

numero 41 | 2016



*informazione ludica
a scatola aperta*

**GIOCO
DELL'ANNO**



2016

Gioco dell'Anno 2016

www.ilsa-magazine.net



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.net

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

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici a: info@ilsa-magazine.net

Redazione

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



Made in Italy

Arrivato alla quarta edizione, il Gioco dell'Anno premia nel 2016 un titolo completamente italiano: autori, illustratore, editore e anche la manifattura sono tutte "Made in Italy". Un indubbio riconoscimento della crescente qualità che l'industria italiana del gioco da tavolo riesce ad offrire con i suoi prodotti.

Per il secondo anno consecutivo, la giuria ha optato per un gioco privo del classico tabellone, sostituito da un'appariscente struttura tridimensionale in cartone. Differentemente da Colt Express, vincitore dell'edizione 2015, dove il treno di cartone era una soluzione puramente estetica (e nemmeno troppo ergonomica), il dispenser di Pozioni Esplosive è parte centrale ed insostituibile del gioco.

Da un punto di vista statistico, la quarta edizione ha visto una decisa ripresa sia nel numero di giochi iscritti (33 quest'anno, 29 l'anno scorso, 28 nel 2015 e 25 per la prima edizione), che nel numero di editori partecipanti (19 quest'anno, 15 editori nel 2015, 15 nel 2014 a fronte dei 9 del 2013). Crescita ancora più importante considerato che alcuni editori presenti negli anni precedenti non hanno ritenuto di avere per il 2016 titoli che si adattassero al manifesto del premio.

Anche da un punto di vista mediatico, l'interesse per il premio è sicuramente cresciuto. Già nei giorni che sono trascorsi fra l'annuncio dei finalisti e la nomina del vincitore ne sono apparse valutazioni, non sempre positive, sui siti di informazione ludica; inoltre la scena dei social network ha visto animate discussioni, in cui sono intervenuti molti degli editori, sia fra quelli che vi partecipano che fra quelli che non ritengono produttivo farlo.

Un anno in crescendo, quindi, a cui ILSA dedica, come è ormai diventata "tradizione", un numero speciale, completamente incentrato sul Gioco dell'Anno edizione 2016. Pur conservando il formato degli anni precedenti (una scheda tecnica e le opinioni della redazione per ciascuno dei titoli che compone la cinquina di finalisti), abbiamo cercato di dare visibilità a tutti gli iscritti, aggiungendo una breve scheda per ciascun titolo presentato. A questo si aggiungono 5 interviste, con gli autori di 7 Wonders Duel e Pozioni Esplosive: li ringrazio per la disponibilità. Completa il numero una breve carrellata su alcune novità di tarda estate che abbiamo avuto l'occasione di provare.

Come sempre, non mi resta che augurarvi buona lettura!

SOMMARIO

Speciale Gioco dell'Anno

7 Wonders Duel	4
Celestia	7
New York 1901	9
Nome in Codice	12
Pozioni Esplosive	15
Gli altri iscritti	17
Intervista a Antoine Bauza	27
Intervista a Stefano Castelli	29
Intervista a Bruno Cathala	31
Intervista a Andrea Crespi	35
Intervista a Lorenzo Silva	38

Prime impressioni

Deep Sea Adventure	40
Jewels	41
New Bedford	42
Pandemic: il Regno di Cthulhu	43
Via Nebula	44

Non solo scatole

L'Arte del gioco	45
------------------	----

L'altro editoriale

Gradi di libertà	46
------------------	----

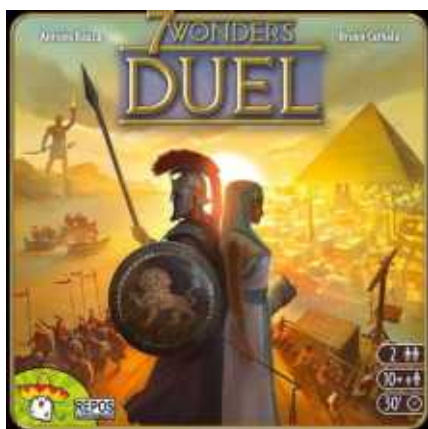
In fila per uno

I Giochi dell'Anno secondo BGG	47
--------------------------------	----

di Paola "Paoletta" Mogliotti

7 Wonders Duel

Si può reinventare la meccanica del draft per farla funzionare in due giocatori?



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

N. Giocatori: 2

Durata: 30 minuti

gioco online: sevenee.mattle.online

Il gioco

Calandosi nuovamente nell'ambientazione di 7 Wonders, i giocatori, solo due in questa versione, si sfidano in un testa a testa per riuscire a sviluppare la civiltà più forte e prestigiosa. Anche in 7 Wonders: Duel il motore del gioco è dato dall'acquisizione delle carte, che sono suddivise in 3 epoche, 20 carte per ognuna, e presentano un potere via via crescente.

Elemento accattivante e distintivo è la loro disposizione, che segue tre griglie differenti a seconda dell'epoca in corso, con un alternarsi di carte coperte e scoperte, che aggiungono possibilità di pianificazione ma anche una piccola dose di aleatorietà. Inoltre, una carta non può essere acquisita fino a quando non è del tutto libera da altre carte, in questo modo si valorizza anche l'aspetto strategico legato al tempismo con cui sbloccare o meno ogni carta, evitando, se possibile, di avvantaggiare l'avversario.

Per i giocatori i turni si susseguono scegliendo ogni volta una carta tra quelle disponibili e decidendo cosa farne, considerando che le tre opzioni possibili sono: acquisirla pagandone l'eventuale costo in risorse e/o denari, a meno che, grazie ad una combinazione con carte già acquisite, non si riesca a costruirla gratuitamente; scartarla per trasformarla in soldi, da poter reinvestire nell'acquisto di risorse o di carte più proficue;





utilizzarla per simboleggiare la costruzione di una meraviglia, pagando i costi in risorse e attivando tutti i relativi benefici, che possono essere: soldi, punti vittoria, turni extra, risorse, forza militare, gettoni scienza, azioni speciali o anche penalità per l'avversario.

Altro aspetto arricchente riguarda le condizioni di vittoria, che sono molteplici: il gioco può interrompersi immediatamente quando uno dei due contendenti ha raggiunto la supremazia militare (surclassando l'avversario con una forza militare di 9 punti superiore, grazie alle carte dallo sfondo rosso) oppure quella scientifica (collezionando 6 diversi simboli scienza, presenti sulle carte dallo sfondo verde), vincendo così la partita. In questo modo i giocatori sono costretti a tenere continuamente sotto controllo anche le

mosse dell'avversario, per contrastare per tempo eventuali tentativi di conquista di una delle due supremazie. In alternativa, in mancanza di queste condizioni, la sfida prosegue fino alla fine, cioè alla conclusione della terza epoca, e si aggiudicherà il duello colui che avrà totalizzato il maggior numero di punti vittoria.

Questo concentrato di finezza e strategia ha il vantaggio di essere stato racchiuso in una piccola e poco ingombrante scatola quadrata, comoda da portare in giro. Completano l'ottimo lavoro anche le illustrazioni affascinanti e i materiali curati.

Nel proporre al pubblico la versione per 2 giocatori di 7 Wonders, Bauza e Cathala hanno vinto una grande sfida: riadattare un titolo di

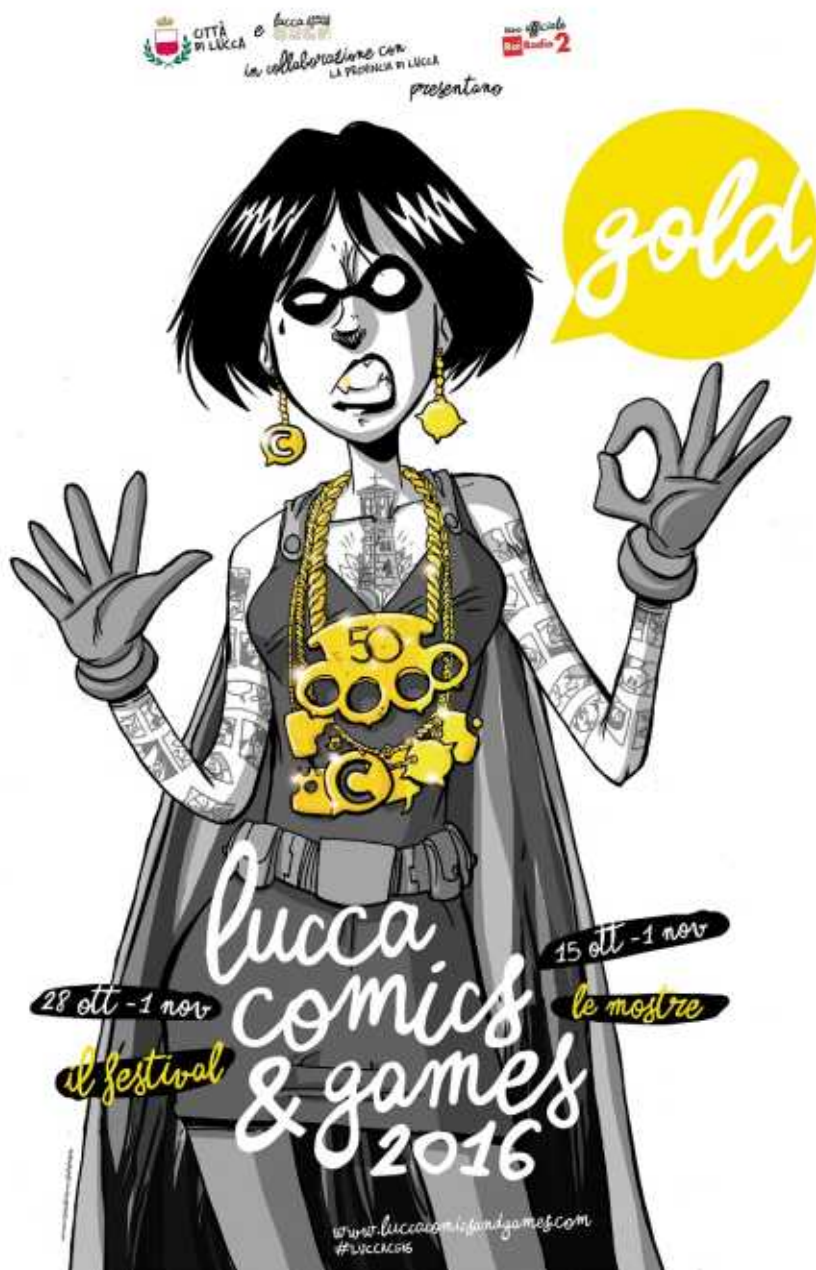
grande successo ottenendo ancora più consensi del predecessore.

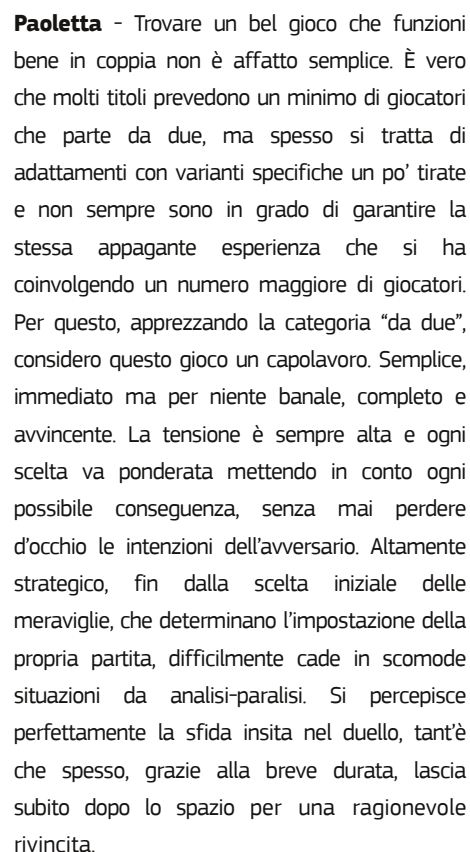
Le opinioni della redazione

fablo - Stupisce la sua presenza tra i finalisti, il gioco marca senza dubbio il confine di complessità accettabile considerando i criteri del premio. La scatola compatta e funzionale custodisce un vero gioiello tra i giochi per due giocatori. L'interazione è alta grazie alla sagace trovata della disposizione delle carte in gioco, in parte coperte in parte no, che si sbloccano come conseguenza delle mosse. I tre possibili scenari di vittoria, tutti equilibrati e perseguibili, tengono alta la tensione fino alla fine della partita. Le numerose scelte disponibili ad ogni turno, a dispetto di un regolamento tutt'altro che sofisticato, offrono piacevoli dilemmi, vere e proprie sfide sempre da ben ponderare in funzione delle strategie dell'avversario e dell'affinamento del proprio potere di acquisto delle carte. Gioco eccezionale.

Liga - Probabilmente uno dei migliori giochi da due degli ultimi anni, nella fascia "family", ovvero con un tema di largo richiamo e con complessità e durata ragionevoli (così da interessare una platea diversa dai giocatori di wargame). Particolarmente riuscita la trasposizione di alcune delle meccaniche che hanno reso famoso 7 Wonders, inclusa la drammaticità della scelta mossa per mossa. Alcune idee nuove davvero brillanti, come quella di avere carte a faccia in su e carte a faccia in giù, lo rendono un prodotto chiaramente ispirato al suo predecessore ma anche fresco ed innovativo. Se esistesse una categoria del premio Gioco dell'Anno dedicata ai giochi per 2 giocatori, questo titolo avrebbe vinto senza nessun problema.

MDM - Bauza e Cathala sono riusciti a riadattare il meccanismo di draft in modo da farlo funzionare egregiamente in 2, aumentando il controllo sulle carte acquisite, ma senza cadere nel tranello della paralisi da analisi, grazie allo stratagemma delle carte coperte. L'introduzione delle vittorie per Supremazia (miliare o scientifica) obbligano a seguire con più attenzione le strategie dell'avversario, aumentando l'interazione fra i giocatori. Nella categoria dei giochi brevi da 2 giocatori, si piazza ai vertici, con pochi avversari degni di questo nome.





Prometeo - Come trasformare un gioco semplice per gruppi numerosi, in una complessa sfida tra due giocatori. Quanto il gioco è semplice come meccanica (prendi una carta: la giochi o la scarti...), tanto diventa complesso gestire la partita. Le vittorie immediate, in particolare quella Militare, non sono dei semplici spauracchi banali da evitare, ma, grazie in particolare alle meraviglie che forniscono un doppio turno, possono colpire inesorabilmente anche giocatori attenti. La gestione delle carte sul tabellone è tutto, obbligare l'avversario a scoprire carte potenzialmente utili la chiave per la vittoria. Le meraviglie che consentono il doppio turno sono i jolly di questo gioco: un raro setup particolarmente sfortunato (un giocatore con 3 meraviglie con questa abilità e l'altro con 1 sola) però crea un grosso sbilanciamento nella partita.

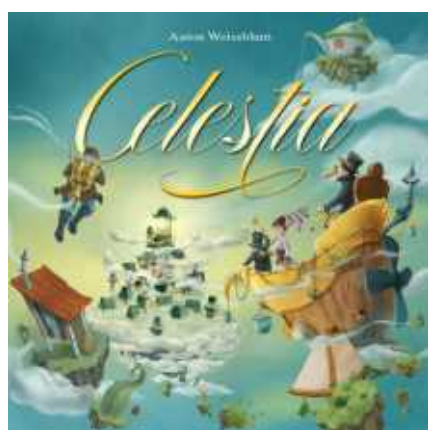




di Mauro "MDM" Di Marco

Celestia

Quando un bel vestito nuovo non passa inosservato.



di Aaron Weissblum

BLAM!, Ghenos Games, Heidelberger
Spieleverlag, 2015

N. Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Il gioco

Celestia è la versione, rimodernata nella grafica e arricchita nelle dinamiche, di Cloud 9, gioco pubblicato nel 1999 dalla F.X. Schmid.

Sulle orme di Gulliver, i giocatori cercano di raggiungere le favolose città del leggendario mondo di Celestia, per appropriarsi dei loro tesori. A tal fine guidano a turno un aeromobile, spostandosi di città in città, resistendo agli attacchi dei pirati, al maltempo e a stormi di aggressivi volatili.

Curatissimi i materiali: un modellino tridimensionale in cartone dell'aeronave, segnalini in legno per i giocatori, tessere e carte (di due formati: grandi le carte Equipaggiamento, piccole quelle Tesoro, un mazzetto per ogni città) splendidamente illustrate, 4 dadi speciali.

Una partita a Celestia si articola su vari viaggi in cui i giocatori si spostano di città in città (ciascuna delle quali ha tesori di valore medio crescente), assumendo, a turno e di tappa in tappa, il ruolo di comandante dell'aeronave. Ogni tappa è organizzata nel modo seguente:

1- il giocatore comandante lancia il numero di dadi indicato sulla tessera della tappa successiva. Questi dadi hanno due facce vuote e su ciascuna delle altre facce un simbolo

diverso (nuvole, fulmine, uccelli e spade), che indicano le avversità a cui il comandante dovrà fare fronte;

2- in senso orario, a partire dal giocatore alla sinistra del comandante, ogni giocatore decide se restare a bordo dell'aeromobile o scendere sulla città su cui si trova attualmente il velivolo, acquisendone una carta; questa decisione viene fatta considerando sia il numero di carte che il comandante ha in mano, sia la differente rarità dei simboli nel mazzo Equipaggiamento. Il capitano non può scendere dalla nave, a meno che non sia il solo sul mezzo fin dall'inizio del turno;

3- quando tutti hanno deciso, il capitano rivela se può affrontare le avversità o no. Egli è obbligato a giocare carte associate ai simboli usciti sui dadi, mentre l'utilizzo delle carte jolly è facoltativo. Se riesce a giocare tutte le carte richieste, l'aeromobile si sposta con tutti i passeggeri rimasti a bordo sulla città successiva, e il giocatore a lui più vicino in senso orario che sia ancora sul mezzo diventa il nuovo capitano. Altrimenti il comandante non gioca nemmeno una carta, l'aeronave non arriva a destinazione (nessuno dei giocatori ancora a bordo riceve una carta tesoro) ma è costretta a ripartire dalla prima tappa: tutti i giocatori tornano a bordo e pescano una carta dal mazzo Equipaggiamento. In questa fase di ripartenza si controlla se il gioco è finito: se almeno un giocatore ha 50 o più punti di



carte tesoro, la partita finisce e chi ha più punti è il vincitore.

A rendere il gioco meno lineare c'è un gruppo di carte Equipaggiamento che possono essere usate come abilità monouso e che permettono di liberarsi da alcune situazioni sgradevoli o di mettere i bastoni fra le ruote di chi è rimasto a bordo. Facoltativamente (variante per principianti) è possibile eliminarle.

