

numero 42 | 2016



*informazione ludica
a scatola aperta*

*Essen Spiel e LC&G 2016
prima parte*

www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

Redazione

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Bober - Roberto Martire; Deiv - David Malagoni; Faustoxx - Fausto Berutti;
 Mr. P - Luca Pancioni; Vaneggia - Vanessa Postiferi; Simone Fantoni.

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



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

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



Vichinghi su Marte

Un universo in espansione

Non c'è molto da dire: anche l'edizione 2016 delle fiere autunnali ha confermato lo stato di grazia (almeno per quanto riguarda gli aspetti numerici ed economici) che accompagna il nostro hobby da qualche anno. Le cifre parlano da sole: l'Internationale Spieltage ha visto un numero record di visitatori (174.000 rispetto ai 162.000 del 2015), di espositori (1021, provenienti da 50 paesi, rispetto ai 991 di 41 nazioni dell'anno scorso) e di prodotti presentati (più di 1200). Fortunatamente, un corrispondente aumento del numero di padiglioni (da 5 a 7), ha reso comunque vivibile l'atmosfera della fiera (se escludiamo il primo accesso la mattina). Uno dei motivi di questa incredibile offerta risiede nel nuovo utilizzo che molti editori hanno fatto dello SPIEL, sfruttato come vetrina pubblicitaria precedente ad una successiva produzione/distribuzione, se non addirittura alla prevendita (visto che oramai di questo si tratta) attraverso una delle piattaforme di finanziamento dal basso: una stima grossolana indica che circa il 10% dei titoli presentati in fiera non erano regolarmente acquistabili (non considerando i molteplici *sold out* registrati durante la manifestazione).

Anche la cinquantesima edizione di Lucca Comics & Games è stata all'insegna del successo e della vivibilità: nel suo "piccolo" ha fatto passi da gigante, sia come organizzazione degli spazi e degli accessi, sia come offerta ludica.

Da un punto di vista tematico, oltre alle classiche ambientazioni, l'autunno 2016 ha visto l'emergere dei seguenti temi comuni: l'esplorazione spaziale, con particolare attenzione alla colonizzazione del Pianeta Rosso, i vichinghi e più in generale la mitologia norrena, la mitica figura di Sherlock Holmes e dei suoi rapporti con Scotland Yard, la Riforma Protestante e la vita di Martin Lutero, la trasposizione sul tavolo da gioco del sempre più diffuso fenomeno delle *escape room*.

Data la ricchezza dell'offerta, è diventato ancora più difficile effettuare una selezione significativa dei titoli da presentare in quello che, all'ottavo anno, possiamo definire tradizionale appuntamento con le novità autunnali; come sempre, ci siamo lasciati guidare dall'esperienza e dai gusti dei singoli per identificare i circa 140 titoli di cui vi parleremo in questo doppio numero speciale che vi accompagnerà prima e dopo le vacanze di Natale.

Non mi resta che augurarvi, come sempre, buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

4

Cry Havoc

Prime impressioni

1001	9
7 Wonders Duel: Pantheon	10
Adrenaline	11
Age of Thieves	12
Alchemidus	13
Area 51: Top Secret	14
Argo	15
The Arrival	16
Aurimetic	17
Barcelona: The Rose of Fire	18
BaRRacuda	19
Bohemian Villages	20
Brethren of the Coast	21
Burger Up	22
La Casa dei Sogni	23
Le Case della Follia (II)	24
Coal Baron: The Great Card Game	25
Codenames: Pictures	26
The Colonists	27
Come to Fishing Village!	28
Cottage Garden	29
Covenant	30
Crabs!	31
Cuisine a la Card	32
A Dog's Life	33
Edenia	34
Eternity	35
The Exiled: Siege	36
Fabled Fruit	37
First Class	38
The Flow of History	39
Fold-it	40
Freak Shop	41
Grand Bazaar	42
Great Western Trail	43
La Guerra dei Meeple	44
Haru Ichiban	45
Imhotep	46
In the Name of Odin	47
Jórvik	48
Kanagawa	49
Kepler-3042	50
Key to the City - London	51
Kingdomino	52
Lorenzo il Magnifico	53
Macroscopic	54
Mea Culpa	55
Million Club	56
Mino & Tauri	57
Mondrian: The Dice Game	58
The Networks	59
Nine Worlds	60
North American Railways	61
Oceanos	62
Oilfield	63
Ok Play	64
The Oracle of Delphi	65
Order of the Gilded Compass	66
Pax Renaissance	67
Planet Defenders	68
Potions Brew	69
Power Grid: The Card Game	70
Railroad Revolution	71
Raise Your Goblets	72
Rhodes	73
Round House	74
Scythe	75
Shadowscape	76
Slide Blast	77
Small Star Empires	78
Snowblind: Race for the Pole	79
SOL	80
Spooky Castle	81
Super-Vampire	82
Sweet Nose	83
Tallinn	84
Terraforming Mars	85
Ticket to Ride: Vagoni e Velieri	87
Topoum	88
Tramways	89
Twins	90
Ulm	91
What's Up	92
Wongamania: Banana Economy	93
World Monuments	94
Altre Impressioni	95

L'altro editoriale

La fiera che cambia

96

In fila per uno

Top 10 BoardGameGeek 2016

97



Cry Havoc

Il giocatore affamato di giochi di conquista (moderatamente leggeri) quest'anno, come spesso succede, aveva poche scelte per arricchire la propria collezione di titoli.



di Grant Rodiek, Michał Oracz,
Michał Walczak
Portal Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Tralasciando Scythe, che in fondo è un gestionale, la scelta migliore sembrerebbe essere questo Cry Havoc.

Il gioco in breve

Fino a 4 giocatori si affrontano nel tentativo di accumulare più punti vittoria degli altri in una partita della durata di 5 turni (meno se i giocatori sono abili ad accumulare punti), dove ogni turno permette 3 azioni ad ogni giocatore.

Tramite le icone su una manciata di carte pescate ad ogni inizio turno potrete creare, spostare truppe oppure creare e/o attivare strutture sui vostri territori. Dove il concetto di struttura varia da un buco scavato per terra dai Trog, a cannoni e droni, fino a veri edifici come fabbriche, aeroporti e miniere. La quantità di icone di un singolo tipo su tutte le carte che decidete di giocare allo scopo di compiere una singola azione determinerà quanto l'azione sarà efficace. Con più icone del tipo giusto potrete creare o spostare più truppe oppure creare e/o attivare più strutture in modo molto semplice ed intuitivo.

La diversa composizione dei mazzi delle varie fazioni le rendono più predisposte allo spostamento o alla costruzione oppure concedono, nel caso della fazione dei Pilgrim, di ripescare una carta quando si giocano carte specifiche.

Fra le vostre carte ne troverete anche una per variare l'ordine di turno e una per far scattare un conteggio dei punti a fine turno, comunque corredate da icone per un utilizzo diverso. Se le carte pescate ad inizio turno non vi bastano potrete spendere un'azione per pescarne una nuova a scelta fra due dal vostro mazzo o da uno dei quattro mazzi territorio, comuni a tutti i giocatori.

Ogni mazzo territorio contiene carte con specifiche combinazioni di icone, in genere dello stesso tipo, aiutandovi a plasmare il vostro mazzo in una direzione precisa. La parte inferiore di queste carte invece propone effetti di combattimento (un identico set per ogni mazzo territorio) utilizzabili solo nelle battaglie svolte sul tipo di territorio illustrato.

Espandersi e costruire

In ogni turno uno dei giocatori potrebbe utilizzare la sua carta per abilitare un conteggio dei punti a fine turno. In tal caso accumulerete punti per ogni cristallo presente nei territori da voi controllati. Espandersi è quindi uno dei metodi per accumulare punti.

Per farlo, tramite i punti forniti dalle icone movimento sulle carte giocate, muoverete truppe in territori all'inizio neutrali e popolati da tribù di nativi Trog, che appaiono in numero

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





variabile da una a tre quando una o più truppe invadono il loro territorio, accrescendo nel contempo il valore del territorio con un ugual numero di gemme da posizionarvi. Se la vostra fazione fosse proprio quella dei Trog queste miniature si aggiungerebbero immediatamente alla vostra causa donandovi anche il controllo del territorio, altrimenti avrà luogo un combattimento.

Una volta ottenuto il controllo del territorio (e quindi delle gemme in esso contenute) potrete costruirvi le strutture permesse dagli edifici della vostra razza.

Gli edifici di umani e macchine producono prevalentemente strutture belliche: artiglieria, aeroporti e torri di guardia (umani) o droni da battaglia, satelliti, bunker, matrici da combattimento e fabbriche per costruire unità in territori più di frontiera (macchine).

Quelli dei trog permettono di costruire trappole e tunnel per collegare più facilmente zone lontane del tabellone, oltre alla possibilità di creare sul posto fino a tre

miniature alla volta col loro terzo edificio. Ma, se avrete i Trog per le mani, fermarvi a costruire sarà in genere l'ultimo dei vostri pensieri.

I Pilgrim invece hanno edifici più improntati al guadagno, costruendo strutture che creano gemme per valorizzare il territorio o per arricchire una intoccabile riserva privata dove saranno utilizzate dalle loro abilità speciali per far punti o ottenere effetti strani. Per finire permettono di costruire cupole difensive che permettono di creare truppe in battaglie in territori adiacenti a quello che ospita la struttura. Il suo buon utilizzo è forse l'unico modo per non soccombere (troppo presto) allo strapotere militare delle altre razze, ricavando il tempo necessario per incamerare abbastanza gemme e punti per i periodi di magra che arriveranno quando gli altri decideranno di invadere i loro territori con decisione. Non pensavate certo fosse possibile attaccare solo i Trog, vero?

A ogni fazione le sue abilità

Oltre agli edifici sono le abilità a differenziare una razza dall'altra. Ogni fazione ne ha da una a tre ad inizio gioco (a seconda del vostro livello di esperienza col gioco), selezionate di default, casualmente o scegliendole, utilizzabili di solito una sola volta a turno.

Quelle delle macchine sono improntate sulla versatilità, permettendo di muovere le strutture o magari di convertirle in truppe o viceversa; quelle dei Pilgrim permettono di solito di utilizzare le gemme raccolte con una loro particolare struttura per far punti, calare gemme o addirittura teletrasportare le proprie truppe da una parte all'altra del tabellone; quelle dei Trog di gestire i segnalini "War party" (quelli che fanno calare Trog e gemme) che inizialmente popolano i territori neutri del tabellone, facendoli voltare a distanza, muovendoli o mettendone di nuovi; infine quelle degli umani tendono a far guadagnare punti tramite l'espansione o l'eliminazione di pezzi avversari.



Combattimento

Eccoci a spiegare l'aspetto che più ha colpito l'immaginario di coloro che si sono informati sul gioco.

Cominciamo col dire che tutte le miniature nel gioco sono assolutamente equivalenti: nessuna differenza all'interno o fra le diverse fazioni. In compenso chi attacca può (teoricamente) impostare l'aggressione mirando ad ottenere risultati diversi dalla sola conquista del territorio. Può infatti piazzare i pezzi per competere in tre differenti obiettivi dello scontro.

Chi avrà piazzato più miniature sull'obiettivo "Conquista" guadagnerà il territorio contestato... e due punti vittoria; in caso di parità vince il difensore.

Chi avrà più miniature sull'obiettivo "Cattura" sequestrerà una, e solo una, miniatura avversaria, che gli varrà un punto ad ogni fine turno finché il proprietario non la riscatterà perdendo 2 PV.

Se invece le vostre miniature mirano all'altrui distruzione, ponendole sull'ultimo obiettivo uccideranno semplicemente pezzi dell'esercito avversario capitalizzando un punto per ogni eliminazione.

In tutto ciò bisogna tenere conto che gli obiettivi verranno risolti in ordine; quindi un giocatore potrebbe trovarsi a conquistare/tenere una regione pur rimanendo in seguito senza alcuna miniatura da posizionarci poi sopra. E che se catturate una miniatura posizionata sul terzo obiettivo questa poi non ucciderà nessuno.

A piazzare per primo le proprie miniature sarà l'attaccante, mentre il difensore avrà tutto il tempo di farsi i suoi conti e vedere dove otterrà il maggior tornaconto.

Il sistema pare piuttosto freddo e deterministico, nonostante le diverse possibilità offerte. A sconvolgere tutto però sono in genere le carte che i giocatori più avveduti hanno conservato in mano, giocabili a turno da attaccante e difensore, attraverso le quali si può interagire con il posizionamento spostando o facendo spostare pezzi, o addirittura aggiungendone da altrove. Sembrano effetti secondari ma,



con un sistema dove anche una sola miniatura può fare la differenza fra perdere o vincere e due fra il catturare e l'essere catturato, avere carte in mano da giocare è un po' come avere l'avversario sotto scacco e costringerlo ad un posizionamento che poi scoprirà non essere quello giusto. Il brivido della mancanza totale di sicurezza permane, insomma, anche se nella confezione non è previsto alcun dado da lanciare.

Le battaglie così concepite tendono a causare meno perdite di quanto si pensi: chi è in vantaggio e attacca, infatti tenderà a posizionare sul primo obiettivo più pezzi del difensore, poi sul secondo almeno tanti pezzi quanti il difensore per evitare una cattura e solo poi, se rimane qualcosa, le metterà a far danni. A posizionare sulla terza zona sarà soprattutto il difensore in inferiorità numerica, e solo se non ne avrà abbastanza nemmeno per catturare un pezzo avversario. Ovviamente all'ultimo turno le cose cambieranno e nessuno sarà più interessato alla cattura dei pezzi avversari. Meglio punti subito. Questa limitazione delle perdite aiuta a non creare (troppe) situazioni dove due giocatori si indeboliscono a vicenda spianando la strada alle conquiste di un terzo.

Ci tengo infine a far notare come all'inizio di ogni battaglia venga aggiunto un cristallo alla regione contesa, rendendola sempre più preziosa. Combattere porta punti. Durante e dopo. È cosa buona e giusta che i giocatori puntino a scannarsi il più possibile, come dovrebbe succedere in ogni buon gioco di conquista. E questo decisamente lo è.

Prepararsi alla battaglia

Ma facciamo un passo indietro. Perché essendo l'esito della battaglia spesso prevedibile anche solo guardando i rapporti di forze, diventa importante il "quando" attaccare. Ogni qualvolta alla fine dell'azione di un giocatore ci si ritrova con pezzi di schieramenti contrapposti in una stessa regione si pone sulla regione stessa un segnalino battaglia numerato. Per il resto del turno (cioè con le azioni restanti delle 3 iniziali di ogni giocatore) nessuno potrà far entrare nuove truppe nel territorio (e molto limitata è anche la possibilità di uscirne).

Quindi la situazione rimane congelata nel momento in cui un giocatore dà inizio ad una battaglia. Apparentemente. In pratica alcune strutture possono interagire coi territori con un segnalino battaglia all'interno: i droni delle macchine possono eliminare pezzi mentre le cupole dei Pilgrim far apparire nuovi pezzi. Mentre i bunker delle macchine possono creare pezzi se si trovano nel territorio invaso.

