondamentali non hanno dipendenze nell'albero tecnologico, si rivelano valide perché possono essere installate in qualunque posto sulla linea temporale e restituiscono preziosi segnalini per le influenze dei turni successivi.

Il sistema di punteggio non è articolato ma necessita un piccolo sforzo per essere assimilato. Per aiutare la fase di punteggio, nella seconda edizione sono stati inseriti gettoni in cartone da utilizzare per identificare le tecnologie fallite, ovvero quelle che non hanno il supporto, nel passato, di tutte le tecnologie dalle quali dipendono sull'albero tecnologico. Le tecnologie restanti garantiscono punti al giocatore che ha la maggioranza dei segnalini su di esse. I punti di una tecnologia vengono guadagnati anche per ogni altra tecnologia nel futuro che utilizza quella punteggiata. La quantità di connessioni sull'albero tecnologico quindi è un dato importante per capire il vero valore di una carta. La scrittura, ad esempio, offre 2 punti al giocatore che detiene la maggioranza ma supporta in modo diretto ben tre altre tecnologie che, se attive e prescindendo dal giocatore che le controlla, garantiscono al giocatore con la maggioranza sulla scrittura ulteriori 2 punti ciascuna.

Purtroppo dedicare troppo tempo ad analizzare l'albero tecnologico per trovare il

Legacy: Forbidden Machines



L'aspetto interessante della prima (e unica per ora) espansione di Legacy: Gears of Time è che non si tratta di un set di regole e componenti da aggiungere al gioco base. Legacy: Forbidden Machines è più semplicemente un mazzo completamente nuovo di tecnologie da sostituire all'originale prima della partita, consentendo di giocare con un albero tecnologico completamente diverso.

Non solo, molte delle carte tecnologia descrivono un'azione speciale che può essere eseguita dal giocatore che detiene la maggioranza. Alcune più banali, come pescare ulteriori carte, altre più sofisticate come muovere cubi influenza già piazzati. Padroneggiarle e sfruttare al meglio questi nuovi poteri aggiunge impegno e divertimento al già ben rodato gioco base.

miglior rapporto costo/beneficio non basta ad assicurare la vittoria. Le carte infatti sono poche, tre per ciascuna delle undici tecnologie base, due per tutte le altre sedici tecnologie intermedie (divise in secondo e terzo livello), un solo esemplare per le tre tecnologie di quarto livello. Fondamentale quindi anche il tempismo e la capacità di gestire la propria mano di carte, conservando le più preziose per essere installate sufficientemente nel futuro da riuscire a garantire la loro attivazione grazie alle tecnologie che le supportano nel passato.

Considerando che pescare è una delle possibili azioni del turno, è facile intuire lo

svolgimento dei primissimi turni della partita, volti a prepararsi una buona mano di carte da amministrare.

In definitiva tanti piccoli meccanismi sono ben integrati in Legacy: Gears of Time e regalano un'esperienza di gioco interessante che spinge sì verso l'installazione di tecnologie moderne e più remunerative, costringendo però allo stesso tempo a tenere alta l'attenzione verso le tecnologie base del passato, indispensabili per sostenere le altre.

Il gioco non è esente da difetti. La grafica bella e curata avrebbe potuto essere molto più funzionale, le fasi di valutazione necessitano particolare attenzione per non commettere errori e nei turni finali soffre un po' di paralisi da analisi. C'è anche una forte componente di interazione diretta tra i giocatori che si contendono la maggioranza sulle carte tecnologia ma questo non è necessariamente un difetto.

Se non avete ancora avuto occasione di farlo, provatelo.



FAB!O

MDM

IAGO

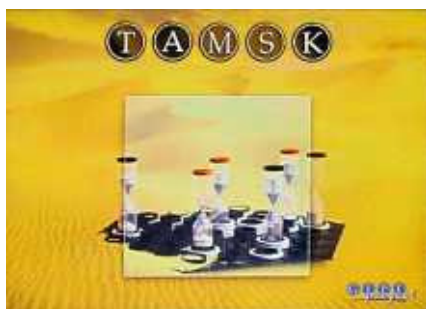




TAMSK

"Sia quel che sia, la partita scorre leggera come la sabbia nella clessidra."

Armando Ceroni



di Kris Burm

Schmidt Spiele, Rio Grande Games, Don & Co., 1997/2005

N. Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

In un numero di ILSA dedicato al tempo, non poteva mancare il gioco astratto che ha fatto proprio del tempo il suo elemento fondamentale: infatti la caratteristica peculiare di TAMSK è il fatto che le tre pedine a disposizione di ciascun giocatore siano delle clessidre della durata di circa tre minuti.

All'inizio della partita le sei clessidre sono posizionate agli angoli del tavoliere (un esagono col lato di 4 caselle), e ogni giocatore ha una scorta di 32 anelli di cui dovrà cercare di liberarsi.

Ad ogni turno si muove una propria pedina-clessidra su una casella vuota adiacente e si deposita sulla casella medesima un anello preso dalla propria scorta, tenendo conto che le varie caselle hanno una diversa capienza massima di anelli, e che quando questa verrà raggiunta, la casella in questione non sarà più praticabile. Le 18 caselle più esterne possono contenere al massimo un anello (per cui sono visitabili solo una volta); le 12 caselle immediatamente più interne possono accogliere 2 anelli, le 6 caselle intorno a quella centrale hanno una portata di 3 anelli ed infine la casella centrale arriva a 4.

Il gioco termina quando entrambi i giocatori non possono più muovere; vince chi alla fine della partita sarà rimasto con il minore numero di anelli.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





La versione più basilica ed elementare del gioco prevede che le clessidre vengano spostate senza venire girate, risultando così analoghe a delle pedine normali. Senza l'elemento della pressione del tempo, TAMSK diventa un gioco non troppo dissimile da Quivive o da altri astratti in cui l'obiettivo sia semplicemente il restringere la mobilità dell'avversario mantenendo ampia la propria.

Le cose diventano più dinamiche con la versione avanzata: le clessidre che vengono mosse vanno al contempo girate, e una clessidra che dovesse terminare la sabbia resterà sul tavoliere ma non potrà più essere usata.

Infine, la terza e ultima versione del gioco ("da torneo") prevede anche l'utilizzo di una ulteriore clessidra, da 15 secondi: tenuta esternamente al tavoliere, può venire attivata per costringere l'avversario a muovere, onde impedire delle tattiche attendiste in cui qualcuno tenti di perdere tempo in attesa dell'esaurimento di una delle pedine-clessidra altrui.

TAMSK non è stato il primo astratto ad avere delle clessidre come pedine (esiste un Quicksand del 1981), ma per quanto ne so è uno degli esempi meglio riuscito di utilizzo del real-time in un gioco a informazione completa. Essendo un prodotto un po' particolare, è lecito domandarsi a quali categorie di giocatori piacerebbe: la presenza delle clessidre e la durata necessariamente breve di una partita sono un buon pretesto per introdurre ai giochi astratti degli amici ancora poco esperti; al contempo il tutto può anche attrarre eventuali hard gamer che apprezzino il giocare sotto pressione.

Il Progetto GIPF

Il Progetto GIPF è una serie di sei giochi (in realtà sette, come vedremo, ma qualcuno potrebbe dire anche otto) astratti a informazione completa, per due giocatori, sviluppati dal game designer belga Kris Burm dal 1997 al 2007.

L'elemento che li accomuna è il fatto di svolgersi su un tavoliere con caselle a disposizione esagonale.

La caratteristica particolare del progetto è la possibilità di unire i giochi, tramite i cosiddetti "potenziali".

I potenziali sono particolari pedine per il gioco GIPF, ognuna delle quali consente una specifica mossa speciale, ed ogni potenziale è connesso ad un altro gioco del Progetto.

Chi volesse sperimentare il Progetto GIPF nella sua incarnazione più complessa e articolata, inizierà una partita di GIPF dotando ogni giocatore di una scorta di potenziali oltre alle comuni pedine del gioco, e ogni volta che uno dei due giocatori vorrà inserire un potenziale in gioco, potrà farlo solo dopo aver vinto una partita al gioco collegato al potenziale in questione.

Sì, avete letto bene. Sto giocando a GIPF e voglio inserire una pedina-potenziale YINSH nella mia partita? Io e il mio avversario interromperemo la partita di GIPF per iniziarne una a YINSH: se vincerò la partita a YINSH, potrò inserire il potenziale in questione, in caso contrario dovrò pensare ad una mossa diversa.

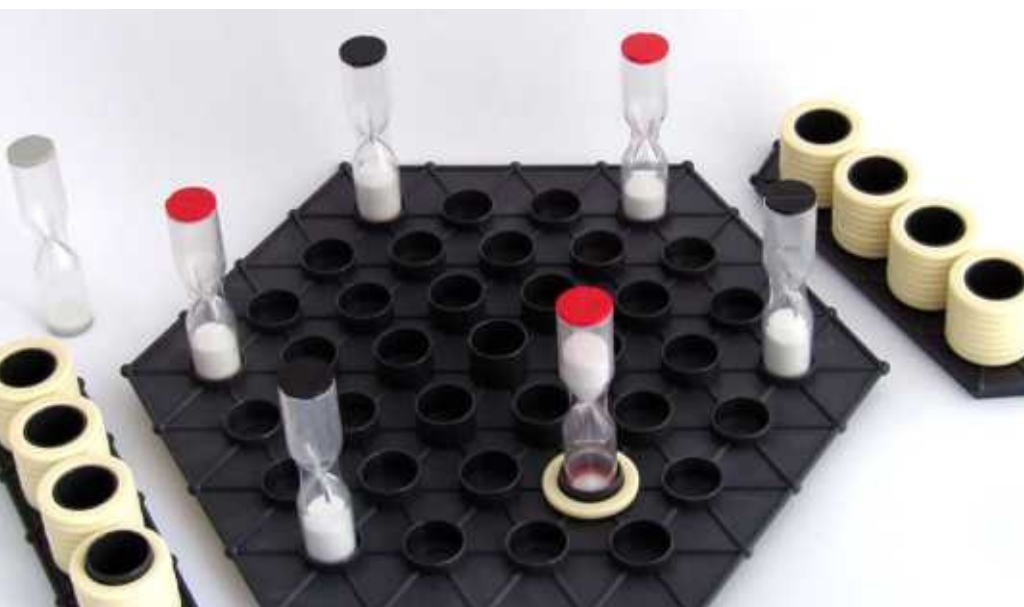
Fermo restando che comunque non è obbligatorio giocare a GIPF usando i potenziali, e che usandoli non si è costretti necessariamente a vincolarli agli altri giochi, e che soprattutto si possono gradire gli altri giochi indipendentemente da GIPF.

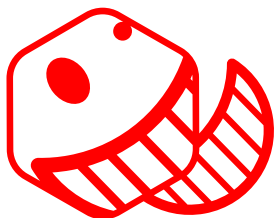
Pare comunque che la vicenda del Progetto GIPF non sia ancora conclusa: la HUCH and Friend, attuale casa editrice del Progetto, (distribuito in Italia da Red Glove Edizioni e Distribuzioni) annuncia che oltre alla ripubblicazione di tutti i giochi (tranne TAMSK), è prevista l'uscita per il 2017 di un settimo (ottavo?) titolo di cui non si sa ancora nulla...