Le opinioni della redazione

fablo - Riedizione del vecchio Cloud 9 (FX Schmid, 1999), Celestia ripropone con successo un meccanismo che regala ai giocatori l'emozione dello "sfidare la sorte". Lo fa in una veste piacevole e funzionale, priva di eccessi ma ammiccante. Dietro ai colori pastello di un'ambientazione fiabesca ispirata a viaggi straordinari, si dipana un gioco che cattura grazie alla sua semplicità e al gusto della scommessa. In ogni turno ai giocatori è offerta una sola opzione: incassare il punteggio attuale o rischiare tutto puntando ad un punteggio più alto. Naturalmente più si resta in gioco più le probabilità di fallire e restare a mani vuote aumentano. Rapido, ospita comodamente fino a sei giocatori. L'aeromobile tridimensionale sulla quale viaggiano le pedine corona il buon successo di questa riedizione.

Iago - Un interessante gioco di valutazione dei rischi, veloce e con molta fortuna coinvolta ma per nulla stupido.

Liga - Titolo strano, interamente basato sul meccanismo del "push your luck". Leggendo le regole non avrei dato credito ad un titolo che invece, giocato e rigiocato, risulta sempre divertente e fresco. Semplice, con una bella grafica e dei materiali buoni, ha la durata e il livello di complessità adatto per conquistare il cuore delle famiglie e una meccanica apprezzabile, in un filler, anche dai gamer.

MDM - Godibile, breve, lineare. Un gioco di gestione del rischio estremamente ben fatto, che riesce a mescolare l'interesse personale con la semicooperazione richiesta per procedere: andare avanti da soli è pressoché impossibile, ma riuscire a stimare quando è il caso di scendere (non solo perché l'attuale capitano potrebbe non avere le carte necessarie a raggiungere la tappa successiva!) è di vitale importanza. Non matematicamente perfetto come l'irraggiungibile Can't Stop (Sid Sackson, 1980), ma dotato di una incredibile atmosfera. Dato che tutto il gioco è incentrato sulla lettura/interpretazione della condotta degli avversari, l'esperienza di gioco migliora sensibilmente al crescere del numero delle persone sedute al tavolo.

Paoletta - Un bel mix di scommesse e sfida della fortuna a cui si aggiunge anche un po'

di bluff con possibile contro bluff rende questo gioco interessante e stuzzicante, regalando momenti spassosi, divertenti ed imprevedibili. Adatto a compagnie di almeno 4 giocatori, si apprezza ancora di più se si riesce a giocare in 5 o 6. Le regole sono semplici e l'obiettivo di fine partita si raggiunge in tempi ragionevoli, per cui si attesta tra i titoli poco impegnativi che possono coinvolgere giocatori occasionali, che rimarranno senz'altro colpiti anche dal fascino scenografico dell'aeromobile, realizzato tridimensionalmente.

Ci sono solo alcune piccole pecche che talvolta potrebbero un po' penalizzarlo: se si affrontano tanti viaggi disastrosi rischia di diventare un po' più lungo e ripetitivo; se tra i giocatori ce n'è qualcuno meno propenso al bluff la scelta se proseguire o meno il viaggio può risultare banale e scontata.

FAB!O

IAGO

LIGA

MDM

PAOLETTA





di Mauro "MDM" Di Marco

New York 1901

La sfrenata corsa all'urbanizzazione nella Grande Mela, all'inizio del secolo scorso.



di Chénier La Salle

ADC Blackfire Entertainment, Blue Orange Games, Oliphante, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Il gioco

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

Ottimi i materiali contenuti nella scatola: robusti e con una finitura telata e opaca il tabellone e le tessere, telate e con bordi bianchi le carte. Di buona fattura le miniature. I disegni e i colori pastello contribuiscono a ricreare l'atmosfera. Unico appunto: gli spazi nell'inserito sono troppo piccoli e non è facile riporre correttamente il materiale.

Il gioco si prepara molto velocemente: viene assegnato un primo lotto di terra a ciascun giocatore (che riceve tre carte speciali monouso e i segnalini -lavoratori e grattacieli- del proprio colore), viene preparato un espositore con quattro carte terreno visibili e vengono rivelate 4 carte bonus (tre strade e un criterio di costruzione) che saranno valutate alla fine della partita.

Il gioco procede quindi in rapidi turni, in cui il giocatore attivo può scegliere fra due opzioni:

- prendere una delle carte terreno dall'espositore e prendere il controllo di uno dei lotti di terreno ad essa associati. Può



costruirvi uno dei suoi grattacieli subito, oppure conservarlo per dopo, mettendovi sopra un proprio lavoratore (in quanto alcuni dei grattacieli richiedono superfici edificabili che si estendono oltre il singolo lotto). Non tutti i grattacieli sono edificabili da subito: appartengono a 3 categorie (bronzo, argento e oro), che diventano gradualmente disponibili al raggiungimento di predeterminate soglie di punti vittoria. Oltre ai propri edifici esistono 4 grattacieli leggendari, disponibili a tutti, di cui è possibile costruirne al più uno a testa.

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

In entrambi i casi, la nuova edificazione porta una quantità di punti vittoria indicata sul grattacielo stesso.

Utilizzando una delle tre carte monouso fornite all'inizio del gioco, è possibile eseguirne l'azione associata: doppio acquisto,

doppia costruzione, sostituzione delle carte nell'espositore.

La partita finisce se restano solo 3 carte nell'espositore o se un giocatore ha 4 grattacieli; dopo un ultimo turno si attribuiscono punti bonus per la maggioranza di edifici sulle 3 strade principali indicate dalle carte e per l'obiettivo di costruzione, determinando così il vincitore.

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

Le opinioni della redazione

Ciaci - Giocandolo ho avuto l'impressione di avere tra le mani un nuovo Ticket to Ride. Semplice nelle regole, accattivante nei

componenti, facile da proporre ad un pubblico di non giocatori e comunque non banale a livello tattico/strategico. Nulla di nuovo nelle meccaniche ma ben amalgamate in un prodotto che si adatta ad un ampio target di giocatori.

fablo - Preciso, equilibrato, sobrio. Ricalca dinamiche semplici di altri giochi di successo limitando il turno ad una semplice e precisa sequenza di azioni: prenota un lotto di terreno (o demolisci) e costruisci grattacieli. Demolire per ricostruire un palazzo di tecnologia più avanzata è un nodo cruciale del gioco perché consente il riutilizzo di terreni. Piacevole il dilemma alimentato dalle carte sfida e dalle carte "strade di New York" che portano ulteriori punti ma costringono a valutare attentamente ciò che è opportuno non demolire. Ambientazione calante, giusta interazione tra i giocatori, azzeccata la componente visivo-spaziale, funzionale alla buona gestione del piazzamento dei grattacieli, in forma di polimini. Perfetto sulla





carta, sul tavolo gli manca quel guizzo che l'avrebbe reso ancor più popolare.

Iago - Se non c'era altro di meglio da scegliere si è trattato di un gran brutto anno; il gioco non è per nulla interessante e con pochissime possibilità di scelta, una specie di Ticket to Ride ma molto meno stimolante e coinvolgente (il che è tutto dire).

Liga - Un gioco che secondo me, sotto la superficie, nasconde una buona profondità e rigiocabilità. Un titolo, per capirci, sulla linea di Ticket to Ride (a cui, a mio parere, assomiglia per svariati versi) ma a cui manca un qualcosa per fare davvero il grande salto. La durata è giusta per il target famiglia, bella la grafica e bei componenti; il tema è buono ed in grado di soddisfare un ampio pubblico ma, come detto, manca della scintilla per farlo davvero eccellere. Sono tuttavia convinto che sia un titolo destinato comunque a ritagliarsi una sua nicchia di giocatori e sia dotato di buona longevità.

Linx - Vi siete stufati di Ticket to Ride nelle sue decine di salse ma non avete voglia di qualcosa di veramente nuovo? Allora potete

beccarvi questo New York 1901 che a me lo ricorda tanto: pigliate carte fra quelle che vedete lì, cercando magari di prenderle dello stesso colore e usatele per calare cose sugli spazi dei colori giusti. Non ci sono grosse idee in questo gioco e sicuramente gli preferisco il Big City pubblicato ben 17 anni fa che ricalca uno stile di gioco simile. Ma il gioco di cui stiamo parlando è sicuramente più semplice e adatto a tutti. Come Ticket to Ride appunto, di cui non sono sicuro sia migliore, soprattutto perché mi pare pesi molto sull'esito della partita le carte che ti trovi a poter pescare all'inizio del tuo turno. Non molte e non molto soddisfacenti mi paiono le possibilità di posizionamento dei propri pezzi sul tabellone.

Nonostante non aggiunga nulla alla collezione di giochi di gran parte dei nostri lettori è comunque un prodotto ben confezionato e adatto al pubblico al quale è diretto.

MDM - Il pregio di New York 1901 è chiaramente la semplicità: poche

comprensibili regole (con la complicità dei bei materiali) lo rendono adattissimo come gioco per famiglie e giocatori occasionali, grazie anche alla durata molto contenuta. Il problema principale sta nel fatto che la categoria è satura di titoli ottimi e quasi "classici", come il più volte menzionato Ticket to Ride o Carcassonne. Il risultato è un gioco ben fatto, piacevole da giocare, ma certamente non indimenticabile o incredibilmente entusiasmante.

CIACI

FAB!O

IAGO

LIGA

LINX

MDM



di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Nome in Codice

Quando il party game e l'autore di eccellenti giochi per hard gamer si incontrano!



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

Il gioco

Nome in codice è un party game che vede affrontarsi due squadre di "agenti segreti": la scatola indica un limite di 8 giocatori, ma può essere agevolmente superato.

Ogni match della competizione vede un componente di ciascuna squadra fare da capo con lo scopo di trasferire delle informazioni agli altri agenti. Da una riserva di 220 carte se ne estraggono 25 che vengono disposte, ben visibili a tutti, su una griglia 5x5; inoltre si estrae una carta chiave (questa visibile ai soli capi delle due formazioni) dove sono indicate le posizioni, sulla griglia, dei componenti della squadra "rossa", della squadra "blu", di personaggi neutri e di un killer.

I capi devono far indovinare agli altri agenti le carte del proprio colore. A tale scopo, alternandosi, danno l'indicazione di una e una sola parola, che deve possibilmente legare più carte sulla griglia, e di un numero, corrispondente al numero di carte da indovinare. Gli agenti provano ad indovinare le carte, si fermano quando sbagliano e perdono istantaneamente se indicano la parola corrispondente al killer; altrimenti la partita continua fin quando tutte le carte di un colore sono svelate, determinando la squadra vincitrice.





Le opinioni della redazione

fablo - Lo promossi a pieni voti sul numero 36 e non posso che confermare quelle prime impressioni. Il gioco diverte, coinvolge, crea dipendenza. Non richiede particolari strategie o calcoli ma stimola abilità lessicali e pensiero laterale in una sfida che è capace di creare un clima da party game pur in una declinazione più matura del genere, promuovendo socializzazione e affiatamento e lasciando generalmente spazio a divertenti aneddoti del dopo partita. Per goderne in modo completo sono fondamentali due requisiti, il numero dei giocatori non può scendere sotto il quattro (nonostante il regolamento lo preveda) e il loro vocabolario deve essere sufficientemente ricco. Per quanto sia infatti possibile giocarlo con bambini, solo gli adulti sono in grado di apprezzare le trame che si tessono con i giochi di parole. In assoluto uno dei migliori giochi dello scorso anno.

Iago - Ottimo gioco al limite del party game, meritevole per la possibilità di essere giocato a differenti livelli di impegno senza perdere interesse.

Liga - Ennesimo capolavoro estratto dal cilindro di quel genio di Chvátíl. Riesce a fare un gioco di parole in grado di catalizzare l'attenzione dei gamer perché va a stuzzicare il nerd che c'è dentro di noi. Spesso infatti,

trovare la connessione tra tante parole, chiave del successo, è una questione da "appassionati" in cui si può fare sfoggio, con compagni ed avversari, della propria perizia. Al di là di quello che pensavo il gioco funziona però anche bene in un cointesto più familiare e rilassato, dove la partita scorre con abbinamenti da 1 o 2 e dei rari colpi da maestro. Un titolo destinato a rimanere nelle ludoteche di tanti per molti anni.

Linx - Un gioco a squadre all'apparenza semplice e banale si rivela geniale nel suo minimalismo. Far indovinare più parole possibili pronunciando una sola parola è un'impresa che riesce bene, in realtà, solo a persone con una mente ben sveglia. Gli altri si limiteranno a farne indovinare una alla volta, perdendo la partita il più delle volte. Nel rischio che il suggeritore è disposto ad accettare per suggerire più parole alla volta rendendo però più vaghi gli indizi sta la bellezza del gioco; con gli agenti addetti ad indovinare le parole che spesso devono entrare nella testa del loro compagno per capire quali collegamenti mentali possa aver fatto per collegare fra loro 3 parole che paiono non avere niente in comune e scegliere parole che abbiano solo qualche probabilità più delle altre di essere quelle giuste.

Ad una mancanza di gente sveglia a fare da suggeritore il gioco cade invece nella banalità.

Fortunatamente i "giocatori da tavolo" in genere ricadono nella giusta categoria. Non azzardatevi a proporlo a nonne e zie a caso, insomma.

MDM - Nome in Codice è costruito in modo da possedere molti dei tratti comuni dei partygame di successo: la suddivisione in squadre (che da un lato libera da responsabilità e impegni chi è stato tirato dentro al gioco contro voglia, dall'altro fa leva su collaborazione, affiatamento e senso di appartenenza), l'utilizzo di abilità non strettamente logico-matematiche, una certa flessibilità nell'interpretazione e attuazione delle pur semplicissime regole. Anche il modello di attività (trasferimento dell'informazione sottoposto a vincoli) è molto utilizzato in questa classe di giochi: basta citare *Tabù*, *Pictionary*, ma anche i più recenti e celebrati *Dixit* (vincitore dell'edizione 2010 dello Spiel des Jahres) e *Concept* (finalista dell'edizione 2014 dello Spiel des Jahres e vincitore dell'As d'Or edizione 2014) per capire quanto sia diffusa questa meccanica.

Dove Nome in Codice si differenzia (in meglio) è nell'abbandono della sequenzialità che caratterizza tutti i predecessori: tutte le parole che le due squadre dovranno indovinare sono disponibili da subito e insieme. Questo fatto permette di mantenere alta la tensione (sono



infatti possibili repentini recuperi da posizioni arretrate), la difficoltà della sfida (dato che un'ipotesi errata può favorire la squadra avversaria) e costituisce un arricchimento delle possibilità strategiche (sfruttando ad esempio l'intersezione fra indizi meno specifici... stando comunque attenti a non esagerare con la lateralità del proprio pensiero, e magari considerando il background culturale dei vostri compagni di squadra!). Il costo che si deve pagare? Una minor frenesia del turno, che rischia di cadere in piccoli episodi di paralisi da analisi se al tavolo sono presenti dei perfezionisti.

Qual è il numero ideale di giocatori? Benché sulla scatola campeggi un 2-8+, il gioco funziona secondo le regole descritte soltanto

se i partecipanti sono almeno 4 e le varianti per 2 e 3 giocatori, benché funzionanti, non sono così emozionanti come il gioco vero e proprio. In nome dell'equilibrio fra le squadre, la condizione aggiuntiva di avere un numero pari di partecipanti è sicuramente auspicabile. Per il resto, molto dipende da cosa cercate nel gioco: se siete appassionati di giochi di parole e cercate la sfida serrata, il numero giusto è probabilmente 4 (ottimo per due coppie, a patto di scambiarsi il partner per uniformare il canale di trasmissione), oppure 6. Se invece cercate il divertimento tipico del party game, vi consiglio di giocarlo con squadre di almeno 4 giocatori.

Paoletta - Per descriverlo in poche parole lo definirei un elegante party game di livello, ed è proprio per questo motivo che lo apprezzo molto. È un gioco semplice, che coinvolge e fa divertire, ma per raggiungere il suo scopo non richiede ai giocatori particolari prove di destrezza o velocità, comportamenti buffi o bizzarri, abilità manuali o capacità oratorie. È sufficiente stare seduti e composti al tavolo ed accendere il cervello, cercando di entrare il più possibile in sintonia con il proprio partner o il resto della propria squadra. È molto sfidante sia inventare indizi calzanti che cercare di indovinare le parole corrette, inoltre si resta rapiti dalla partita anche quando la mano passa agli avversari. Molto adatto a gruppi numerosi, ha il limite di non avere mordente in meno di 4 giocatori e di essere un po' troppo sofisticato per i giocatori più giovani. Essendo molto snello e veloce si presta perfettamente ad avvincenti sfide, una partita dopo l'altra, soprattutto se si prova ogni volta a rimescolare le squadre.

Peppe74 - Nome in codice è l'esempio di cosa può fare un blasonato autore quando mette mano, con il proprio ingegno, al genere dei party game, e quanto sia ancora esplorabile il settore dei giochi simil-enigmistici.

Il gioco si basa su una semplice idea di base ed è affrontabile più o meno da tutti, anche se non è così semplice da giocare bene. Il tocco di autore, accanto all'idea di base geniale, si vede da alcune soluzioni utilizzate. Per esempio un difetto che hanno molti giochi "classici" di questo genere è che sono facilmente esauribili per i limitati componenti (si pensi a Tabù). In Nome in codice basta l'incrocio di poche parole e di poche schede

chiave a dare una variabilità, praticamente infinita, al gioco.

Prometeo - Vlaada conferma ancora una volta la sua genialità! Un gioco immediato da spiegare, semplice da giocare e che riesce a tenere al tavolo anche gruppi numerosi. La capacità di sintesi e la fantasia del giocatore di turno sono messe a dura prova per cercare di raggruppare quante più parole possibili sotto un solo indizio. Un gioco molto divertente anche solo da guardare!

Raistlin - Mi accodo a chi elogia il gioco. L'ho trovato davvero geniale nella sua semplicità, tanto da azzardar quasi il termine 'capolavoro' per quanto mi riguarda; è un gioco che colpisce subito e che intriga tanto l'appassionato quanto il neofita - pregio assai raro -, che prende, che fa riflettere e fa parlare di sé anche dopo la partita e che obbliga letteralmente a più sessioni, il tutto lasciando il sorriso che si vinca o che si perda, senza troppa competitività. E aiuta anche ad allenare un po' la mente. A parer mio sono proprio i giochi come questo che dimostrano l'abilità del loro autore, senza bisogno di complesse ed intricate meccaniche. Anzi, ritengo sia ben più difficile dare vita ad un gioco così che non a un 'mostro' da tavolo. Vlaada Chvátíl dimostra ancora una volta di sapersi destreggiare fra meccaniche e generi estremamente diversificati con maestria, regalandoci una perla che ha già il sapore di un piccolo classico.

FAB!O

IAGO

LINX

LIGA

MDM

PAOLETTA

PEPPE74

PROMETEO

RAISTLIN



*di Fabrizio "Linx" Aspesi*

Pozioni Esplosive

Biglie colorate, un piano inclinato e tanta magia: gli ingredienti giusti per conquistare grandi e piccini?