Ma le strutture possono essere attivate solo con apposita azione nel proprio turno e solo se il territorio è libero da segnalini battaglia (bunker esclusi) e sotto il proprio controllo! Sono quindi vitali le tempistiche dell'attacco. Entrare presto in un territorio può voler dire impedire all'avversario l'utilizzo delle proprie strutture e la scelta di dove spostare i propri pezzi. D'altro canto entrare all'ultimo turno significa non dargli modo di rispondere con le strutture attivabili adiacenti al territorio attaccato. Scegliere quando lanciare l'attacco e quanto in grande stile (a volte attaccare un territorio è utile anche solo per evitare di subire un attacco da lì proveniente) è LA principale scelta a cui vi troverete di fronte.

Il gioco invece istiga ad attaccare proprio come dovrebbe fare ogni buon gioco di conquista: perché un buon attacco porta punti; perché attaccare te è un buon modo per evitare che mi attacchi tu bloccandomi gli edifici; perché sono Trog e devo consumare miniature per averne da far "poppare" quando si volteranno i segnalini War party ancora sulla mappa.

L'interazione fra i giocatori è filtrata soprattutto dalla loro posizione. All'inizio sono moderatamente distanti e hanno l'occasione di buttare le basi dei loro progetti di espansione, colonizzando un paio di territori e popolandoli con qualche struttura. Subito dopo, se il giocatore Trog è in gioco, uno o due di loro si troveranno da lui impegnati o da lui comunque disturbati. Quando però il gioco entra nel vivo ci si rende conto che a separare il proprio territorio di partenza da quello di qualsiasi altro giocatore sono soli due territori e che ogni giocatore deve prendersi la sua responsabilità nell'impensierire i giocatori che eventualmente sembra stiano prendendo il largo. Difficilmente sarà solo colpa degli altri se un giocatore è andato a vincere: è

Il gioco invece ad attaccare proprio come dovrebbe fare ogni buon gioco di conquista.

Cry Havoc vs i difetti tipici del genere

Vediamo ora come gli autori hanno affrontato i tipici problemi del genere.

L'accumulamento difensivo (turtling) per poter attaccare solo con un rapporto di forze enormemente più grande *ha raramente senso*, se si vuole puntare alla vittoria. Perché quello che importa non è quante unità hai ma in realtà quante ne riesci a muovere efficacemente! Le carte in mano (massimo sette e solo 4 a turno "regalate" dal sistema) sono un limite non da poco alla quantità di movimento, soprattutto se vorrete conservarne anche per gli effetti di battaglia. Creare unità è poi un'operazione dispendiosa, visto che le nuove unità verranno posizionate nell'inutile territorio di partenza e che vi toccherà spendere un'uguale numero di punti movimento per spostarle in posti utili.

sempre questione di punti e bisogna dosare egoismo e sano rompi...strategismo. In tutto ciò devo segnalare la possibilità che il giocatore Trog, se prende a giocare per divertirsi invece che per vincere (cioè se gioca male), può trovarsi ad essere l'ago della bilancia e sancire chi sarà a vincere o anche solo a perdere con sicurezza non dosando i propri attacchi: tramite le gallerie può infatti spostarsi da un posto all'altro del pianeta e *dovrebbe* farlo per evitare di porgere la vittoria ad un giocatore che non sia lui.

Le fazioni mi paiono sinceramente ben bilanciate, per quanto possano esserlo in un gioco dove sono così diverse. Certo, se i Trog decidono di non attaccare gli umani questi se ne possono approfittare conquistando territori con segnalini War party senza



combattere con l'aeroporto. Certo, se lasciate i Pilgrim nel loro brodo e vi dimenticate pure di lanciare conteggi per i punti, impegnati a far altro probabilmente consegnerete loro la vittoria. Certo, se aspettate che siano i Trog ad attaccare le Macchine (e questi si sono già accorti che non è proprio nelle corde della loro razza) non potete poi lamentarvi che è colpa loro se avete perso contro le Macchine. Ma questo mi pare solo voglia dire che sono proprio i giocatori a sancire chi vince.

Grafica ed ergonomia

Nelle mie recensioni è rarissimo che parli di grafica ed ergonomia. Di solito lascio che

siano le foto a parlare. Ma nel caso di Cry Havoc ne sono rimasto molto colpito. Belle illustrazioni. Bei contorni grafici ricchi, in tema e per nulla pasticciati. Poche icone e pulite (anche se puntualmente i giocatori mi chiedono cosa significa quell'icona all'interno dei testi degli effetti di battaglia: Omino! Non lo vedi che è un omino? Rappresenta una miniatura!). Tabellone ricco di colori ma con le zone ben divise abbastanza grandi da contenere quasi sempre ciò che gli si possa collocare sopra. Plancetta personale con miniincastri per appoggiare in modo solido gli edifici e le carte abilità.

E un manuale che ti spiega un gioco non proprio semplice con una leggerezza invidiabile (anche se poi vieni colto da qualche dubbio mentre giochi).

Scalabilità

Il gioco dà il meglio di sé in quattro. Giocare in tre senza giocatore Trog vuol dire avere un gioco più pacato dove i giocatori possono trovarsi ad aspettare troppo a lungo prima di trovare il motivo di scontrarsi. Inoltre cambiano leggermente gli equilibri, favorendo leggermente il giocatore umano che senza i Trog a voltare i segnalini War Party può usare l'aeroporto più spesso e sfavorendo probabilmente le Macchine che coi quadratini di cartone non vanno d'accordo (in quanto tendono ad eliminare le miniature avversarie tramite le loro strutture e difendere un territorio solo con segnalini War Party, non bersagliabili con quelle strutture può essere fastidioso). Giocando in tre dovete pensare voi a bilanciare le cose disturbando da subito l'umano.

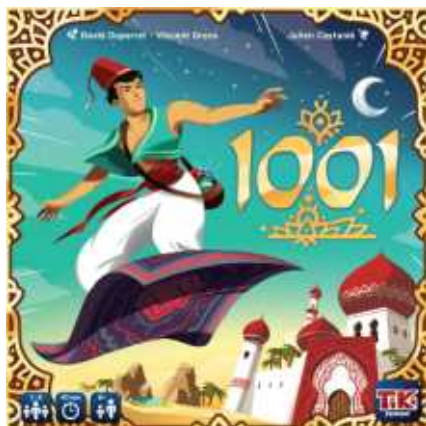
Giocato in due avrete un tabellone apposito che può mettervi in contatto con l'avversario praticamente subito, se lo cercate, il contatto. Io l'ho trovato gradevole per sperimentare le differenze fra le razze, anche se non raggiunge le vette del gioco a quattro. L'unico dove esiste un giocatore Trog che devasta il tabellone.

Conclusioni

Il gioco mi piace assai, come piace ai miei amici e alla mia famiglia. Credo possa piacere ad un target abbastanza vasto. Forse non è adatto a chi gioca solo titoli di stile americano, visto che qui la pianificazione è molto importante e non ci sono scuse se perdi: hai giocato male e basta. Dovevi attaccare meno A e più B. Costruire di più e prendere l'iniziativa contro C invece che subire quel suo unico attacco che ha rotto tutta la tua strategia. Metterti ultimo e non primo di turno o viceversa. Le responsabilità sono molte, insomma, quanta la gratificazione per aver invece fatto poi tutte le cose in modo giusto. Anche se poi ha vinto B.



1001



di David Duperret, Vincent Greco
TIKI Editions, 2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 30-45 minuti

Divisi in due squadre (gli spiriti del giorno e quelli della notte) i giocatori di 1001 influenzano i venti che guidano il tappeto volante di Aladino, per aiutarlo a raccogliere le risorse necessarie a costruire il palazzo che gli permetterà di conquistare il cuore della principessa. Ma i giocatori hanno anche interessi personali, perché alla fine ci sarà un solo vincitore!

Una partita a 1001, giocata su una plancia modulare, assemblata all'inizio del gioco, dura 8 turni. In ciascun turno una delle due squadre muove Aladino, mentre l'altra cerca di ostacolarlo. All'inizio del turno quattro carte vento (pescate casualmente da un mazzo di 3) vengono disposte ai lati del tabellone: ciascuna indica un percorso fatto da due direzioni ortogonali, per un totale di 7 passi.

Contemporaneamente, nei due minuti scanditi dalla clessidra, ciascuno dei membri

della squadra attiva deve scegliere, tramite le carte voto a disposizione, uno dei 4 possibili movimenti (è possibile consultarsi, rischiando però di passare informazioni agli avversari). Nel frattempo, gli antagonisti scelgono di comune accordo un percorso da vietare e, individualmente, giocano anch'essi una propria carta voto. Si rivelano quindi le carte della squadra attiva: se tutti i voti sono uguali, la squadra incassa tre punti. Si scoprono quindi i voti dei membri della squadra avversaria: chi ha selezionato un valore scelto da almeno un giocatore attivo, riceve punti in base al turno giocato. Infine, si rivela il percorso "proibito", e tutti i giocatori attivi che hanno selezionato il valore corrispondente riprendono la carta in mano.

Se è rimasta almeno una carta della squadra attiva, se ne sceglie una a caso e si muove Aladino sul percorso da essa indicato, raccogliendo/perdendo gemme e gettoni nuvola come indicato sulla plancia. La squadra può spendere i beni ottenuti per comprare sezioni del palazzo (carte che portano molti punti vittoria), scambiarli per altri punti o conservarli, in quantità limitata, per il turno successivo. Alla fine dell'ottavo turno i giocatori sommano i punti vittoria accumulati dalla squadra con

quelli ottenuti privatamente per determinare il vincitore.

1001 è un piacevole gioco riempitivo, con un evidente target familiare e/o occasionale, che confina con il party game per il numero di giocatori che può far sedere attorno al tavolo e per il tipo di meccaniche (bluff, voto, scelta simultanea e ricerca del percorso ottimale). La suddivisione in squadre è un elemento vincente per portare giocatori occasionali (o non giocatori) al tavolo, e la complessità delle regole si mantiene, correttamente, molto bassa; l'unicità del vincitore aiuta a mantenere tutti i giocatori concentrati sul gioco. Interessante la componente di azzardo che elargisce punti se la squadra attiva sceglie un'unica carta, rischiando quindi di perdere la mossa se gli antagonisti riescono ad indovinarla.

Per cercare di soddisfare anche i giocatori più esigenti, il gioco contiene moduli di espansione con percorsi più complicati, bonus aggiuntivi e/o l'opportunità di scegliere la posizione delle carte: tutte aggiungono difficoltà e controllo sul gioco, snaturandone però l'immediatezza e la semplicità che lo contraddistinguono.





7 Wonders Duel: Pantheon



di Antoine Bauza, Bruno Cathala
Repos Production, Asterion Press,
REBEL.pl, 2016

N. Giocatori: 2

Durata: 30-45 minuti

Dopo il successo di 7 Wonders Duel non poteva che nascere un'espansione, ed ecco 7 Wonders Duel Pantheon, con cui i giocatori possono invocare i poteri delle divinità per ottenere dei benefici. L'espansione contiene 15 carte divinità di cinque tipi diversi, 5 carte tempio, 3 nuovi token progresso, il tabellone per le divinità (Pantheon), 2 nuove meraviglie, token mitologia, token delle offerte, un token del serpente, un segnalino Minerva.

Cosa cambia? Già dal setup le prime modifiche. Viene collocato il Pantheon, poi nello schema iniziale della prima era vengono posizionati i segnalini mitologia, in un ordine predefinito. Questi permettono a chi prende la carta dove sono posizionati di pescare una divinità del colore corrispondente e disporla nel Pantheon. Il giocatore quando posiziona la carta divinità può deciderne il costo, posizionandola nel posto per lui più vantaggioso: ciascun posto nel Pantheon ha due costi diversi per i due giocatori. Nella seconda era vengono posizionati nella disposizione iniziale delle carte tre token delle offerte: quando questi vengono presi permettono di avere sconti sull'acquisto delle carte divinità. Nella terza era al posto delle carte gilda vengono posizionate nel mazzo le carte tempio, chi ne ha di più riceve il maggior numero di punti.

L'organizzazione del turno rimane invariata rispetto al gioco base; viene aggiunta una nuova azione, eseguibile al posto delle altre, che è acquistare una carta divinità e ottenere i suoi benefici (azione non disponibile nella prima era). Le carte divinità hanno bonus molto importanti ai fini della partita, possono rivoluzionare il corso del gioco stesso. In particolare:

- i miti greci forniscono punti vittoria e possibilità di agire sulle carte struttura,
- i miti romani forniscono azioni di guerra,
- i miti egizi intervengono sulle meraviglie,
- i miti fenici intervengono prevalentemente sui soldi e le merci,
- i miti della Mesopotamia invece si attivano molto sul progresso.

Esiste anche una carta portale (il cui costo è il doppio di quello indicato dallo spazio dove si trova) che permette di acquisire una qualsiasi di cinque diverse carte divinità e dà punti vittoria in base ai segnalini mitologia ottenuti nell'arco della partita.

La partita finisce come per il gioco base: chi per primo vince la guerra, chi riesce per primo ad accumulare 6 token progresso diversi, chi fa più punti vittoria dell'altro giocatore.

Secondo me quest'espansione tende ad avvantaggiare moltissimo chi si trova già avanti, o comunque il giocatore che riesce per primo ad accumulare risorse; da alcune prove preliminari l'impressione è che chi dei due non acquisisce risorse nei primi 3-6 turni rischia di vedere compromessa la partita. Rispetto al gioco base adesso è più facile vincere in qualsiasi dei tre modi previsti, non solo a punti, quindi l'espansione riesce ad attivare tutti i meccanismi previsti dal gioco, il che è un aspetto molto gradito e positivo.

In linea generale, non credo che ci fosse davvero il bisogno di un'espansione per 7 Wonders Duel, ma tutto sommato il giudizio su Pantheon è positivo: non lo snatura troppo, limitandosi a variare ciò che già il gioco prevede, senza introdurre modifiche sostanziali nelle meccaniche utilizzate.





Adrenaline



di Filip Neduik
Czech Games Edition, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-60 minuti

Se la ceca Czech Games Edition (CGE) è riuscita a imporsi nel mercato del gioco da tavolo come una delle case editrici europee di riferimento per i giocatori assidui non è solo merito del blasonato autore che ne fa parte ma anche per la capacità dell'intero team di sviluppare e perfezionare ogni gioco rendendolo in qualche modo unico e fresco, coniugando funzionalità e idee originali.

Adrenaline, la loro novità di quest'anno a firma di Filip Neduik, è l'ennesimo colpo ben assestato.

La stampa sulla scatola non lascia spazio a dubbi, Adrenaline è uno sparatutto in prima persona trasformato in gioco da tavolo. Se l'idea è sorprendente ancora di più lo è il gioco stesso che, a dispetto della grafica futuristica e dei robottoni da muovere sulla mappa, si rivela un interessante e strategico gioco gestionale in cui è fondamentale bilanciare con cura

movimento e munizionamento per rendere il più efficaci possibili le proprie armi. Ventuno armi diverse, con gli effetti più disparati, si rendono disponibili durante la partita e ottimizzarne l'utilizzo in funzione dei punteggi è un vero e proprio rompicapo. In Adrenaline non serve a nulla accanirsi su un giocatore, i punti infatti vengono distribuiti con un sistema di maggioranze e una differenza di soli due punti tra una posizione e l'altra nella classifica delle ferite inferte. In parole povere dieci ferite inferte a un avversario possono produrre otto punti ma basta una sola ferita per ottenere i punti del secondo posto, ben sei. Due terzi posti da 4 punti ciascuno garantiscono quindi tanti punti quanto un solo primo posto. Una soluzione geniale che obbliga i giocatori a non focalizzarsi su un solo facile obiettivo ma a sfruttare le proprie armi e il proprio turno per distribuire a quanti più giocatori possibili i propri colpi.