D'altro canto è necessario dire che, nonostante sia un astratto intelligente e inusuale, TAMSK rischia di risultare frustrante per chi è soggetto alla paralisi da analisi o allo zeitnot (pressione per il tempo in esaurimento) in torneo. Inoltre, lo scarto di anche più di dieci secondi che sovente si riscontra tra le diverse clessidre ha già causato fastidi a persone che consideravano

importante che il confronto con l'avversario fosse assolutamente equo e non aleatorio: infatti pare sia stato proprio questo motivo a portare l'autore Kris Burm ad escludere TAMSK dai giochi del Progetto GIPF di cui faceva parte, per sostituirlo con TZAAR, un gioco forse migliore ma decisamente più "ordinario" con le sue normali pedine tonde.

Per quanto riguarda la reperibilità, purtroppo TAMSK è stato pubblicato l'ultima volta nel 2005 e non sono previste ristampe; una rapida ricerca su eBay non mi ha dato risultati, vi sono invece una dozzina di copie sul mercatino di BoardGameGeek, ma alcune hanno già un prezzo "da collezionismo"; per cui chi volesse aggiungere questo pezzo speciale alla propria ludoteca credo dovrà investirci un po' di risorse...





T.I.M.E Stories

"Se avessi un po' più di tempo... ehi, un momento, ho tutto il tempo che voglio: ho una macchina del tempo!"

Marty McFly - Ritorno al futuro



di Peggy Chassenet e Manuel Rozoy
Space Cowboys, Asterion Press, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

È stato uno dei giochi più discussi e acclamati dello scorso anno e, se non fosse uscito in contemporanea all'esplosione del fenomeno Pandemic Legacy, molto probabilmente sarebbe stato IL gioco del 2015. Potrebbe essere il prossimo passo evolutivo del gioco da tavolo, sia da un punto di vista strettamente ludico che da un punto di vista commerciale, il tutto senza ricorrere alla tanto temuta elettronica di supporto.

Signore e signori, ecco a voi ...
[Squilli di trombe e rullo di tamburi]

LA SCATOLA ROSSA DI D&D!!!

Lo so, vi aspettavate di sentir parlare di un'altra cosa, e ci arriverò a breve, ma, al netto delle qualità del progetto, che ci sono e non sono sicuramente poche, la ragione di questa sceneggiata iniziale è quella di enfatizzare come, al contrario di ciò che pensano molti, questa non sia una rivoluzione ludica ma, molto più banalmente, l'applicazione al gioco da tavolo nel senso più stretto di un concetto già presente nel gioco da tavolo in senso più lato; non è nulla di differente rispetto allo spostamento del Card Drafting o del Deck Building dal pre-partita all'interno della partita stessa.

In realtà la rivoluzione (o meglio, l'evoluzione) c'è ma non è dal lato dell'utente

ma quasi totalmente dal lato del produttore, è in corso da alcuni anni, riguarda i modelli economici e commerciali che i principali editori (forse sarebbe meglio dire principali editori) hanno deciso di applicare e di tutto ciò TIME Stories è solo la punta dell'iceberg, ma visto che l'articolo dovrebbe essere una recensione del gioco e non un "pipponi" filosofico cercherò di continuare (e possibilmente concludere) il discorso alla fine della recensione, per permettere a chi non fosse interessato, di ignorare completamente queste mie farneticazioni.

PREMESSA: il mio scopo qui è di esprimere i miei giudizi sul gioco in sé, non sulle singole avventure, e soprattutto, evitare qualunque forma di rivelazione sul contenuto delle avventure stesse; perdonatemi se sembrerò particolarmente vago nella descrizione delle meccaniche o nei commenti, ovunque vedrete generalità e vaghezza, considerate che si tratta di un modo per evitare di rovinarvi il piacere della scoperta; so già che sarà difficilissimo e che forse, a volte non riuscirò ad esprimermi bene, ma ritengo molto più importante non rovinarvi l'esperienza che darvi un'immagine chiara del gioco.

Come evidenziato nella sceneggiata iniziale, non si tratta di un gioco vero e proprio ma di un sistema di gioco di

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





avventura adattabile a qualunque ambientazione desiderata (il paragone con la Scatola Rossa non è assolutamente casuale ma è molto più calzante di quanto si potrebbe pensare); la scatola contiene i materiali necessari per giocare con il sistema di gioco, tabellone, segnalini, pedine, dadi e il regolamento generale da applicare a tutte le avventure che verranno giocate con il contenuto della scatola; contiene poi un mazzo di carte all'interno del quale si trovano tutte le informazioni necessarie per giocare uno scenario (luoghi, incontri oggetti, mappa etc etc). Le espansioni del gioco non saranno altro che ulteriori mazzi di carte contenenti tutti gli elementi non noti ai giocatori a inizio partita.

L'ambientazione del gioco si presta alla massima libertà di sviluppo per le espansioni; siamo in un non meglio precisato futuro in cui è stato reso possibile il viaggio nel tempo e nei mondi paralleli e i giocatori sono operativi di un'agenzia incaricata di mantenere in ordine il continuum spazio-temporale; nei nostri viaggi le nostre coscienze verranno catapultate in altri tempi (l'Egitto dei faraoni, il New England degli anni '30) e luoghi (mondi fantasy più o meno simili al nostro) dove saranno inserite le sembianze di "ricettacoli locali" già preparati alla vita nelle condizioni del tempo e luogo scelto e che fungeranno da mezzo per la soluzione dei problemi sorti (Avatar docet).

Durante la partita i giocatori si muoveranno all'interno dell'avventura in corso su differenti livelli di locazioni, la mappa generale (4 carte che compongono la mappa fisica del luogo in cui l'avventura si svolge) e le scene particolari (composte da un numero variabile di carte che descrivono i vari possibili incontri/avvenimenti in un determinato luogo della mappa; le scene potranno contenere oggetti di possibile uso nell'avventura, scambi di informazioni con personaggi di contorno, enigmi da risolvere, nemici da affrontare.

Gli incontri potranno richiedere l'utilizzo di oggetti precedentemente ritrovati o il superamento di test su una o più





caratteristiche dei personaggi, magari modificabili grazie all'ausilio di un'arma o di un attrezzo ottenuto durante un incontro precedente; il superamento di alcuni incontri potrà permettere di accedere a incontri successivi, magari in scene differenti, mentre il fallimento di un incontro potrebbe portare alla morte del ricettacolo e quindi alla temporanea sospensione della coscienza di uno dei giocatori per il tempo necessario a farla rientrare nella realtà spazio-temporale in cui i giocatori si trovano.

I test durante gli incontri consistono nel tiro di un numero di dadi, dipendente dalle caratteristiche del ricettacolo, contro la difficoltà del test che è rappresentata da un numero variabile di scudi di diversi tipi: gli scudi normali indicano la difficoltà del test, quelli col teschio i danni che i ricettacoli possono subire, quelli col cuore causano un danno per turno in cui si affronta il test e quelli con l'orologio causano la perdita di unità di tempo. Esiste un quinto tipo di scudi (con uno scudo raffigurato) che hanno effetti dipendenti dall'avventura in corso e sono quindi descritti all'interno di ogni singolo mazzo.

Ogni ricettacolo impegnato tira un numero di dadi pari alla caratteristica su cui si svolge il test e rimuove un numero di scudi pari al numero di successi ottenuti (i dadi riportano sulle facce da 0 a 2 successi o un teschio); se rimangono scudi col teschio e almeno uno dei dadi mostra un teschio si verifica una "reazione" da parte del test di forza pari al numero di teschi sommando i risultati dei dadi e gli scudi non ancora rimossi, se la forza della reazione è superiore alla resistenza del ricettacolo questo subisce un danno, altrimenti non accade nulla. Se rimangono ancora scudi con simboli diversi (cuore, orologio, scudo) se ne applicano gli effetti, poi, se permesso dall'incontro, i ricettacoli possono decidere se abbandonare il test (rinunciando a completarlo e azzerando ogni progresso per il futuro) o continuarlo; se invece non rimangono più scudi il test è superato.



Persino l'inserito in plastica della scatola è studiato per poter contenere l'avventura in corso, così com'è a fine sessione, senza bisogno di prendere nota dello stato delle cose, una sorta di salvataggio analogico della partita al posto di quello digitale dei videogiochi; c'è anche l'invito, nel regolamento, a mantenere il gioco in posizione orizzontale tra una partita e l'altra per evitare che il materiale possa rischiare di spostarsi dagli appositi alloggiamenti.

Non c'è che dire, si tratta di un capolavoro di ingegneria ludica, in tutti i suoi aspetti, offre ampio spazio alla fantasia del giocatore senza richiedere l'impegno assiduo di una campagna (o anche solo di una sessione di gioco di ruolo), sia in termini di tempo che in termini di impegno nel mantenimento del ruolo, dopo tutto si tratta di una sorta di puzzle, non di un vero e proprio GdR, l'interpretazione è totalmente lasciata all'interesse e alla volontà del giocatore, che potrà decidere di interpretarlo come puro puzzle, se nelle sue corde, o come puro GdR se lo ritenesse interessante.

L'unico punto che mi lascia perplesso è il fatto che, producendo già avventure di una qualità (soprattutto grafica, ma anche intrinseca) così elevata, la produzione di avventure non ufficiali potrebbe essere

Ogni "inserimento" nella realtà spazio-temporale dell'avventura (comunemente nota come "partita") ha una durata limitata in unità di tempo, alla fine della quale i giocatori verranno estratti e riportati al tempo presente per poter poi essere reintrodotti in spedizioni successive fino al completamento o al fallimento definitivo della missione. Una volta completata la missione, il mazzo di carte diventa totalmente inutile, non perché inutilizzabile (come nel caso dei Legacy) ma perché una volta "letta la storia" o "visto il film" la ripetizione dell'esperienza perde di qualunque significato (come in Legends of Andor o Sherlock Holmes) e una nuova avventura/espansione è necessaria per poter ripetere l'esperienza; Space Cowboys/Asmodée ci viene cortesemente in aiuto per supportare la nostra dipendenza con 4 espansioni (3 già uscite, una prevista attorno a Essen) e un kit per la creazione di avventure che ha già fruttato almeno due ulteriori espansioni non ufficiali.