*di Stefano Castelli, Andrea Crespi,
Lorenzo Silva*

*Horrible Games, Cool Mini Or Not,
Ghenos Games, Heidelberger*

Spieleverlag, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Il gioco

Pozioni Esplosive si ispira visivamente ai classici giochi per smartphone e tablet stile Candy Crush, dove una serie di elementi colorati cadono dall'alto dello schermo per esplodere quando entrano in formazione con elementi simili. Gli autori hanno utilizzato un piano inclinato diviso verticalmente in corsie e delle biglie colorate per simulare fisicamente quella sensazione e ci hanno costruito intorno un gioco da tavolo: le biglie sono diventati ingredienti e i giocatori maghi intenti a miscelarli per preparare pozioni dai differenti effetti.

Ogni giocatore assembla 2 pozioni alla volta nel suo laboratorio; ognuna di queste richiede un diverso numero e assortimento di ingredienti. Per ottenerli i giocatori al proprio turno possono prelevare una sola biglia dal piano inclinato che le contiene, facendo cadere quelle sopra. L'abilità del giocatore sta nel fare in modo che la biglia che era posizionata appena sopra che cade cozzi contro una biglia dello stesso colore. Se ciò succede possiamo prelevarla insieme a tutte le biglie dello stesso colore verticalmente adiacenti. Solo verticalmente, ci tengo a precisare, diversamente dai vari giochi di gemme a cui è ispirato: i giocatori non dovranno diventare pazzi a controllare tutte le possibili combinazioni che si vengono a creare come in quei giochi!

Se rimuovendo quelle biglie poi si ripeterà la magia esplosiva che fa cozzare biglie di uguale colore il processo si ripeterà finché possibile.

Tutte le biglie racimolate in questo modo andranno posizionate sui cartoncini sagomati e forati allegramente illustrati che rappresentano le pozioni che si stanno creando. Se ne avanzate potete conservarne solo tre da utilizzare in futuro sulla vostra plancetta. Quando tutti gli ingredienti necessari sono stati posizionati potete mettere da parte la pozione (restituendo le biglie al piano inclinato) e sceglierne un'altra da realizzare. Ogni pozione completa però non dona ai giocatori solo i classici punti vittoria, ma anche la possibilità di ottenere, bevendola, un effetto speciale che solitamente implica la possibilità di prendere nuove biglie dal piano inclinato in modi leggermente diversi e senza provocare esplosioni.

L'utilizzo di questi poteri, insieme alla possibilità di avere un "aiutino" (che vi costa 2 punti vittoria) dal professore, che vi consente di prelevare una biglia a scelta, saranno la chiave della vittoria, aiutandovi a completare le pozioni giuste per accedere alle coccarde con punti bonus che spettano a chi realizza 3 composti identici o 5 differenti. Queste coccarde, disponibili in numero limitato, sanciscono anche la fine della partita, che avviene quando sono state tutte assegnate.



Le opinioni della redazione

Fabio - Brillante, accattivante, scenografico. Il dispenser delle biglie offre un'esperienza sensoriale non comune per un gioco da tavolo e maneggiare le piccole sfere di vetro in un contesto insolito è delizioso. Regolamento ben scritto che introduce, senza esasperarla, un'ambientazione avvincente. Meccanismi semplici che non vanno a discapito di una discreta profondità, offerta soprattutto dal bilanciamento tra il numero di ingredienti necessari a completare le pozioni e il loro punteggio. A questo si aggiunge la varietà degli effetti delle pozioni, da assortire ai fini del punteggio finale ma utili anche per arricchire gli esiti dei turni regalando una piacevole sensazione di controllo. Buona la quantità di scelte ad ogni turno, pecca un po' di paralisi da analisi quando giocato in modo molto serio e calcolato, diversamente regala minuti di divertimento. Perfetta l'idea di regolarne la durata diminuendo la quantità di gettoni abilità suggeriti per una partita normale. Il gioco perfetto per giocatori "casual".

Iago - Forse un po' troppo complesso/costoso, ma merita la nomina essendo un buon gioco dall'ottimo effetto scenico.

Liga - Titolo strepitoso che purtroppo all'estero non ha avuto, a mio parere, il successo che meritava. Bella la meccanica e

bello anche il riferimento/ispirazione ad uno degli app game più di successo degli ultimi anni. Il tema è carino, ben sviluppato e si adatta bene al gioco. Se devo trovare un difetto è nella scelta grafica: il valore dei punteggi nelle pozioni non è molto visibile (e nel corso della partita si perde) e la grafica, in generale, è secondo me un po' caotica. Il gioco consente, turno per turno, diverse scelte ma non ha secondo me la profondità necessaria per soddisfare al pieno, se giocato e rigiocato, il palato dei giocatori appassionati.

Linx - Semplice, visivamente molto appagante e attraente, il gioco è perfetto per un pubblico di famiglie e giocatori occasionali, che in genere ne rimangono affascinati.

I giocatori esperti che si avvicinano a Pozioni Esplosive avranno comunque abbastanza elementi da gestire da apprezzarlo per qualche partita (con discrete possibilità di far pesare la loro maggiore abitudine all'ottimizzazione), anche se il gioco non ha una profondità e una varietà tale da rimandare a lungo la ricerca di un titolo diverso.

MDM - Esattamente come è successo l'anno scorso per Colt Express, il classico tabellone viene rimpiazzato da un elemento tridimensionale che non solo è funzionale al gioco, ma è anche capace di esercitare un fascino magnetico su chi si siede al tavolo,

trasformando un semplice gioco di riconoscimento di pattern e collezione di set in un prevedibile successo.

Si tratta di un titolo sicuramente adatto più ad un pubblico familiare o occasionale (i giocatori assidui da un lato lamenteranno una forte componente aleatoria, dall'altra si perderanno in lunghe analisi) che tuttavia strizza l'occhio anche ai giocatori dedicati, offrendo loro la possibilità di realizzare spettacolari combinazioni di abilità.

Paoletta - Per quanto la meccanica a cui si ispira sia un concetto abbondantemente sfruttato nel mondo digitale, trovo che l'idea di trasporla in un gioco da tavolo sia stata geniale. Considerando inoltre che la realizzazione in termini pratici è stata impeccabile, dall'ideazione del dispenser all'utilizzo delle grosse biglie colorate, dalla scelta della tematica fiabesca e magica alla grafica fumettosa e spiritosa, dal regolamento completo e dettagliatissimo al twist di gioco semplice ma profondo, credo proprio che il premio vinto da Pozioni Esplosive sia del tutto meritato. Il gioco riesce ad attirare l'attenzione del pubblico anche lasciandolo semplicemente apparecchiato su di un tavolo; se poi lo si gioca gli avventori verranno ancora di più attirati dai suoni, dalle risa e dal divertimento che si sentirà provenire durante la partita in corso. È possibile approcciarlo con diversi livelli di difficoltà e modulandone anche la durata, per questo motivo riesce ad adattarsi ad una vasta gamma di giocatori, che si differenziano per l'età, per l'esperienza e per la voglia di spremere le meningi giocando. Un'ulteriore caratteristica che trovo degna di nota è la paternità del tutto italiana dell'intero prodotto.

FAB'LO
IAGO
LIGA
LINX
MDM
PAOLETTA




a cura della redazione di ILSA

Gli altri iscritti

Una rapida carrellata degli altri giochi iscritti all'edizione 2016 del Gioco dell'Anno. Se ne abbiamo già parlato, vi rimandiamo al numero su cui potrete leggerne la recensione.



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Haba, 2015

N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Adventure Land

Un tabellone con griglia 10x11, 110 carte rappresentanti le caselle del tabellone, dieci cavalieri per giocatore; nel proprio turno si estraggono due carte, piazzando nelle caselle indicate il contenuto della casella (che dipende solo dal tipo di terreno), poi si muove uno dei cavalieri di un qualsiasi numero di caselle verso destra o verso il basso, fino a fermarsi su una casella e raccoglierne il contenuto. Il gioco finisce quando la scorta di seguaci (il contenuto delle caselle di città) e di spade (il contenuto delle caselle di montagna) è finito o quando nessuno dei giocatori può più muovere.

Tutti gli oggetti valgono punti vittoria a fine partita ma possono essere utilizzati durante la partita per facilitare il combattimento contro i nemici e ottenere punti vittoria aggiuntivi. Il gioco prevede tre modi differenti di contare i punti vittoria.

L'impressione è che questo gioco sia finito per sbaglio fra quelli per adulti invece che fra i titoli dai 4/6 anni in su; la mancanza di scelte strategiche e la sensazione di essere in balia dell'alea rendono i 45 minuti di gioco molti più del tempo accettabile per un'esperienza di questo tipo.

IAGO



di Johnny O'Neal, Chris O'Neal
Brotherwise Games, Fever Games,
Pegasus Spiele, 2013

N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Boss Monster

(recensito su [ILSA#37](#))

In Boss Monster i giocatori impersonano il famigerato mostro finale dei videogiochi anni '80 (di cui è ricostruita anche la grafica "cubettosa"), costruendo il proprio sotterraneo tramite l'uso di carte (le stanze, con mostri e trappole), giocate lungo una linea nella propria area di gioco. Esse contengono anche icone di tesori il cui assortimento regola l'ingresso degli eroi le cui quantità e tipo si definiscono all'inizio di ogni turno; sta all'abilità del giocatore allestire il sotterraneo in modo da

attirare solo eroi che è in grado di sconfiggere per vincere la partita e/o non essere eliminato.

Il gioco ha un regolamento semplice e veloce da spiegare, l'iconografia è chiara, come gli effetti delle stanze. Serve una buona abilità per padroneggiare le possibili combinazioni, anche se purtroppo reagire a una mano di carte particolarmente debole non è facile ma questo aspetto non stona nel quadro complessivo del gioco. La pecca più grossa resta il meccanismo di esclusione dei giocatori.

FAB!O



di Luca Bellini

Heidelberger Spielverlag, IELLO, Post Scriptum, Raven Distribution, 2015

N. Giocatori: 2-9

Durata: 15-30 minuti

Brick Party

Brick Party sta a Creationary (Lego, 2009) come Backseat Drawing (Out of the Box, 2008) sta a Pictionary (Parker Brothers, 1985). Si costruiscono forme con mattoncini da costruzioni simili a quelli della famosa azienda danese. L'idea stravagante è che chi costruisce non sa cosa deve costruire ed è guidato da chi invece conosce la forma da realizzare ma non può toccare o indicare i pezzi, deve quindi spiegare a parole. Simpatica ma superflua la componente di destrezza per prendere i pezzi, considerando che ci sono sufficienti pezzi per tutte le

costruzioni. Piacevole e dai risultati spassosi l'idea di inserire vincoli sulle modalità di costruzione che aggiungono una componente di destrezza ad un gioco di pura comunicazione.

Funzionale anche il sistema di punteggio, considerando che si gioca a coppie e si vince da soli e che le coppie vengono rinnovate a ogni turno. Garantisce partite concitate e ricche di divertimento. A dispetto di quanto indicato sulla scatola, giocarlo in meno di 6 giocatori ha poco senso, come anche giocarlo in numero dispari.

FAB!O



di Simone Luciani, Daniele Tascini

Cranio Creations, Heidelberger

Spielverlag, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 40-75 minuti

Consiglio dei 4

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

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

I giocatori manipolano i consigli per adattarli alle carte pescate a caso da un mazzo, acquisiscono permessi di costruzione e costruiscono le proprie catene di empori, con lo scopo di

massimizzare i punti vittoria, ottenibili da 4 fonti distinte.

Gioco di media complessità, che contrappone 2 approcci diversi per la raccolta dei punti vittoria: lo sviluppo di catene di empori e il completamento di set. La modularità della plancia garantisce che la strada migliore non sia preimpostata, lasciando ai giocatori il compito di identificarla ad inizio partita.

L'interazione avviene prevalentemente a livello di acquisto permessi e costruzione empori, contenuti i tempi di attesa.

MDM



di Johannes Schmidauer-König

Schmidt Spiele, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Cornwall

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

Cornwall è un classico gioco di piazzamento tessere, con materiali nella norma (simpatiche le tessere che si incastrano fra loro).

I giocatori a turno pescano una tessera e la piazzano seguendo regole di adiacenza; quindi possono piazzare 1, 2 o 3 lavoratori su 1, 2, 3 esagoni diversi della tessera appena posizionata. Quando un terreno non è ulteriormente espandibile viene valutato, fornendo a chi ha la maggiore influenza (determinata dal numero e dal tipo di segnalini piazzati) tanti punti quanti sono gli esagoni che

lo compongono. Il gioco termina con il piazzamento dell'ultima tessera, e comprende la valutazione di tutti i territori ancora popolati.

Cornwall si differenzia dai giochi di genere per alcune scelte, quali l'accorpamento di più unità elementari in una tessera, le maggioranze, la possibilità di piazzare su territori occupati ad un costo incrementale e la differenziazione dei valori di influenza dei segnalini. Tutto si muove nella direzione di ridurre l'effetto aleatorio della pesca e rendere più decisa l'interazione fra giocatori. Manca, rispetto a Carcassonne, l'appagamento estetico della costruzione del territorio.

MDM



di Yoshiteru Shinohara
Asterion Press, Cocktail Games,
Space Cowboys, 2013
N. Giocatori: 3-6
Durata: 15 minuti

Crossing

In Crossing lo scopo dei contendenti è impossessarsi della maggiore quantità di pietre colorate. Ad ogni turno, con un meccanismo semplice che ricorda quello già proposto in Cash&Guns, i giocatori devono indicare con il loro dito quale sarà il loro obiettivo, scegliendo tra i 3 possibili: uno dei funghi al centro del tavolo, per raccogliere le pietre ivi contenute; uno dei personaggi avversari, per rubare il loro bottino; la propria tessera, per difendere il proprio gruzzolo dai possibili tentativi di furto. Questa scelta avviene simultaneamente per tutti i giocatori,

generando così l'effetto sorpresa, in questo modo se due o più avversari scelgono lo stesso obiettivo rimarranno tutti a mani vuote. Quando la scorta delle 60 gemme disponibili si esaurisce il gioco termina e risulta vincitore chi totalizza il valore più alto considerando che: un set di tre gemme colorate vale 5 punti, la pietra bianca 2 e le eventuali pietre colorate rimaste spaiate 1 punto ciascuna.

Semplice, simpatico e divertente, richiede poca strategia ma tiene viva l'attenzione con la forte interazione, che include anche piccoli dispetti e scherzose vendette.

PAOLETTA



di Marco Ippolito, Emanuele Pessi
Creativamente, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-90 minuti

DINUOVO - La Battaglia dei Dinosauri

La partita a DINUOVO è organizzata in due fasi sostanzialmente differenti, una di allestimento della propria dotazione di dinosauri e una di sfide.

Entrambe le fasi sono regolate dall'uso di una ruota degli eventi che stabilisce, nella prima fase, una caratteristica tra postura, dieta o era, per prenotare un uovo (il retro delle carte dinosauro). Nella seconda fase indica la caratteristica sulla quale si sfideranno i dinosauri. La sfida avviene con un banale confronto di caratteristiche come avveniva - e avviene tuttora - con i mazzi di

Top Trumps (1968). Le parità si dirimono con l'aiuto di duecento domande a tema. Vince chi sopravvive con almeno un dinosauro. L'impegno profuso per garantire l'accuratezza dell'ambientazione purtroppo non è lo stesso impiegato per creare meccaniche interessanti e accattivanti. In entrambe le fasi, la qualità del giocatore ha poca o nulla influenza sull'esito delle azioni rendendo il gioco poco emozionante, a meno che non lo si giochi per pura passione verso questo gruppo di rettili diapsidi. Didattico.

FAB!O



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

Dr. Eureka

(recensito su [ILSA#39](#))

Dr. Eureka è un gioco di destrezza, colpo d'occhio e velocità. I giocatori ricevono ciascuno tre provette e sei biglie di tre colori diversi. A ogni turno il loro compito è ridistribuire le biglie in modo da ottenere la combinazione disegnata su una delle carte, estratta dal mazzo. Due soli i vincoli: le biglie non possono cadere fuori dalle provette e non possono essere toccate con le mani.

Il primo a completare la prova in modo corretto, dopo aver urlato "Eureka" si aggiudica la carta del turno in corso. La sequenza si ripete

uguale fino a quando un giocatore non abbia collezionato cinque carte, vincendo.

Il primo impatto con la scatola di Dr. Eureka è generalmente quello di considerarlo un gioco per bimbi. La verità è che risolvere il rompicapo che permette di ridisporre le biglie nel minor tempo possibile e quindi nel minor numero di travasi, è una sfida intrigante anche per gli adulti, il che lo rende gioco versatile, accattivante, dai materiali belli e inconsueti, che sa incuriosire e divertire giovani e meno giovani. Consigliatissimo se avete bimbi a casa che sognano di diventare scienziati.

FAB!O



di Lorenz Kutschke
Schmidt Spiele, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Dream Island

Piacevole e semplice, i giocatori muovono le pedine lungo un percorso ad anello fatto di isole. Il movimento è regolato da una cartella con quattro possibili opzioni di movimento, solo quando tutte sono state utilizzate tornano disponibili. Scopo del gioco è realizzare più punti, per lo più ottenuti assolvendo incarichi dopo il movimento. Gli incarichi sono costituiti da un mazzo di sedici carte, uguale per ogni giocatore, la cui sequenza cambia però in virtù della pesca casuale. Gli incarichi sono funzione della disposizione delle pedine

sulle isole. Il gioco, pur destinato a giocatori novizi, appare fin dalle prime mosse povero di tensione per via della facilità con cui si realizzano gli incarichi. Stimolante il ragionamento per ottimizzare i movimenti in funzione degli incarichi, offre opportunità di pianificazione, presto intaccate dalla forte componente casuale dovuta alla pesca degli obiettivi, la carta giusta al momento giusto vale purtroppo più di qualsiasi strategia. L'interazione tra i giocatori è praticamente nulla riducendo il gioco a poco più che un solitario.

FAB!O



di Jacques Zeimet
Giochi Uniti, Zoch Verlag, 2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 20-30 minuti

Fantascatti Special

Evoluzione di Fantascatti (Giochi Uniti, 2010), l'edizione special si distingue per la presenza di un nuovo livello di ragionamento deduttivo garantito dalla presenza del fez. Il fez è un pezzo come gli altri ma nella partita è utilizzato per coprire uno degli altri quattro oggetti. E qui viene il bello, come nell'originale la carta giocata indica, per esclusione o perché esplicitato, uno dei cinque oggetti. Se l'oggetto da afferrare è sotto il copricapo è quest'ultimo da afferrare per palesare l'oggetto interessato. Se invece la carta indica il fez la presa si realizza

dicendo ad alta voce l'oggetto nascosto sotto.