Il regolamento scritto con la solita ironia a cui la casa editrice ci ha abituati è completo e ben scritto, l'iconografia sulle carte arma necessita di qualche tempo per essere padroneggiata.

Ogni aspetto del gioco appare ben congegnato e ogni soluzione appare funzionale e interessante. Dal meccanismo di punteggio che scoraggia l'accanimento su un unico giocatore, ai potenziamenti ottenuti se ripetutamente colpiti, che agiscono come sofisticato meccanismo di bilanciamento posizionale. Anche il finale di partita frenetico è una piccola chicca che permette a tutti i giocatori di fare un ultimo turno bilanciando in modo egregio il fatto che alcuni giocatori potrebbero giocare un turno in più degli altri.

Quello che manca ad Adrenaline forse è un palpabile cambio di ritmo con l'incendere della

partita, che anzi pare rallentare per via della progressiva riduzione dei guadagni. Ciò nonostante la partita assicura divertimento ma anche scelte delicate e avvincenti concentrate in una sola ora di gioco o poco più. Avvertenza per i puristi dei gestionali di stile europeo, il gioco potrebbe deludervi e apparirvi ripetitivo, consigliatissimo invece a quanti intriga l'ambientazione.

Il regolamento prevede due interessanti varianti del gioco base e la possibilità di aggiungere un bot nelle partite con tre soli giocatori. Poco entusiasmante infatti giocarlo in meno di quattro.

Molto consigliato per qualsiasi tipo di giocatore per via della facilità con cui può essere spiegato e l'immediatezza di comprensione, facilitata dal forte legame tra ambientazione e meccaniche, regala un appagante esercizio di massimizzazione ai giocatori più esigenti.





Age of Thieves



di Sławomir Stepień
Galakta, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Age of Thieves ci porta in un'ipotetica città rinascimentale, dove dei ladri, impersonati dai giocatori, cercheranno di rubare il gioiello dell'imperatore e scappare dalla città. Ricca e di buona qualità la componentistica, comprendente miniature per ladri e guardie. Il tabellone principale riporta la mappa della città di Hadria, con le postazioni delle guardie e dei gettoni bonus, i sentieri lungo i quali si possono muovere guardie e ladri, i passaggi segreti dei tombini, le quattro porte posizionate ai punti cardinali: il gioiello dell'imperatore è messo a centro mappa, ovviamente circondato da uno stuolo di guardie. I ladri a disposizione sono sei, tutti caratterizzati, oltre che dalla loro miniatura, da una scheda con un potere speciale sempre attivabile.

Le azioni sono gestite da carte; tutti i giocatori ne hanno a disposizione due standard, sempre utilizzabili, mentre altre azioni si

pescano a turno da un mazzo e sono utilizzabili una sola volta per poi essere scartate. Inoltre ogni giocatore ha a disposizione una carta speciale del proprio ladro. Le carte standard consentono azioni base, come muovere e interagire con gli oggetti della mappa (gioielli, gettoni bonus) e pescare altre carte dal mazzo; le carte del mazzo pesca e le carte speciali dei ladri consentono azioni solitamente più potenti, permettono di interagire con le guardie, con gli altri ladri e rappresentano mirabolanti ritrovati del rinascimento (come del fumo per passare inosservati o del veleno per distogliere le guardie). Ogni carta giocata ha associata una sua iniziativa, pari a numero di punti azione che un giocatore vuole assegnare: in molti casi è infatti fondamentale l'ordine di risoluzione dell'azione; pianificare le carte da giocare è il cuore del gioco.

Ogni turno prevede la risoluzione di un evento pescato da un mazzo, la pianificazione in segreto di quante carte azione giocare e quanti punti azione allocare su ogni carta, la risoluzione delle azioni in ordine di iniziativa. Anche le guardie hanno una loro iniziativa e quando agiscono catturano i ladri a distanza minima, costringendoli a perdere un turno in prigione.

Il gioco cambia quando un giocatore prende il gioiello: scatta l'allarme e resta aperta una sola porta della città, che viene rafforzata da guardie aggiuntive. Inoltre le carte evento sono ora prese dal mazzo allarme e i giocatori hanno cinque turni di tempo per scappare dalla città. La partita ha due possibili finali: o il giocatore con il gioiello dell'imperatore scappa dalla città e vince istantaneamente, oppure alla fine dei cinque turni allarme si eliminano i ladri ancora intrappolati nelle mura della città e si fa un conteggio punti vittoria per i ladri che sono riusciti ad evadere in base agli altri oggetti rubati.

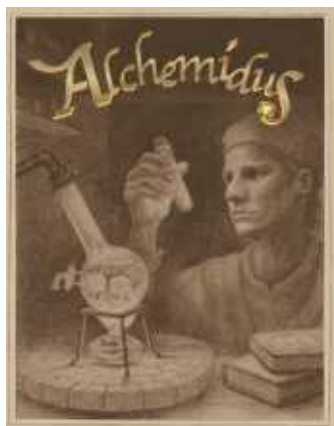
Age of Thieves è il coraggioso tentativo di creare qualcosa di differente e potrà piacere ai giocatori che amano districarsi tra poteri speciali e carte evento. Nella partita fatta ho trovato un po' caotica la fase successiva all'allarme, dove c'è la caccia a giocare (e pescare) gli effetti per rubare il gioiello da un avversario. È un elemento inserito sicuramente per aumentare l'interazione e differenziare il gioco da una semplice corsa, ma, probabilmente, poteva essere gestito in maniera diversa.

In sintesi tentativo originale, ma perfettibile.





Alchemidus



di Shimpei Sato
Conception (Japon Brand), 2016
N. Giocatori: 1+
Durata: 30 minuti

Questo è uno di quei rari giochi che potrebbero prendere un posto ben specifico nella collezione di un giocatore; il posto è quello del puzzle multi giocatore di immediata fruibilità che può essere proposto quasi a qualunque compagnia (sia per numero che per estrazione) per passare un po' di tempo in spensieratezza senza ricorrere al classico (e terribile) party game; più o meno lo stesso posto occupato da Ricochet Robot (il grande classico di Alex Randolph) con il vantaggio di occupare uno spazio molto più ridotto del suo antenato (48 carte, 8 gettoni e 8 dadi).

Nella finzione del gioco siamo tutti studenti del corso superiore di alchimia e dobbiamo ottenere la più efficace equazione alchemica che permetta di trasmutare la materia dall'argilla, al ferro e infine all'oro; per farlo dovremo affidarci alle operazioni alchemiche disponibili per aggiungere, sottrarre o modificare la materia con il limite di poter utilizzare ciascuna

operazione al più una volta e la sfida di cercare la combinazione di operazioni che costi meno in termini di energia necessaria.

Per tradurre la finzione del gioco in realtà avremo un certo numero di dadi di diversi colori (uno o due per colore) da lanciare all'inizio di ogni turno, marroni (argilla), grigi (ferro) e gialli (oro) e tre gruppi di carte (aggiunta, sottrazione e cambio) da ciascuno dei quali saranno scelte casualmente cinque azioni che saranno disponibili per la trasformazione in corso; ciascuna carta ha un costo energetico proporzionale alla potenza stimata; i giocatori dovranno studiare le operazioni e applicarle ai risultati dei dadi per trasformare il gruppo di dadi di argilla in quello di ferro e poi il gruppo dei dadi di ferro in quello d'oro.

Una volta trovata una soluzione il giocatore può annunciarla dichiarando il costo energetico totale (la somma dei costi delle singole carte) della propria equazione e dando un tempo limite agli avversari per trovare una soluzione più economica; allo scadere del tempo, il giocatore che avrà annunciato la soluzione più economica dovrà illustrarla e se confermata gli darà punti vittoria; in caso di confutazione dell'equazione la

seconda soluzione più economica verrà verificata e così via fino a trovarne una valida; è anche possibile dichiarare che nessuna soluzione è possibile e sfidare gli altri a trovarne almeno una entro il tempo limite.

Materiali di qualità sufficiente ma nulla più (carte non telate e dadi di legno), dopo tutto si tratta sempre di un gioco che ci arriva attraverso Japon Brand, con la scusante che l'usura dei materiali dovrebbe essere piuttosto limitata (sono anche presenti due dadi bianchi per replicare le operazioni senza alterare i dadi materiale); regolamento non chiarissimo tanto che mi è stato necessario vedere una spiegazione video per chiarirmi alcuni dubbi (la prima volta in vita mia che guardo un video del genere).

Il gioco è piacevole e occupa un posto ben specifico nella collezione di un giocatore, in particolare se dedito alla divulgazione; come alternativa a Ricochet Robot, oltre al vantaggio logistico evidente, ha anche il pregio di sfidare i giocatori nell'ambito numerico invece che in quello spaziale; piacevole scoperta di pochi giorni prima della fiera e notevole colpo di fortuna nell'averne trovata una delle poche copie non preordinate.





Area 51: Top Secret



di Stefan Alexander
Mucke Spiele, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45-70 minuti

In Area 51: Top Secret, i giocatori allestiscono i bunker dove immagazzinare, rispettando stretti protocolli di sicurezza, reperti alieni di quattro tipi diversi, ciascuno dei quali richiede particolari strutture per lo stoccaggio e il trasporto.

La partita si svolge su una plancia modulare, rappresentante tre aree (hangar+bunker) collegate da strade e ferrovie. Elemento centrale del gioco è il mazzo di carte, che rappresentano gli artefatti, contraddistinte dal tipo (colore) e livello di pericolosità (da uno a quattro).

Durante il proprio turno il giocatore attivo esegue una delle quattro possibili azioni:

- prendere tre carte dall'espositore (ripristinato a sei alla fine di ogni turno);
- costruire o migliorare di un livello un bunker di un particolare colore, in una delle tre zone. Il numero totale di livelli di sicurezza disponibili in

ogni zona è fissato a inizio partita;

- creare o spostare un mezzo di trasporto (treno o camion) di un particolare colore. Tali mezzi permetteranno, in fase di distribuzione, di spostare artefatti del colore del mezzo dalla zona in cui essi sono stoccati a quella indicata dal mezzo.

Entrambe le suddette azioni richiedono un pagamento in carte: una, scoperta, del colore corrispondente all'oggetto interessato, a cui si somma un numero incrementale di carte coperte. Le carte vengono distribuite, a scelta del giocatore, negli hangar della zona interessata dall'azione.

- distribuire gli artefatti immagazzinati. Il giocatore sceglie un hangar, scopre le carte contenute e le assegna ai bunker rispettando i seguenti vincoli: al più un artefatto per bunker, che deve essere del colore della carta, avere un livello di sicurezza non inferiore alla pericolosità del reperto e deve trovarsi nella zona dove si trova l'hangar o in una collegata da un mezzo dello stesso colore. Finché ci sono bunker idonei ad ospitare reperti, questi vanno assegnati, fornendo punti vittoria al controllore del bunker pari alla propria pericolosità. Ogni artefatto non assegnabile viene aggiunto alla mano del giocatore che esegue l'azione.

Il gioco entra nella fase finale quando in due zone non si può aumentare il livello di sicurezza dei bunker: dopo aver assegnato tutti gli artefatti depositati negli hangar, una valutazione di maggioranze assegna gli ultimi punti vittoria per determinare il vincitore.

Area 51 è un interessante gioco "german" di peso e lunghezza medi, caratterizzato da un buon ritmo di gioco (anche quando viene giocato in 5 o 6), ricco di decisioni non banali, principalmente incentrate sulla temporizzazione delle azioni e le scelte di piazzamento. Il gioco, grazie all'informazione parziale fornita dalla carte negli hangar, incoraggia il bluff e alcune non ovvie forme di "collaborazione obbligatoria" fra giocatori, introducendo con successo componenti sia tattiche che strategiche. Data la sua notevole opacità, è pressoché impossibile comprenderne appieno il funzionamento prima di aver concluso almeno una partita.

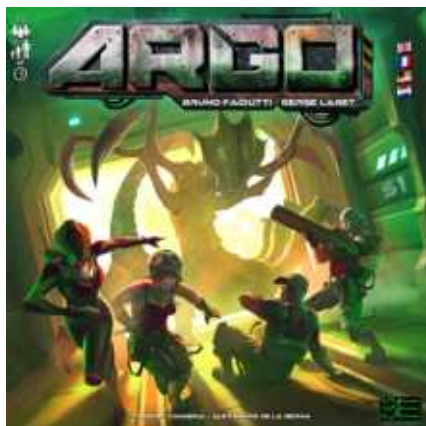
Da un punto di vista tematico, il gioco è piuttosto debole, sia perché il tema ha poco senso (competizione all'interno di una base segreta: a quale scopo?) sia perché i materiali (provenienti da uno stock di magazzino) non sono particolarmente adatti (i singoli bunker sono indicati con modellini di pozzi petroliferi).





di David "Deiv" Malagoni

Argo



di Bruno Faidutti, Serge Laget
Flatlined Games, Heidelberger
Spieleverlag, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti

Ad una prima occhiata Argo ricorda un po' Space Hulk: squadre di miniature e alieni in una mappa modulare di ambientazione spaziale, tuttavia alla prova dei fatti il gioco si rivela essere un astratto abilmente camuffato da survival game. L'obiettivo del gioco è salvare i nostri astronauti su una nave invasa da alieni scappando su capsule di salvataggio.

Il gioco procede in turni; ogni turno si compone di mossa di un alieno, aggiunta di un elemento della nave – stanza o corridoio ma comunque tutti quadrati identici e due mosse tra movimento e attivazione della stanza in cui si trova uno dei nostri sfortunati astronauti. La chiave del gioco è che le stanze hanno una capienza massima di due pezzi e i corridoi di un solo pezzo sicché – per un principio difficile da spiegare nell'ambientazione del gioco – entrando in un elemento pieno uno degli occupanti viene spinto in uno spazio adiacente a catena.

Nella fase in cui entra in gioco un nuovo elemento della nave posso piazzare una delle limitate capsule di salvataggio se questa dista almeno tre elementi dalla stanza di partenza, la sala criogenica. Ogni capsula ha due spazi e parte automaticamente quando è piena. Fin qui il gioco ha regole veramente semplici ed eleganti, ma per renderlo meno noioso gli autori hanno introdotto una decina di stanze con effetti attivabili differenti e un sistema di punteggio veramente intrigante.

Ogni astronauta morto aumenta il punteggio minimo da raggiungere per vincere e se ne muoiono troppi gli alieni possono vincere automaticamente, quindi bisogna valutare con attenzione se, muovendo l'alieno o col meccanismo delle spinte, mandare qualcuno dei nostri commilitoni nel mondo dei più. Ad aggiungere un po' di varietà, la propria squadra è composta da astronauti con diverse abilità, ad esempio un marine è in grado di uccidere gli alieni oppure un'esploratrice che muove di due spazi anziché uno.