Tutto, nella realizzazione del progetto, dall'idea dell'ambientazione alla realizzazione della scatola che contiene il gioco, mostra uno studio quasi maniacale per ottimizzarne le potenzialità. L'ambientazione è "furba" perché permette la massima libertà di manovra per le singole avventure (può essere utilizzata la storia reale, una storia parallela in stile "Svastica sul Sole", una storia più fantastica con i supereroi, pura fantascienza in stile Guerre Stellari e

Si tratta di un capolavoro di ingegneria ludica, che offre ampio spazio alla fantasia del giocatore senza richiedere l'impegno assiduo di una campagna.

qualunque altra ambientazione che possa passare per la testa) attraverso il pretesto dei viaggi nel tempo. Tutti i materiali sono perfettamente "neutri", il tabellone non ha riferimenti alle avventure (è asettico come una sala operatoria), i segnalini di cartone sono utilizzabili oggi come monete, domani come punti magia, dopodomani come munizioni di un'astronave, gli scudi speciali sono pronti ad essere utilizzati a piacimento a seconda delle necessità dell'avventura.

scoraggiata; (dopo tutto, la scatola rossa di D&D aveva le illustrazioni di Larry Elmore, Jeff Easley, e Clyde Caldwell, ma anche materiale meno prezioso) e quindi ridurre la ripetibilità dell'esperienza al paio di espansioni annuali previste dall'editore originale fino al giorno in cui Asmodée non deciderà di togliere l'ossigeno alla sua creatura, ma questo sarà un problema per i giocatori, non certo per l'editore, che, se e quando farà questa scelta, avrà già trovato

**fab!o**

Scrissi un pezzo di anteprima su T.I.M.E Stories, nell'immediato post-Essen 2015, che trasudava entusiasmo, quando alle spalle avevo poco più di una partita del primo scenario, per altro conclusasi con un fallimento. Ora, dopo aver protetto il continuum spazio-temporale nel 1821 e dopo aver camminato tra gli "infetti" nel 1992, posso sinceramente confermare il mio verdetto e non vedo l'ora di acquistare le prossime avventure, che ho deciso di aspettare in versione localizzata. Il motivo è semplice, adoro questa idea. Adoro la libertà di muoversi nel sistema di gioco, di esplorare. Adoro essere messo alla prova, non solo con enigmi espliciti ma anche con quelli insiti nelle decisioni da prendere quando il tempo scarseggia, una sensazione che chiunque si sia appassionato al vecchio Myst (Cyan, Inc., 1993) sicuramente può capire. Trovo intrigante la necessità di calarsi nella situazione narrata per prendere decisioni e ugualmente appagante ripensarci dopo, a mente fredda... forse, uccidere quel personaggio che voleva condurci in un labirinto di cunicoli bui minacciandoci con una pistola non è stata una grande idea, forse sarebbe stato meglio ucciderlo a destinazione raggiunta invece che perdere tempo per cercare la strada giusta!

Tutto questo in un dispiegarsi di carte dalla grafica superba che svelano man mano scenari, luoghi, personaggi con cui interagire, a volte con una chiacchierata altre volte in modo meno amichevole in un carosello di rivelazioni inaspettate e di sorprese.

Uno scenario si esaurisce in due o tre partite? Vero, è un limite che costringe ad acquistare sempre nuovi scenari, ma forse l'idea è geniale proprio per questo. In un'epoca in cui il tempo libero è quanto mai prezioso, l'idea di spenderlo per un'esperienza ancora più unica e irripetibile di quanto possa essere una partita di qualsiasi altro gioco è appassionante e regala un misto di sensazioni in equilibrio tra il desiderio e il timore reverenziale di quando si sta per cogliere un'occasione che non si ripeterà mai più.

Tutto questo con buona pace di tutti i ragionamenti sulle strategie commerciali. Che poi diciamocelo, gli editori vendono se i giocatori comprano e per vendere a un giocatore non basta che l'idea sia economicamente vantaggiosa (per l'editore) deve anche convincere.

una nuova fonte di utili più facile da sfruttare e più redditizia.

E con questo torniamo alle farneticazioni filosofico-economiche perché, come anticipato nella sceneggiata iniziale è di questo che, sotto sotto, si tratta. L'era di Asmodée e del suo strapotere economico sulle altre case editrici ha portato al consolidamento di una serie di pratiche il cui scopo è quello di ridurre il costo dello sviluppo dei giochi e/o (possibilmente entrambe ma mai meno di una delle due cose) e di aumentarne la redditività.

Non che Asmodée ne sia l'unico fautore, anche altri editori, e da tempo, hanno cominciato a percorrere determinate strade; Fantasy Flight ormai produce quasi solo Living Card Games, che hanno il pregio di non

richiedere sviluppo nelle ambientazioni o nella struttura del gioco dopo la prima stesura e che garantiscono entrate solide e continue attraverso le espansioni e la necessità di usare copie multiple delle carte per "poter essere competitivi".

Sempre più giochi del passato vengono riesumati cambiandone ambientazione o aggiungendo qualche elemento di poco o nessun conto (una volta erano solo Monopoly e Risk, poi sono arrivati Catan e Ticket to Ride, ora da Puerto Rico de Luxe a Carcassonne Winter Edition, a Agricola Family è un fiorire di ri-edizioni speciali di giochi passati) e permettendo di rivendere gli stessi giochi a quanti li avevano già con la promessa di nuove esperienze di gioco.

La fioritura di giochi Legacy ne è un altro esempio, il punto del sistema non è il fatto che un Legacy prometta un numero limitato di partite, (dopo tutto a quanti dei giochi che abbiamo acquistato negli ultimi 5 anni abbiamo fatto più di 5 partite?) ma il fatto che questa "scadenza" del gioco venga inserita come caratteristica del gioco stesso, il che obbliga il giocatore, dopo x partite, a comprare un nuovo gioco, senza bisogno ulteriore, da parte dell'editore, di produrre un nuovo gioco così ben studiato e sviluppato da convincere il giocatore ad abbandonare il precedente, tanto il precedente sarà già scaduto da solo.

Questo di TIME Stories è un passo successivo lungo la stessa strada, il gioco è sviluppato, lo sforzo è fatto, ora non resta altro che convertire in avventure nuove idee, o vecchie idee in salse nuove, o vecchie idee in vecchie salse ma con nuovi vestiti, e il gioco continuerà a rendere nel tempo e si autoalimenterà della propria stessa fama; forse tra qualche anno basterà vendere i diritti ad un piccolo editore per incassare le royalties sulle avventure che verranno prodotte e continuare a guadagnare senza nemmeno dover fare lo sforzo creativo di inventare nuovi giochi.

Forse non sarà TIME Stories a fare questo passo, forse sarà il prossimo gioco di questo genere, ma prima o poi la cosa sembra proprio che avverrà; nel frattempo ci godiamo questo gioco piacevole e divertente, sicuramente ben fatto e ancor meglio sviluppato, che se non cambierà completamente il mondo del gioco potrebbe comunque aver cominciato a cambiarne certi aspetti secondari come il mercato dell'usato che, ora, potrebbe basarsi sulla vendita/scambio delle espansioni e non dell'intero gioco.

IAGO**FAB!O****MDM**



Samara

"Il più di più."

Motto dei cittadini di Samara (nel Distretto Federale del Volga) riferita alle caratteristiche architettoniche della città.



di Corné van Moorsel
Cwali, 2015

N. Giocatori: 2-5

Durata: 25-50 minuti

Corné van Moorsel, olandese, è autore di giochi a tempo pieno e titolare della casa editrice Cwali, che pubblica esclusivamente i titoli da lui ideati. O Zoo Le Mio (2002), Street Soccer (2002), Factory Fun (2006), Powerboats (2008) e Sun, Sea & Sand (2010) sono probabilmente i titoli che hanno riscosso più successo (e - in qualche caso - la riedizione da parte di case editrici internazionali). Dopo un periodo dedicato a giochi di parole, carte, o contenenti materiali non convenzionali (in porcellana), Samara segna il ritorno al gioco da tavolo "classico". Finanziato dal basso, tramite una campagna multiplatforma, il gioco è ambientato in Russia, sulle rive del Volga, dove i giocatori, nel ruolo di capomastri, competono per la

costruzione di quella che diventerà una delle città più grandi dello stato.

Robusti i materiali: un tabellone il cui scopo principale è ospitare le tessere edificio, una plancia calendario composta da due parti (Gennaio-Giugno e Luglio-Dicembre), segnalini lavoratori in legno per i giocatori (con rappresentanze di entrambi i sessi), gettoni attrezzi (di dimensione fin troppo piccole), schede riassuntive per i giocatori. Non particolarmente attraenti le illustrazioni, di impostazione naïve.

Il gioco

In Samara i giocatori costruiscono edifici più o meno complessi, da cui ottengono poteri (permanentemente o attivati con la costruzione) e



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





punti vittoria. La difficoltà di costruzione degli edifici è data da due parametri: la forza lavoro necessaria per costruirla (indicata dal numero di riga su cui è stata posta casualmente la tessera in fase di preparazione della partita) e gli attrezzi necessari per edificarla (indicati sulla tessera stessa). Anche gli attrezzi (presenti in quantità sufficienti per tutti i giocatori) sono disposti casualmente sulla plancia di gioco all'inizio della partita.

Samara utilizza il sistema della time-track per decidere chi è il giocatore di turno. Sotto la plancia scorre il calendario, su cui vengono disposti i segnalini dei giocatori: colui i cui lavoratori sono più arretrati (e in caso di parità di mese, chi vi è arrivato prima) ha diritto a compiere azioni con tali lavoratori. Le scelte possibili sono:

- Acquisire un attrezzo: il giocatore sposta nel mese posto sotto lo strumento che desidera acquisire un numero di lavoratori la cui somma delle forze (ovvero le altezze della pila di segnalini che rappresentano i lavoratori) sia pari al numero di riga dello strumento che intende prendere.
- Ottenere un nuovo lavoratore: il giocatore sposta un lavoratore femmina in fondo al calendario. Vi aggiunge al suo fianco un nuovo segnalino, ottenendo così un nuovo lavoratore del sesso prescelto e con forza pari a 1.
- Costruire un edificio: il giocatore sposta nel mese posto sotto l'edificio che intende costruire un numero di lavoratori la cui somma delle forze sia pari al numero di riga dove si trova la tessera. Inoltre, il giocatore deve possedere gli attrezzi indicati. Prende quindi la tessera, ne esegue l'eventuale abilità speciale, poi la mette coperta sulla propria plancia.
- Andare in ferie: il giocatore muove tutti i lavoratori in avanti nel tempo, fino a raggiungere il primo mese sul calendario dove ha altri suoi segnalini.

Eseguita l'azione, si controlla se il mese corrente non ospita più lavoratori; in tal caso, si fa scorrere il calendario in modo da avere un mese corrente che ne ospiti almeno 1. Il turno passa al giocatore che controlla tali lavoratori.

Il gioco si conclude quando tutti gli edifici sono stati costruiti. I giocatori possono



passare e uscire definitivamente dal gioco invece di continuare a fare azioni. Il vincitore viene determinato sommando i punti degli edifici costruiti; eventuali parità vengono decise a favore di chi ha optato di uscire dal gioco per primo.

Insieme al titolo originale sono state sviluppate (miracoli del crowdfunding!) due espansioni:

- la prima fornisce 10 nuove tessere da aggiungere alle 36 in dotazione nella scatola, aumentando la varietà delle partite (il tabellone ha spazio per 30 tessere), 3 oggetti (associati ad altrettante tessere) che danno abilità speciali ai lavoratori che li posseggono, e 10 obiettivi (distribuiti segretamente all'inizio del gioco) che rendono non perfettamente tracciabile il punteggio di ogni giocatore;
- la seconda introduce invece le tessere stagione (Inverno e Primavera) che hanno il duplice scopo di non rendere sempre accessibili tutti le colonne del tabellone e di modificare il costo di costruzione di un edificio, incrementando o diminuendo la forza lavoro necessaria per costruirlo, se i propri lavoratori le attraversano.