Rapido, spassoso, di una semplicità ingannevole perché l'esercizio di riconoscimento del pattern, reso più elaborato dalla presenza del fez, richiede colpo d'occhio e prontezza di riflessi. Può comunque essere giocato applicando le regole base e questo lo rende ancora più versatile. Confezione preziosa ed originale, partita rapida, Fantascatti Special è un eccellente party game che sa coinvolgere grandi e piccini.

FAB!O



di Martino Chiacchiera, Hjalmar Hach,
Pierluca Zizzi
CosplaYou, 2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 15-30 minuti

Hall of Fame

Il regolamento descrive 3 giochi che usano il mazzo di carte, illustrate con personaggi storici o di fantasia, genericamente conosciuti dai più.

I primi 2 (un indovina il colpevole e un prendi carte dalla tavola senza esagerare) si basano su concetti di similitudine fra le carte o fra i personaggi rappresentati. I giochi che ne escono sono banali e malfunzionanti, coi giocatori che si riferiscono tra l'altro per semplicità a elementi evidenti della grafica piuttosto che al carattere dei personaggi, ricavandone alla fin fine giochi astratti e senza nerbo.

Fortunatamente il terzo gioco basta da solo a

dare senso al materiale prodotto: un party game dove un giocatore a turno fa il giudice, cala un personaggio e chiede, impersonandolo, agli altri di proporre personaggi con certe caratteristiche: una bella moglie, il miglior generale per le sue truppe, gli altri membri della sua dance crew o qualsiasi cosa gli passi in mente. Poi giudica mettendole in fila e premiandole con punti a scalare le carte proposte fra quelle in mano dagli altri giocatori, senza sapere chi ha giocato le carte. I commenti alla validità (spesso azzardata) delle proposte ricevute vale il tempo speso per la partita.

LINX



di P. Alessandro Polito
Edizioni Curci, 2016
N. Giocatori: 1-2
Durata: 15-20 minuti

Herr Kompositor - Card Game. Comporre è un gioco

Herr Kompositor, come cita il sottotitolo, è un gioco di strategia per aspiranti musicisti. Il suo più grosso limite è quello di essere un gioco didattico e, come tale, si spinge troppo nei tecnicismi dell'ambientazione, tanto da renderlo pesante a chiunque non sia interessato alla composizione musicale. Il gioco, per due soli giocatori, è proposto in sette possibili varianti, in quella principale il confronto del valore di carte calate fa guadagnare accordi che, accostati in una griglia di sedici battute, costituisce la melodia. Regole rigide impongono gli

accostamenti degli accordi nella griglia. Chi completa la melodia per primo vince.

Poche scelte nel turno, bassa la capacità di far presa sui giocatori. Resta probabilmente un perfetto strumento didattico per far muovere ai più piccoli i primi passi nel mondo della musica. A questo scopo si inserisce perfettamente in un progetto più vasto fatto anche di due graphic novel, tutto orientato alla didattica della composizione. Herr Kompositor serve a divertirsi mentre si impara quindi, ma il gioco come lo intendiamo noi è un'altra cosa.

FAB!O



di Paolo Mori
Cranio Creations, Cool Mini Or Not,
Heidelberger Spielverlag, 2015
N. Giocatori: 3-18
Durata: 10-30 minuti

Insoliti Sospetti

(recensito su [ILSA#37](#))

Gioco cooperativo, dove i giocatori compongono la squadra di polizia, tranne uno che assume il ruolo del testimone. Egli è l'unico che conosce l'identità del colpevole tra le dodici carte disposte sul tavolo. Gli investigatori pescano una domanda e la rivolgono al testimone che può rispondere soltanto sì oppure no. Mangia spesso fuori casa? Passa molto tempo in bagno? Usa un linguaggio volgare? Difficile per il testimone rispondere sì oppure no giudicando dai visi disegnati sulle carte, ancora più difficile per i poliziotti entrare nella mente del

testimone per dedurre i motivi che lo hanno portato a rispondere in quel modo.

Dopo la discussione tra poliziotti - il testimone deve tacere - una o più carte vengono escluse. La squadra perde immediatamente se viene erroneamente escluso il colpevole, se invece vengono esclusi gli altri undici sospettati l'indagine ha avuto successo ed il numero di domande utilizzate indica il punteggio.

Piacevole il risultato che mette in gioco stereotipi e conoscenza dei background culturali degli altri giocatori, rivelandosi un interessante party game.

FAB!O



di Rüdiger Dorn
HABA, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

Karuba

Plance personali (griglia sui cui bordi sono disposte coppie esploratore/tempio di 4 colori) con partenza uguale per tutti e stesso set di tessere sono i materiali dei giocatori.

Ad ogni turno viene scelta a caso una tessera dal sacchetto e tutti possono scegliere se piazzare quella specifica tessera sulla griglia o scartarla per permettere a uno degli esploratori di avanzare lungo i sentieri già in gioco, raccogliendo gemme e oro e cercando di raggiungere per primo il tempio del proprio colore (i punti per ciascun tempio sono a scalare dal primo all'ultimo che li raggiunge). Il

gioco finisce quando tutte le tessere sono state estratte o quando tutti gli esploratori di uno dei giocatori hanno raggiunto i templi del loro colore; il giocatore con più punti vittoria (tra bonus per il raggiungimento dei templi, pepite e pietre preziose raccolte) è il vincitore.

Applicazione del principio della tombola, offre la possibilità di scommettere sulle successive estrazioni e alcune scelte non banali; le condizioni di gioco variabili ma identiche tra tutti i giocatori da una parte evitano la monotonia, dall'altra rendono il gioco stimolante.

IAGO



di Luca Feliciani

Pendragon Game Studio, 2015

N. Giocatori: 2-6

Durata: 15-30 minuti

Mythomakya

A rispolverare le nostre reminiscenze mitologiche ci pensa Mythomakya, gioco di carte edito dalla Pendragon. Sia sulla scatola che sulle carte compaiono diversi riferimenti alle leggende greche: gli eroi dei poemi epici, le divinità dell'Olimpo, le creature mostruose e persino le mitiche mele d'oro. Proprio queste ultime sono l'oggetto della contesa: chi riuscirà a conquistarne il maggior numero si aggiudicherà la vittoria. Partendo da una meccanica che ricorda la briscola, il regolamento propone due versioni, una molto semplice, basilare e dalle scelte quasi obbligate, "il trionfo degli Eroi", ed

una leggermente più articolata, "la sfida degli Dei", in cui si aggiungono gli effetti delle divinità e le abilità dei personaggi, regalando così più ritmo e qualche colpo di scena alla partita. Per quanto la seconda versione venga consigliata per esperti, in realtà la complessità di gioco di Mythomakya non è affatto alta, anzi, è un titolo che si rivolge prevalentemente ad un pubblico di neofiti in quanto i giocatori esperti non troverebbero pane per i loro denti. Una particolare nota di merito va alle belle e spiritose illustrazioni d'autore, che attirano l'attenzione e danno valore al prodotto.

PAOLETTA



di François Gandon

Days of Wonder, ADC Blackfire

Entertainment, Asterion Press, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Quadropolis

(recensito su [ILSA#39](#))

Gioco di piazzamento tessere, dove ogni giocatore costruisce una città sulla plancia personale prelevando tessere da un tabellone comune, riempito in modo casuale.

La particolarità è che sia la casella da cui viene prelevata la tessera che quella in cui può essere piazzata sulla propria plancia dipendono da quale architetto (tessera numerata) viene utilizzato nel proprio turno. Questa semplice meccanica crea un numero sufficiente di scelte e dilemmi, a cui si somma la gestione di due risorse (lavoratori

ed energia), forniti dagli edifici durante la partita e richiesti dagli stessi a fine partita per poter essere valutati.

La durata della partita, il tipo di edifici a disposizione e il metodo di punteggio finale dipendono da quale versione del gioco (Classic o Expert) viene giocata.

Un gioco sostanzialmente astratto, dagli ottimi materiali, semplice ma affascinante, che può incontrare il gusto del grande pubblico (familiare e occasionale). Probabilmente meno adatto ai giocatori assidui.

MDM



di Steffen Benndorf

dV Giochi, Nürnberger-Spielkarten-Verlag, 2012

N. Giocatori: 2-5

Durata: 15 minuti

Qwixx

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

Semplice gioco di dadi in cui i giocatori cercano di massimizzare il loro punteggio cancellando numeri da quattro righe colorate, in ordine crescente o decrescente a seconda del colore. A turno il giocatore attivo tira tutti i dadi e cancella fino a due numeri: il primo (di un colore qualsiasi) dato dalla somma dei dadi bianchi, poi uno ottenibile come somma di un dado bianco e uno colorato, nel colore di quest'ultimo. Se il giocatore non può o non vuole cancellare nessun numero nel suo turno, segna una penalità. Contemporaneamente gli altri giocatori possono

utilizzare solo la somma dei dadi bianchi per cancellare un colore qualsiasi. I colori possono essere bloccati (rimuovendo il dado) se un numero sufficiente di valori è stato cancellato. La partita si conclude con una valutazione finale quando 2 colori sono bloccati o un giocatore riceve 4 penalità.

Qwixx scorre via rapido ed indolore: l'asimmetria del turno obbliga alla differenziazione (il che è positivo), ma favorisce l'intervento della dea bendata. Le scelte da fare che non siano ovvie sono poche.

MDM



di **Gabriele Mari**
Asmodee, Asterion Press, Pendragon Game Studio, 2016
 N. Giocatori: 3-8
 Durata: 15-30 minuti

Raccontami una Storia - Fiabe

Il gioco di narrazione da sempre si pone come ibrido tra il gioco da tavolo e il gioco di ruolo, prendendo le mosse dalla libertà interpretativa di quest'ultimo e imprigionandola in meccanismi di vittoria più consoni ai primi. In *Raccontami una Storia* il risultato è gradevole. Un narratore, che cambia ad ogni turno, dipana il canovaccio offrendo agli altri l'opportunità di giocare carte pertinenti. Tra le carte proposte il narratore sceglie quella che ritiene migliore, chi l'ha giocata ottiene un gettone di punteggio e il ruolo del narratore passa al

giocatore successivo. Il canovaccio è costituito da un mazzo di quindici carte che scandisce una storia.

Pesa il limitato assortimento della mano di carte, due sole del tipo che va giocato, e l'umore del narratore che può optare, a sua discrezione, per scelte paradossali. Due mazzi storia nella scatola sono ugualmente un limite. Merita di essere provato se il genere narrativo piace, resta qualche dubbio sulla longevità ma è certamente capace di regalare minuti spassosi con il gruppo giusto di giocatori.

FAB!O



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

Sipario! Chi è di Scena

(recensito su [ILSA#39](#))

Il primo contatto con *Sipario!* (gioco sul mondo della musica lirica) è apprezzabile: confezione elegante, grafica ricercata, cura dei dettagli. Colpiscono in particolare le carte opera, magistralmente illustrate da Stefano Morri.

Il turno ricalca uno schema estremamente semplice: pesca e, eventualmente, gioca. Le carte opera garantiscono punti notorietà e vanno messe in scena giocando una quantità e un assortimento di cantanti prestabilito ed indicato sulla carta con precisi riferimenti ai protagonisti dell'opera e alla rispettiva vocalità.

Le azioni dei giocatori possono essere influenzate, anche fuori turno, da carte speciali, ben ambientate, che possono costringere al ritiro uno dei cantanti giocati dall'avversario riducendo i punti guadagnati o possono portare vantaggi nel proprio turno.

Fortunoso all'avvio, data l'assenza di una riserva di carte scoperte per la pesca.

Resta lodevole l'idea di un gioco capace di far conoscere la musica lirica; meno meritevole il sistema di gioco, non all'altezza dei giocatori avvezzi ad uno stile di gioco più moderno.

FAB!O



di **Manfred Reindl**
Schmidt Spiele, 2016
 N. Giocatori: 3-6
 Durata: 30 minuti

Skull King - Il gioco di dadi

Prendete un mazzo di carte e il meccanismo della briscola, giocate a vincere non a punti ma indovinando quante prese farete in ciascuna mano, aggiungete qualche carta speciale e avrete creato il famoso Wizard (AMIGO Spiel, 1984). Ora fate in modo che la scommessa sulle prese avvenga simultaneamente e avrete ottenuto *Skull King* (Schmidt Spiele, 2013). A questo punto, che ci crediate o no, basterà sostituire un set di trentasei dadi speciali al mazzo di carte per ottenere *Skull King*: il gioco di dadi. L'idea è

sconcertante. Se infatti è difficile stimare il numero di prese di un turno avendo la certezza della propria mano, farlo scommettendo sul risultato di tiri di dadi è un follia.

Caotico, difficile da controllare, non immediato da assimilare. Scelte spesso obbligate e frustrante dipendenza dall'esito dei lanci dei dadi. Ciò nonostante spassoso e spensierato, soprattutto se giocato in tanti. A quanti stuzzica l'idea di tirare tanti dadi e sperare nella buona sorte facendosi due risate io lo consiglio.

FAB!O



di Emanuele Pessi
Creativamente, 2016
N. Giocatori: 2-10
Durata: 10 minuti

Smiley Games

Quarantotto carte tonde, sei smiley per ciascuno dei sei colori, più dodici carte speciali e due dadi, è tutto quel che serve per giocare a uno dei cinque giochi contenuti nella piccola scatola metallica di Smiley Game. Tre sono giochi di presa, negli altri due lo scopo è liberarsi di tutte le carte. I giochi di presa sono declinazioni di un meccanismo base: afferrare velocemente. Nel caso più semplice la carta identificata dal lancio di due dadi, negli altri vincendo una sfida di rapidità con gli avversari. Nelle varianti in cui ci si

libera delle carte le dinamiche sono dichiaratamente ispirate a giochi della tradizione come Dernière.

Velocità e colpo d'occhio sono fondamentali in tutte le versioni, il gioco però è debole e tutt'altro che innovativo, sciapo. Le scelte ad ogni turno sono ridotte all'osso o, in alcune varianti, addirittura nulle. Apprezzabile l'idea della confezione, compatta e tascabile, l'impianto grafico però è semplice e poco attraente, gli unici veri smiley sono solo sei, quelli gialli.

FAB!O



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

Splash!

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

Gioco di destrezza, consistente in trenta pezzetti di legno in cinque forme e sei colori. Durante la partita si costruisce una torre utilizzando pezzi di legno distribuiti in parti uguali tra i giocatori. Un turno consiste nello scegliere uno dei propri pezzi e passarlo al giocatore di sinistra che dovrà piazzarlo sulla torre senza farla crollare. Il pezzo scelto dovrà essere della stessa forma o dello stesso colore dell'ultimo pezzo giocato. Se il giocatore non ha pezzi con quelle caratteristiche dovrà sceglierlo dalla

dotazione degli avversari. Due le condizioni di vittoria: esaurire i propri pezzi o accumulare tre punti, uno per ogni volta che il giocatore successivo fa crollare la torre.

Gioco semplice e accessibile a tutti, si rivela simpaticamente cattivo se giocato tra giocatori adulti e aggressivi, capaci di agire d'astuzia nella scelta del pezzo da offrire all'avversario, limitando la scelta di quest'ultimo o, peggio, piazzando quello ricevuto in modo da mettere in seria difficoltà chi viene dopo.

FAB!O



di Stefan Klob
HABA, 2015
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Spookies

Con Spookies Haba inserisce nella sua linea di giochi per famiglie un titolo basato sulla dinamica del "push your luck", adatto a esperienze di gioco non troppo impegnative ma comunque spassose e divertenti. I giocatori, da 2 a 5, muovono i personaggi all'interno di una casa infestata alla ricerca di spettri da catturare; salendo verso i piani alti si avrà la possibilità di incontrarne di più ma la probabilità di riuscire a catturarli diminuisce. Ogni piano diventa accessibile solo se si totalizza, con il tiro dei dadi, un punteggio maggiore o uguale al valore indicato sul piano stesso, che va da 5 a 12. Sta

al giocatore decidere quanti dadi tirare per totalizzare il valore del piano da raggiungere, considerando che userà solo i due valori più alti. Inoltre deve tenere in conto che, se raggiunge l'obiettivo, la quantità di fantasmi catturati sarà inversamente proporzionale al numero di dadi usati, mentre se lo fallisce subirà una penalità, perdendo dei fantasmi.

Scatola accattivante, materiali robusti e superlativi, grafica eccellente, tutto curato nei minimi dettagli. Il gioco è alla portata di tutti e, pur con poco, riesce a coinvolgere e divertire.

PAOLETTA



di Victor Samitier
Doppio Gioco, GDM Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 10-30 minuti

Sugi

Spiriti ancestrali guidano i loro discendenti attraverso la foresta di Sugi per raggiungere il tempio. Dodici tessere quadrate compongono un intreccio di sentieri e cinque samurai vi si muovono nel tentativo di raggiungere il tempio. Una carta punteggio distribuita casualmente a ogni giocatore fissa interessi diversi riguardo a quali samurai dovranno raggiungere il tempio per primi. I movimenti avvengono con carte che possono essere usate in due modi: inserite su una linea del tempo o spese per azioni speciali. Sul fronte di queste carte, frecce colorate indicano quali

samurai si muoveranno e in che direzione. La partita alterna fasi di calata delle carte e fasi di risoluzione. Popolare la linea del tempo con frecce nella direzione giusta è controintuitivo per chi non gioca a favore di tabellone, ugualmente è necessario ricordare che le carte si voltano orizzontalmente quindi una freccia verso sinistra farà muovere verso destra. Interazione alta tipica dei giochi di programmazione delle mosse ma controllo basso sull'andamento della partita. Interessante l'idea, bassa l'ergonomia.

FAB!O



di Giuliano Acquati, Lorenzo Tucci
Sorrentino
Stratelibri, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

Tesseract

Il cubo cosmico dei fumetti Marvel Comics finisce in scatola a firma di due autori italiani. Su una griglia di carte contraddistinte da tre possibili colori e sei azioni speciali, i giocatori si contendono la vittoria accumulando punti potere. Al proprio turno si esegue un'azione scelta tra pescare o giocare una carta nella griglia, coprendone una già presente e attivando la sua azione speciale. La pesca può invece avvenire anche da carte obiettivo che mostrano una particolare disposizione sulla griglia. Se a fine turno la combinazione di una carta equilibrio

prenotata è soddisfatta, la carta è messa da parte e farà guadagnare punti a fine partita.

Il gioco scorre veloce ma lascia una sensazione di scarso controllo soprattutto in tre o peggio quattro giocatori. L'impossibilità di pianificare la realizzazione delle carte obiettivo per via delle notevoli variazioni della griglia durante il turno degli avversari, lascia la forte sensazione di essere giocati dal gioco. I turni si susseguono sempre uguali, senza evoluzioni emozionanti.