Il gioco mi è parso subito divertente ed immediato tuttavia dopo averlo provato nel diverso numero di giocatori ho avuto esperienze altalenanti: a seconda di come si comportano i giocatori e del livello di difficoltà – si può regolare dando più punti agli alieni in partenza – la partita può essere divertente e coinvolgente oppure noiosa e ripetitiva. Soprattutto in quattro giocatori, quando ad ogni tuo turno ne seguono tre, il gioco diventa a tratti frustrante mentre il meglio è dato in una combinazione per la quale i giocatori sono incentivati a bilanciare fuga e ostacolo agli altri e che si giochi sul meccanismo portante del gioco che è la spinta a catena che fa guadagnare mosse

verso la salvezza oppure porta alla distruzione.

Ad aggiungere un bel po' di caos contribuiscono gli effetti dell'attivazione delle stanze che possono spostare i pezzi della nave, teletrasportare gli astronauti, riportarli in vita e via dicendo. Si può pensare che verso la fine della partita, che avviene quando una squadra non ha più pezzi da muovere perché salvi o morti o per la fine dei pezzi dell'astronave, il gioco diventi eccessivamente scacchistico, ma in realtà il grosso si fa nel "mid game" mentre alla fine quando la nave diventa molto grande tutto è più semplice. Contrariamente a quanto potrebbe sembrare il gioco ha una buona longevità perché la partita evolve in maniera sostanzialmente differente ad esempio se vengono piazzati molti alieni oppure se vengono uccisi subito dai marine oppure ancora se si gioca a fuggire o ad ostacolare gli altri.





The Arrival



di Martin Wallace
Game's Up, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

In *The Arrival* Wallace rielabora *Mordred*, un suo vecchio gioco (ormai di difficile reperibilità), introducendo variazioni sostanziali al regolamento. La nuova ambientazione ci porta nella vecchia Irlanda, dove le tribù locali (fino a quattro giocatori) devono difendersi dai Fomori, una stirpe demoniaca che sta invadendo il territorio. La peculiarità del gioco è che le tribù non possono attaccarsi reciprocamente, ma possono tutte "guidare" il nemico comune contro gli avversari. Altra peculiarità del gioco, comunque legata alla precedente, è che accanto al tradizionale tracciato di punti vittoria (lungo il quale si avanza sconfiggendo i Fomori e costruendo fortificazioni) c'è il tracciato della corruzione (lungo il quale si avanza ogni qual volta si acquisiscono nuove truppe Fomori da gestire). Ci sono due differenti condizioni di vittoria per il gioco: se a fine partita le tribù controllano un numero di province superiore ai Fomori, conta il tracciato dei punti vittoria; se

accade il contrario i punti vittoria diventano ininfluenti e vince chi ha meno corruzione.

Ogni turno di gioco si divide in una fase di acquisizione risorse e una fase azioni. L'acquisizione risorse è gestita con carte, ciascuna è divisa in 3 righe, ogni giocatore pesca quattro carte, ne scopre prima due e sceglie una riga da eliminare, poi scopre la terza carta e elimina un'altra riga, scopre la quarta e prende tutte le risorse nella riga restante. Le risorse servono per compiere le azioni nella fase successiva:

- con i dischi fortificazione si possono rafforzare i propri accampamenti o occupare nuovi territori;
- con gli scudi si aumenta il valore difensivo di tutti i territori di una provincia;
- con le spade si possono eliminare i Fomori da un territorio;
- con le tessere Fomori si può invadere un territorio, ed eventualmente distruggere le fortificazioni presenti (come detto l'acquisizione di tessere Fomori comporta l'avanzamento sul tracciato della corruzione);
- le tessere tattica possono essere usate nel turno come azioni extra, forniscono vari bonus e possibilità alternative di realizzare punti.

I giocatori si alternano a compiere due azioni a turno, fin quando non vogliono passare; possono conservare un numero limitato di risorse da un turno all'altro e sono obbligati ad utilizzare tutti i Fomori.

La partita dura un numero fisso di turni, o può finire prima se un giocatore raggiunge un valore limite in corruzione. A quel punto si determina quali dei due tracciati considerare in base ai territori occupati e si determina il vincitore.

The Arrival è un bel gioco di controllo territorio, la doppia condizione di fine partita assieme alla possibilità di accorciarla per il raggiungimento della corruzione limite regala finali non scontati. I tempi della partita non sono mai lunghi, anche se si gioca il numero massimo di turni, ci sono degli spunti di originalità interessanti, come nella gestione delle risorse con le carte.

Ha il sapore del Wallace di una volta: gestione del rischio e dell'alea, buon livello di interazione tra i giocatori, fine partita incerto; ed è proprio agli appassionati dell'autore inglese lo consiglio, non è un capolavoro, ma probabilmente è uno dei suoi giochi meglio riusciti negli ultimi anni.





Aurimentic



di Nikolaus R. Friedrich
Nikanundus, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti

Autore ed editore esordienti per Aurimentic, gioco di piazzamento e maggioranza regolato dal lancio di dadi. Semplici ma buoni i materiali, che comprendono una plancia modulare (7 isole, con caselle di 4 tipi differenti di terreno; la tabella del tempo), fustelle (lavoratori e denaro), segnalini di legno (risorse ed edifici) e due dadi speciali (di legno con adesivi).

Protagonista assoluto del gioco è il clima e i suoi capricci: la tabella del tempo indica, attraverso un apposito indicatore, quale è il tipo di terreno utilizzabile, se c'è rischio di tempo avverso, nonché la risorsa che può essere oggetto di commercio.

Nel proprio turno, il giocatore attivo riceve eventuali rendite in denaro per i campi (aree 2x2 contenenti lo stesso tipo di risorsa) presenti nelle isole che influenza. Quindi lancia i dadi che indicano: quanti e quali risorse riceverà, se deve essere spostato l'indicatore del tempo, se si verifica una condizione di tempo avverso (caso in cui tutti i segnalini vengono rimossi dalle caselle del tipo di terreno indicato dalla tabella, tranne quelli indicati come protetti sulla tabella stessa). Completa infine il suo turno eseguendo, nell'ordine preferito, un qualsiasi numero delle seguenti azioni:

- piazzare una o più risorse sugli spazi delle isole, rispettando due vincoli: disporle sul tipo di territorio indicato dalla tabella e, quando è possibile, adiacente ortogonalmente ad una risorsa dello stesso tipo. A seconda di quale spazio viene occupato o di quale risorsa viene piazzata, il giocatore può ottenere altre risorse, oppure trasformare quelle già presenti in plancia, o anche spostare l'indicatore del tempo;

- trasformare due risorse identiche in un'altra, seguendo una catena di conversione prefissata;
- commerciare, comprando o vendendo al mercato, la sola risorsa indicata dalla tabella;
- arruolare lavoratori pagando cibo;
- costruire un edificio, spendendo lavoratori e materiale da costruzione. Gli edifici permettono di influenzare le isole.

Ogni giocatore può conservare da un turno al successivo al massimo 3 risorse, e può spendere (alla fine del turno) un grano per influenzare il tempo.

Il gioco finisce immediatamente se non ci sono più spazi vuoti di un tipo di terreno, se un giocatore costruisce il suo sesto edificio o se ha guadagnato 50 monete e vuol far finire il gioco. I punti sono determinati dal denaro posseduto, il controllo delle isole e la presenza di cristalli sulle isole controllate.

Aurimentic riesce perfettamente nel ricostruire l'imprevedibilità dei fenomeni atmosferici. Alcune soluzioni sono interessanti (la produzione di risorse aggiuntive, la creazione di aree protette dalle intemperie, i due modi molto differenti di ottenere punti vittoria, i molteplici modi di influenzare l'indicatore del tempo), e la modularità della plancia introduce grande variabilità nel setup. Il gioco ha una forte dipendenza dal lancio dei dadi (partendo dalle risorse a disposizione e arrivando al verificarsi dei cataclismi), che obbliga ad un approccio estremamente tattico, mentre l'impossibilità di pianificare fuori dal proprio turno apre la strada ad episodi di paralisi da analisi. L'impressione è che sia molto difficile recuperare da una serie iniziale di lanci sfortunati, specie se impediscono di creare una situazione "sicura" prima che le intemperie colpiscano duramente le isole.





Barcelona: The Rose of Fire



di Marco Maggi, Francesco Nepitello
Devir, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 70-90 minuti

Barcelona: The Rose of Fire ripercorre la storia del capoluogo della Catalogna dal 1860 al 1930, periodo di rapida espansione urbanistica, ricca attività culturale, grande immigrazione e violenta protesta sociale.

Nel ruolo di potenti famiglie, i giocatori collaborano alla costruzione della "Eixample" (espansione oltre le vecchie mura della città, progettata da Ildefons Cerdà), competendo per il prestigio sociale e la ricchezza personale, cercando nel contempo di evitare che scoppi la rivoluzione in città.

In 5 turni i giocatori, attraverso l'utilizzo di carte e rispettando vincoli di prossimità, costruiscono edifici nella Eixample, scegliendo fra 4 possibili tipi di abitazione: quelle popolari comportano un maggiore prestigio sociale (misurato su un'apposita scala, e attribuito ai giocatori non appena un

quartiere viene completato), mentre quelle raffinate, destinate ai ceti alti, garantiscono un maggiore gettito di ricchezze (punti vittoria) e influenza (gettoni con cui acquistare altri punti vittoria). Purtroppo, tanto più è elitario l'edificio costruito, tanto maggiore sarà la crescita del malcontento sociale, valutato numericamente attraverso lavoratori che protestano (prima) o preparano le barricate (se si supera una certa soglia). Alla fine di ogni fase, attraverso una pesca casuale da un sacchetto, una frazione dei primi passa sulle barricate (facendo perdere prestigio ai giocatori ed ostacolando i progetti edili del giocatore il cui colore è in maggioranza), mentre l'eventuale intervento della polizia comporta l'avanzata sulla scala del conflitto sociale, che può portare all'Anarchia.

In fase di valutazione (alla fine del secondo, quarto e quinto turno) vengono attribuiti i punti vittoria per gli edifici appartenenti a quartieri completi: gli edifici più raffinati forniscono più punti vittoria, che si riducono via via che si scende verso quelli popolari. Tutto questo a patto che la città non sia caduta nell'Anarchia (a causa della costruzione di troppi edifici di lusso o per via

dei troppi interventi di polizia): in tal caso i punteggi forniti dagli edifici vengono invertiti. Alla fine del quinto turno, dopo una valutazione conclusiva, viene determinato il vincitore.

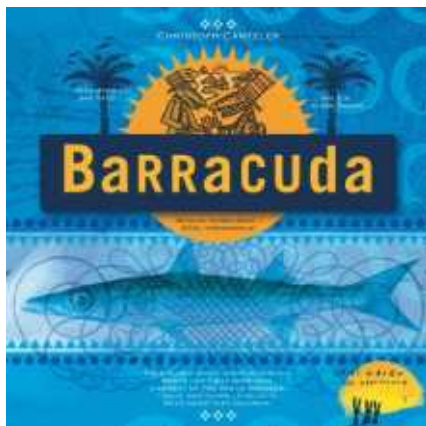
Piazzamento tessere, maggioranze e costruzione città sono gli elementi che caratterizzano (come meccaniche e tema) il gioco; l'interazione è serrata (a volte anche distruttiva). Il ventaglio delle opportunità strategiche è variegato, e richiede più di una partita per comprenderne sfumature e implicazioni; apprezzabile il lavoro per rendere equilibrata e ricca di tensione l'alternativa fra dare una casa alle masse o assecondare le richieste dei ceti alti.

I materiali sono di di ottima qualità (nota di merito per le illustrazioni sulle grandi carte); purtroppo il regolamento è caotico nella sua strana organizzazione, con l'aggravante di non avere uno schema riassuntivo che spieghi in modo esaustivo le fasi e le attribuzioni dei punti. Il lavoro di ricerca storica è veramente notevole, e il tentativo di imbrigliarlo all'interno degli schemi di un gioco europeo è apprezzabile (anche se rende le fasi di gestione un po' lunghe e macchinose).





BaRRacuda



di Christoph Cantzler
Drei Hasen in der Abendsonne, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 25-45 minuti

Chi ha detto che gestire una catena di bar è un'attività redditizia? BaRRacuda vi dimostrerà che è assai più facile fallire che non ottenere dei profitti!

Nella norma i materiali: tessere per i bar (con indicato nome, affitto, numero massimo di lavoratori), segnalini di legno per gli impiegati, banconote di cartoncino leggero con dorsi identici (la segretezza del denaro posseduto è il cuore del gioco!), una busta di stoffa.

Tutti i giocatori iniziano con la stessa dotazione iniziale di denaro e un bar in gestione, scelto a caso. Il gioco si sviluppa in round, con ordine di gioco non prefissato, ma determinato in modo (molto spesso) casuale, estraendo i segnalini dalla busta.

Durante il proprio turno il giocatore paga l'affitto dei bar che gestisce (ricevendo uno

sconto se ha titolari in 3 o più esercizi), poi esegue una delle possibili azioni:

- aprire un bar, se ve ne sono di disponibili: sceglie una tessera coperta, la gira e mette un suo segnalino nello spazio titolare;
- proporsi come aiutante: se c'è posto per un altro dipendente, il giocatore può offrire segretamente una somma per impiegarsi; se il gestore accetta, incassa e l'offerente mette uno dei suoi segnalini; altrimenti, gestore e offerente pagano alla banca una cifra pari all'offerta, e lo spazio rimane libero;
- Rilevare un bar, offrendo segretamente una cifra pari almeno al suo affitto: se il gestore accetta, il bar viene liberato completamente e passa alla nuova gestione; altrimenti chi lo amministra deve pagare all'offerente la cifra ricevuta come offerta;
- dismettere un bar (occorre gestirne almeno tre). Il giocatore rimuove il proprio gestore e riceve offerte segrete da tutti gli avversari. Se ne accetta una, prende i soldi e il bar impiega il un nuovo lavoratore. Altrimenti, viene chiuso e il vecchio gestore deve pagare una cifra per la ristrutturazione.

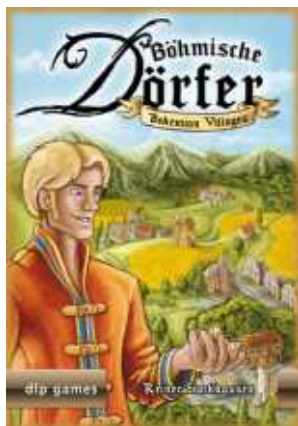
Per rendere più opache le transazioni, tutti i giocatori hanno delle banconote false, che non valgono niente, e che possono essere utilizzate per confondere gli avversari. Vince chi riesce a mantenere 5 segnalini sulla plancia per un intero round, oppure chi ha il maggior numero di impiegati quando un altro giocatore fallisce (non può effettuare uno dei pagamenti). Dato che verso la fine del gioco l'ordine di turno è determinante, è sempre possibile, prima di iniziare un round, invocare un'offerta segreta e simultanea che permette di stabilire parzialmente l'ordinamento (gioca prima chi ha offerto meno e poi chi ha dato di più).