Minimale

Samara gravita completamente attorno all'ingegnoso sistema della time-track su cui si muovono separatamente i vari lavoratori con i quali ogni giocatore si procura le tessere (costruzione e attrezzo). Le decisioni

strategiche si prendono principalmente a livello di pianificazione delle nascite (ovvero decidere se impiegare più tempo, ma avere più flessibilità nell'utilizzo della forza lavoro, massimizzando il numero di figli, oppure edificare gli edifici "palestra" che permettono di aumentare la forza di uno dei lavoratori che li hanno costruiti, risparmiando magari sul tempo a scapito della versatilità). Altre decisioni da prendere

Da un punto di vista tattico, invece, restano solo alcune scelte di temporizzazione, come quando far nascere i nuovi lavoratori (in effetti, le abitanti di Samara hanno un tempo di gestazione variabile fra i 7 e i 12 mesi a seconda di quale mese dell'anno iniziano la gestazione). Per il resto, la mossa ottimale locale (quella del turno) è facilmente calcolabile e raramente si propongono dilemmi davvero interessanti. L'informazione

Samara gravita completamente attorno all'ingegnoso sistema della time-track su cui si muovono separatamente i vari lavoratori

gravitano attorno alle classi di edifici che si intendono costruire: specializzarsi, utilizzando pochi attrezzi e cercando di battere gli avversari sulla quantità, oppure perseguire la costruzione degli edifici costosi che richiedono molte conoscenze; ancora, limitarsi ad usare edifici che danno esclusivamente punti vittoria, oppure costruire anche quelli interattivi, che ne forniscono meno ma tendono a mettere i bastoni fra le ruote degli avversari?

Dato che tutta l'informazione è disponibile apertamente all'inizio del gioco e non ci sono fonti di aleatorietà, è possibile farsi un'idea di quale sia la strategia ottimale... che può rivelarsi quella da non perseguire se tutti i giocatori l'hanno identificata!

completa e l'uniformità dei lavoratori tende quindi ad appiattire un po' il gioco: ci provano le espansioni, fornendo abilità specifiche ad alcuni lavoratori (senza grande successo), introducendo obiettivi segreti per ogni giocatore, differenziando quindi di fatto le strategie da perseguire, ed impedendo di tenere a mente i punteggi dei giocatori, e rendendo ciclicamente inaccessibili le tessere attraverso il "salto" delle stagioni.

In definitiva, Samara, si rivela un simpatico gioco riempitivo, decentemente ambientato, basato su una sola, ben congegnata, idea.





Altri giochi sul tempo

Nei suoi 9 anni di attività, ILSA ha già parlato di giochi che sono connessi al "tempo" per tema o meccaniche. Potete leggerne in queste pagine alcune brevi schede, ed eventualmente riguardarvi in seguito il pezzo originale.



di Dominique Ehrard
Game Works, 2014
N. Giocatori: 1-100
Durata: 20 minuti

Crazy Circus

(recensito su [ILSA#30](#))

Gioco appartenente alla classe dei puzzle di ragionamento logico/spaziale, Crazy Circus cala i giocatori nel ruolo di domatori che devono trovare il più rapidamente possibile, quei comandi vocali (composti da istruzioni/monosillabi) che permettono di spostare 3 animali di legno in modo da raggiungere la configurazione indicata su una carta.

Molto belli i materiali, rapidissima la preparazione, estremamente semplici le regole; il livello di complessità dei puzzle è

medio basso. Il che lo candida come titolo ideale per essere giocato in famiglia (preparatevi ad essere battuti dai giocatori più giovani!).

Come in tutti i giochi del genere, ci sono persone naturalmente portate a risolvere queste classi di problemi (e il gioco consente di dare loro un handicap, impedendo l'utilizzo del comando SO) e persone completamente neglate e che non si troveranno affatto a loro agio, rischiando quindi di non divertirsi. Per tutti gli altri si tratta di un godibilissimo filler.



di Kristian Amundsen Østby
Queen Games, 2012
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30 minuti

Escape: The Curse of the Temple

(recensito su [ILSA#20](#))

Escape è un cooperativo in tempo reale che si gioca in esattamente 10 minuti, scanditi da una traccia musicale. I giocatori, in modo frenetico ma ragionato devono riuscire a fuggire tutti da un tempio maledetto. A tale fine i giocatori tirano dadi, continuamente e contemporaneamente, senza turni di gioco da rispettare, con due scopi principali:

- muoversi tra le stanze del tempio (usando i simboli riportati sulla tessera),
- aggiungere nuove stanze (usando due simboli esploratore),

Altre azioni possono essere fatte collaborando fra giocatori presenti nella stessa stanza. Raggiunta l'ultima stanza del tempio (ovvero piazzata l'ultima tessera della pila) si deve tornare indietro prima che finisca il tempo.

Sembra banale (e forse lo è) ma non ci si salva senza un buon coordinamento: l'affiatamento tra i giocatori è indispensabile.

Non ha nulla di strategico ma il suo ritmo saprà sciogliere anche i cuori dei giocatori più duri e puri. Garantito.



di Matthias Cramer
Alea/Ravensburger, 2010
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-70 minuti

Glen More

(recensito su [ILSA#11](#))

Opera di esordio di Matthias Cramer, in cui i giocatori espandono il proprio territorio. I terreni vengono acquisiti utilizzando un percorso circolare, su cui vengono disposte le tessere, che regola il fluire dei turni: gioca chi si trova in ultima posizione. Il suo segnalino viene fatto avanzare in senso orario sulla tessera che il giocatore vuole acquisire. La paga, la piazza e poi attiva sia la tessera appena collocata che le tessere confinanti (fino ad un massimo di 8), nell'ordine desiderato. Tali tessere produrranno nuove

risorse, le trasformeranno in punti vittoria, permetteranno di muovere i membri del proprio clan.

Oltre ai punti vittoria guadagnati attraverso le attivazioni, ci sono 3 round di valutazione, che tengono conto di vari aspetti.

Glen More è un gioco piuttosto semplice e sufficientemente rapido, caratterizzato da una buona dose di interazione indiretta (non solo nella scelta delle tessere, ma nel modo con cui vengono attribuiti i punti vittoria) e che certamente non sfigura accanto agli altri titoli della blasonata casa editrice.



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

Heroes

(recensito su [ILSA#36](#))

Heroes ripropone il classico scontro fra eroi, dotati di poteri magici collegati a forze elementali, impiegando la meccanica del tempo reale. Lo scontro si protrae fino alla morte di tutti gli eroi tranne il vincitore.

La selezione delle azioni avviene attraverso un lancio continuo e ripetuto di dadi. I giocatori possono rilanciare tutti o parte dei dadi finché non ottengono la combinazione desiderata. In tal caso dicono "stop" e tutti devono fermarsi. Chi ha interrotto i lanci esegue quindi una delle 4

azioni possibili. Dopo che il giocatore ha terminato l'azione, ogni avversario, in ordine di turno, ha l'opportunità di usare i simboli sui propri dadi per eseguire un'azione. Quando tutti hanno giocato, si riparte col lancio dei dadi.

Heroes è sicuramente una proposta originale; il rischio è che la componente frenetica del lancio prenda il sopravvento su quella tattico/strategica: i giocatori passano il loro tempo a guardare e lanciare i dadi e il livello di interazione nel modo di giocare diventa basso. Consigliato per 2 giocatori.



di Antoine Bauza, Bruno Cathala
Asterion Press, Ludonaute, 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Il Piccolo Principe: Viaggio Verso le Stelle

(recensito su [ILSA#34](#))

Gioco di percorso incentrato attorno alla meccanica della time track: chi si trova più indietro sul percorso è il giocatore attivo.

Il turno consiste nel giocare una carta dalla propria mano e muovere il proprio segnalino in avanti di un numero di caselle non superiore al valore della carta. Se il proprio aeroplano si ferma su una nuvola non occupata, ne attiva l'abilità indicata; se il proprio mezzo si ferma su uno spazio dove è presente almeno un aeroplano, il giocatore prende una carta a caso dalla mano del giocatore sul cui segnalino si è

appoggiato, quindi ne sceglie una delle proprie e la riconsegna a quel giocatore.

Lungo il percorso vi sono 3 traguardi che permettono di ottenere altri punti vittoria. Il giocatore con più stelle (sommando le tessere e le stelle raccolte durante il viaggio) vince la partita.

Gioco creato attorno ad una meccanica, semplificata all'estremo, condito di un pizzico di interazione. Durata brevissima, numero esiguo di scelte: molto probabilmente non abbastanza per soddisfare i giocatori assidui; presa garantita su bambini e giocatori occasionali.



di Carol Wiseley

Hasbro, MB, Editrice Giochi, 1992

N. Giocatori: 2-4

Durata: 10 minuti

Loopin' Louie

(recensito su [ILSA#18](#))

Loopin' Louie non ha tabellone ma una struttura in plastica composta da una parte centrale con un piccolo motore e quattro bracci collegati che terminano in altrettanti "pollai" ossia spazi in cui possono essere inseriti gettoni "pollo". Sulla struttura centrale è applicato un braccio snodato al cui termine è collegato un piccolo aeroplano che durante la rotazione, che avviene grazie al motore, abbate i gettoni piazzati nei pollai. I giocatori devono difendere il proprio pollaio grazie a piccole catapulte che spingono l'aereo verso l'alto.

Quando un giocatore ha perso tutti e tre i suoi gettoni pollo, colpiti e abbattuti dall'aereo, è eliminato. L'ultimo giocatore rimasto con almeno un gettone è considerato il vincitore.

Durata brevissima e giocabilità fra età disomogenee lo rendono una perla fra i giochi di destrezza, dedicato ai bambini ma capace di far perdere la testa anche ai grandi. Nel 1994 ha vinto uno Spiel des Jahres nella categoria giochi per bambini, varcando con leggerezza il delicato confine fra giocattolo e gioco da tavolo.



di Peter Eggert, Tobias Stapelfeldt

Eggertspiele, Z-Man Games, 2004

N. Giocatori: 2-4

Durata: 100 minuti

Neuland

(recensito su [ILSA#22](#))

L'altro gioco del 2004 che ha "inventato" la meccanica della time track. Il turno è elementare: o si piazza un lavoratore su un edificio o si mette in gioco un nuovo edificio. Ciò che è difficile da focalizzare è che il lavoratore non è colui che produce la risorsa ma è la risorsa stessa e si muove sul tabellone lungo una catena di trasformazione, che avviene grazie agli edifici, fino alla trasformazione finale, quella che consente di produrre punti. Tutte le risorse, anche il metallo, sono deperibili e se

non sono utilizzate entro un turno vengono perse.

Eseguire un'azione ha sempre un costo in termini di tempo calcolato sulla distanza che le risorse devono idealmente percorrere sul tabellone per essere trasformate. Il tempo speso determina l'ordine di gioco.