FAB!O



di Francesco Berardi
Clementoni, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 25 minuti

The Avengers - Uniti per Vincere

Pensato per introdurre il concetto di collaborativo ai bambini, è un gioco di raccolta di poteri di supereroi per riuscire a sconfiggere, a suon di mazzate, i nemici, a condizione di possedere quelli giusti. Le pedine dei giocatori rappresentanti Hulk, Capitan America, Iron Man e Thor, percorreranno avanti e indietro durante la partita un percorso circolare, le cui caselle donano dischetti coi simboli dei 4 eroi, permettono di scambiarsi, di volare altrove o costringono a pescare un evento che può essere positivo o negativo, ma che avvicina in ogni caso la fine del gioco: finite

queste carte la sconfitta è dietro l'angolo.

Per vincere si devono sconfiggere tutti i cattivi sul tabellone, arrivandogli davanti armati dei giusti dischetti e affrontandoli col lancio del vostro dado blu contro il loro rosso per vedere chi ottiene il punteggio più alto.

Un gioco semplice, dichiaratamente per un target non abituato ai giochi da tavolo, che svolge diligentemente il suo compito. Affrontabile anche in modalità competitiva o con un paio di regole avanzate che regalano una parvenza di maggiore controllo sul gioco.

LINX



di Sergio Roncucci
Cards & Co., 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 15-25 minuti

Travel Game

Carte "viaggio" sul tavolo, carte "partenza" da pescare. Ogni carta viaggio riporta un punteggio e una precisa quantità di carte partenza da giocare per ottenerla. Biglietti, carburante, borse da viaggio e passeggeri (da uno a tre) sono su ciascuna carta partenza e il giocatore nel suo turno può giocare quante ne vuole per assicurarsi una carta viaggio. Non si può completare il turno con più di quattro carte in mano, le carte dovranno essere calate anche se avvantaggiano gli avversari. Twist: le carte partenza sono fronte e retro e il giocatore

che completa un viaggio può rubarne una a un avversario. Idea carina che però sacrifica in modo importante l'ergonomia; giocare con un mazzo stampato su ambo i lati è tutt'altro che comodo. Regolamento completo ma fitto e povero di esempi. Gioco ripetitivo e privo di dilemmi; la calata delle carte, volta a massimizzare la presa e a non concedere vantaggi, è sovente obbligata, lasciando poco spazio alla fantasia o all'abilità del giocatore. La variante per esperti non premia il pensiero strategico ma la memoria.

FAB!O



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

Yeti

(recensito su [ILSA#39](#))

Ispirato allo Yahtzee, Yeti utilizza un gruppo di 7 dadi (con 5 simboli: tenda, sherpa, moneta, neve, yeti x 2) da lanciare ripetutamente, trattenendo via via quelli che formeranno la combinazione finale, utile per perseguire la propria strategia di gioco. La variante per la presa prevede che dopo ogni lancio si possano mettere da parte soltanto tutte le occorrenze di un solo simbolo. Il resto dei dadi deve sempre essere rilanciato.

I punti si realizzano in due modi: con l'acquisto di fotografie (in modo proporzionale

alle monete spese), o con gli yeti (proporzionalmente al livello raggiunto usando gli sherpa, e che viene mantenuto solo se si ha almeno una tenda).

Ogni punto realizzato permette di avanzare sul tracciato segna punti all'inseguimento dello Yeti che, raggiunto, determinerà la fine della partita.

Gioco semplice, immediato, leggero; grafica fresca, dadi con simboli colorati e tabellone tridimensionale, non indispensabile ma coreografico, lo rendono accattivante. Consigliato per i giocatori occasionali.

FAB!O

www.miazzardoadirlo.it



PER UNA GIUSTA COMUNICAZIONE



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



di Mauro "MDM" Di Marco
traduzione a cura di Andrea "Nand" Nini

Intervista a Antoine Bauza

[ILSA] Hello Antoine, welcome to ILSA. For the first question: please tell us a few words about yourself. What do you do, and what are your interests outside of the gaming world.

I'm 38y old, I live in the South-East of France, in a small town with my wife and son. I used to be a school teacher but I know designing boardgames as a full-time job. I mainly spend my time playing and designing games, but I love to travel, I read (SF, fantasy), I watching a lot of TV shows, I play the Ukulele, and I play videogames...

[ILSA] As a gamer, what games do you play? Where do you usually play?

I play prototypes (mine but also some friends designers ones) two or three times a week, at my workplace or at home. I also play videogames, sometime with my son, on various platforms, at home, on mobile devices and at the office (privilege of the job!). I used to do a lot of roleplaying games but unfortunately I cannot find the time no more. I hope I will find some extra-time one day to get back to it!

[ILSA] What is a "good game" for you? And a bad one?

Good game? A game that provide an enjoyable game experience, where I feel something. A game that I want to play more than just 2 or 3 times.

Bad game? A game where I have absolutely no choice, then no pleasure. Bad art, poor component, weak publishing can also drag me out...

[ILSA] Could you mention a couple of 2015/2016 releases that really impressed you?

[ILSA] Ciao Antoine, benvenuto su ILSA. Come prima domanda, per favore, parlati di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo del gioco.

Ho 38 anni, vivo nel sud-est della Francia, in una piccola città con mia moglie e mio figlio. Ero un insegnante ma ora creo giochi da tavolo come lavoro a tempo pieno. Passo la maggior parte del mio tempo giocando e creando giochi, ma mi piace viaggiare, leggere (fantascienza, fantasy), guardo molti show televisivi, suono l'ukulele e gioco ai videogiochi...

[ILSA] Come giocatore, a quali giochi preferisci? Dove ti trovi per giocare?

Gioco con i prototipi (sia miei ma anche qualcuno degli amici designer francesi) due o tre volta alla settimana, sul luogo di lavoro o a casa. Gioco anche ai videogiochi, talvolta con mio figlio, su varie piattaforme, a casa, su piattaforme mobili e in ufficio (i vantaggi di questo lavoro!). Una volta giocavo molto di ruolo ma sfortunatamente oggi non riesco più a trovare il tempo. Spero in futuro di riuscire a trovarne un po'.

[ILSA] Che cosa definisce un "buon gioco"? E un gioco brutto?

Un buon gioco? Un gioco che genera un'esperienza piacevole, nella quale posso provare qualcosa. Un gioco che voglio provare più spesso di due o tre volte.

Un brutto gioco? Un gioco senza scelte da effettuare, quindi che non dà piacere. Valuto negativamente anche una brutta grafica, componenti scadenti o errori nella produzione...

[ILSA] Puoi nominare un paio di uscite 2015/2016 che ti hanno veramente colpito?



Risk Legacy and after that Pandemic Legacy were a blast, as Codenames (we played a large amount of games during the summer). Welcome To The Dungeon was the good surprise for small games so I was very pleased to work on the sequel...

[ILSA] How many plays do you think a player need to really know a game?

It strongly depends on the game but, with the experience, I usually need just one unique game (and sometime just a rule explanation) to know if a game will please me, on a personal level or on a professional level... I can't tell for others, though :)

[ILSA] As a player, what comes first? Themes or mechanics? And as a game designer?

Neither! A game is not about theme and / or mechanics. It's about an experience you want, as a designer, deliver to an audience, the players. You need tools to achieve that so you need mechanisms and theme but I don't start by choosing the tools, I start by thinking about that playing experience and it usually take the form of a story I want to tell...

[ILSA] How much do you think playing games is important in designing games?

Let me just quote Stephen King: "If you don't have time to read, you don't have the time (or the tools) to write. Simple as that."

I think it's exactly the same for game designing.

[ILSA] Is there a single game from another designer you really like to have designed yourself?

Not really because even for games I love, I would have designing them differently. So those games would have been different and certainly less good. I see game designing partly an art, so the game and the designer are deeply connected.

[ILSA] The appearance of apps in board games as primary components caused some debate among different factions. What do you think about this topic?

I don't play boardgames on my devices, I play videogames. I very attached to the components as a part of the playing experience of a boardgame so usually my experience is bad with boardgames app

[ILSA] Do you have a "master", i.e. a person that taught you most about games (both playing and designing)?

Absolutely not, maybe because I started designing at the same moment I starting playing, so I didn't have time to seek out for a master ;)

Risk Legacy e Pandemic Legacy sono stati un successo, come Codenames (abbiamo giocato molte partite questa estate). Welcome To The Dungeon è stata una bella sorpresa tra i giochi semplici e quindi sono stato contento di lavorare sul seguito...

[ILSA] Quante volte bisogna giocare per conoscere veramente un gioco?

Dipende molto dal gioco, ma con l'esperienza ho bisogno di solito di una sola partita (e talvolta basta la spiegazione delle regole) per sapere se un gioco mi piacerà, sia sul piano personale che professionale... non posso però parlare per gli altri :)

[ILSA] Come giocatore, che cosa viene prima? Temi o meccaniche? E come designer?

Nessuna delle due! Un gioco non riguarda il tema o le meccaniche. Si basa sull'esperienza che tu vuoi, come designer, far provare al pubblico, ai giocatori. Hai bisogno di strumenti per raggiungere questo scopo e quindi hai bisogno di meccanismi e tema ma io non inizio scegliendo gli strumenti, inizio pensando all'esperienza di gioco e questo prende la forma di una storia che voglio raccontare...

[ILSA] Quanto pensi che sia importante giocare, nella creazione di giochi?

Permettimi di citare Stephen King: "Se non hai il tempo per leggere, non hai il tempo (o gli strumenti) per scrivere. Semplice".

Penso che sia esattamente lo stesso per gli autori di giochi.

[ILSA] C'è un singolo gioco di un altro autore che avresti proprio voluto inventare tu stesso?

In realtà no, perché anche per i giochi che mi piacciono, li avrei realizzati in modo differente. Per cui sarebbero stati diversi e sicuramente un po' meno belli. Penso che inventare giochi sia parzialmente un'arte, per cui i giochi e i loro autori sono profondamente connessi.

[ILSA] La comparsa di app nei giochi da tavolo come elemento principale ha creato del dibattito tra fazioni opposte. Che cosa ne pensi?

Sui dispositivi elettronici non gioco ai giochi da tavolo ma solo ai videogiochi. Sono molto legato ai componenti come parte dell'esperienza di gioco di un gioco da tavolo per cui di solito la mia esperienza con le app nei giochi da tavolo è abbastanza negativa.

[ILSA] Hai avuto un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato molto sui giochi (sia a giocarli che a inventarli)?

Absolutamente no, forse perché ho iniziato a creare nello stesso momento in cui ho iniziato a giocare, per cui non ho avuto il tempo per cercare un maestro ;).

*di Mauro "MDM" Di Marco*

Intervista a Stefano Castelli

[ILSA] Ciao Stefano, benvenuto su ILSA. Per rompere il ghiaccio dicci per favore qualche parola su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

[SC] Al di là del colorato mondo dei giochi da tavolo mi guadagno da vivere come esperto di protezione dei dati. Collaboro anche con alcune riviste online, soprattutto con la divisione italiana di IGN. Scrivo di videogame ormai da una ventina d'anni. Ho una moglie, due figlie e due gatti.

[ILSA] Come giocatore, a quali titoli giochi? Dove giochi di solito?

[SC] Sono abbastanza onnivoro in fatto di giochi da tavolo, anche se in effetti prediligo german di media durata. Di solito resto lontano da wargame e giochi che richiedano più di due ore per partita. Ho smesso di giocare coi Giochi di Ruolo ormai da anni. Il mio salotto, negli ultimi anni, è la sede principale delle mie serate di gioco.

[ILSA] Che cosa è per te un "buon gioco"? E uno brutto?

[SC] Un "buon gioco" è uno che ti ripaga con del divertimento senza abusare del tuo tempo. Uno brutto è uno che ti fa rimpiangere un foglio di calcolo Excel. Voglio divertirmi, quando sono al tavolo, a prescindere dalla complessità del gioco.

[ILSA] Puoi citare un paio di titoli usciti nel 2015/2016 che ti hanno veramente colpito?

[SC] Marco Polo è un ottimo mix di "eurogame" e "dadosità", l'ho apprezzato molto. Broom Service è una gran rielaborazione di un card-game che già mi piaceva molto. Codenames e Looney Quest mi hanno fatto capire che si può giocare ancora molto con parole e

pennarelli. Medieval Academy si meritava forse qualche nomination qua e là. E Scythe è abbastanza impressionante nella sua limitata complessità.

[ILSA] Di quante partite pensi che un giocatore abbia bisogno per conoscere veramente un gioco?

[SC] Dipende moltissimo da gioco a gioco, non ho un metro universale, specie con il diffondersi di giochi con setup dinamico come Isle of Skye o Dominion. Ce ne sono alcuni dei quali potresti ancora scoprire dettagli e sfaccettature dopo decine di partite. Di solito invece me ne basta una per capire che quello specifico gioco non voglio proprio conoscerlo più a fondo.

[ILSA] Puoi dirci qualcosa sulla diffusione delle attività ludiche nel luogo in cui vivi?

[SC] Vivo a Roma e posso dire che il sottobosco ludico è abbastanza ricco. Praticamente ogni sera c'è un evento in un negozio o un locale, ci sono parecchi punti vendita che organizzano serate di gioco organizzate e c'è la bella Macro Games Night mensile che è davvero un punto di riferimento.

[ILSA] Come giocatore, che cosa viene per primo? Il tema o il meccanismo? E come creatore di giochi?

[SC] Per me sempre il meccanismo, nessun tema resta in piedi da solo senza una solida struttura ludica alle spalle. Come designer... dipende. A volte parto dal tema e ci attacco una meccanica, come accaduto con Bomarzo, altre volte parto da una meccanica (tipo "palline su uno scivolo") e ci costruisco il gioco.

[ILSA] Quanto pensi che giocare sia importante nella creazione dei giochi?

[SC] Molto, soprattutto per essere certi di non stare lavorando su qualcosa che già esiste. Per tastare il polso all'ambiente del gioco da tavolo, capire cosa sta piacendo ai giocatori e soprattutto capire cosa manca da creare credo che giocare sia molto importante. Che poi è anche una buona scusa per giocare un pochino di più...

[ILSA] C'è un singolo titolo di un altro creatore di giochi che avresti voluto inventare tu stesso?

[SC] Dire "Magic The Gathering" sarebbe banale, direi. Ecco, avrei voluto firmare Carcassonne, un vero punto di svolta del mercato dei boardgame e un gioco ancora bello e divertente oggi. Un caposaldo.

[ILSA] Hai un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato quasi tutto sui giochi (sia per giocarli che per crearli)?

[SC] Veramente no, ho vari punti di riferimento come Bruno Faidutti o Reiner Knizia, ma di fatto in tema di design sono autodidatta. Seguo con interesse i consigli che orbitano attorno a Inventori di Giochi.

[ILSA] Come inventore e giocatore, qual è la tua opinione sul crowdfunding?

[SC] Strumento interessante e versatile che forse viene abusato un po' troppo. Temo stia anche contribuendo alla corsa al rincaro dei giochi da tavolo, ma qui mi addentrerei in una discussione lunga. Non mi piace che tagli fuori dalla catena distributiva i negozi, importanti risorse per l'hobby del gioco da tavolo.

[ILSA] La comparsa di app nei giochi da tavolo come componente indispensabile ha causato un certo dibattito tra fazioni contrarie e a favore. Che cosa ne pensi?

[SC] Un tema che mi esalta nella sua poliedricità. Credo che app e giochi da tavolo possano andare felicemente mano nella mano e sto

anche sperimentando un pochino di persona. Manca ancora una "killer application" in tal senso, un gioco che abbatta le barriere.

[ILSA] Parliamo ora di Pozioni Esplosive. Puoi raccontarci come è nata l'idea? Come è stata sviluppata? Quale è stata l'interazione fra gli autori durante il suo sviluppo?

[SC] L'idea di base di scivolo e biglie la coccolavo da tempo e l'ho sviluppata cercando di creare un gioco abbastanza diverso da Pozioni Esplosive, che si chiamava Planeteers (sì, le biglie erano pianeti...). L'ho presentato a Lorenzo Silva e lui è rimasto subito colpito dal gioco. O meglio, dalle biglie, visto che tempo dopo mi ha proposto di mettermi a lavorarci sopra in tre per svilupparlo in una direzione completamente differente, più "casual" e colorata.

Il risultato è stato, dopo non poco sudore (e tonnellate di biglie) Pozioni Esplosive, un design decisamente corale.

[ILSA] Puoi dirci qualche anticipazione sulla tua produzione futura? Giochi in cantiere?

[SC] Diciamo che al momento ho le mani in pasta su vari progetti. C'è il pluri-rimandato Gnominia, affidato a Cranio Creations dopo una serie di peripezie che prometto di raccontare dopo l'uscita. Ora è in una forma che reputo valida e devo valutare con l'editore come procedere. Sarebbe ora che esca.

Ho un gioco di carte tutto sommato semplice (ma non banale) nelle mani di un editore italiano cui tengo molto, in fase di pre-produzione.

Ho la nuova versione di COAL, affidata a Sir Chester Cobblepot, che evolve il gioco pubblicato dalla defunta DaSt Work espandendolo in vari modi. Purtroppo non posso fornire altre notizie sul futuro dei robottoni a vapore.

C'è Bristol, una mezza follia proprio in questi giorni in fase di valutazione, basato su un'idea abbastanza strana. Spero si faccia notare.

E poi c'è ovviamente Pozioni Esplosive, con la prima espansione in arrivo e che nei prossimi mesi sarà oggetto di numerose novità (di cui ovviamente non vi posso parlare, pena immersione in una vasca piena di biglie radioattive). Insomma, tanti progetti che vanno avanti in parallelo e che spero vedano la luce nei prossimi mesi.





di Mauro "MDM" Di Marco
traduzione a cura di Andrea "Nand" Nini

Intervista a Bruno Cathala

[ILSA] Hello Bruno, welcome to ILSA. For the first question: please tell us a few words about yourself. What do you do, and what are your interests outside of the gaming world.

I'm just a really lucky man, having the incredible chance to mix professional life and passion for games.

Outside gaming world I like sport (I ride about my bike 3000 km each year), playing guitar or ukulele, walking in my mountains looking for mushrooms and all these little things that makes life so exciting

[ILSA] As a gamer, what games do you play? Where do you usually play?

Well... I mainly play my own games, at the prototype stage. My friends and family are not gamers. So I have more or less only one gaming evening each week, in a cafe-restaurant in Annecy (40 km far from my house). There, I meet a group of gamers (which are also friends now). That means that this time is too often only dedicated to playtesting!

[ILSA] What is a "good game" for you? And a bad one?

A good game is a game I want to play immediately again at the end of the first experience.

A bad one is a game in which you don't find answer to your rules questions when reading the booklet.

[ILSA] Could you mention a couple of 2015/2016 releases that really impressed you?

I would like to mention:

- Patchwork (Uwe Rosenberg): everybody knows that I'm fan of

[ILSA] Ciao Bruno, benvenuto su ILSA. Come prima domanda, per favore, parlati di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo del gioco.

Sono solo un uomo fortunato, avendo l'incredibile possibilità di unire la vita professionale con la passione per i giochi.