Gioco di transazioni segrete, altamente interattivo (fino alla cattiveria) BaRRacuda si piazza nello stesso segmento di Ponzi Scheme, di cui distilla le meccaniche, riconducendosi alla durata tipica di un filler; il duplice criterio di fine gioco contribuisce ad aumentare la tensione. Intuito, sfrontatezza, capacità di sfruttare le debolezze economiche degli avversari sono gli ingredienti fondamentali per il successo. Oscuro il regolamento, debole soprattutto nelle traduzioni: le regole in francese, inglese e italiano sono poco coerenti fra loro. Un riepilogo delle azioni sarebbe stato utile, dato i diversi modi di gestire le offerte associati a ciascuna azione.





Bohemian Villages



di Reiner Stockhausen
Dlp Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

“Questo per me è come un villaggio boemo,” è un modo di dire usato in Germania per riferirsi a qualcosa che non si riesce a comprendere. L'origine risale alla Guerra dei Trent'anni (1618-1648), in quanto nessuno comprendeva la lingua della periferica area della Boemia, che risultava quindi incomprensibile. Adesso però, è arrivato il momento di sfatare questo detto. Amministrate i villaggi con lungimiranza e un po' di fortuna, gestite la produzione e ricavate benessere e ricchezza per gli abitanti.

Prendete le nove plance villaggio, riponete nella scatola quelle in eccesso a seconda del numero dei giocatori e disponete le altre sul tavolo, scegliendo casualmente uno dei due lati. Scegliete un colore e prendete i meeple corrispondenti. Preparate un numero di segnalini locanda, vetro e farina pari al numero di locande, vetrerie e mulini presenti.

Infine prendete tutti i token moneta e azione speciale, i quattro dadi e il segnalino “vescovo”.

La partita si svolge a turni, cominciando dal giocatore più giovane e proseguendo in senso orario. Lanciate i dadi e sommateli per ottenere le azioni a vostra disposizione, rispettando le seguenti regole: ogni somma deve essere fatta con 2, 3 o 4 dadi, è possibile effettuare due azioni sommando due dadi per ciascuna ed infine i dadi singoli non vengono utilizzati. Per compiere l'azione o le azioni così selezionate, posizionate uno dei vostri meeple su uno degli edifici liberi sulle plance villaggio corrispondente al totale ottenuto. Ciascun edificio, di valore da 2 a 12, ha il proprio effetto che permette di incassare istantaneamente, durante i conteggi intermedi, o al termine della partita un diverso ammontare di monete. Se non vi sono edifici liberi del tipo selezionato, è possibile, in alcuni casi, scacciare un segnalino avversario e sostituirlo con il proprio. In alternativa è possibile scartare due dadi uguali per prendere il segnalino vescovo, eventualmente portandolo via ad un altro giocatore, che permette di incassare una moneta per ogni chiesa all'inizio del proprio turno, o scartare due dadi qualsiasi in cambio di un token azione speciale, che consente di ritirare un qualsiasi numero di dadi. Passate i dadi e cominciate un nuovo turno. La partita

termina quando all'inizio del proprio turno un giocatore non ha più meeple disponibili. Eseguite il conteggio finale, distribuendo gli incassi degli edifici che si conteggiano a fine partita. Il giocatore che ha ottenuto più monete è il vincitore.

Bohemian Villages è un prodotto tipico dell'ultima era del gioco da tavolo, in cui autori ed editori prediligono giochi dal “peso specifico” minore rispetto agli standard del passato e questo è sia effetto che conseguenza dell'attuale allargamento del mercato (che personalmente ritengo assolutamente positivo). Non sfugge a tale logica il designer Reiner Stockhausen, autore di Siberia e Orléans, che si è qui divertito con un detto della lingua tedesca. Il gioco risulta infatti semplice, poche regole di facile comprensione e di durata contenuta, adatto appunto ad un'ampia fascia di pubblico e ottimo come gateway. Nonostante questo Bohemian Villages risulta essere meno banale e dominato dall'alea di quanto potrebbe apparire a prima vista, capace di soddisfare il palato, secondo me, anche di giocatori esperti, grazie a quel pizzico di strategia necessaria nell'effettuare le scelte che potranno condurvi alla vittoria. Però, se al solo pensiero di lanciare dei dadi vi vengono le bolle alle mani, è meglio cambiare aria.





Brethren of the Coast



di Brett J. Gilbert
Uplay.it edizioni, 2016
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30-60 minuti

Brethren of the Coast appartiene alla serie di giochi in scatola *di latta*, di cui due grandi predecessori sono *L'Isola Perduta* e *Machi Koro*. Se dovessi incasellare questo prodotto in una "scuola" di design, lo metterei in quella di Faidutti: una buona parte del divertimento risiede nei colpi di scena, ovvero nel non avere mai il pieno controllo della situazione. Se questo sia un bene o un male dipende dal proprio palato ludico.

I giocatori sono pirati impegnati a saccheggiare navi spagnole, nella prima parte del gioco, e le ricche coste, nel finale. La "mappa" è formata dalle carte navi, tante quanti sono i giocatori. Ogni giocatore dispone di 12 pedine nave (3 di valore 3 e 9 di valore 2) e di quattro carte tesoro. Nel proprio turno dovrà giocare una nave e una carta tesoro abbinandole ad una o più navi spagnole a sua scelta. Quando una nave spagnola ha

esattamente 6 carte tesoro inizia il saccheggio e la spartizione. I giocatori che hanno pedine nave su quella nave spagnola scelgono a turno una carta tesoro, iniziando dal pirata con la flotta più forte. La forza di un pirata è la somma del valore delle proprie navi abbinate alla carta. In caso di parità chi ha piazzato per primo una nave in quella posizione vince.

Le 6 carte da spartirsi possono avere valori molto diversi. Nel mazzo esistono tesori col valore da 1 a 4, carte forziere, cannoni e moschetti.

L'idea vincente di questo gioco, quell'aspetto del design che lo fa, a mio parere, scattare su un gradino più alto, è lasciare ad ogni giocatore la facoltà di scegliere se giocare una carta tesoro coperta o scoperta. Ogni giocatore ad inizio partita dispone di un certo numero di monete; al momento di giocare una carta tesoro il giocatore può scegliere di spendere una moneta e giocarla coperta invece che scoperta. Se nel tesoro c'è un cannone la flotta più forte viene ridotta alla sola nave più debole; se c'è un moschetto la flotta più debole perde la sua nave più forte. Due o più cannoni o due o più moschetti di annullano.

Il mazzo nave viene completato da carte tesoro speciali, che vengono direttamente

assegnate al giocatore con la flotta in una certa posizione e dalla carte forziere: a fine partita il giocatore che ne possiede il maggior numero si prenderà il bottino formato da tutti i soldi spesi durante la partita per giocare carte coperte.

Quando una nave spagnola viene saccheggiata, la carta viene girata dall'altra parte e di trasforma in una costa. I giocatori potranno giocare navi e carte tesoro sulla costa con le stesse regole utilizzate per giocare carte e navi sulle navi spagnole ma il saccheggio e la spartizione del bottino avverrà solo a fine partita.

All'inizio di ogni partita vengono rimosse segretamente dal mazzo 4 carte: altro espediente molto interessante che lavora nella direzione del "posso avere il controllo di tante cose ma non di tutte", che direi essere la filosofia alla base di questo gioco.

Brethren of the Coast è un gioco divertente, di bluff e ricco di colpi di scena. La partita dura circa mezzora, esattamente 12 turni, corrispondenti al numero di navi e di carte. In 3 giocatori il controllo sui tesori e sui saccheggi è abbastanza alto e la partita è molto più strategica; con più giocatori il controllo sul gioco diminuisce e l'aspetto caotico e casuale è più evidente.





Burger Up



di Matthew Parkes
Rule & Make, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-30 minuti

Dall'Australia attraverso Kickstarter una lezione su come debbano essere preparati gli hamburger; detto tra di noi, non mi farei insegnare da un australiano a cucinare nemmeno se fosse l'ultima persona sulla faccia della terra oltre a me e io stessi morendo di fame, ma l'autore del gioco è australiano e il gioco è basato sulla costruzione di hamburger quindi...

Ogni giocatore inizia il gioco con quattro carte ingrediente e due basi "fondi di panino"; al proprio turno può acquistare altri ingredienti scoperti, poi deve giocare fino a tre carte sui fondi di panino rispettando i vincoli dati dall'ultimo ingrediente giocato e infine, se ha completato un panino come richiesto dalle ricette in gioco, completare il panino, intascando un premio in denaro (PV) variabile a

seconda delle dimensioni (numero di ingredienti) del panino stesso oltre alla carta della ricetta che fungerà da tie breaker a fine partita.

Le carte che vengono giocate hanno ciascuna due ingredienti possibili, divisi in quattro categorie (polpette, salse, formaggi e insalate) e la tipologia dell'ingrediente non utilizzato indica il tipo di ingrediente successivo richiesto; esistono anche ingredienti neutri (il pane intermezzo) che permettono di interrompere la catena e ricominciare con un ingrediente a scelta.

Oltre alla tipologia molti ingredienti hanno anche una o più "etichette" rappresentanti parole chiave (ad esempio Carne) che possono essere richieste o vietate dalle ricette (ad esempio un hamburger vegetariano richiederà che non ci siano ingredienti con etichetta "carne", mentre un hamburger vegano richiede che oltre a "carne" non ci siano nemmeno "uovo" e "formaggi"); un ingrediente giocato non può essere rimosso dal panino se non attraverso

l'uso della spatola che è limitato a due volte nella partita e fa perdere PV.

La partita si conclude alla fine del turno completo in cui tutte le ricette sono state rese disponibili, i giocatori ottengono 4 PV per la spatola pulita, 2 PV per la spatola sporca (usata una volta) e chi ha completato il maggior numero di ricette ottiene un bonus di 5pv; il giocatore con più PV vince la partita.

I materiali sono validi, carte quadrate telate sia per gli ingredienti che per le ricette, di facile lettura e con gli elementi importanti ben evidenziati (anche in colori differenti); regolamento chiaro e lineare (ma il gioco non richiede grandi giri di regole); la versione KS contiene anche un'espansione con ingredienti e ricette internazionali (come rapa rossa, crauti, jalapeño o brie) e un sottobicchiere col logo del gioco (per la serie mai più senza).

Nonostante offra momenti di divertimento legati soprattutto all'improbabilità di certi panini prodotti, il gioco, pur nella sua semplicità, non decolla, in primo luogo perché dura un bel po' più dei 30 minuti promessi (gli anglofoni direbbero "overstays its welcome") e in secondo luogo perché si ripete identico a sé stesso senza nessuna crescita o sviluppo; l'unica evoluzione possibile consiste nel rinunciare ai 10 PV del panino più grande che si possa creare (almeno dieci ingredienti) per migliorare la propria cucina e poter giocare quattro carte per turno invece di tre e si tratta di una scelta che ad inizio partita sembra poco pratica per il bisogno di denaro, mentre a partita avanzata sembra poco sensata per la scarsa possibilità di sfruttare il bonus ottenuto.





La Casa dei Sogni



di Klemens Kalicki
Asterion Press, Pegasus Spiele,
REBEL.pl, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

La Casa dei Sogni (LCdS) vi dà l'opportunità di scegliere come sarà la vostra abitazione: con uno spaziosissimo soggiorno, con un bagno per piano, oppure con una sala da gioco e una dispensa accanto alla cucina?

Tutti i giocatori partono da una casa spoglia (la propria plancia personale) e, attraverso 12 turni, cercheranno di renderla la loro dimora perfetta. In ogni turno ogni giocatore sceglie (da un espositore comune) una delle coppie "stanza e accessorio" a disposizione. La stanza deve essere piazzata nella propria plancia, seguendo semplici regole: deve stare nella zona che le compete (i seminterrati nella parte bassa, le altre stanze al primo o al secondo piano), non può essere sospesa nel vuoto e può essere affiancata ad una carta uguale (formando una stanza più grande che fornirà più punti vittoria) solo se rispetta i limiti di estensione

riportati sulle stesse carte. Se non può essere piazzata rispettando tutte le regole, viene piazzata a faccia in giù, occupando uno spazio senza portare punti. Le carte accessorio sono di 4 categorie: tetto (vengono collocate a faccia in giù sulla plancia e verranno usate a fine partita), arredo (che forniscono punti aggiuntivi ma richiedono la presenza di un'opportuna stanza per essere usate, impedendone inoltre una futura estensione), utensile (che permettono di manipolare le carte sulla propria plancia o sull'espositore) o aiutante (che intervengono alla fine del gioco).

Alla fine del dodicesimo turno si costruisce il tetto (scegliendo 4 fra le carte messe da parte, possibilmente dello stesso colore e/o con finestre), si fanno intervenire gli aiutanti e si calcola il punteggio finale, formato dal valore delle stanze, quello degli arredi, quello del tetto e due bonus, assegnati se la casa ha un bagno per piano e/o se ha almeno una cucina, un bagno e una camera da letto.

LCdS è un semplice gioco di scelta carte e collezione di set, con una ambientazione piacevole, una durata limitata, un set di regole ridotto e plausibile (i vincoli di piazzamento sono semplici e comunque riescono a imporre qualche scelta interessante); tutti fattori che lo piazzano di diritto fra i giochi introduttivi e per famiglie. Indicativo a tale proposito il minigioco basato sulla memoria che riguarda il tetto. Anche le illustrazioni, colorate e fumettose, che ritraggono stanze vissute e non particolarmente ordinate, sono efficaci e contribuiscono all'atmosfera familiare. Dato il limitato spazio in cui si devono organizzare le proprie carte, rischia di essere ripetitivo, differenziandosi di partita in partita quasi esclusivamente per l'attribuzione degli accessori. La durata estremamente contenuta lo candida anche come filler per giocatori, da giocare comunque saltuariamente.





di Andrea "Nand" Nini

Le Case della Follia (II)



di Nikki Valens

Fantasy Flight Games, Asterion Press, 2016

N. Giocatori: 1-5

Durata: 180 minuti

La prima edizione de "Le Case della Follia" aveva un certo fascino (Cthulhu docet) ma era penalizzata da un setup lungo e "delicato" (bastava sbagliare una carta e addio sanità mentale), dava un'esperienza di gioco radicalmente differente tra investigatori (frustrati) e custode (combattuto tra lo spietato che vince facile e il neutrale nei panni di master), e necessitava di avventure extra per dare rigiocabilità (nonostante i parametri variabili); FFG ne ha sicuramente preso atto (visto che l'espansione "Il Richiamo della Foresta" proponeva avventure con setup semplificato ed una completamente collaborativa), ma evidentemente non è bastato, dato che ha deciso di chiudere il capitolo e ripartire da zero (o quasi) con una nuova edizione, nella quale troviamo (rullo di mp3) un'app che svolge il ruolo di custode, forti dell'esperienza

maturata con X-COM e soprattutto con "Road to Legend", realizzata per giocare Descent (altra seconda edizione) come collaborativo.