Profondo, spietato, con un albero delle decisioni che si ramifica velocemente e ampiamente. Le differenze di punteggio a fine gioco sono minime. Consigliato ai soli giocatori assidui appassionati di giochi di produzione e trasporto.



di Bernd Eisenstein

IELLO, KOSMOS, Mayfair Games, 2008

N. Giocatori: 3-6

Durata: 20 minuti

Pack & Stack

(recensito su [ILSA#18](#))

Pack & Stack mescola programmazione, colpo d'occhio e velocità. Il gioco si svolge in round, così strutturati:

a) Usando i dadi, i giocatori ricevono dei pezzi di legno di forme diverse che dovranno caricare sul proprio camion.

b) Tutti ricevono una tessera camion. Queste vengono scoperte simultaneamente, e ogni giocatore deve prenderne una, purché non sia la sua, oppure una a caso dalla cima del mazzo. L'ultimo giocatore non può sceglierlo, ma ne deve prendere uno a caso.

c) Ogni giocatore carica al meglio il camion che si è procurato, rispettando i vincoli in altezza e impronta di base riportati sulla tessera. In questa fase non vi sono limiti di tempo.

d) Per ogni spazio vuoto, ogni giocatore paga un punto vittoria, per ogni pezzo che non riesce a caricare, paga due punti vittoria per ogni cubetto elementare che lo compone.

Breve, non particolarmente originale, il gioco risulta fresco e sicuramente adatto ad un pubblico familiare o occasionale; i giocatori assidui lo troveranno incontrollabile e in balia della fortuna.



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Mayfair Games,
Uplay.it Edizioni, 2014
N. Giocatori: 2
Durata: 15 minuti

Patchwork

(recensito su [ILSA#30](#))

Gioco astratto per 2 giocatori, Patchwork mescola tutta una serie di meccaniche e ingredienti ben noti per ottenere un prodotto fresco e interessante.

Scopo del gioco è coprire nel modo più redditizio possibile un quadrato di 9 caselle di lato utilizzando dei polimini, accumulando nel contempo i "bottoni" che altro non sono che i punti vittoria del gioco.

Durante il suo turno il giocatore attivo può acquistare (spendendo tempo e bottoni) uno dei tre polimini (disposti a cerchio all'inizio del

gioco) più vicini (in senso orario) al segnalino neutrale, oppure passare la mano (per recuperare bottoni). I turni di gioco non sono alternati, ma seguono il percorso del tempo: chi dei due giocatori è più indietro sul percorso ha diritto a giocare un turno: è possibile che un giocatore compia più turni in successione. La traccia del tempo regola sia la durata del gioco che l'erogazione di due tipi di bonus.

Non originalissimo, ma ben amalgamato, con una corretta dose di interazione (anche se indiretta), in buon equilibrio fra profondità, difficoltà di analisi e opacità strategica.



di Tobias Stapelfeldt
Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2013
N. Giocatori: 3-4
Durata: 30 minuti

Time 'n' Space

(recensito su [ILSA#23](#))

Gioco di logistica in tempo reale con ambientazione spaziale, riedizione (aggiornata nei materiali e semplificata nelle regole) di Space Dealer.

Tutti giocano simultaneamente, eseguendo le azioni "classiche" dei giochi di logistica: produzione dei beni, spostamento del vettore di trasporto, ricerca e sviluppo di miglioramenti tecnologici, consegna delle merci prodotte, introduzione di commesse, soddisfacimento delle domande degli altri giocatori. Il tutto utilizzando due clessidre,

usate come lavoratori: se un giocatore intende eseguire una qualunque azione, mette una clessidra sullo spazio corrispondente, e attende: solo quando questa si sarà completamente svuotata egli potrà rimuoverla.

Lento e frenetico ad un tempo, è un prodotta da un lato interessante, mentre dall'altro ha delle caratteristiche che possono non piacere (poco tempo per prendere le decisioni, scarsa vigilanza sull'operato degli avversari, un livello di "rumore" elevato).



di Antoine Bauza
Asterion Press, Funforge, Passport
Game Studios, 2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Tokaido

(recensito su [ILSA#24](#))

In Tokaido i giocatori interpretano il ruolo di viaggiatori che percorrono la Tokaido (strada che collegava Kyoto con Tokyo, costeggiando l'Oceano Pacifico e toccando 53 stazioni) gustando tutte le opportunità di svago che il percorso propone.

Si tratta di un gioco di percorso e collezione. Sul tabellone è disegnata la strada, con le sue stazioni. Ad ogni stazione è associata una particolare azione, ovvero uno dei metodi per ottenere punti vittoria. Il gioco non si svolge secondo un turno

prefissato: gioca sempre il giocatore che si trova più arretrato sul percorso: prende la propria pedina e la sposta avanti su una casella vuota, eseguendo l'azione corrispondente.

Graficamente ineccepibile, Tokaido lascia a bocca aperta all'apertura della scatola. Quasi tutto è perfetto e di una eleganza abbagliante; il titolo è estremamente lineare, sicuramente consigliabile per un pubblico familiare, ma non possiede quella scintilla che gli permetta di distinguersi dagli altri titoli di genere.



Otto Minuti per un Impero: Leggende



di Ryan Laukat

dV Giochi, IELLO, Red Raven Games,
2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15-30 minuti

A due anni dalla localizzazione di Otto minuti per un Impero, pubblicato in lingua originale nel 2012, dV Giochi torna sul luogo del delitto e propone al mercato italiano il secondo episodio, Otto minuti per un Impero Leggende (anch'esso inizialmente realizzato grazie ad una campagna di finanziamento dal basso).

I materiali sono di buona qualità: 4 plance modulari, piccoli cubi e segnalini città di legno, gettoni di cartone e un mazzo di robuste carte telate; la grafica, ancora una volta realizzata dall'autore, è sicuramente più curata in questa nuova versione.

Il meccanismo centrale della partita rimane lo stesso: un gioco di maggioranze (ambientato in un arcipelago di isole, divise in territori) che gravita attorno ad un sistema di scelta carte da un espositore, il cui costo decresce in base a quanto tempo la carta vi ha stazionato. Tutti i giocatori iniziano con la

stessa dotazione di denaro e di unità sulla plancia. A turno ogni giocatore acquista una carta che permette di eseguire un'azione (costruire città, inserire nuove armate in regioni in cui si possiede una città, spostare le proprie armate, distruggere un'armata avversaria in un territorio in cui se ne ha almeno una) e fornisce un'abilità, che può portare un vantaggio durante il gioco (denaro, possibilità di effettuare spostamenti o inserimenti aggiuntivi di armate, abbassare il costo degli spostamenti via mare) o alla fine della partita (fornendo punti vittoria per il possesso di particolari set di carte).

Il gioco si conclude dopo un numero predeterminato di turni: punti vittoria vengono assegnati per la maggioranza di cubi nelle singole regioni e per la maggioranza delle regioni controllati in ogni isola, a cui si sommano quelli forniti dalle carte.

La scatola contiene anche materiali che supportano alcune varianti: segnalini esplorazione (che forniscono abilità aggiuntive al primo giocatore che edifica una città nella regione che li contiene), segnalini

fortezza (che aumentano il valore del territorio alla fine del gioco), segnalini incontro (che danno proprietà particolari alle regioni che li contengono), carte Leader (un'abilità speciale per ogni giocatore, fornendo così una partenza asimmetrica).

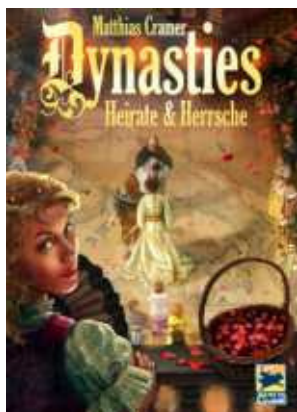
Otto Minuti per un Impero Leggende risulta una versione rivista e corretta del predecessore (che a questo punto diventa praticamente obsoleto). La rigiocabilità risulta più elevata (grazie alla modularità delle plance); anche la profondità di gioco ne guadagna: grazie alla sostituzione di una semplice collezione di set con il ventaglio di abilità che permettono di perseguire strategie di gioco differenti, le scelte da effettuare risultano mediamente più interessanti rispetto all'originale. Il prezzo da pagare è un allungamento della durata di una partita rispetto al gioco originale, rimanendo comunque sotto i 30 minuti anche in 4 giocatori.

Limitato, come nell'originale, l'effetto della componente aleatoria, legato esclusivamente all'ordine di uscita delle carte, e bilanciato dal sistema di costi.





Dynasties: Heirate & Herrsche



di Matthias Cramer
Hans im Glück Verlags-GmbH, Z-Man Games, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 60-90 minuti

In Dynasties ogni giocatore rappresenta una famiglia nobile durante il Rinascimento che cerca di influenzare le città sulla plancia di gioco, divisa in 4 aree (Spagna, Inghilterra, Francia e Sacro Romano Impero), ottenendo alcuni vantaggi e puntando alle maggioranze in tali paesi. Giocando i propri nobili nelle città, è possibile realizzare matrimoni, oppure si potranno avviare commerci per ottenere risorse. Ogni azione richiede l'utilizzo di una carta (sono tutte multifunzionali) e un certo numero di risorse. Elemento fondamentale è la meccanica della "divisione della torta" che viene utilizzata in molte delle azioni.

Il gioco si svolge in tre turni che terminano quando tutti i giocatori hanno passato. Alla fine di ogni turno è possibile giocare le carte obiettivo per ottenere punti in base al loro soddisfacimento. Al termine dei primi due turni ogni nobile non sposato sulla plancia fornisce alcuni punti vittoria, mentre dopo la fase finale saranno le coppie a fornire i punti

vittoria per le maggioranze controllate nelle quattro regioni presenti nel gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine del gioco vince.

Dynasties è un gioco di maggioranze e gestione risorse e richiede al giocatore di ottenere il meglio dalla mano carte a disposizione e dalle risorse limitate necessarie per attivare le azioni disponibili. Dato che i paesi hanno differenti valori in punti vittoria e ogni città può essere occupata solo due volte, è necessario bilanciare il posizionamento dei nobili per ottenere i punti vittoria derivanti dalla maggioranza della regione con i punti vittoria generati dalle carte obiettivo.

La qualità della produzione e dei componenti del gioco è molto buona come la Hans im Glück è solita offrirci con un piccolo neo: manca la tessera 50/100 punti per il quinto giocatore.

Dynasties è un gioco di media complessità, che utilizza meccaniche note e già viste in altri giochi, ma lo fa in maniera elegante riuscendo a creare un gioco di maggioranze molto tirato dove la suspense rende il gioco molto intenso,

riducendo il downtime tra un turno e l'altro. La corsa per le maggioranze è aperta fino all'ultimo perchè, figli, blasoni e città aggiuntive possono spargiare i calcoli fatti per una o più regioni in gioco. E il tutto limitando la quantità di azioni e portando il tempo di gioco a 90 minuti per quattro giocatori esperti.

Il gioco dà il meglio con 4 giocatori; nelle partite a cinque giocatori vengono aggiunte 4 città, ma si sente maggiormente il peso della mancanza di risorse e la corsa all'utilizzo dei privilegi dei Personaggi.