Al di fuori del mondo del gioco mi piace lo sport (con la mia bici percorro 3000 km ogni anno), suono la chitarra e l'ukulele, e faccio trekking sulle mie montagne, alla ricerca di funghi e di tutte quelle piccole cose che rendono eccitante la vita.

[ILSA] Come giocatore, a quali giochi preferisci? Dove ti trovi per giocare?

Beh... principalmente gioco ai miei giochi, allo stadio di prototipi. I miei amici e la mia famiglia non sono giocatori. Per questo ho più o meno una sola serata ludica ogni settimana, in un caffè-ristorante a Annecy (a 40 km da casa). Qui mi incontro con un gruppo di giocatori (ora anche amici). Questo significa che questo tempo viene spesso dedicato solo al playtesting!

[ILSA] Che cosa definisce un "buon gioco"? E un gioco brutto?

Un bel gioco è qualcosa che voglio immediatamente riprovare alla fine della prima partita.

Un brutto gioco è qualcosa in cui non trovi delle risposte alle tue domande quando leggi le istruzioni.

[ILSA] Puoi nominare un paio di uscite 2015/2016 che ti hanno veramente colpito?

Posso citare:

- Patchwork (Uwe Rosenberg): tutti sanno che sono un patito dei

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

pure 2 player games. And this one is one of the best!

- Codenames Pictures (Vladaa Chvatil): I still loved Codenames, but I prefer now playing the picture version. Even if it's not really better than the initial one. It's just a different feeling. But I prefer playing with pictures than pure text.

- Captain Sonar (Roberto Fraga): This one gives you an incredible game experience, mainly when playing in teams, 4 against 4, using simultaneous variant. I really felt like in a U-boat movie. Same tension... same stress... same exciting ending (for our team when sinking the other team)

- Scythe (Jamey Stegmeier): a more complex game, but I've been impressed by all the ergonomic work. Even if rule are not that simple, ergonomic makes the game quit easy to learn. And it offers for me a good mix between development games and theme immersion.

- And I will end with Secret Hitler. When friends came with a print & play version coming from the KS, I have to admit that I didn't want to play a "party game" about rise of Hitler! But they insisted and... it's really good. More than good it's clever. Because it teaches you how people could be tempted to foster extremes to reach their own goals. Thinking it's not really a problem, that they have time to come back... until it's too late. And that makes sense to keep that in mind in our real world, where we can see the same kind of temptation in a lot of our Europeans countries.

[ILSA] How many plays do you think a player need to really know a game?

It depends of the experience of the player. It depends to the complexity of the game. So it's hard to give a real answer.

For example, on my side, very often, I can have a really good vision of a not to complex game only reading the rules.

[ILSA] As a player, what comes first? Themes or mechanics? And as a game designer?

Themes, mechanics, component... quite everybody is analyzing games as a combination of these 3 things. But this leads to forget the most important thing: game experience!

giochi solo per due persone. E questo è uno dei migliori!

- Codenames Pictures (Vladaa Chvatil): Codenames continua a piacermi, ma ora preferisco giocare alla versione per immagini. Anche se non è in assoluto migliore del precedente. È solo una sensazione differente. Ma preferisco giocare con le immagini piuttosto che con il solo testo.

- Captain Sonar (Roberto Fraga): questo titolo dà un'esperienza di gioco incredibile, soprattutto giocando a squadre, quattro contro quattro, utilizzando la variante in simultanea. Sembra veramente di essere in un film sugli U-boat. Stessa tensione... stesso stress... stesso finale eccitante (per la nostra squadra quando affondiamo l'altra squadra).

- Scythe (Jamey Stegmeier): un gioco più complesso, ma sono rimasto impressionato dal lavoro fatto sull'ergonomia. Anche se le regole non sono semplici, l'ergonomia rende il gioco facile da imparare. E per me è anche un buon mix tra gestione e ambientazione.

- E concludo con Secret Hitler. Quando gli amici mi hanno proposto la versione print & play dal Kickstarter, ammetto che non volevo giocare un "party game" sull'ascesa di Hitler! Ma hanno insistito e... è veramente un bel gioco. Più che bello è ingegnoso. Perché ti insegna come le persone siano tentate di appoggiare gli estremismi per raggiungere i propri scopi. Si pensa che non sia un problema, che ci sarà il tempo per fare le correzioni... e poi ci si rende conto che è troppo tardi. E questo ci ricorda il mondo reale, dove possiamo vedere lo stesso tipo di tentazioni nelle nazioni Europee.

[ILSA] Quante volte bisogna giocare per conoscere veramente un gioco?

Dipende dall'esperienza del giocatore. Dipende dalla complessità del gioco. Quindi è difficile dare una risposta definitiva.

Per esempio, dal mio punto di vista, molto spesso posso arrivare ad una buona conoscenza di un gioco non complesso soltanto leggendo le regole.

[ILSA] Come giocatore, che cosa viene prima? Temi o meccaniche? E come designer?

Temi, meccaniche, componenti... quasi tutti analizzano i giochi come combinazioni di queste tre cose. Ma questo porta a dimenticare la cosa più importante: l'esperienza di gioco!



Theme, Mechanic and components are only tools to create the game experience you want, as game designer.

So, as a player, it's this feeling which is the most important. And as game designer, never mind if the sparkling idea is theme (35% of my games), mechanic (55%) or components (10%), quite immediately, I'm thinking about the game experience I would like to generate, and then I work on finding the good tools and how to combine them to reach my target.

[ILSA] How much do you think playing games is important in designing games?

The most you play different things, the most you have ideas. I never have more ideas than coming back from a game convention where I played a lot of different games. These ideas are never directly connected to what I've played. They are mostly very far from these gaming experience. But it is as if playing a lot of different things in a short time leaded to shake my brain, allowing me to suddenly see ideas that were glued very deep... something like shaking a glass snow ball.

[ILSA] Is there a single game from another designer you really like to have designed yourself?

There I would mention:

- Gyges (Claude Leroy): one of the most clever abstract 2 player games I know. Deepness of chess, simplicity of Othello. This game is to compare to Kris Burm's GIPF project
- Magic the Gathering (Richard Garfield): I spent so many good hours playing that one... I would have be proud to have the idea!
- Risk Legacy (Rob Daviau): Legacy system is probably the most innovative thing in game design these last years

[ILSA] Do you have a "master", i.e. a person that taught you most about games (both playing and designing)?

No.

Even if I always have been attracted by games, at home nobody else was really interested.

I began to learn chess by myself in books, when I was ten.

Then I read some other books speaking about game theory, when I was 15.

Then I discovered, Jeux & Strategie, a french review dedicated to

Temi, meccaniche e componenti sono solo strumenti per creare l'esperienza di gioco che si desidera, come designer.

Quindi, come giocatore, è questa sensazione la più importante. E come designer, non importa che l'idea di partenza sia il tema (il 35% dei miei giochi), le meccaniche (55%) o i componenti (10%), fin quasi dall'inizio penso all'esperienza di gioco che voglio creare, e quindi lavoro per trovare gli strumenti migliori e come voglio utilizzarli per raggiungere il mio scopo.

[ILSA] Quanto pensi che sia importante giocare, nella creazione di giochi?

Più giochi a differenti titoli, più ti vengono idee. Non ho mai avuto un numero maggiore di idee di quando ritorno da una convention dove ho giocato a tanti titoli differenti.

Queste idee non sono mai collegate direttamente a quello a cui ho giocato. Sono per la maggior parte molto distanti da queste esperienze di gioco. Ma è come se giocando a molti titoli differenti in breve tempo scuota il mio cervello, permettendomi di vedere idee che erano nascoste molto profondamente... qualcosa di simile a scuotere una palla di vetro con la neve.

[ILSA] C'è un singolo gioco di un altro autore che avresti proprio voluto inventare tu stesso?

Vorrei citare:

- Gyges (Claude Leroy): uno dei giochi astratti per due persone più ingegnosi che conosca. La profondità degli scacchi, la semplicità di Othello. Questo gioco si può confrontare con il progetto GIPF di Kris Burm.
- Magic the Gathering (Richard Garfield): ho passato così tante ore piacevoli giocando a questo... che sarei stato orgoglioso di aver avuto questa idea!
- Risk Legacy (Rob Daviau): il concetto di Legacy è probabilmente la cosa più innovativa nel game design degli ultimi anni.

[ILSA] Hai avuto un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato molto sui giochi (sia a giocarli che a inventarli)?

No.

Anche se sono stato attirato dai giochi, in casa nessun'altro è mai stato realmente interessato.

Ho iniziato imparando a giocare a scacchi dai libri, quando avevo dieci anni. Poi ho letto qualche altro libro sulla teoria dei giochi a quindici anni.

Poi ho scoperto Jeux & Strategie, una rivista in francese sui giochi



"modern" games (yes, there was a life after Monopoly). I was 20 and this gave me the temptation to create my own game, one day... But at this time, I had no ideas.

Then I became gamer reading review, buying my first games and teaching them to friends.

And when I began to work on my first game design (I was 38), it was one more time alone, on my side. It's only after having designed this first game that I met some clever designers like Bruno Faidutti or Serge Laget.

[ILSA] The appearance of apps in board games as primary components caused some debate among different factions. What do you think about this topic?

I understand the temptation to mix standard components and electronic devices. Electronic can help to manage a lot of boring things, can also help to keep some secret information (something like "fog of war").

But on the other side, in my opinion, the main problem with electronic devices, it's that they are not "stable"... Operating systems, technology, are evaluating very fast. And that means that it would cost a LOT of money to game company if they want to have their apps still working with all kind of devices (Android, iOS, other ones..) after each new update.

Today, if I want to play again a "standard" game I've not played for 10 years, it's easy. No problem.

In ten years, who will be able to play a game using an app which doesn't work with new electronic devices...

So... apps offer the opportunity to generate some new interesting gaming experience, but also contributes to introduce a real "programmed obsolescence" in games...

"moderni" (sì, c'è stata vita dopo Monopoli). Avevo vent'anni e questo mi ha tentato di creare giochi per mio conto, un giorno... ma all'epoca non avevo idee.

Poi sono diventato un giocatore leggendo le recensioni sui giochi, comprando i miei primi giochi e insegnandoli agli amici.

E poi ho iniziato a lavorare ai miei primi giochi (a 38 anni), ed ero ancora da solo. È stato solo dopo aver creato questi primi giochi che ho incontrato designer creativi come Bruno Faidutti o Serge Laget.

[ILSA] La comparsa di app nei giochi da tavolo come elemento principale ha creato del dibattito tra fazioni opposte. Che cosa ne pensi?

Capisco la tentazione di unire componenti standard e dispositivi elettronici. L'elettronica può aiutare a gestire molti aspetti noiosi, e può anche aiutare a conservare informazioni segrete (come la "nebbia di guerra").

Ma d'altra parte, secondo me, il problema principale con i dispositivi elettronici, è che non sono mai "consolidati"...

I sistemi operativi, la tecnologia, sono in continua evoluzione. E questo significa che potrebbe essere MOLTO costoso per una casa editrice mantenere le loro app compatibili con tutti i tipi di dispositivi (Android, iOS, altri...) dopo ogni nuovo aggiornamento.

Oggi, se io voglio giocare ad un gioco "standard" che non ho giocato da dieci anni, è facile. Nessun problema.

In dieci anni, chi potrà essere in grado di giocare ad un gioco utilizzando un app che non funzionerà con i nuovi dispositivi elettronici...

Quindi... le app danno l'opportunità di creare nuove e interessanti esperienze di gioco, ma contribuiscono a creare una vera "obsolescenza programmata" nei giochi...



*di Mauro "MDM" Di Marco*

Intervista a Andrea Crespi

[ILSA] Ciao Andrea, benvenuto su ILSA. Per rompere il ghiaccio dicci per favore qualche parola su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

Ciao a tutti, innanzi tutto grazie per l'opportunità. Bè, su di me ti posso dire che ho da 18 anni un negozio sito a Legnano, città dove vivo, che si occupa di Videogame, Giochi da tavolo, Action Figure e Japan Robot e altro.

Sono sposato con prole e gli hobby che hanno attraversato la mia vita fino ad ora spaziano dal modellismo dinamico a quello statico, tiro con l'arco, softair, moto, sport, collezionismo vario (fumetti, Lego, Robots Giapponesi, articoli spaziali e altro).

[ILSA] Come giocatore, a quali titoli giochi? Dove giochi di solito?

Direi che non ho un genere preferito, mi piace giocare in generale. Passo dai German agli American, ai Family. In verità dipende molto con chi devo giocare o cosa si propone, ma in genere non mi tiro mai indietro, che sia un semplice family al sabato sera con grandi e piccoli, fatto dopo una pizza in compagnia, oppure una serata "dedicata" al gioco più pesante.

Per il luogo non ne ho uno specifico, ci si trova a casa degli amici o mia o in associazioni dove sono invitato.

[ILSA] Che cosa è per te un "buon gioco"? E uno brutto?

Eh! non è facile rispondere a questa domanda senza perdersi in mille luoghi comuni.

Potrei dirti che un buon gioco è un'ottima fusione tra gameplay e ambientazione, dove ciò che fai è logico e strutturato, e non solo meccanica; dove le strade che portano alla vittoria non sono

univoche o preferenziali, ma che siano equivalenti e da gestire in base allo sviluppo che il gioco prende e dove tutto quello che fai ha un peso alla fine della partita e nulla va "sprecato".

Un brutto gioco? Il contrario di quello bello! Ahahah, scherzo! Credo che la bruttezza dipenda dagli occhi di chi guarda (gioca nel nostro caso). Mancanza di una meccanica efficace, prodotti "bucati", mancanza di coinvolgimento, oppure non ti lasciano nulla alla fine della partita e risultano asettici.

[ILSA] Puoi citare un paio di titoli usciti nel 2015/2016 che ti hanno veramente colpito?

mmmm... colpito non saprei, ti potrei menzionare dei titoli che mi sono piaciuti particolarmente come: Orleans per la sua linearità e semplicità nonostante sia un gioco impegnativo, Splendor per la sua forte rigiocabilità, 7 Wonder Duel per la capacità degli autori di mantenere il feeling di 7 Wonder cambiando la struttura di gioco, Pozioni Esplosive (ahahahah, giuro che non scherzo) perché lo reputo un gioco innovativo, semplice e divertente e poi le biglie sono le biglie, sono tornato bambino a tenerle nuovamente in mano!

[ILSA] Di quante partite pensi che un giocatore abbia bisogno per conoscere veramente un gioco?

È importante capire cosa intendi per "conoscere veramente", cioè se intendi aver sviscerato un gioco in tutti i suoi aspetti oppure aver capito le meccaniche e le intenzioni dell'autore e cercare di sfruttarle durante le partite.

Se parliamo della seconda opzione, direi che dipende molto dal livello del gioco, ma diciamo che per un Colt Express, un paio di partite sono sufficienti a padroneggiarlo. Discorso completamente



diverso è su un prodotto tipo Panamax o Kanban, dove sono necessarie non meno di 4/5 partite fatte in breve tempo l'una dall'altra.

[ILSA] Puoi dirci qualcosa sulla diffusione delle attività ludiche nel luogo in cui vivi?

Posso dire che c'è una sensibilizzazione più presente, la gente cerca di più le alternative al classico videogioco e richiede più socialità. Noi, come negozio, organizziamo degli appuntamenti dove spieghiamo e facciamo provare i giochi alla gente che lo vuole.

Anche gli oratori hanno introdotto sessioni di giochi da tavolo, e molte associazioni propongono domeniche ludiche. Insomma direi che di carne al fuoco ce n'è sicuramente.

[ILSA] Come giocatore, che cosa viene per primo? Il tema o il meccanismo? E come creatore di giochi?

Sia come giocatore, che come game designer direi indubbiamente il tema. Un esempio molto forte lo trovi in Apollo XIII, dove ho costruito una meccanica intera intorno alla vicenda storica, il tutto atto a fare rivivere le emozioni di tensione e stress ai giocatori, e per farlo ho dovuto studiare una meccanica con un sottilissimo equilibrio tra fallimento e successo che si protrae per tutta la partita.

[ILSA] Quanto pensi che giocare sia importante nella creazione dei giochi?

Totale! L'esperienza data dai giochi e dal comportamento della gente che li gioca è assolutamente fondamentale come bagaglio culturale quando si sviluppa un prodotto.

[ILSA] C'è un singolo titolo di un altro creatore di giochi che avresti voluto inventare tu stesso?



Ma, ti direi di no, non perché non ce ne siano, ma perché non ho mai pensato in quest'ottica. Quando incontro un prodotto valido lo considero così, per quello che è: un prodotto valido.

[ILSA] Hai un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato quasi tutto sui giochi (sia per giocarli che per crearli)?

No, ho iniziato a giocare tanti anni fa con i miei amici e abbiamo condiviso idee e pareri. Anche nella creazione ho iniziato individualmente e poi nel percorso che ho seguito, ho incontrato molta gente che ha messo a disposizione le proprie esperienze e consigli.

[ILSA] Come inventore, giocatore ed editore qual è la tua opinione sul crowdfunding?

Idea eccezionale, ma come sempre, con il tempo, è stata snaturata della sua originalità!

Le piattaforme di crowdfunding nascono con il concetto base di dare la possibilità alle piccole realtà o addirittura ai privati, di portare a termine progetti che, per mancanza di fondi, non potrebbero mai nascere. In poche parole vanno a sostituire il prestito bancario, per il quale ti devi sedere davanti ad una persona a cui non interessa nulla di quello che devi fare con i soldi, ma alla quale interessa solo che garanzie dai per la restituzione dei SUOI soldi. La piattaforma toglie questo, e dà la possibilità di illustrare il tuo progetto alla gente comune che "investe" su di te per il valore della tua idea.

Con il tempo questa situazione si è completamente ribaltata e i più grandi successi di queste piattaforme arrivano da aziende già ben strutturate e che hanno capacità e professionalità di commercializzazione e promozione, già ad alti livelli.

Questo, a mio parere, è assolutamente sbagliato perché provoca



due danni: il primo è che i progetti “minori” vengono percepiti come “rochetta”, e quindi falliscono, il secondo è che, appunto, una società dei livelli detti in precedenza non ha bisogno di una raccolta fondi, ma la piattaforma si trasforma in un mezzo per guadagnare tanto e subito con il rischio imprenditoriale ridotto a zero.

Ma la realtà dei fatti è che fino a quando la gente gli darà danaro un anno prima dell'uscita... hanno ragione loro e fanno bene a sfruttare il momento d'oro.

[ILSA] La comparsa di app nei giochi da tavolo come componente indispensabile ha causato un certo dibattito tra fazioni contrarie e a favore. Che cosa ne pensi?

Dipende!

Mi spiego, il gioco da tavolo sta vivendo un momento di grande evoluzione ed espansione, inoltre i nuovi autori e non, sono molto più “tecnologici”, quindi è ovvio che in un'epoca così digitale e dove gli smartphone sono in mano di tutti, i nuovi concetti di gioco coinvolgano anche le app.