La base del gioco rimane la medesima, con i giocatori si calano nei panni di un gruppo di investigatori che viene chiamato a risolvere un mistero dalle tinte horror, e si svolge attraverso una meccanica molto lineare: ogni giocatore esegue due azioni tra movimento, combattimento, esplorazione e ricerca, e, a parte il movimento, le altre vengono risolte attraverso l'app, che dice come avverrà il combattimento (ovvero quale caratteristica andrà testata con un lancio di dadi), quali stanze si aggiungeranno alla plancia (per l'esplorazione) e quale sarà l'esito delle ricerche (interagendo con gli elementi che l'app ha posizionato nelle stanze); per quanto riguarda i test sulle caratteristiche, non ci sono più D6, sostituiti da D8 con tre tipi di facce: successo, fallimento e una lente che può diventare un successo se si spende un segnalino indizio, il risultato va inserito nell'app e questa ci darà l'esito. Quando tutti hanno agito si avverte l'app che procederà a far agire i mostri (quando presenti) e far accadere eventi più o meno casuali, fino alla soluzione del mistero (e quindi alla vittoria), allo scadere del tempo (sconfitta) o all'eliminazione di un investigatore (anche qui sconfitta).

Tra parentesi, al netto di cosa manca e cosa è stato aggiunto, l'app ha sostituito una buona quantità di carte; sono state rimosse tutte quelle che riguardavano il combattimento e quelle che utilizzava il custode per le proprie azioni e per gli eventi (queste specifiche per ogni avventura). Sono rimaste le carte degli oggetti, degli incantesimi e quelle per i danni fisici e mentali, ovvero tutte quelle che vengono attribuite agli investigatori. Notare che, togliendo componenti fisiche, il gioco non si è ridotto nel prezzo: anche il software ha un costo, nonostante sia stato usato uno strumento come Unity che permette di sviluppare programmi che possono girare su hardware molto differenti (come Windows, Mac OS, iOS e Android); lo svantaggio di Unity è che l'app non è ottimizzata al 100%, e lo si vede soprattutto nei consumi della batteria (ovvero, tenete sempre a portata di mano l'alimentatore). La pluralità delle piattaforme dovrebbe essere una garanzia di poter giocare a CdF2E anche tra dieci anni (critica piuttosto frequente).

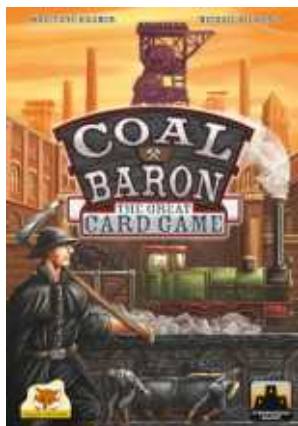
Il risultato finale è per me soddisfacente, e penso che potenzialmente le possibilità siano enormi: avere un'app come componente del gioco significa che il ruolo del custode si può evolvere con nuove regole, che possono essere pubblicate avventure molto articolate (che utilizzano personaggi non giocanti con comportamenti complessi, difficili da replicare con carte o segnalini, pensate ai vincoli di un gioco simile, ma completamente fisico come

T.I.M.E. Stories), il tutto con la possibilità di essere distribuito e aggiornato online. Se la FFG manterrà basso il costo delle avventure e riuscirà a pubblicarle (e Asterion a tradurle) ad un buon ritmo, CdF2E avrà un lungo futuro davanti a sé.





Coal Baron: The Great Card Game



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 50-80 minuti

Sappiamo tutti, per esperienza o anche solo perché letto altrove, che va molto di moda estrarre giochi di carte o di dadi da giochi da tavolo più sostanziosi, è successo per Castle of Burgundy (carte), per La Granja (dadi), per Nations (dadi) e ora è successo anche per Coal Baron, trasposto qui in un gioco di carte; dopo tutto, perché sprecare una buona idea e una grafica costosa per un solo gioco quando ne puoi produrre due o più (gli insegnamenti del Dr. Knizia fanno proseliti).

Il nuovo gioco si focalizza sul trasporto del materiale estrattivo dalla miniera ai luoghi di utilizzo e tutto è trasformato in carte; i carichi di carbone, i vagoni che li trasporteranno, le locomotive che muoveranno i treni, i luoghi di destinazione, i bonus utilizzabili in gioco o a fine partita, persino i lavoratori necessari (perché si tratta comunque di Worker Placement) a svolgere le azioni.

Ogni giocatore ha a disposizione 10 lavoratori numerati da 1 a 5 (5x1, 2x2, 1x3/4/5) e li utilizza per svolgere le azioni disponibili che, per la maggior parte consistono nel prendere la carta superiore (visibile) di uno dei mazzi disponibili (rappresentanti ciascuno degli elementi del gioco); la regola di base è che per poter svolgere un'azione è necessario utilizzare uno o più lavoratori che in somma diano il valore immediatamente superiore a quello utilizzato da chi ha svolto l'azione prima di voi (0 se l'azione non è stata ancora utilizzata).

Le uniche azioni che si differenziano sono quelle che permettono di caricare materiale estrattivo dalla miniera ai vagoni, quella che permette di spedire tutti i treni guidati da locomotive di un solo colore e il "jolly" che permette (a un "prezzo" mediamente superiore) di pescare fino a 4 carte da uno dei mazzi, prenderne una e scartare le altre in fondo al mazzo; ogni turno finisce quando tutti i giocatori non possono o vogliono più giocare lavoratori e passano; dopo un certo numero di turni la partita finisce e si contano tutti i punti ottenuti (per le spedizioni effettuate, le locazioni servite, i carichi spediti e i bonus acquisiti) e il giocatore col totale più alto è il vincitore.

I materiali non sono eccelsi né per qualità (carte non telate da mescolare ad ogni partita e manipolare in continuazione) né per

ergonomia (scomparti che non permettono l'uso di carte imbustate e scatola che non si chiude completamente perché plance e blocco contapunti non possono non sovrapporsi) mentre il regolamento è chiaro e le regole sono semplici da spiegare.

Quello che veramente non convince è il gioco stesso che, pur essendo interessante nello sviluppo, è lungo e pesantemente guidato dall'alea (se le carte che ti servono sono in cima ai mazzi al tuo turno la tua partita sarà molto più facile) e mostra evidenti sbilanciamenti che, pur potendo essere considerati caratteristica e non baco, lasciano forti dubbi; l'azione "jolly" è enormemente più potente delle altre perché, in un gioco di combinazioni, permette non solo la scelta della carta da pescare ma anche, a volte, la scelta di che carta lasciare (o non lasciare) in cima al mazzo; i bonus di fine partita sono talmente più efficienti della consegna dei materiali da farsi preferire per almeno l'intero ultimo terzo della partita, se non addirittura per il primo con il vantaggio addizionale di avere un indirizzo su quali scelte effettuare durante il gioco; ancora una volta un lavoro di "lifoizzazione" non riuscito, forse sarebbe ora di rendersi conto che queste operazioni non sempre funzionano (mi riferisco ai giocatori, non agli editori che fanno il loro interesse).





Codenames: Pictures



di Vlaada Chvátil
*Cranio Creations, Czech Games
Edition, 2016*
N. Giocatori: 2-8
Durata: 15 minuti

Sfruttando l'enorme successo riscosso dal predecessore "Nome in Codice", Vlaada non perde la ghiotta occasione, si inventa una variante interessante e ad un anno di distanza propone al pubblico un nuovo titolo basato sulla sfida tra agenti segreti che è stata tanto apprezzata. Gli ingredienti di base sono sempre gli stessi e così anche le regole non sono cambiate: party game a squadre, basato su indizi, intuito e deduzioni. L'unica grossa differenza che lo caratterizza è l'utilizzo delle immagini al posto delle parole (da qui il sottotitolo aggiuntivo "Pictures", nella versione italiana "Visual") da cui deriva anche una diversa disposizione delle carte, non più in una griglia quadrata 5x5 ma rettangolare 5x4, e quindi una nuova forma per le carte "chiave" utilizzate dai capi dell'agenzia, con soli 2 orientamenti sfruttabili invece che 4.

All'interno della scatola ci sono 140 carte su cui compaiono dei disegni in bianco e nero, sia

sul fronte che sul retro. L'aspetto particolare è che ogni illustrazione, fantasiosa e creativa, allude ad un doppio concetto, in modo che ogni immagine sia associabile a diversi significati e a più interpretazioni, per esempio possiamo trovare un mappamondo a forma di pallone da calcio oppure una strega a cavallo di un aspirapolvere o ancora una torta con della dinamite al posto delle candeline.

Anche in questo caso il clou del gioco sta proprio nella capacità, nella fantasia e anche un po' nel pensiero laterale sia dei capi dell'agenzia, nel fornire indizi, sia degli agenti operativi, nel dedurre in modo corretto gli obiettivi indicati.

Come capita spesso anche nel mondo del cinema, però, non sempre i sequel sono all'altezza del prequel, e "Code Name - Picture" purtroppo non sfugge a questa casistica, complice il grande successo con cui si deve misurare e le grosse aspettative in gioco.

Il primo limite da segnalare è l'univocità del verso delle immagini che, inevitabilmente, relega una delle due parti in gioco ad una visione al contrario e poco funzionale. Inoltre, essendo i disegni ricchi di dettagli, se non si presta l'adeguata attenzione si rischia di non coglierne qualcuno importante che può trarre in errore o confondere i compagni di

squadra. Per ovviare a questo aspetto bisognerebbe dedicare più tempo all'osservazione delle carte, allungando però ingiustificatamente la lunghezza della partita. Se a questo aggiungiamo che il regolamento prevede di poter utilizzare anche il nome dell'oggetto stesso come indizio, per esempio mappamondo o torta, è indubbio che vengono meno alcuni degli aspetti divertenti, fantasiosi, stimolanti ed intuitivi che contraddistinguono e rendono coinvolgente il gioco nella sua versione base.

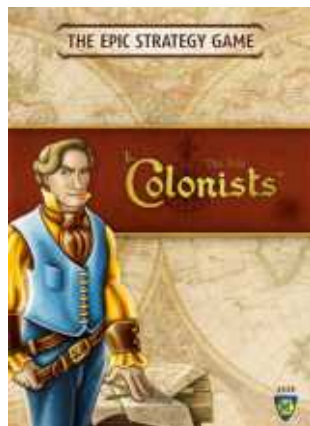
Questa variante resta comunque interessante per diversi motivi: stuzzica la fantasia e l'immaginazione in modo alternativo, supera il limite della dipendenza dalla lingua e allarga la platea dei potenziali giocatori, includendo anche i bambini più piccoli.

Da segnalare infine le varianti proposte nel regolamento, valide per entrambe le versioni, che aggiungono i termini "illimitato" o "zero" come indizi per il numero e includono l'opzione di vincere la partita solo se, dopo aver indovinato tutte le proprie spie, si individua anche l'assassino. Infine viene proposto di combinare i mazzi delle due scatole, usando sia i nomi che le immagini, in una griglia che può essere a piacere del tipo 5x5 o 5x4.





The Colonists



di Mats Puls

Lookout Games, Mayfair Games,
2016

N. Giocatori: 1-4

Durata: 30-240 minuti

Come accade più o meno ogni anno, nel raccolto di Essen risaltano alcuni giochi che spiccano più come materiale da costruzione che come produzione ludica; con le sue 22 fustelle, *The Colonists* se la batte con *A Feast for Odin* e *The Oracle of Delphi* per il ruolo di "pietra angolare" su cui Essen 2016 si fonda.

Autore esordiente ma editore di fama e comprovata solidità e grafica dell'indiscusso leader attuale nel settore (Klemens Franz); questo fatto, associato all'impressione di essere il meno "bulimico" dei tre titoli citati ne hanno sancito l'acquisto con le mille aspettative collegate ad un impegno economico notevole.

Dopo lo scoglio iniziale di dover "spuzzillare" tanto materiale cartotecnico e l'impegno nella lettura di un regolamento comunque corposo e di non facile lettura e comprensione, il gioco scorre in maniera sorprendentemente lineare,

senza eccessivi momenti di AP (su questo punto torneremo poi) e con interazione limitata ma non totalmente assente (si può disturbare gli avversari ma difficilmente impedire loro di mettere in atto i propri piani).

Ci sono dei tabelloni personali con lo spazio per costruire gli edifici, ospitare popolazione, produrre e immagazzinare merci e interagire con colonie lontane che forniscono bonus, c'è una "mappa" di azioni possibili (una sorta di "rondel") che limita le scelte dei giocatori e che si evolve con l'avanzare della partita, arricchendosi di nuove opzioni e di versioni migliori delle opzioni esistenti, ci sono i vostri emissari che si muovono sulla "mappa" svolgendo le azioni disponibili, ci sono 3 passi/azioni per turno, 2 turni per anno, 5 anni per era, fino a 4 ere per una partita.

Vi semplifico il calcolo, ci sono 30 azioni per giocatore per era, fino a un massimo di 120 in una partita, il gioco scorre lineare ma ha un respiro epico, perché per quanto si possa "correre" nelle scelte delle azioni, una partita a quattro giocatori comporta 1 ora di gioco per ogni era; e qui appare il più grave difetto che il gioco abbia, e che, purtroppo, è forse il più grave che un gioco possa avere.

È un gioco di respiro epico in cui non accade nulla di epico, non stiamo creando un impero pangalattico o evolvendo esseri onniscienti dalle amebe, stiamo mandando i "soliti" contadini (come quelli che allevavano pecore in *Agricola?*) a coltivare merci (come quelle che caricavamo sulle navi di *Le Havre?*) per poter diventare cittadini (come quelli che vanno in vacanza al *Grand Austria Hotel?*) che scambiano merci elaborate (come il vetro soffiato di *Glass Road?*) per permettere loro di diventare mercanti (come quelli che viaggiavano il mondo in *Merkator?*) e produrre ricchezza, il tutto per 4 ore; le ore sarebbero tollerabili (come lo sono per TTA, 18xx o T13) se ci fosse quell'alito di grandezza nelle magnifiche sorti e progressive del nostro gioco, ma diventano noiose e difficilmente sopportabili davanti ad azioni piccole e quotidiane.

Le azioni sono poco differenziate tra loro e con pochissima evoluzione nel tempo (in era 1 raccolgo 2 legni, in era 2 raccolgo 3 legni, etc.) e lasciano una sensazione di ignavia di fondo e un senso di insalata di punti, non tanto perché di questo alla fine si tratti, quanto perché le differenze tra una scelta e l'altra sono assolutamente impalpabili e irricognoscibili nell'epicità delle 4 ore di gioco.





Come to Fishing Village!



di Fujiwara Teacher
Tohoku Wisteria (Japon Brand), 2016
N. Giocatori: 1-8
Durata: 60 minuti

Un piccolo (come da abitudine nipponica) gioco cooperativo di carte basato sullo sviluppo economico di un villaggio di pescatori sulla costa del Giappone; i giocatori dovranno cercare di amministrare il proprio villaggio cercando di mantenere la popolazione e non cadendo vittime degli speculatori edilizi; se, in qualunque momento, il numero di abitanti del villaggio scenderà a zero il gioco avrà vinto, se invece i giocatori sapranno completare tre cicli di gioco (composti da 8 anni ciascuno) saranno i vincitori e la popolazione del villaggio sarà un indicatore del livello del loro successo.