Ad alcuni giocatori potrà non piacere l'alea presente, che si manifesta sotto varie forme (fra cui pesca delle carte e lancio dei dadi); gli appassionati dell'ambientazione resteranno profondamente delusi: l'autore non ha neppure provato a dare un nome alle 5 risorse presenti nel gioco a dimostrazione dell'astrattezza di Dynasties.

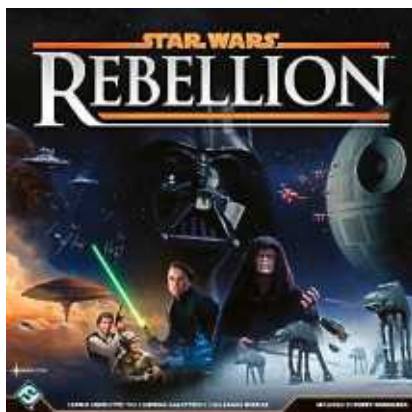
Siamo di fronte ad un gioco è sicuramente ben fatto, divertente, di durata e difficoltà ottimali per passare una bella serata, che allo stesso tempo lascia una sensazione di *déjà-vu* che gli impedisce di brillare.





di Andrea "Nand" Nini

Star Wars Rebellion



di Corey Konieczka
Fantasy Flight Games, Asterion Press, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 180-240 minuti

Quanto costa una licenza come quella per Guerre Stellari? Non è un dato di pubblico dominio, ma è plausibile che sia una cifra di tutto rispetto (ed è un costo che va pagato periodicamente, se si vuole continuare a utilizzarla), e come si fa per sfruttarla al meglio? Si pubblicano tanti, ma tanti, ma proprio tanti giochi basati su questa

ambientazione (che sembra comunque essere limitata alla trilogia originale, per nostra fortuna), ed è esattamente quello che sta facendo FFG. In ordine di tempo, Rebellion è l'ultimo titolo uscito, e copre un aspetto finora mai affrontato (se non da un "clone" della prima Avalon Hill, ovvero "Freedom in the Galaxy", che aggirava la licenza cambiando nome e aspetto a tutti i personaggi), ovvero lo scontro a livello strategico tra la Ribellione e l'Impero, il teatro sarà l'intera galassia (beh, diciamo una buona parte), nel quale potremo gestire intere flotte, ma anche singoli personaggi, rendendo plausibile la presenza di una miniatura (tre in realtà) per la meno plausibile delle unità, ovvero l'iconica "Death Star" (no, mi rifiuto di usare l'assurda "traduzione").

Abbandonata da tempo la scatola formato "Twilight Imperium", Rebellion viene contenuto adeguatamente nel formato quadrato già visto con "Assalto Imperiale" o "Forbidden Stars", nel quale troviamo una plancia (bella grande), un mare di miniature

(molte, belle, e appaganti) e un assortimento ridotto di carte, segnalini di cartoncino e dadi speciali.

Nonostante la vastità del teatro, SWR è decisamente lineare nello svolgimento: tutto è gestito dai leader, inizialmente pochi (quattro a testa), verranno incrementati man mano durante la partita (ci sono tutti, anche se l'Impero è un po' penalizzato dalla quantità di "Generale Tal-dei-tali" presenti, può avere la soddisfazione di annoverare Boba Fett, Palpatine, e naturalmente Dart Vader). Ad ogni round abbiamo prima una fase di pianificazione (si scelgono le missioni e i leader che le eseguiranno), e una di risoluzione, dove si verifica se le missioni vanno a buon fine, e si possono usare i leader per muovere le flotte (composte da astronavi e truppe/mezzi di terra). Quando nello stesso teatro (spazio o pianeta) si trovano unità di differenti schieramenti si svolge un combattimento, fino a quando non si verifica una delle condizioni di vittoria: - per la ribellione, acquisire un numero sufficiente di punti vittoria (questi si





ottengono soddisfacendo certe condizioni indicate sulle carte obiettivo pescate dal giocatore ribelle); numero che diminuisce man mano che si procede nel gioco (condizione che garantisce che prima o poi il gioco terminerà).

- per l'Impero, trovare la base Ribelle e distruggerla, base che viene scelta all'inizio (mettendo da parte la carta pianeta corrispondente), e sulla cui posizione il giocatore Imperiale riceverà continuamente informazioni, pescando da un mazzetto le carte pianeta rimanenti e quindi depennando via via i pianeti su cui non si può trovare.

Parte integrante del gioco è il combattimento, svolto in una modalità classica, attraverso lanci di dadi potenziati da carte, e per quanto riguarda i dadi, vengono utilizzati in due differenti meccaniche:

- per la risoluzione delle missioni (capire se va a buon fine o meno), con le facce che corrispondono a uno o due successi (si deve raggiungere un minimo, o superare l'avversario),

- nel combattimento, con le facce che corrispondono a un danno semplice (valido solo contro lo stesso tipo di unità), danno diretto (valido contro tutti i tipi di unità), e utilizzo dei poteri speciali delle carte. La differenza tra danno semplice o diretto è stata introdotta per simulare il fatto che un caccia sarà efficace contro gli altri caccia ma meno incisivo contro le astronavi più grandi, e viceversa.

La costruzione di nuove unità utilizza un metodo semplificato, ma funzionale (invece

che un generico costo in risorse, un pianeta può produrre solo un determinato tipo di unità, il che ha un senso, tra un caccia Tie e uno Star Destroyer c'è una certa differenza); e sono gestiti anche i tempi, e la differenza per l'Impero tra pianeti alleati e pianeti soggiogati (è sufficiente avere una truppa sul pianeta per controllarlo, ma la produzione sarà ridotta rispetto ad un'alleanza).

E infine abbiamo le carte, alle quali è stato demandato, come nei classici card-driven, il compito di gestire tutte le situazioni speciali, che abbiamo visto al cinema, come la possibilità per un singolo caccia di distruggere l'indistruttibile Death Star, o che sarebbero potute accadere, come il passaggio di Luke al Lato Oscuro. Questo significa che la conoscenza delle carte (sia le missioni, che gli obiettivi del giocatore ribelle) è essenziale per pianificare le proprie mosse (e prevedere quelle avversarie).

Come avrete capito, SWR è un gioco fortemente asimmetrico: il giocatore ribelle deve essere elusivo, sabotare, colpire e fuggire, tentando di mantenere sempre un minimo di pianeti leali al proprio fianco, e rinforzando la base segreta, mentre l'Impero deve essere metodico, cercando di massimizzare produzione, bilanciare conquista ed espansione, ottimizzare i movimenti per coprire la massima estensione nel minor tempo possibile, ed essere implacabile una volta scoperta la base. L'aspetto più incredibile è il fatto che il tutto sembra bilanciato, più di altri prodotti FFG, e questo alla prima uscita (e senza bisogno di

espansioni, che per ora non si profilano all'orizzonte, altro caso raro per FFG).

I difetti di SWR sono principalmente la lunghezza (le due-tre ore dichiarate sono ottimistiche, non è raro andare sulle quattro ore) e il fatto che è un gioco principalmente per due persone, per giocare in tre o quattro si usa lo stesso "trucchetto" visto ne "La Guerra dell'Anello" (gioco con similitudini con SWR), ovvero suddividere una fazione in due, e dare a ogni giocatore il controllo di una parte (qui la divisione è tra unità spaziali e di terra), dovendo comunque mantenere un certo coordinamento (forse il costo non indifferente è più accettabile se si considera un gioco per quattro piuttosto che per due).

Come tutti i giochi ambientati, potrà essere apprezzato maggiormente da chi conosce Star Wars (non stupitevi, esistono persone che non hanno mai visto la trilogia originale), ma non è obbligatorio per giocarci: ci saranno soltanto più informazioni da memorizzare, informazioni che invece i fan potranno tranquillamente recuperare dalle loro conoscenze sull'ambientazione. In effetti, per un fan che vuole rivivere l'esperienza completa dei film questo è un gioco che vi consiglio prima di tutti gli altri (non essendo limitato ad un singolo aspetto, come X-Wing o Armada, o genericamente ambientato, come Imperial Assault)..





Ashes: set di espansione 1 e 2



di Isaac Vega

Asterion Press, Filosofia Éditions,

Plaid Hat Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-120 minuti

Arrivano le prime due espansioni per Ashes - La rinascita dei Phoenixborn e, confermando la linea adottata per il set base, si tratta di due nuovi mazzi giocabili (un nuovo phoenixborn, 10 carte in triplice copia più le evocazioni), caratterizzati dall'utilizzo di un solo tipo di dadi: Rituali per "I Figli di Blackcloud (IFdB)" e Naturali per "I Giganti della Valle del Gelo (IGdVdG)". La qualità dei materiali è la stessa del gioco base (eccellente); le illustrazioni sono perfettamente allineate come stile a quelle del set base.

IFdB insegue l'archetipo del mazzo "Necromanzia". Il phoenixborn Brennan (esercito 5, vita 20, grimorio 3) può infliggere danni sacrificando unità (che magari hanno già svolto il loro compito), abilità che si combina bene con quella dei dadi rituali che permettono di recuperare le proprie unità dagli scarti. Se a questo ci aggiungiamo la magia di preparazione

Litania Funebre, che si carica quando le unità alleate lasciano il gioco, ecco pronto un motore di gioco basato sulla morte. Contemporaneamente un'altra magia di preparazione, il Canto di Protezione, gli permette di prevenire 3 danni, vanificando temporaneamente gli attacchi delle unità avversarie ancora in gioco, oppure evitando l'effetto negativo del potere dei dadi rituali. Il mazzo ha una sola evocazione, il Wraith del terrore, unità corposa (attacco 1, vita 6)

il cui valore di attacco cresce per ogni danno subito.

IGdVdG, il cui phoenixborn è Rin (esercito 6, vita 17, grimorio 4) ruota attorno a creature potenti, magie di alterazione che le rendono ancora più massicce e carte che tendono a eliminare o congelare le evocazioni dell'avversario. Si tratta di un mazzo che richiede un uso intensivo di dadi; fortunatamente la sua





carta dedicata, la magia di azione Furia di Rin, permette di rilanciare 5 dadi esauriti al costo di 3 simboli base, offrendo inoltre la possibilità di utilizzare un qualsiasi numero di simboli potere appena lanciati per infliggere danni. IGdVdG presenta due novità: per la prima volta il mazzo pre-costruito del phoenixborn ha un numero di magie di preparazione (3) inferiore alla dimensione del suo grimorio. Inoltre entrano a far parte della famiglia delle evocazioni anche carte diverse dalle unità: l'abilità speciale (di tipo secondario) di Rin permette di giocare una magia di alterazione evocata, che aumenta di 1 la vita dell'unità bersaglio. Considerato che una delle sue unità evocate si potenzia se ha su di sé almeno due magie di alterazione, la combinazione è chiaramente sotto gli occhi di tutti.

Nello scontro diretto fra i due nuovi phoenixborn, i due mazzi si sono rivelati molto equilibrati: le partite si concludono sempre sul filo di lana, garantendo colpi di scena e finali ricchi di emozione.