Poi, come sempre, una cosa può essere fatta bene o male, quindi se la app aggiunge delle opportunità in più al gioco (un'atmosfera, funzionalità e altro) allora ben venga, se è solo un palliativo, diventa un obbligo sgradevole e scomodo, quindi era meglio non averla.

[ILSA] Parliamo ora di Pozioni Esplosive. Puoi raccontarci come è nata l'idea? Come è stata sviluppata? Quale è stata l'interazione fra gli autori durante il suo sviluppo?

Durante un periodo nel quale facevo scouting per la Horrible Games, avevo ricevuto una serie di prototipi da valutare tra cui il gioco di Stefano, un gioco spaziale di carte con la presenza di uno scivolo e 8 biglie.

Tra tutti quelli visionati, il concept delle biglie era sicuramente il

più intrigante, ma il gioco andava rivisto, così con Horrible Games, abbiamo incominciato un lavoro alla ricerca di un gameplay ed un tema che fossero ben adatti al discorso delle biglie.

La direzione principale è stata trovata relativamente in breve tempo, iniziando con l'idea che i giocatori dovessero comporre le proprie caramelle, poi è stato deciso di cambiare argomento e passare alle pozioni (scelta che poi si è rivelata sicuramente più adatta).

Nel contempo è iniziato lo studio del dispenser, 8 biglie erano poche per un gioco del genere, ce ne volevano MOLTE di più. La cosa che ha richiesto un impegno che non avevamo previsto, la fisica della gravità ci ha dato una bella sventola a mano aperta dritta dritta al viso.

La cosa che sembrava la più semplice del mondo, fare cadere delle biglie, ci ha fatto studiare una marea di dispenser perché le biglie si incastravano sempre. Siamo passati da dispenser piatti, a caduta, a due piani, a tre piani, a selezione, insomma di tutto. Poi, una volta risolte tutte le problematiche e costruito il primo vero prototipo giocabile, abbiamo spedito una versione a Stefano con il quale abbiamo avuto continui scambi tramite e-mail sul gameplay.

[ILSA] Puoi dirci qualche anticipazione sulla tua produzione futura? Giochi in cantiere?

Ce ne sono un po', da prodotti western, giochi di carte, uno un po' strano sul mondo delle incursioni militarizzate, ma quello più vicino ad una valutazione da parte di editori è sicuramente Interstellar, un German a tema spaziale nel quale bisogna costruire una nave interstellare per portare quello che rimane dell'umanità su un nuovo pianeta extrasolare. Le peculiarità più interessanti sono sicuramente il fatto che il tabellone è dinamico e cambia ad ogni turno e che il comportamento dei giocatori influenza il consumo del Sole e quindi la fine della partita. Quasi sicuramente sarà a Torino in occasione di Idea G.



*di Mauro "MDM" Di Marco*

Intervista a Lorenzo Silva

[ILSA] Ciao Lorenzo, benvenuto su ILSA. Per rompere il ghiaccio dicci per favore qualche parola su di te. Che cosa fai, e quali sono i tuoi interessi al di fuori del mondo dei giochi.

[LS] Ciao a tutti! Io sono la malvagia mente che sta dietro a Horrible Games e prima di questo sono stato fondatore e socio di Cranio Creations. Sono ovviamente appassionato di giochi, che siano digitali, di ruolo o da tavolo e inoltre ho una grande passione per il cinema in generale e in particolare per l'horror. (Sarà per questo che la mia società si chiama Horrible???)

[ILSA] Come giocatore, a quali titoli giochi? Dove giochi di solito?

[LS] Ci troviamo tutti i giovedì sera nella sede segreta della Horrible Games per giocare e testare. L'appuntamento è imprescindibile, se Natale dovesse capitare di giovedì saremmo costretti ad abbandonare le famiglie. Giochiamo a qualsiasi cosa, dai family ai german. Bisogna provare tutto quello che esce per mantenersi aggiornati!

[ILSA] Che cosa è per te un "buon gioco"? E uno brutto?

[LS] Non è facile dare una definizione assoluta, dato che è un giudizio molto soggettivo. In genere io apprezzo molto quei giochi che danno un buon livello di interazione, sfida e scelte, pur riuscendo ad avere un regolamento fluido e snello. Inoltre spesso si tende a confondere un buon gioco con un buon "prodotto" e vice versa, ma questo è un altro discorso!

[ILSA] Puoi citare un paio di titoli usciti nel 2015/2016 che ti hanno veramente colpito?

[LS] Ho giocato così tanti titoli che ricordarmeli è difficile. Direi che ce ne sono parecchi che mi sono piaciuti (e parecchi che ho trovato totalmente superflui purtroppo). Per farvi qualche esempio di quelli che ho apprezzato per motivi diversi, Capitan Sonar, Cacao, Isle of Skye, 7 Wonders Duel, Splendor, Pandemic Lecacy, T.I.M.E. Stories, Blood Rage, New York, Secret Hitler, Schyite, Marco Polo, Sherlock Holmes, The Grizzled.

[ILSA] Di quante partite pensi che un giocatore abbia bisogno per conoscere veramente un gioco?

[LS] Giocare più di una partita?!?! Mai fatto! No scherzo! :-). Tenzialmente sono uno di quelli che vogliono sempre provare cose nuove piuttosto che rigiocare giochi già provati. Con il lavoro che faccio devo cercare di conoscere tutto quello che c'è sul mercato, altrimenti perdo credibilità.

Inoltre quello che mi interessa di più è capire come altri designer hanno affrontato e risolto problematiche di gioco piuttosto che sviscerare un singolo gioco. Conseguenza di questo? Conosco una valanga di giochi e sono scarso in tutti! :-D

[ILSA] Puoi dirci qualcosa sulla diffusione delle attività ludiche nel luogo in cui vivi?

[LS] Su Milano non riesco ad avere un'idea ben precisa. Posso però dirvi che negli ultimi anni la quantità di possibilità commerciali con alcuni paesi esteri stanno aumentando drasticamente, segno di un aumento dell'interesse nei boardgame a livello mondiale. Per esempio Potion Explosion (a.k.a. Pozioni Esplosive) è attualmente tradotto e distribuito in più di 12 paesi!

[ILSA] Come giocatore, che cosa viene per primo? Il tema o il meccanismo? E come creatore di giochi?



[LS] Come giocatore non c'è differenza, se il prodotto è buono può esserlo per un tema molto ben integrato nel gameplay o per una meccanica incredibilmente elegante e/o originale. Quando invece creo giochi in generale mi piace partire dal tema... ma alla fine i giochi che riesco a concludere e a pubblicare (circa 1 su 12) sono quelli che partono dalla meccanica...

[ILSA] Quanto pensi che giocare sia importante nella creazione dei giochi?

[LS] Per creare qualcosa di bello e originale bisogna avere la padronanza dell'argomento (in rarissimi casi "basta" essere un genio assoluto con una fortuna incredibile, ma purtroppo non è questo il caso). Perciò l'unico modo per imparare è studiare il lavoro degli altri, e fortunatamente facendo giochi, questo significa GIOCARE un casino!

[ILSA] C'è un singolo titolo di un altro creatore di giochi che avresti voluto inventare tu stesso?

[LS] Ho la netta sensazione che Camel Up avrei potuto inventarlo io... ma avrei avuto bisogno di un paio di anni in più... perciò peccato, mi sono perso un Spiel Des Jahres di pochissimo! :-)

[ILSA] Hai un "maestro", ovvero una persona che ti ha insegnato quasi tutto sui giochi (sia per giocarli che per crearli)?

[LS] Purtroppo no. Però ci sono tanti autori, principalmente del panorama ludico italiano, per i quali ho una grande stima. Negli anni lo scambio continuo di idee, pareri, suggerimenti, discussioni, collaborazioni è stata fondamentale e mi ha permesso di crescere un sacco. In più devo dire che ho la fortuna di avere un gruppo ristretto di amici con cui gioco che sanno essere molto onesti e a volte anche cattivi nei giudizi della "robaccia" che spesso gli propino.

[ILSA] Come inventore, giocatore ed editore qual è la tua opinione sul crowdfunding?

[LS] Da una parte il rischio di giochi mediocri è altissimo, dall'altra parte dà la possibilità a delle piccole perle di venire alla luce. Il rapporto tra la progetti buoni e patacche è fortemente sbilanciato

verso le seconde... ma spesso ne vale comunque la pena.

Inoltre il significato originale della piattaforma si è un po' perso e ora molti editori la utilizzano principalmente come canale promozionale (non è una critica dato che nel 2017 lo farà anche Horrible Games).

[ILSA] La comparsa di app nei giochi da tavolo come componente indispensabile ha causato un certo dibattito tra fazioni contrarie e a favore. Che cosa ne pensi?

[LS] io sono favorevole a tutte le innovazioni che possano portare a nuovi gameplay e a nuove esperienze di gioco, io mi stufo presto a piazzare cubetti. Poi il vero problema è che quando avevo 10 anni "Atmosfear" mi ha aperto la mente. :)

[ILSA] Parliamo ora di Pozioni Esplosive. Puoi raccontarci come è nata l'idea? Come è stata sviluppata? Quale è stata l'interazione fra gli autori durante il suo sviluppo?

[LS] Castelli ci ha presentato un gioco che utilizzava uno scivolo con delle biglie e BAM! mi è esploso il cervello. Io e Andrea l'abbiamo testato e ci siamo resi conto delle potenzialità dell'idea ma andava sfruttata per un gioco diverso, che fosse più family e spensierato. Così abbiamo sviluppato una prima bozza di Potion Explosion e l'abbiamo riproposto a Stefano e da lì ci siamo lanciati in uno sviluppo a distanza, con passaggi di testing e idee da Roma a Milano. Devo dire che a livello di gameplay è stato uno sviluppo relativamente sereno e senza troppi intoppi, mentre a livello di produzione è stato il progetto più complesso su cui abbia mai lavorato. Decine di concept di dispenser e sacchi e sacchi di biglie di tutti i tipi. Le biglie riescono a incastrarsi in posizioni totalmente innaturali! Fu allora che maturai il mio odio per la forza di gravità...

[ILSA] Puoi dirci qualche anticipazione sulla tua produzione futura? Giochi in cantiere?

[LS] C'è parecchia roba in cantiere. Principalmente sto lavorando con Andrea su ALONE, un gioco stile Dungeon Crawler, però dove un solo giocatore fa l'Eroe e gioca contro 3 giocatori malvagi. Poi ho in sviluppo tre giochi di autori italiani dei quali ancora non posso dire nulla. Con Andrea e Stefano sto lavorando sull'espansione di Pozioni Esplosive, che uscirà per Modena PLAY. E poi ho un armadio pieno di giochi miei che per il poco tempo fatico a concludere.





Deep Sea Adventure



di Jun Sasaki, Goro Sasaki
Oink Games, 2014
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30 minuti

A seguito della mia ossessione per i giochi minimalisti sono stato incuriosito da questo prodotto giapponese edito in inglese un paio di anni fa e ristampato in alcune lingue europee quest'anno.

Si tratta di un gioco di sfida contro il fato e il tempo, in cui i giocatori rappresentano dei sommozzatori impegnati nel recupero di tesori sommersi partendo da un sottomarino dotato di una riserva comune limitata di ossigeno; per tre volte i giocatori dovranno cercare di raccogliere più tesori possibile e di rientrare al sottomarino prima che finisca la riserva di ossigeno, pena la morte del sommozzatore e la perdita di tutti i tesori raccolti; a fine partita il giocatore che avrà raccolto più tesori sarà il vincitore.

Dal sottomarino si snoda una serie di tessere tesoro di valore tendenzialmente crescente man mano che ci si allontana; le tessere hanno il dorso differente per

permettere di individuarne il valore di massima, ma ciascuna tessera ha un valore differente dalle altre; nel sottomarino vengono piazzati i sommozzatori dei giocatori e l'indicatore dell'ossigeno disponibile, poi iniziano le immersioni.

Al proprio turno ogni giocatore deve svolgere 4 operazioni nell'ordine indicato:

- ridurre la riserva di ossigeno di tante unità quanti sono i tesori che ha già raccolto nella corrente immersione;
- dichiarare se intende continuare a scendere in profondità o risalire;
- tirare due dadi speciali (con facce numerate da 1 a 3) e muovere il suo sommozzatore di tanti passi quanto è la somma dei due dadi meno il numero di tesori raccolti nella corrente immersione (se il valore è minore di 1 non si muove), contando per ogni passo una tessera tesoro non ancora occupata da un altro sommozzatore;
- decidere se raccogliere la tessera raggiunta, lasciarla dove si trova o sostituirla con una delle tessere che ha raccolto precedentemente;

Una volta svolto il suo turno il gioco passa al giocatore successivo e continua finché

tutti i sommozzatori sono rientrati nel sottomarino o la riserva di ossigeno si è ridotta a zero; a questo punto tutti i sommozzatori ancora in acqua muoiono e i loro tesori cadono in fondo al mare allungando la catena mentre tutti i vuoti creati dai tesori raccolti vengono chiusi rendendo nuovamente continua la catena per le immersioni successive.

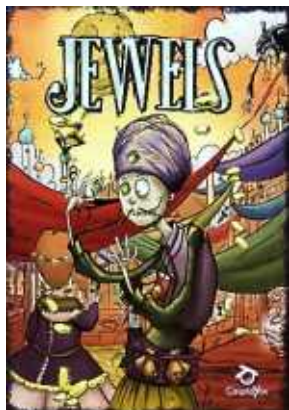
Alla fine delle tre immersioni il giocatore che ha raccolto più punti tesoro sarà il vincitore, in caso di parità quello con il maggior numero di tessere tesoro avrà la meglio.

Gioco minimalista (scatola di piccole dimensioni) ma con materiali di buona qualità e livello di produzione professionale e regolamento semplice e ben scritto; il gioco è rapido e divertente ma per nulla banale, la scelta se continuare a scendere o risalire si è rivelata sempre molto difficile tanto che in nessuna delle partite giocate o viste sono sopravvissuti più di 2-3 sommozzatori per partita (non per immersione); il pericolo di tirare i dadi sbagliati al momento sbagliato è elevato e l'alea ha un ruolo enorme nel gioco, ma è anche chiaro che rimanere da solo (e non poter sfruttare le caselle occupate dagli altri per accorciare il proprio percorso) è un errore assolutamente da evitare. Piacevolissimo tappabuchi a fine serata o in attesa dell'arrivo di altri giocatori.





Jewels



di Omar Khmayes
CosplaYou, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Nel magico regno di Marylia abbondano le pietre preziose ma scarseggiano gli orafi: ecco che si prospetta una remunerativa professione per tutti i giocatori al tavolo!

Nato da un progetto di finanziamento dal basso ben organizzato (grazie anche al supporto di molti blogger e vlogger) Jewels è un gioco da tavolo mascherato da gioco di carte.

Controversi i materiali: bellissimo il tabellone/playmat (idea mutuata dai giochi di carte living/collezionabili), belle le illustrazioni (che ricordano i film in stop motion di Tim Burton), decisamente mal realizzato il denaro (per scelta di colori e leggibilità); non privo di ingenuità e piccoli errori il manuale.

Una partita si svolge a turni, in cui i giocatori agiscono fra 7 città, composte da una carta incontro e una carta risorsa. Nel proprio turno i giocatori hanno 3 punti azione da spendere su 6 azioni:

- viaggiare, spostandosi da una città ad un'altra, pagando in base alla distanza che le separa,
 - forgiare una pietra/gioiello, giocando dalla propria mano il corrispondente set di carte;
 - attendere, spendendo l'azione per riempire gli spazi vuoti della città in cui ci si trova,
 - incassare, guadagnando 1 moneta,
 - acquistare la risorsa presente nella città, pagandone il costo;
 - interagire col personaggio presente in città: se è un mostro, provando a sconfiggerlo in combattimento (lancio di un dado); se è un mercenario, pagandolo per sfruttarne l'abilità; se è un mercante, vendendogli l'oggetto da lui richiesto, purché lo si abbia forgiato nei turni precedenti.
- Acquisto e vendita sono modificati nel caso in cui più giocatori siano presenti in città, in quanto tutti i presenti possono optare di far partire un'asta per "appropriarsi" dell'azione di compravendita.

Alla fine del turno viene rimosso il contenuto di una città e si riempiono tutti gli spazi vuoti. Il gioco finisce quando, all'inizio di un turno, non è possibile riempire tutti gli spazi per esaurimento delle carte. Ai soldi

guadagnati durante la partita si aggiunge la metà del valore delle carte forgiate e invendute. Vince chi ha più denaro.

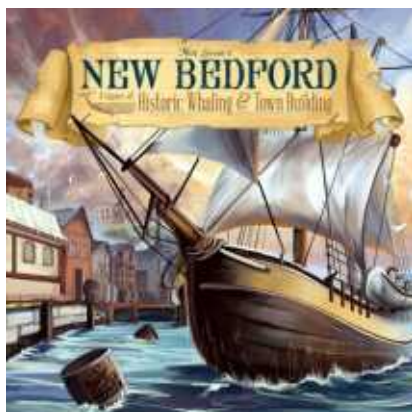
Jewels è un gioco riempitivo ad alta interazione, e quindi si inserisce perfettamente nella linea editoriale di CosplaYou. Basato su meccaniche di collezione set, gestione del rischio, aste e un pizzico di logistica, è costruito in modo da massimizzare l'interazione (anche diretta e distruttiva) fra giocatori, obbligandoli a ragionare in maniera quasi esclusivamente tattica: le abilità dei mercenari (a volte molto incisive), l'asta per la compravendita, l'impossibilità di vendere oggetti appena forgiati e la fase di rinnovo (che può far sparire il venditore tanto atteso) rendono imprevedibile l'esito delle proprie scelte.

Il gioco non fa niente per adattarsi al numero di giocatori al tavolo, alterando quindi le sue caratteristiche: più controllabile e strategico in meno giocatori, estremamente interattivo e poco controllabile in tanti. Se gradite il tema e avete trovato Splendor troppo matematico, cervellotico e strategico, probabilmente Jewels è il vostro gioco.





New Bedford



di Nathaniel Levan
Greater Than Games (Dice Hate Me Games), 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Prodotto attraverso Kickstarter da uno degli editori che meglio si sono adattati al crowdfunding mostrando la tendenza a produrre giochi (quasi) sempre di buona, se non ottima, qualità (Brew Crafters, Viva Java, Bottom of the 9th e Compounded tra i loro precedenti titoli), mi ha incuriosito tanto da spingermi ad una delle rarissime partecipazioni a una campagna KS.

Si tratta di un gioco di piazzamento lavoratori ambientato in una comunità di pescatori da qualche parte lungo la costa settentrionale dell'Atlantico tra Canada e New England; i giocatori sono armatori/pescatori che devono cercare di eccellere nella pesca delle balene e rendersi utili alla comunità costruendo edifici in paese; i successi ottenuti in queste due attività decideranno quale sarà il vincitore a fine partita.