Il gioco inizia con la distribuzione delle carte (lavoratori) ai giocatori, la rivelazione dei primi due "bilanci da chiudere" e di tre speculatori edilizi per giocatore che ostacoleranno le operazioni e la scelta dei bonus da verificare a fine ciclo; i lavoratori sono di quattro colori (agricoltura, pesca, industria e commercio) e

ciascuno ha simboli in una o due delle tre posizioni possibili (sinistra, centro e destra); gli speculatori hanno un simbolo (ostacolo) in una delle posizioni; i bilanci sono due per tipologia di lavoratore e mostrano la richiesta di simboli per poter essere chiusi (crescente per ogni ciclo) e i bonus richiedono specifiche combinazioni di simboli diversi (anche qui, crescenti per ogni ciclo) per attirare nel villaggio popolazione aggiuntiva.

Durante il proprio turno ogni giocatore ha quattro opzioni:

- giocare un lavoratore dalla mano o pagare un abitante per giocarlo a favore di un compagno;
- scartare un lavoratore con almeno un simbolo nella stessa posizione dello speculatore in cima alla propria pila per eliminarlo o pagare un abitante per fare lo stesso a favore di un compagno;
- spendere 2 abitanti per acquisire un nuovo lavoratore (pescare una carta)
- affrontare il primo bilancio visibile, completando un anno, sostituendo eventuali speculatori rimasti davanti a sé con tre nuovi, pescando 3 carte e rivelando il successivo bilancio da chiudere.

Per chiudere il bilancio si può decidere se ignorarlo e perdere 5 abitanti o chiuderlo se il

numero di simboli davanti a sé è pari al numero di simboli richiesti (dopo aver scartato tutte le carte con simboli nelle posizioni corrispondenti agli speculatori ancora in gioco); ogni simbolo in eccesso aggiunge un abitante al villaggio; una volta chiusi gli otto bilanci del ciclo ogni giocatore verifica se ha soddisfatto il proprio bonus e, in caso di successo, aggiorna la popolazione e si ricomincia il ciclo successivo o si chiude la partita (se è il terzo ciclo).

Come quasi tutti i giochi portati in Europa da Japon Brand la qualità dei materiali è al limite inferiore della scala, scivolando verso il prototipo avanzato, le carte sono di cartoncino plastificato e quindi facilissime a danneggiarsi sia se mescolate tradizionalmente (per attrito) sia "professionalmente" (per piegatura), il regolamento è invece piuttosto chiaro anche se lascia qualche dubbio (secondario).

Il gioco funziona a dovere, senza grossi intoppi se non a inizio ciclo quando si devono pianificare le prime mosse con tutte le nuove informazioni disponibili; si ha una vaga sensazione che la partita si possa semplificare con l'avanzare del gioco ma vista la grande possibilità di variazione (fino a 8 giocatori e 3 livelli di difficoltà) le poche partite giocate potrebbero trarre in inganno.





Cottage Garden



di Uwe Rosenberg
Edition Spielwiese, White Goblin
Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Dopo il grande successo di Patchwork, Rosenberg prova ad estendere l'idea che ne sta alla base per coinvolgere fino a quattro giocatori, dando vita a Cottage Garden, edito dalla neonata Edition Spielwiese, che ha deciso di investire in questo progetto per inaugurare la sua linea produttiva. L'ambientazione trasforma i giocatori in giardinieri che devono abbellire le loro aiuole riempiendole di fiori e bei vasi.

Le analogie con il predecessore ovviamente non mancano: le aiuole sono delle griglie quadrate 5x5; i polimini che prima erano pezzi di stoffa ora sono variopinti vasi di fiori; piazzare i polimini all'interno delle aiuole vuol dire risolvere un puzzle di incastri.

Ci sono però anche diversi elementi che lo differenziano: i polimini subito in gioco sono

solo 16 su 36 e vengono piazzati su un tabellone 4x4, inoltre non sono tutti sempre accessibili, a indicare ad ogni turno la fila di polimini tra cui poter scegliere c'è un dado verde, che gira intorno alla griglia muovendosi ogni volta di uno spazio. Inoltre in alcune caselle dell'aiuola compaiono delle immagini di vasi o di serre, inserite appositamente perché rappresentano i potenziali punti vittoria totalizzabili. Nel piazzare i polimini bisogna quindi fare attenzione a non coprire queste caselle, rendendo un po' più complicato il compito di individuare le tessere più adatte e la scelta di dove e come posizionarle.

Quando l'aiuola è completa si conteggiano i punti, sfruttando il tabellone dedicato di cui ogni giocatore è dotato: un punto per ogni vaso visibile, da segnare sul tracciato arancio, due punti per ogni serra, da indicare sul tracciato blu. Si hanno a disposizione tre cubetti per ogni colore per poter avanzare su questi tracciati, bisognerà quindi ogni volta decidere quale di questi muovere in funzione di diversi aspetti: tutti i punti dati dall'aiuola conteggiata si segnano con un solo cubetto per colore; arrivati alla soglia del 20 non si può avanzare oltre quindi ogni ulteriore punto ancora da assegnare andrà perso; alcune particolari situazioni sul tracciato regalano dei gettoni bonus (gatti, vasi o alveari).

Dopo averla conteggiata, l'aiuola va svuotata e sostituita con un'altra, in modo da averne sempre due davanti. Il gioco prosegue fino a quando il dado verde non avrà cominciato il suo sesto giro intorno al tabellone, in quel momento tutti i giocatori che hanno aiuole con due o meno tessere fiori devono eliminarle per concentrarsi

nell'ultimo giro sul riempimento delle eventuali aiuole rimanenti, sacrificando però ad ogni turno due punti vittoria come penalità.

Alla fine la somma dei punteggi totalizzati con i tre cubi arancio ed i tre blu, più eventuali alveari, corrisponde al punteggio totale; il giocatore con il punteggio più alto vince.

Il gioco nel complesso è semplice e gradevole, ma a conti fatti non convince del tutto, probabilmente complice il fatto che il paragone con un capolavoro come Patchwork porta le aspettative ad un livello notevole. C'è scarsa interazione tra i giocatori, il ritmo della partita risulta piatto e ripetitivo, la strategia e la pianificazione non sono particolarmente coinvolgenti ed appaganti.

Se l'intento di Rosenberg era quello di creare un Patchwork che funzionasse anche in tre e quattro, a mio avviso il risultato è stato quello di aver inventato un freddo solitario da giocare in contemporanea con altri giocatori.





Covenant



di Óscar Arévalo
Gen-X Games, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 20-45 minuti

Fare un patto con la Morte è una scelta non priva di rischi ma, si sa, il seggio di un trono può valere la minaccia di essere uccisi da uno degli assassini che il Tristo Mietitore muove nella città. Ambientazione steampunk medievaleggiante per Covenant, titolo in cui i giocatori devono massimizzare i punti ottenuti a fine gioco, assicurandosi nel contempo di non cadere sotto i colpi della falce della Morte.

Cuore del gioco sono due mazzi composti dagli stessi personaggi: il primo viene mescolato e ordinatamente disposto al centro del tavolo, con le carte a faccia coperta; l'altro viene distribuito fra i giocatori. Il turno di ciascuno è così strutturato:

- fase distretto, in cui il giocatore attivo sceglie una carta dalla mano e la pone nella propria area di gioco (il distretto),
- fase carrozza, in cui si muove il

corrispondente segnalino di tanti passi quanti indicati sulla carta giocata,

- fase abilità, in cui se ne risolve il potere (se non è continuo, o se non è un bonus a fine partita): molte delle abilità permettono di manipolare le carte al centro del tavolo, quelle in mano e quelle nei distretti dei giocatori;

- fase ispezione, in cui il giocatore guarda segretamente e poi rivela una delle carte al centro del tavolo (non necessariamente la stessa). La carta rivelata è un innocente: averla nel proprio distretto non è pericoloso,

- fase viaggio, in cui il giocatore può scambiare un cittadino del proprio distretto con un personaggio dell'area di gioco dove staziona la carrozza; per poterlo fare le due carte devono essere della stessa famiglia (colore), oppure la carta ricevuta deve avere un valore in punti vittoria non superiore a quella ceduta.

Il gioco procede a turni finché i giocatori non hanno più carte in mano, oppure restano solo 3 carte coperte al centro del tavolo. In entrambi i casi si determina, con criteri di minoranza (e se non basta con un criterio di precedenza noto a priori), la carta assassino

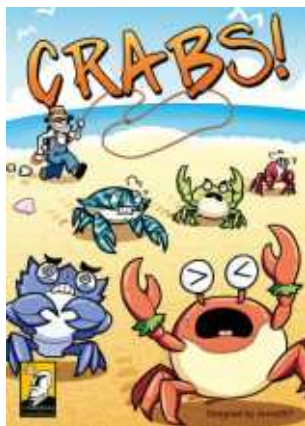
fra quelle rimaste coperte: chi la possiede nel proprio distretto è eliminato dal gioco; per decidere il vincitore fra i rimanenti si calcolano i punti vittoria, dati dal valore delle carte presenti nel distretto, la carta obiettivo ricevuta all'inizio della partita e gli eventuali bonus.

Covenant è un'interessante variante nella categoria di giochi di carte con abilità attivate, incentrata attorno al meccanismo di eliminazione a fine gioco ad opera di una carta non nota all'inizio della partita. L'assenza di un mazzo di pesca (in 4 e 5 giocatori tutte le carte sono distribuite all'inizio della partita), la possibilità di dedurre quale carte possa essere l'assassino (e di modificare/influenzare il risultato giocando alcune abilità), nonché la presenza di obiettivi segreti personali rende il gioco serrato e interessante, senza incatenarlo nella paralisi da analisi. Non particolarmente leggibile l'iconografia delle carte (specie in alcune delle abilità, poco chiare anche nelle regole di funzionamento). Un interessante filler, che dà il meglio di sé in 4 giocatori che amino una presenza costante di interazione fra i giocatori, spesso anche piuttosto cattiva.





Crabs!



di shane007

Moaideas Game Design, 2016

N. Giocatori: 3-5

Durata: 20-40 minuti

Contenuto in una scatola di dimensioni ridottissime (e quindi praticamente trasportabile ovunque) Crabs! cala i giocatori nel ruolo di cacciatori di crostacei, che cercano di massimizzare la propria fama sia raccogliendo gli esemplari più pregiati che soddisfacendo gli ordini di ricchi clienti.

Centro del gioco è il mazzo di 60 carte crostaceo, i cui valori variano uniformemente da 1 a 5. Dopo una rapida fase di preparazione, che assegna sei carte ad ogni giocatore e dieci carte nell'espositore comune (il mare), la partita si sviluppa su un numero intero di turni, in cui i giocatori eseguono una di sei possibili azioni:

- pescare due carte, prendendole una alla volta dal mare o dalla cima del mazzo;
- scambiare un qualsiasi numero di carte dalla propria mano, prendendone altrettante dal mare;

- scambiare un qualsiasi numero di carte dalla propria mano, prendendone dal mare un insieme la cui somma dei valori sia pari a quella delle carte scartate;
- girare in posizione verticale fino a tre carte crostaceo nella propria zona di valutazione,
- migliorare la propria attrezzatura di pesca, scartando nel mare il numero di carte indicato,
- pescare un granchio; per fare questo il giocatore deve scartare una carta e giocare un certo numero la cui somma, insieme al bonus della propria attrezzatura, indica (attraverso un'apposita tabella) il valore del granchio (fra quelli giocati) che può essere aggiunto alla propria zona di valutazione. Il giocatore può aggiungerlo in posizione orizzontale, e in tal caso il suo valore ai fini della cattura e dei punti vittoria è ridotto di uno.

Dopo aver eseguito l'azione, il giocatore attivo può soddisfare uno dei quattro obiettivi sempre visibili, scartando i granchi in posizione verticale indicati dalla carta. Alla fine del turno il giocatore non può conservare in mano più di otto crostacei.

Il gioco finisce alla fine del turno in cui un giocatore ha raggiunto o superato i 25 punti.

L'elemento chiave di Crabs! è la meccanica di manipolazione della propria mano, incentrata sui diversi tipi di scambi che si possono effettuare col pool comune. Si tratta di un gioco semplice e breve, ma comunque interessante e sufficientemente ricco sia da un punto di vista tattico che strategico, grazie ai vari modi che offre di collezionare punti. Si può perseguire sia un approccio in velocità (concentrandosi sulla cattura di piccoli granchi sdraiati, per poi ruotarli e darli via per soddisfare obiettivi) che uno teso a catturare pochi esemplari di grande valore (migliorando la propria attrezzatura). La continua immissione delle solite carte nel pool limita la necessità di pescarne di nuove, rendendo di fatto decifrabile la strategia più opportuna dopo qualche turno di gioco.

Funzionali i materiali, con carte molto piccole che permettono di mantenere limitata la superficie di gioco. Un buon filler, adatto anche ai giocatori assidui, simile in alcune meccaniche al più lineare *Freak Shop*.





Cuisine a la Card



di Dani Demares
InMotion, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-45 minuti

Dopo essere stato applicato alla creazione di un impero, alla distruzione di una flotta nemica, persino alla costruzione di una rete ferroviaria di successo e di uno staff di servitù efficiente, il deck building varca la porta della cucina e si dedica alla preparazione di manicaretti da sottoporre ai critici culinari; la mia ossessione per i giochi a tema enogastronomico mi ha reso impossibile ignorare questo prodotto.

Si tratta di un gioco di ottimizzazione del mazzo di stampo simile a Star Realms, con un parco carte ampio e in pochi esemplari e un mercato comune a tutti i giocatori che varia con gli acquisti dei giocatori; ogni giocatore inizia con un mazzo composto da 8 cucchiari (gli attrezzi, ovvero la

valuta del gioco) e due manciate di sale (una potenziale fonte di PV) e può acquistare altri attrezzi (le forchette) o ingredienti che possono fornire valuta o poteri speciali; gli ingredienti acquistati serviranno, nel corso del gioco, a creare piatti da sottoporre ai giudici per ottenerne il favore (quantificabile in PV e bonus ulteriori).

Gli ingredienti sono catalogati per tipologia (carne, latticini, verdura) e sapore (aspro, dolce, piccante) oltre ad avere un colore che li caratterizza e rappresenta il tipo di cucina a cui fanno principalmente riferimento (Francese, Italiana, Western e Orientale) o il fatto di essere utilizzati come insaporitori generici (grigio); gli ingredienti hanno un valore base di gusto e si possono combinare grazie alle loro caratteristiche (come le carte dello stesso colore di SR) per attivare effetti o punti gusto aggiuntivi.

Nel proprio turno si può decidere di riservare una delle carte in mano per un piatto futuro (fino a tre carte contemporaneamente possono essere tenute in attesa in questo modo) e poi si deve scegliere se comprare un nuovo ingrediente

(che andrà nel mazzo degli scarti) o proporre un piatto a uno dei giudici. Il valore del piatto (la somma dei valori di gusto degli ingredienti usati, compresi quelli generati dalle combinazioni di carte), viene confrontato con quello richiesto da ciascun giudice e può essere utilizzato per conquistare uno nel caso sia superiore; il giudice fornisce PV e un potere che può essere usato da quel momento in poi sotto determinate condizioni. Quando uno dei giocatori supera i 15 PV lascia agli altri un ultimo turno per cercare di proporre un piatto ai giudici, alla fine del quale il giocatore con più PV sarà il vincitore.