Per quanto riguarda invece l'utilità nel formato costruito, ecco le carte che sembrano essere più influenti. Per lfdB sono sicuramente degne di menzione:

- Canto di Protezione (magia di preparazione), che permette di prevenire attraverso i turni 3 danni, estendendo di fatto il valore di vita del proprio phoenixborn;
- Bombardiere Cremisi (unità alleata), che col suo sacrificio permette di fare un danno a tre o meno unità diverse;
- Soffocare (reazione), che neutralizza per un turno una capacità non inesauribile,
- Catene di Sangue (azione), che col

sacrificio di un'unità permette di mettere segnalini esaurimento su un'altra unità pari ai punti vita che essa ha ancora.

Per IGdVdG, le carte più interessanti sono:

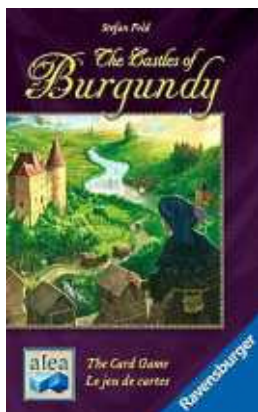
- Trappola di Ghiaccio (reazione), che distrugge una unità appena evocata con forza pari o inferiore a 2,
- Evoca Orso dei Ghiacci (magia di preparazione), forse la migliore evocazione di tutto il gioco: per 1 simbolo di Classe e 1 simbolo Base si evoca una creatura con attacco 2, vita 3 e ben due abilità, una rivolta ad esaurire le creature che la combattono, l'altra a infliggere maggiori danni al phoenixborn dell'avversario.

Tutto sommato, entrambe le espansioni sono divertenti da giocare nel formato pre-costruito, e risultano anche un'ottima aggiunta al set base, ampliando di fatto del 33% lo spazio di progettazione dei mazzi. Un aspetto che lascia perplessi è il fatto che non sia possibile far scontrare i 2 nuovi mazzi con tutti i mazzi del set base, se si dispone di una sola copia di entrambi: i nuovi mazzi richiedono infatti tutti e 10 i dadi di un tipo, rendendo impossibile lo scontro con i 3 mazzi del set base che li utilizzano. Sarebbe bastato aggiungere a ciascuna espansione 5 dadi (e lo spazio nella confezione certo non manca!) per aggirare questo problema, oltre a permettere nuove distribuzioni di dadi in fase di costruzione dei mazzi.





The Castles of Burgundy The Card Game



di Stefan Feld

Alea, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-45 minuti

Con The Castles of Burgundy The Card Game (TCoBTCTG) Alea apre una nuova linea di giochi contenuti in scatole di dimensioni ridottissime e dal prezzo estremamente competitivo, il che giustifica il riciclaggio delle immagini del gioco originale, non solo per i materiali (240 carte di piccolo formato), ma anche per la stessa copertina!

Il gioco gravita attorno ad un mazzo di 114 carte azione, caratterizzate da un numero e da un soggetto. Ogni giocatore ha davanti a sé tre aree (progetti, magazzino, tenuta) identificate da altrettante carte. Un partita si sviluppa su 5 round, composti da 6 turni. All'inizio del round vengono rivelate sul display un certo numero di carte azione, associandole casualmente ad un valore compreso fra 1 e 6. I giocatori ricevono un mazzo personale di 6 carte azione, di cui useranno solo i valori numerici. A turno i giocatori scelgono una carta del proprio mazzo per eseguire una delle 6 possibili azioni:

- Spostare una carta dal display alla propria area progetti, scegliendola fra quelle associate al numero riportato sulla carta giocata. L'area progetti non può contenere più di 3 carte;
- Costruire un progetto, spostandolo dall'area progetti alla propria tenuta. La carta giocata deve avere lo stesso valore della carta che si vuole costruire. Ogni carta costruita fornisce subito il bonus indicata su di essa (e.g.: animali, beni, lavoratori, argento, la possibilità di giocare un altro turno). Quando si costruisce la terza carta di uno stesso tipo si riceve un ulteriore bonus;
- Vendere tutti i beni di un tipo (dipendente dal valore della carta giocata) dal proprio magazzino, ottenendo 1 punto e 1 argento per bene venduto;
- Recuperare lavoratori (utilizzabili per modificare i valori delle carte giocate), in modo da averne 2;
- Ottenere un argento;
- Scambiare carte lavoratori e/o argento per punti vittoria, in ragione di 3 a 1.

Oltre all'azione di turno, un giocatore può pagare 3 argenti per effettuare un'azione aggiuntiva, determinata utilizzando una delle prime 3 carte in cima al mazzo centrale delle azioni.

Alla fine del quinto turno vengono attribuiti punti vittoria per i tris di edifici dello stesso tipo nella tenuta e per set di animali differenti, ottenuti tramite la costruzione di un tipo di edifici.

TCoBTCTG è un gioco completamente incentrato su meccaniche di collezione di set che riesce a ricreare buona parte dell'atmosfera e dello stile di gioco del titolo originale (che è basato anche su meccaniche di piazzamento tessere e dadi). Mancano ovviamente gli aspetti topologici (e tutte le interessanti decisioni ad esso connesse), ma la durata notevolmente abbreviata, l'elevata trasportabilità e la maggiore chiarezza dell'iconografia (dovuta al maggior spazio disponibile sulle pur piccole carte) sono tutti fattori che influiscono in maniera positiva nella valutazione del gioco, che risulta un titolo breve, equilibrato e con un numero di scelte interessante, destinato ad essere paragonato col suo predecessore. Piccolissime le pagine del manuale, al punto di rendere di difficile interpretazione l'iconografia utilizzata.





Imagine



di Shingo Fujita, Motoyuki Ohkiet,
Hiromi Oikawa
Cocktail Games, Bodogeimu, 2015
N. Giocatori: 3-8
Durata: 60-90 minuti

Cocktail segue il filone di quei party game di successo degli ultimi anni che mescolano fantasia e deduzione, come Dixit o Concept. Nel caso di Imagine per dare gli indizi si utilizzano 60 carte trasparenti, tipo lucidi da proiettore, che raffigurano varie cose, anche colorate (consigliabile giocare su un fondo chiaro). Sovrapponendo i lucidi si possono realizzare fantasiose composizioni, l'immagine di copertina che potete vedere raffigura la Statua della Libertà con 4 lucidi: un trapezio che fa da piedistallo, una sagoma stilizzata con il braccio alzato, un libro nella mano sinistra e una fiamma nella mano destra.

I giocatori a turno pescano una carta enigma, gli avversari indicano un numero che sulla carta corrisponde ad una determinata

categoria e ad una parola da far indovinare. Il giocatore attivo rivela la categoria e dovrà cercare di far indovinare la parola abbinata. Allo scopo può utilizzare tutti i lucidi che desidera, potrà anche movimentare le carte se lo ritiene opportuno. Il primo giocatore ad indovinare guadagna un punto e lo guadagna anche il giocatore attivo, ovviamente è bene fissare un tempo limite per i tentativi, poi il gioco passa al giocatore a destra. Si continua a giocare fin quando tutti i partecipanti hanno fatto indovinare due parole. Le categorie sono le più disparate, dai semplici oggetti ai personaggi storici e ai titoli di film. È opportuno agire di fantasia: nella mia partita ho fatto indovinare "Giovanna d'Arco" mimando un arco che scaglia una

freccia con il lucido di un semicerchio e il lucido di un segmento.

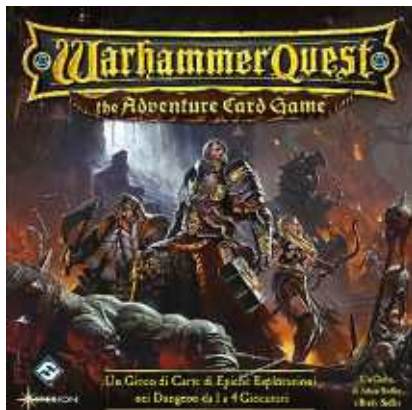
Il gioco è indubbiamente divertente e consiglio sicuramente di provarlo: vedo un limite nella longevità, dato che 65 carte enigma possono essere poche (anche se è facile inventarsi delle espansioni); inoltre, come un po' tutti i giochi della stessa categoria, è fortemente legato al gruppo di gioco. Altro possibile limite la lingua: le carte enigma richiedono una minima conoscenza della lingua e per ora il gioco è disponibile solo in giapponese (prima edizione della Bodogeimu) e in francese (edizione sicuramente più accessibile e reperibile della Cocktail Games). Sono previste altre edizioni, ma al momento non un'edizione italiana.





di Mauro "MDM" Di Marco

Warhammer Quest The Adventure Card Game



di Brady Sadler, Adam Sadler, Justin Kempainen

Asterion Press, Fantasy Flight Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-45 minuti

Uno dei trend più recenti nei giochi fantasy di esplorazione nei dungeon è l'eliminazione del "custode", sostituito da una fonte di eventi casuali e una qualche forma di intelligenza artificiale. Warhammer Quest: The Adventure Card Game (WQ:ACG) si colloca in questa categoria, proponendo un gioco cooperativo, costruito attorno ad un sistema che gravita attorno a più mazzi di carte; 1-4 giocatori, nel ruolo di 2-4 personaggi, affrontano una campagna, suddivisa in 5 missioni, ciascuna delle quali è riassunta su una piccola plancia che descrive come preparare i mazzi di carte (creature, dungeon, oggetti) necessari per giocarla.

La missione viene quindi giocata a turni, suddivisi in 4 fasi:

- azioni dei giocatori: a partire dal giocatore capogruppo (che ruota alla fine di ogni turno), ogni giocatore sceglie fra le 4 azioni disponibili una non ancora esaurita e la esegue. Le azioni disponibili ricadono in 4

classi: attacco (per impegnare in combattimento e danneggiare uno o più creature), riposo (per recuperare punti ferita), esplorazione (necessaria per proseguire nel dungeon), aiuto (rinunciare di fatto alla propria mossa per potenziare quella di un altro giocatore); tutte le azioni sono risolte attraverso un lancio di dadi; una delle azioni, diversa per ogni personaggio, rende nuovamente disponibili tutte le azioni del giocatore.

- attivazione dei mostri: a turno i giocatori attivano i mostri, cominciando da quelli che li impegnano. Ogni creatura ha un suo schema di comportamento (e a volte qualche abilità speciale) che la caratterizza e rende variegato il combattimento.

- attivazione del luogo: ciascun luogo ha un'abilità che si attiva in questa fase. Se il luogo è completamente esplorato, è possibile spostarsi verso la tappa successiva.

- Pericolo: viene avanzato l'indicatore della missione, che fa progredire le forze nemiche.

Una missione si conclude con successo se ne viene soddisfatta la condizione di vittoria (a cui corrisponde una ricompensa) oppure con una sconfitta se tutti i personaggi subiscono danni pari alla loro resistenza (a cui corrisponde una penalità). Fra una missione e la successiva i giocatori fanno sosta in città, dove possono migliorare i propri personaggi, acquisendo versioni potenziate delle azioni, aumentando la capienza del proprio inventario o acquistando nuovi equipaggiamenti.

Il gioco prevede anche una modalità incursione, sorta di campagna compressa e accelerata, fatta da un solo, corposo episodio.