Il gioco dura 14 turni e ogni turno permette due azioni che potranno essere svolte su uno degli edifici comuni (azioni illimitate ma bonus al primo giocatore che le svolge) o sugli edifici che i

giocatori costruiranno nel corso della partita (un'azione per turno come limite), in questo caso pagando il nolo dell'edificio al proprietario; le azioni disponibili consentono di raccogliere risorse (denaro, cibo, legno e mattoni), costruire edifici e armare e mettere in mare le baleniere necessarie per la pesca.

Alla fine di ogni turno, se ci sono baleniere in mare queste tornano di un passo verso la base e poi svolgono le attività di pesca; vengono pescate tante tessere balena quante sono le navi in mare più uno (ogni giocatore può varare fino a due navi) e poi in ordine, dalla nave più al largo a quella più vicina a riva, ogni capitano seleziona una delle tessere estratte e la carica sulla propria nave; le tessere rappresentano tre tipi di balena di valore differente (in Punti Vittoria) e mare aperto, ovvero nessuna balena.

Una volta che una nave rientra in porto dopo la spedizione di pesca il capitano deve pagare in denaro all'equipaggio la loro parte del bottino (proporzionale al valore delle balene) per poter prendere definitivamente possesso delle balene (e quindi dei PV), se non può pagare il dovuto deve decidere di vendere una parte del carico (che può essere comprato dagli altri giocatori o, se nessuno può o vuole, dalla banca) utilizzando il ricavato per pagare l'equipaggio.

Alla fine dell'ultimo turno di pesca tutte le navi rientrano in porto (e devono pagare il carico) e il giocatore che avrà accumulato più PV tra balene, edifici costruiti e risorse accumulate sarà il vincitore.

I materiali sono di ottima qualità, anche se con qualche imperfezione soprattutto nella scelta dei colori delle navi (le navi verdi blu e nere sono praticamente irriconoscibili), il regolamento è piuttosto chiaro e lineare anche se alcune descrizioni degli edifici sarebbero potute essere più precise, molto apprezzabile la scelta di una scatola di dimensione perfetta per alloggiare gioco ed espansione senza praticamente presenza di aria all'interno.

Il gioco risulta semplice ma non banale, con scelte sempre interessanti sia nella scelta delle azioni che degli edifici da costruire e delle tempistiche di lancio delle navi; è piuttosto semplice da spiegare e scorre senza praticamente tempi morti con un tempo di gioco molto vicino a quanto promesso dall'editore sulla scatola; ancora una volta un ottimo lavoro fatto da Dice Hate Me Games che si conferma una quasi certezza nel panorama degli editori che utilizzano il crowdfunding come mezzo principale di finanziamento dei giochi.





Pandemic: il Regno di Cthulhu



di Chuck D. Yager, Matt Leacock
Asterion Press, Z-Man Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

A 8 anni dalla sua prima pubblicazione, la rudimentale intelligenza artificiale che muove Pandemic è ancora sufficientemente efficiente da permettere di costruirci attorno un gioco; soprattutto se ambientato nel mondo (libero da diritti di autore) di Lovecraft e dei suoi miti di Cthulhu.

Belli ed evocativi i materiali, con buone illustrazioni (forse un po' troppo scure) e miniature di plastica che sostituiscono sia i "cubi" infezione (ora cultisti) che i segnalini giocatore.

Il funzionamento è lo stesso del capostipite (di cui abbiamo parlato nei numeri dedicati ai cooperativi - [ILSA#6](#) e [ILSA#23](#)): nel proprio turno i giocatori compiono un certo numero di azioni, poi pescano due carte Indizio (risolvendo eventuali carte Male Rivelato, mescolate nel mazzo Indizi), quindi il gioco piazza le proprie pedine sul tabellone usando un secondo mazzo (Evocazione). Mutatis mutandis, le condizioni di vittoria restano le stesse: chiudere 4 portali

(scartare 5 carte dello stesso colore in particolari luoghi della plancia). Sempre variegati i modi per perdere: si verifica il settimo rituale di evocazione (risvegliando Cthulhu), finiscono le carte indizio, non ci sono sufficienti cultisti in riserva da piazzare, tutti i giocatori sono impazziti (novità del gioco).

Lo scheletro è lo stesso, ma le differenze fra Pandemic il Regno di Cthulhu (PRC) e il gioco originale vanno oltre l'adattamento dei nomi, anzi sono tali da rendere le due esperienze di gioco sufficientemente diverse: quasi tutte spostano il gioco verso soluzioni tipiche del gioco "american". Vediamo le più importanti. Il grafo su cui si spostano i giocatori è più piccolo, ma con un grado di interconnessione assai più ridotto; gli spostamenti punto-punto sono più difficoltosi o rischiosi. A compensare questa difficoltà, le carte sono ora associate ad aree (gruppi di nodi del grafo), il che rende più facile scambiarsele.

Le carte reliquia (che sostituiscono gli Eventi) sono in media più potenti, ma rischiano di condurre alla pazzia, riducendo l'efficienza dei singoli giocatori.

Le modifiche più importanti sono l'eliminazione dei colori delle malattie (il che crea una rapida escalation nell'esaurimento della scorta di segnalini cultista), e l'eliminazione dei focolai, sostituiti dai rituali di evocazione aggiuntivi. Il tutto conferisce una sensazione di accelerazione, aggravata dal fatto che ogni antico evocato infligge una penalità (una tantum o permanente) ai giocatori, conferendo una sensazione di irreparabilità che ben si sposa con il tema. Buona l'idea delle creature Shoggoth che si muovono sulla plancia, spargendo il seme della follia sul loro percorso: non possono essere trascurate e rendono la pazzia (dipendente dal lancio di un dado) un elemento in più da gestire.

Piuttosto grossolana la calibrazione dei livelli di difficoltà: sono 3 di cui il primo sembra abbastanza facile, mentre per affrontare quello massimo serve una buona dose di fortuna.

Una interessante reinterpretazione dell'originale, più caotica e meno prevedibile, dal quale si discosta a sufficienza da poter meritare il suo posto sullo scaffale.





Via Nebula



di Martin Wallace
Space Cowboys, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

In una valle perennemente occupata dalla nebbia e popolata da orrende creature, un gruppo di esploratori decide di ricostruire la città per riportarla a nuovo splendore!

Questa la tenue ambientazione di *Via Nebula*. Di splendido ci sono per certo i materiali, come si è rivelato ormai standard per le produzioni targate *Space Cowboys*.

La partita si svolge su una plancia coperta da una griglia di esagoni, su cui spiccano spazi di produzione, spazi edificabili e spazi non attraversabili; tutto il resto è "nebbia". A turno i giocatori hanno 2 punti azione (PA) da spendere su 6 possibili attività:

- piazzare (per 1 PA) un artigiano in uno spazio di produzione, per rendere disponibili a tutti i giocatori le risorse indicate;
- piazzare (per 1 PA) un proprio cantiere in uno spazio edificabile, che può ospitarne al più 2;
- esplorare un esagono di nebbia

(trasformandolo in radura), purché questo sia adiacente ad una radura oppure ad un proprio segnalino (artigiano, cantiere o edificio) (per 1 PA);

- esplorare un esagono di foresta (come sopra, ma per 2 PA);

- portare una risorsa da un luogo di produzione ad un proprio cantiere, passando attraverso esagoni di radura non occupati (per 1 PA);

- trasformare un proprio cantiere in un edificio (per 1 PA), soddisfacendo una delle carte contratto pubbliche (ce ne sono sempre 4 visibili sulla plancia) o private (2, assegnate all'inizio del gioco). Sul cantiere ci devono essere almeno le risorse richieste dal contratto, che vengono rimosse dalla plancia, mentre ogni risorsa aggiuntiva viene posta sulla propria scheda; l'edificio può fornire un bonus da sfruttare subito dopo l'edificazione.

Quando un giocatore costruisce il quinto edificio, dopo un ultimo turno degli avversari, si valutano i punti vittoria, ottenibili in funzione degli esagoni esplorati, degli edifici

costruiti, degli spazi di produzione aperti. Ogni risorsa avanzata (sulla propria scheda, sui propri cantieri, sui propri spazi produzione) vale un punto negativo.

Via Nebula è un ottimo esempio di cosa può fare un bravo editore quando mette le mani sul lavoro di un autore creativo. Si tratta di un gioco semplice, pulito e della durata contenuta che tuttavia non manca di essere interessante ed avvincente: molte delle caratteristiche tipiche dei giochi di Martin Wallace (le risorse comuni, la costruzione delle reti, la competizione per l'efficienza, la valutazione rischi/rendite nell'intraprendere le azioni) sono presenti, ma senza cavilli e in modo lineare. Il doppio accesso ai contratti (privati, più potenti e di facile realizzazione perché a costo segreto e pubblici, più numerosi e più facili da "ostacolare") aggiunge un livello di scelta aggiuntivo. Il tutto ben miscelato in un gioco che ben si adatta alla categoria attualmente identificata dal *Kenner Spiel des Jahres*, pur mantenendosi interessante anche per i giocatori assidui.





non solo scatole

di Giorgia Pandolfo

L'arte del gioco

"La distinzione fra gioco e competizione è tra le più sfumate in assoluto"

Il premio per un gioco è, a ben guardare, il riconoscimento del valore di un'opera: non si tratta certo del trofeo che chiude una competizione, non riguarda parametri oggettivi ma una serie di aspetti - nel nostro caso anche commerciali - che vanno valutati nel loro insieme, come può avvenire per fumetti, libri e film, come avviene insomma con l'arte.

Ed è proprio del gioco come forma d'arte che parla il libro di Emiliano Sciarra: con metodo l'autore affronta storia, termini e definizioni del gioco nel tentativo di dare consistenza alla tesi che questo ricada nel campo della produzione artistica. Interessante, stabilita una definizione, il distinguo tra quello che è gioco e quello che non lo è, dal giocattolo alla competizione, dai rompicapo alle simulazioni.

La questione del gioco come forma d'arte è più che lecita. Il gioco è un'entità complessa e molteplice, così una volta tanto ci viene in aiuto la sua caratteristica meno apprezzata: non ha nessuna evidente ricaduta pratica come non ne hanno la danza, la letteratura, la musica. Eppure chi si cimenta nelle discipline artistiche sa bene che dietro alla leggerezza e la grazia effimera di un'esibizione o una performance c'è un gran lavoro, così chi crea giochi si misura con le sfide necessarie a rendere consistente ed utilizzabile la sua opera.

Superate le distinzioni tra artista ed artigiano, inventore e creatore di giochi, il libro affronta il punto più importante, il tassello fondamentale per la corretta classificazione: l'espressività, l'intento morale di trasmettere un messaggio utilizzando simboli. Non manca nelle pagine un passaggio che ricorda come lo studio del gioco possa



essere affrontato attraverso la semiotica, è importante ricordarlo per poter "leggere" quei dispositivi particolari che sono gli artefatti ludici che a loro volta "rileggono" nella loro maniera miti o metafore, episodi ed eventi quando non si limitano ad una pretestuosa ambientazione.

Non c'è motivo per rimanere vincolati alla visione dequalificante del gioco presente nella società in cui viviamo; in altri tempi, ci ricorda Sciarra, il gioco è stato legato alla sacralità e fa parte della cultura al pari di altre forme di espressione. Per conquistare la dignità che gli spetta di diritto, spiega, la strada passa necessariamente attraverso il lavoro consapevole degli autori di giochi.

Non solo: per la stessa natura duplice del gioco che è intrattenimento e cultura, manca una critica ludica matura e numericamente valida al di fuori dell'ambito amatoriale, che si interessi di temi complessi di ampio respiro, essenziale per creare un ambiente favorevole al riconoscimento del suo valore culturale ed artistico.

Il fatto che i tempi ed il mercato non siano pronti per una produzione spiccatamente artistica non deve far desistere chi, come nel caso di questo libro, voglia portare il suo contributo per dare al gioco piena dignità.

Abbiamo parlato di

L'arte del gioco

di Emiliano Sciarra, prefazione Andrea Angiolino

Mursia Editore, 2010 188 pagine, brossurato



Gradi di libertà

Il giocatore che s'oppone alle regole o vi si sottrae, è un guastafeste.

[J. Huizinga, Homo ludens, Einaudi, Torino, 1972]

È opinione diffusa che subordinare un premio all'iscrizione dei suoi candidati possa ledere l'indipendenza di cui il premio stesso dovrebbe godere a garanzia dell'imparzialità e della globalità di giudizio. Critiche simili sono state mosse verso il concorso che premia il Gioco dell'Anno e anche io, pur aderendo agli algoritmi di valutazione previsti dal regolamento, ho sempre individuato in questo aspetto un punto debole.

Se l'atto di selezionare i candidati da un bacino illimitato è una garanzia data al consumatore, la cui aspettativa è veder premiato quanto di meglio offre il mercato senza alcuna riserva, basta guardarsi intorno per scoprire che sovente l'iscrizione a un premio non solo è tollerata, ma è la consuetudine. Biennale di Venezia, Festival di Cannes, premio Campiello, ogni volta le opere devono essere iscritte e fatte pervenire alle rispettive giurie. In altri ambiti la prassi è la stessa, da Sanremo al Decanter World Wine Awards.

Aggirare il meccanismo dell'iscrizione non appare impossibile, lo fa in modo elegante il tanto criticato premio Strega. Ogni libro è presentato da due giurati che devono motivare la candidatura e devono farsi garanti del consenso dell'autore a partecipare al premio. Non è tutto. L'autore deve convalidare la candidatura accettando integralmente il regolamento e impegnandosi a non ritirarsi dal premio. Apparentemente più virtuoso, questo sistema non è diverso da quello già adottato dal premio Gioco dell'Anno grazie al lavoro di scouting dei giurati che riferiscono poi al coordinatore, incaricato di mantenere i rapporti con gli editori. Sugerire o sconsigliare l'iscrizione di un titolo a un editore è di fatto una selezione, assoggettata però al volere dell'editore.

Proprio questo è il passaggio che appare inadeguato, ma è necessario arrendersi alla logica di un premio creato non solo per selezionare un'eccellenza ma anche per essere la vetrina di una intera categoria di prodotti, vetrina che perderebbe di valore quando non fosse spalleggiata da chi, ricevuto il premio, lo disdegnasse. Il compromesso dell'iscrizione quindi, accompagnato dalla fiducia accordata ai giurati da parte degli editori disponibili ad ascoltarne i consigli, diviene un grado di libertà accettabile accordato al premio, dal quale sono generalmente esclusi solo i giochi degli editori non interessati a fregiarsene.

E se un editore decidesse di ignorare i suggerimenti iscrivendo altro? Beh, il gioco ha le sue regole, la cui trasgressione è contemplata e tollerata. È il porsi fuori dal gioco l'elemento di distruzione del gioco stesso che non può essere tollerato. O almeno queste sono le considerazioni che Huizinga faceva sul gioco ma che, in fondo, ben si adattano anche qui.



in fila per uno

I Giochi dell'Anno 2016

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 18/10/2016)

1

7 Wonders: Duel di Antoine Bauza, Bruno Cathala

BGG rank: 9° (media 8,20 - 12612 voti)

Repos Production, Asterion Press, Kaissa Chess & Games, Lautapelit.fi, REBEL.pl, 2015

Giocatori: 2

Categorie: Ancient, Card Game, City Building, Civilization

2

Codenames di Vlaada Chvátil

BGG rank: 20° (media 7,99 - 20677 voti)

Czech Games Edition, Cranio Creations, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, 2015

Giocatori: 2-8

Categorie: Deduction, Party Game, Spies/Secret Agents, Word Game

3

New York 1901 di Chénier La Salle

BGG rank: 616° (media 7,05 - 2477 voti)

ADC Blackfire Entertainment, Blue Orange Games, Oliphante, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: City Building

4

Celestia di Aaron Weissblum

BGG rank: 777° (media 7,12 - 1532 voti)

BLAM!, Ghenos Games, Heidelberger Spieleverlag, 2015

Giocatori: 2-6

Categorie: Adventure, Aviation / Flight, Card Game

5

Potion Explosion di Stefano Castelli, Andrea Crespi, Lorenzo Silva

BGG rank: 792° (media 7,18 - 1353 voti)

Horrible Games, Cool Mini Or Not, Ghenos Games, Heidelberger Spieleverlag, 2015

Giocatori: 2-4

Categorie: Fantasy, Puzzle

Il verdetto della giuria

Sabato 17 settembre 2016, nella sede di Lucca Comics and Games, la giuria del Gioco dell'Anno, presieduta da Roberto Genovesi e composta da Beatrice Parisi (vicepresidente), Fabrizio Paoli (coordinatore), Luca Bonora, Riccardo Busetto, Massimiliano Calimera, Fabio Cambiaghi, Paolo Cupola e Caterina Ligabue, ha selezionato come Gioco dell'Anno 2016

Pozioni Esplosive

ideato da *Stefano Castelli, Andrea Crespi e Lorenzo Silva*, prodotto da *Horrible Games* e distribuito in Italia da *Ghenos Games*.

Pozioni Esplosive è un gioco per 2-4 apprendisti maghi impegnati nell'esame finale, che decreterà chi è il migliore studente dell'anno all'Accademia di magia. Lo scenografico dispenser di biglie colorate, da cui i giocatori attingono gli ingredienti per realizzare le proprie pozioni, è il fulcro del gioco. L'affinità evidente con recenti app ludiche di successo lo rende ideale per incuriosire e avvicinare anche un pubblico di "babbani". Dietro l'aspetto giocoso delle biglie di vetro e lo stile fumettoso delle illustrazioni, attraenti anche per un pubblico di giovanissimi, si cela infatti un'esperienza di gioco profonda, caratterizzata da una progressiva crescita delle opportunità di interazione e realizzazione di punti legata all'uso delle pozioni completate. La durata delle partite è contenuta e la vittoria è incerta fino all'ultima mossa.

Pozioni Esplosive è la perfetta porta d'ingresso verso il gioco di qualità e si guadagna pertanto la vittoria del Gioco dell'Anno 2016, un'edizione che ha visto finalisti particolarmente apprezzati dalla giuria e dai giocatori.



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

7 Wonders Duel	New Bedford
Adventure Land	New York 1901
Boss Monster	Nome in codice
Brick Party	Pandemic: il Regno di Cthulhu
Celestia	Pozioni Esplosive
Consiglio dei 4	Quadropolis
Cornwall	Qwixx
Crossing	Raccontami una Storia - Fiabe
Deep Sea Adventure	Sipario! Chi è di scena
DINUOVO - La battaglia dei dinosauri	Skull King - Il gioco di dadi
Dr. Eureka	Smiley Games
Dream Islands	Splash!
Fantascatti Speciale	Spookies
Hall of Fame	Sugi
Herr Kompositor - Card Game.	Tesseract
Insoliti sospetti	The Avengers - Uniti per vincere
Jewels	Travel Game
Karuba	Via Nebula
Mythomakya	Yeti

Gioco dell'Anno 2016

www.ilsa-magazine.net