WQ:ACG si distingue per rapidità di preparazione, livello di difficoltà medio-elevato (per effetto degli attacchi dei mostri

sia in fase azioni che in fase attivazione), meccaniche che favoriscono la reale collaborazione fra i giocatori (con un sistema analogo a quello visto ne Il Grande Libro della Folgia o Space Hulk: Death Angel); il sistema di evoluzione dei personaggi introduce spazio per approcci strategici differenti.

La qualità dei materiali è elevata (carte a finitura telata, ottimi i disegni), i manuali sono sufficientemente chiari ma, come accade spesso nei giochi del genere, le interazioni fra carte e meccaniche non sono completamente coperte e richiedono abbondanti FAQ. Ottimo il lavoro di localizzazione.

Qualche dubbio sulla longevità, ma a quello potranno rimediare eventuali espansioni, se il titolo otterrà il successo che si merita.





non solo scatole

di Giorgia Pandolfo

Fate il nostro gioco

Ne è passato di tempo dagli ultimi libri del “giocologo” Ennio Peres sulla matematica che comanda le leve della giostra dell’azzardo.

Finalmente qualcuno si prende la briga di riprendere con altrettanto rigore l’argomento, passando in rassegna le trappole nascoste in tutti quei gingilli mangiaquattrini che possiamo tranquillamente rifiutarci di chiamare giochi.

I game designer si sforzano di calibrare i titoli leggeri in mezz’ora di gioco, quelli consistenti in meno di due ore, lo sappiamo; tra l’altro in questo tempo devono succedere cose a dare brio alla partita: si cerca il flusso dell’esperienza ottimale, si evita il downtime e la paralisi da analisi... una faticaccia. Nei giochi d’azzardo illustrati in questo libro invece il tempo è l’ingrediente del successo ma viene usato in maniera diametralmente opposta, i risultati grotteschi: in queste pagine osserviamo il tempo breve, intimo, compulsivo delle singole giocate ma anche quello infinito delle attese per l’uscita del risultato in ritardo, gli aneddoti raccontano il tempo rarefatto che scorre per i giocatori rimasti intrappolati nel gioco e quello troppo breve tra una strabiliante vincita e la successiva che attiva le sirene spiegate dell’antifurto.

Avendo avuto l’ottima idea di lasciare la penna ad uno scrittore, molti capitoli sembrano il canovaccio di un film alla “Ocean Eleven”, ma gli autori vengono da studi nettamente più scientifici: Paolo Canova è un matematico, Diego Rizzuto un fisico; con la loro società Taxi1729 – al cinema in questo periodo c’è il film “l’uomo che vide l’infinito” a spiegare la scelta di questo nome – fondata con la letterata Sara Zaccone, girano l’Italia come fossero commedianti del teatro del sapere: i loro Talk di divulgazione scientifica sono divertenti ed hanno successo, fanno ridere sul serio!



Se i giochi sono fatti di ambientazione, meccanica e materiale, ad osservarli da vicino quelli di azzardo affascinano per il loro sfavillante accattivante aspetto ma il cuore sta nel congegno matematico che inevitabilmente porta chi tiene il banco a vincere, nel lungo periodo, una cifra che è risultato di una formula: non si scappa. I calcoli proposti non sono complicati ma se, come ben sappiamo, molti si scoraggiano all’idea di leggere un regolamento immaginate quanta pazienza e cura ci voglia per introdurre in modo comprensibile a tutti dei concetti controintuitivi e dimostrare (che in matematica significa dimostrare, non argomentare) come ad esempio la legge dei grandi numeri giochi contro e non a favore degli scommettitori.

Gli autori fanno sperimentare – attraverso giochi che cercano l’interazione con il lettore oppure mostrando i risultati di chi ha impiegato una gran quantità di ore che nessuno ha normalmente a disposizione – come il tempo dia ragione al biscaggiere, sempre e senza pietà; ebbene si sto dicendo che in queste pagine c’è anche la risposta per quelli che io chiamo “ritardoni” convinti che con il passare dei giorni aumentino le possibilità che quel dato numero uscirà, che si tratta solo di aspettare, mentre il tempo passa davvero facendo dimenticare i soldi spesi nei tentativi precedenti.

Abbiamo parlato di

Fate il nostro gioco. Gratta e vinci azzardo e matematica

di Paolo Canova e Diego Rizzuto

Add Editore, 2016 254 pagine, brossurato

Disponibile anche in eBook



Il tempo e i giochi da tavolo

Scegliendo un gioco spesso ci facciamo attrarre da grafica e ambientazione, oppure esaminiamo quanto possa essere tatticamente interessante o profondo da esplorare per valutarne la longevità. Quello che spesso sottovalutiamo è il modo in cui il gioco gestisce il tempo che gli concediamo.

A volte anche solo il tempo che ci vuole ad apparecchiare un gioco ci induce a lasciarlo nell'armadio a favore di uno anche meno interessante ma subito pronto. Se pensate ad uno dei classici più diffuso ed apprezzato, Carcassonne, vi accorgete che basta trovare la tessera iniziale da porre in mezzo al tavolo per iniziare una partita. Voi stessi dovrete esservi accorti di come ogni piccolo artificio per accorciare i tempi di preparazione, come l'elenco dei materiali da posizionare a inizio partita stampate direttamente sulla componentistica, in qualche angolino, è apprezzatissimo: se su un gioco che prende un'ora di tempo si perdono anche solo 5 minuti a preparare il tutto si è già sacrificato ben un ventesimo del tempo concesso per qualcosa di poco divertente.

Tralasciando poi la durata del gioco stesso, che spesso è causa stessa del suo scarso utilizzo ancor prima di valutarne la bontà, passiamo a parlare della gestione del tempo all'interno della partita stessa e di come un gioco lo possa o meno usare proficuamente.

Il tempo è il più grosso avversario dei giochi profondi. Più scelte vengono date al giocatore più minuti passerà a riflettere sulla sua mossa, procurando prima trepidazione, poi irritazione, poi noia ai compagni di gioco che aspettano il loro turno. Il non voler limitare le scelte sacrificando un po' di profondità è uno dei motivi principali per cui quattro sembra essere diventato ormai il limite nel numero dei giocatori possibili contemplati da tali giochi. E tre, di solito, il numero di giocatori ottimali al tavolo.

A limitare i danni possiamo dire che in quei casi, nell'attesa del proprio turno, un giocatore ha parecchio a cui pensare... ma ciò è vero solo se gli avversari non possono rovinargli i progetti fatti con le loro mosse. Motivo per cui l'interazione nei giochi profondi tende ad essere molto limitata: finché devo valutare un paio o tre possibili condizioni iniziali che mi troverò a fronteggiare quanto sarà il mio turno, mi impegno a calcolare le mie convenienze in anticipo; ma se sono di più tanto vale mangiarsi due patatine nell'attesa e pensarci (istigando anche gli altri verso l'obesità) quando toccherà effettivamente a me.

Nella storia del gioco da tavolo si è anche provato ad avviare il problema delle lunghe attese introducendo la pianificazione contemporanea delle mosse ma ciò, pur essendo stata una interessante novità nel modo di giocare, non riduceva realmente i tempi, aggiungendo una serie di considerazioni da farsi sulle possibili mosse altrui ai nostri pensieri, potenzialmente rendendo più incerte anche le scelte più semplici. Si è dovuto comunque ricorrere ad una limitazione delle scelte per donare ai giochi una loro fluidità.

La limitazione delle scelte comunque è tutt'altro che da disprezzare. Che questa sia realizzata attraverso una mano di carte casualmente pescate, un pool di dadi fra cui scegliere quello da utilizzare o da cubetti pescati da un sacchetto, **il modo in cui il ragionamento dettagliato viene alleggerito di elementi tramite l'imperfezione negli ultimi anni è diventato il fulcro stesso di ogni motore gioco** e i giocatori amano indicarlo come lo spunto di originalità del gioco.

Arrangiarci con ciò che si ha trovato sia spesso più divertente di poter fare tutto ciò che si vuole. E se si perde... sarà solo perché siamo stati sfortunati! ;-)



in fila per uno

Giocando col Tempo

"Real time", "time track" e "time travel" secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 14/09/2016)

1	T.I.M.E Stories di Peggy Chassenet, Manuel Rozoy Space Cowboys, Asmodee, Asterion Press, REBEL.pl, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Medieval, Science Fiction	BGG rank: 26° (media 8,16 - 5841 voti)
2	Patchwork di Uwe Rosenberg Lookout Games, Mayfair Games, REBEL.pl, Uplay.it edizioni, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Abstract Strategy, Puzzle	BGG rank: 38° (media 7,87 - 11814 voti)
3	Space Alert di Vlaada Chvátil Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Red Glove, Rio Grande Games, 2008 Giocatori: 1-5 Categorie: Electronic, Real-time, Science Fiction, Space Exploration	BGG rank: 104° (media 7,56 - 11039 voti)
4	Galaxy Trucker di Reiner Knizdi Vlaada Chvátil Czech Games Edition, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Red Glove, Rio Grande Games, 2007 Giocatori: 2-4 Categorie: Humor, Real-time, Science Fiction, Space Exploration, Transportation	BGG rank: 109° (media 7,48 - 18870 voti)
5	Telestrations Broadway Toys LTD, Crown & Andrews Ltd., Goliath B.V., Magellan, REBEL.pl, Ten Days Games, USAopoly, 2009 Giocatori: 4-8 Categorie: Humor, Party Game, Real-time	BGG rank: 192° (media 7,44 - 5625 voti)
6	Glen More di Matthias Cramer Alea, Ravensburger, Rio Grande Games, 2010 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Farming	BGG rank: 206° (media 7,37 - 6661 voti)
7	Thebes di Peter Prinz Queen Games, Arclight, Piatnik, REBEL.pl, 2007 Giocatori: 2-4 Categorie: Ancient, Exploration, Travel	BGG rank: 311° (media 7,19 - 7231 voti)
8	Escape: The Curse of the Temple di Kristian Amundsen Østby Queen Games, REBEL.pl, 2012 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Dice, Electronic, Exploration, Real-time	BGG rank: 326° (media 7,13 - 10160 voti)
9	Tinners' Trail di Martin Wallace IELLO, JKLM Games, Quined White Goblin Games, Treefrog Games, Warfrog Games, 2008 Giocatori: 3-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing	BGG rank: 333° (media 7,34 - 3355 voti)
10	XCOM: The Board Game di di Eric M. Lang Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 1-4 Categorie: Dice, Electronic, Real-time, Science Fiction, Video Game Theme	BGG rank: 361° (media 7,27 - 3993 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Around the World in 80 Days
Ashes: set di espansione 1 e 2
Chrononauts
Dynasties: Heirate & Herrsche
Galaxy Trucker
Imagine
Kraftwagen
Legacy: Gears of Time
Mondo
Otto Minuti per un Impero: Leggende
Red November
Samara
Space Dealer
Star Wars Rebellion
Steam Park
Steam Time
Stronghold 2nd Edition
Sun, Sea & Sand
T.I.M.E Stories
TAMSK
The Castles of Burgundy The Card Game
Thebes
Tragedy Looper
Tzolk'in: Il Calendario Maya
Warhammer Quest The Adventure Card Game

Il Tempo