L'aspetto più interessante del gioco, per il resto molto simile a SR senza però l'aspetto di scontro diretto, è che gli ingredienti utilizzati per proporre i piatti ai giudici, dopo essere stati utilizzati a questo scopo vengono rimossi dal gioco e costringono il giocatore a riadattare la propria strategia alla nuova composizione del proprio mazzo; questo stesso elemento poi rende molto meno automatica la strategia di rimuovere tutte le carte iniziali nel minor tempo possibile che tende a essere dominante nei giochi di deck building, visto che comunque, nella partita, quelle carte base continueranno a poter essere necessarie.

Materiali un po' scadenti (carte non telate) a rischio usura da mescolamento suggerirebbero di imbustare, ma la scatola è a dimensione di carta e non di busta. Il gioco risulta una valida variazione sul tema e potrebbe trovare spazio di gioco soprattutto con giocatori non belligeranti.





di Roberto "Bober" Martire

A Dog's Life



di Christophe Boelinger
ADC Blackfire Entertainment, BETON
GAMES, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30-60 minuti

A Dog's life è un divertente gioco dove sei simpatici cani, interpretati dai giocatori, si aggirano per il quartiere. Che si cali nei panni del Boxer, del Pastore Tedesco, del Labrador, del Fox Terrier, del Barboncino o del Levriero lo scopo rimane lo stesso: trovare tre ossi da seppellire nel proprio giardino.

Il gioco si presenta, a mio avviso, molto bene. La mappa è grande e colorata vivacemente con uno stile fumettistico ed accattivante. Le miniature sono di bellissima fattura e anche di proporzioni azzeccate (l'unica che stona da questo punto di vista è quella dell'accalappiacani che rimane un pochino piccola). Sei mazzi di carte (uno per giocatore) carini ed essenziali così come le plance per ogni cane. Tasselli di cartone ed un dado di qualità assolutamente nella media.

Il gioco si svolge a turni alterni in cui ogni "cane" spende i suoi punti azione (da sette a

nove a seconda della razza) per cercare di completare l'obiettivo. Si comincia il turno consumando un cibo. Se non se ne hanno più si finisce immediatamente al canile. Sfamato il cane si procede con le mosse. Ogni mossa costa un punto azione. Le possibilità sono molteplici: muoversi, rovistare nella spazzatura, elemosinare nel retro di un ristorante, bere, fare pipì, prelevare e riconsegnare giornali e, non meno importante, attaccare gli altri cani. Ogni volta che si decide di svolgere un'azione il cui risultato è incerto, si ricorre alle carte dal proprio mazzo. Essi sono il cuore asimmetrico del gioco. In ogni carta troviamo sei diverse caselle; in ognuna di esse vi è il risultato delle azioni: rovistare, ristorante, combattere, consegnare, accalappiacani e canile. Ogni volta che ci si trova a doverne effettuare una, il giocatore scoprirà la prima carta ed andrà a leggere esclusivamente il risultato dell'azione svolta per conoscerne l'esito. Finiti i punti azione si tira il dado per spostare l'accalappiacani cercando di catturare gli altri giocatori. La partita finisce istantaneamente, appena un cane ha seppellito il suo terzo osso nel proprio giardino.

Innanzitutto diciamo che A Dog's Life è una riedizione dell'omonimo titolo pubblicato nel 2001. Coloro che avessero apprezzato l'originale credo rimarranno piacevolmente soddisfatti da questa. Materiali migliori, i mazzi dei cani sono stati bilanciati così come l'ammontare dei punti azione, questo più una serie di espedienti per ridurre i tempi di gioco la rendono sicuramente più compatta e fruibile della precedente. Chi si avvicina al titolo per la prima volta è importante sia conscio del fatto che questo è sostanzialmente un gioco per famiglie. Le meccaniche semplici, anche se non banali, la componentistica e la scelta del tema lo rendono idoneo soprattutto ad un pubblico più giovane. Nonostante ciò, la differenziazione dei cani rende il gioco aperto a più strategie rendendolo papabile per tutti coloro in cerca di qualcosa in più e comunque contenuto in tempi accettabili. Gli unici nei che ho riscontrato dopo qualche partita sono il non completo bilanciamento tra i vari cani ed un eccessivo affollamento dalla seconda metà della partita in poi nella zona del canile.





Edenia



di Mathieu Lanvin
BLAM!, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Dopo aver divorato tutta l'erba del pianeta natale, gli ovini di Arridis si vedono costretti a trasformarsi in esploratori spaziali, alla ricerca del leggendario pianeta Edenia, coperto da sterminati campi di delizioso trifoglio.

Gioco di corsa ed esplorazione con molteplici condizioni di vittoria, Edenia ha materiali appariscenti: grosse tessere quadrate riccamente illustrate in stile fumetto, segnalini di cartone tridimensionali, deliziose miniature di pecore in tuta spaziale (le famose space-sheep!).

A turno, i giocatori scelgono una delle proprie pecore e, a seconda di dove questa si trova, uno dei tre sentieri colorati presenti sulla tessera e/o una direzione di

percorrenza; la seguono (scegliendo dove dirigersi se incontrano bivi o portali di teletrasporto), finché non arrivano ad un pianeta (piccolo o grande) o sul bordo di una tessera non connessa. In quest'ultimo caso, se non lo hanno ancora fatto nel turno, pescano una tessera a caso e la dispongono nell'unico verso possibile, riprendendo il viaggio. L'arrivo su un pianeta grande obbliga alla sosta, e porta come ricompensa un trifoglio, oppure il piazzamento di una propria bandiera, che può tuttavia essere rimossa dalla prossima pecora che si ferma su tale pianeta. La sosta su un pianeta piccolo non è obbligatoria ma permette, al costo di un trifoglio, di prendere uno degli artefatti presenti (che forniscono punti vittoria e/o abilità monouso). Eventuali pecore (proprie o degli avversari) presenti sul percorso sono ostacoli che interrompono il viaggio, a meno di spendere un trifoglio per saltarle. L'arrivo su Edenia interrompe il girovagare dell'ovino, fornendo un gettone bonus che vale punti vittoria. Il gioco prosegue a turni finché non si verifica una delle condizioni di fine gioco:

- Finiscono i gettoni bonus sul pianeta Edenia: si calcola il vincitore basandosi sui

punti vittoria, attribuiti dai gettoni stessi, le proprie bandiere issate sui pianeti, gli artefatti raccolti e i trifogli conservati;

- un giocatore riesce a portare su Edenia le sue 3 pecore, vincendo immediatamente;

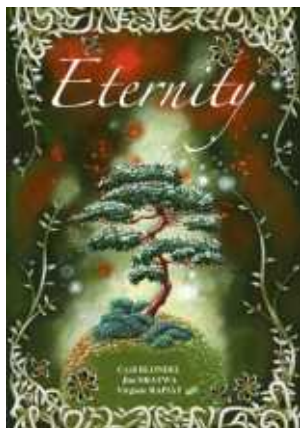
- un giocatore raggiunge i 42 punti (secondo i criteri sopra esposti), vincendo immediatamente.

Caotico, scanzonato, breve e autoironico, Edenia dà il suo meglio come gioco riempitivo per famiglie o giocatori occasionali. La totale assenza di controllo e decisione in fase di esplorazione è compensata con i molteplici poteri speciali degli artefatti, le varie fonti di punti vittoria e i 3 modi di vincere la partita, che permettono differenti stili di gioco. L'insieme di regole risulta di non facile apprendimento per i giovani giocatori (per i quali è più adatta la versione semplificata presente nel regolamento). Perfettibile l'ergonomia dei materiali, la cui impostazione grafica è eccellente. Buono per passare una mezz'ora spensierata, senza escludere qualche colpo basso.





Eternity



di Cyril Blondel, Jim Dratwa
Blackrock Games, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 20-40 minuti

Gli Alberi della Vita, che per l'eternità hanno mantenuto l'equilibrio tra Cielo, Mare e Terra, stanno morendo. È giunto il momento di ripiantarli sulle penisole sacre, onde preservare ordine e armonia. Siete in grado, voi, di farvi carico di questo incarico?

Disponete al centro del tavolo, seguendo l'ordine che preferite, le plance che raffigurano i tre elementi, Cielo, Mare e Terra. Ogni elemento è rappresentato da un set di carte numerate da 1 a 14, per un totale, quindi, di 42 carte. Mischiatele insieme e distribuite dieci carte a ciascun giocatore (solo otto se giocate in cinque). Scoprite le ultime due carte e ponetele sotto le plance dei rispettivi elementi (in tre giocatori ponete da parte le carte avanzate). Ponete i segnalini Albero della Vita a fianco delle plance e siete pronti a cominciare.

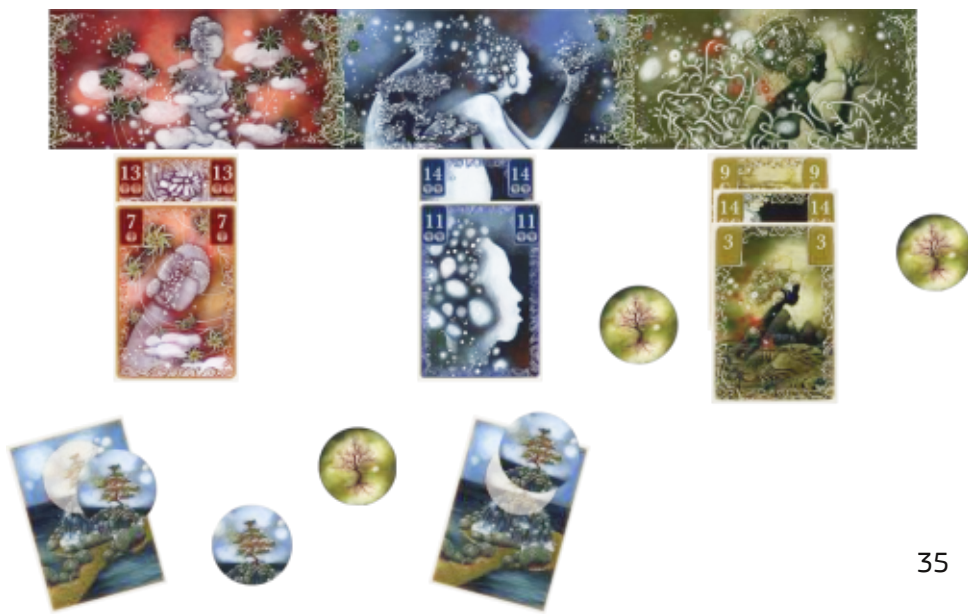
La partita si svolge nell'arco di tre round. Un round termina quando i giocatori hanno giocato

tutte le carte. Ad ogni mano, il primo giocatore seleziona a piacere una delle sue carte e la pone scoperta di fronte a sé. Procedendo in senso orario, i suoi avversari devono a loro volta giocare una carta, rispettando però le seguenti regole. Se possibile devono giocare una carta dello stesso elemento. Se non ne hanno nessuna, devono giocare una carta dell'elemento dominante in questa mano. L'elemento dominante è quello che ha più carte sotto la propria plancia (l'eventuale parità viene determinata dalla posizione più a sinistra del tavolo da gioco). In alternativa a questa normale azione, però, un solo giocatore per turno (o due se state giocando in cinque) può scegliere di non partecipare alla mano, giocando una carta a piacere in posizione orizzontale di fronte a sé. Prende, poi, un numero di segnalini Albero della Vita pari a quelli indicati sulla carta (2, 1 o 0) e li pone di fronte a sé. Infine, al termine del turno, piazza la carta sotto la rispettiva plancia elemento, modificando così, eventualmente, l'elemento dominante della mano seguente. A fine turno vince la mano il giocatore che ha giocato la carta elemento dominante più alta o, in assenza, la carta più alta del primo elemento giocato (come nella Briscola). Questi pone,

quindi, le carte in un'unica pila di fronte a sé a faccia in giù. Ha così conquistato una penisola, dove potrà ora piantare un segnalino Albero della Vita per ottenere punti vittoria.

Al termine del round calcolate i punteggi parziali e annotateli sul foglio segna punti. Ogni giocatore ottiene un punto per ogni Albero della Vita piantato, ma nessuno per le penisole vuote. Un ulteriore bonus armonia (2, 4, 7 punti rispettivamente nel primo, secondo e terzo round), se il numero di penisole corrisponde esattamente al numero di Alberi della Vita. Attenzione però, otterrete zero punti se resterete con degli Alberi della Vita non piantati. Inutile sottolineare che, al termine del terzo round, vince la partita il giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio.

Grafica elegante e ambientazione lievemente mistica di stampo orientale, per un simpatico gioco di carte, che comunque altro non è se non una rivisitazione del vecchio gioco della Briscola, a cui aggiunge qualche twist di tattica e strategia. Gioco intergenerazionale, ottimo per famiglie, neofiti, serate al pub e nostalgici che hanno voglia di una mezz'ora di gioco senza troppo impegno.





The Exiled: Siege



di Mateusz Albricht

2016

N. Giocatori: 1-5

Durata: 90-120 minuti

Gli esiliati di cui il gioco parla sono i giocatori, costretti a colonizzare un angolo remoto del regno per riconquistare la propria libertà dopo essere caduti in disgrazia per le proprie malefatte: chi eretico, chi ladro, chi disertore... ma di tutto ciò nel gioco non c'è quasi traccia, a parte una semplice abilità speciale assegnata al personaggio: serve solo per non farvi stare comodi nei panni del colonizzatore.

Ciò che il gioco vi richiede, se vi calate nei panni del difensore, è di costruire edifici, torri, mura e reclutare unità per difendere l'insediamento assegnatovi da 4 o più ondate di assalitori, comandati da un altro giocatore o da interessanti schemi di attacco se giocate in modalità cooperativa. Se giocate in solitario ci sono anche un paio di scenari nei quali potrete svolgere il ruolo di attaccanti.

Il gioco si svolge in due diverse fasi. Nella prima attaccanti e difensori si preparano allo scontro, erigendo tende o edifici, reclutando soldati o mostri, scavando fosse o disturbando i piani dei difensori. Lo faranno scegliendo una serie di 12 carte che rappresenteranno le proprie azioni (costruisci, recluta, fai macchine da assedio...) e poi girando contemporaneamente una carta alla volta. La fase finisce quando l'attaccante volta la carta che dà il via all'assalto. Tutte le successive pianificazioni saranno cestinate.

Le mura innalzate serviranno ad alzare la difesa delle miniature poste sopra, le torri per collocarvi arcieri, che solo da lì possono bersagliare gli avversari, mentre gli altri edifici in genere vi permettono di reclutare unità diverse/più forti oppure acquisire carte

da aggiungere al vostro mazzo per meglio gestire la fase successiva. Se scavate un fosso, ad esempio, potrete inserire 4 omonime carte nel vostro mazzo "reazioni" che vi permetteranno di eliminare una creatura quando vi transiterà sopra.

Nella fase assedio invece l'attaccante avrà 4 tentativi per raggiungere, con le unità reclutate, le mura e rimuovervi tutti i difensori allo scopo di poter fare un danno alla città. Con 5 danni i difensori perdono. Attaccante e difensore attiveranno a turno una zona, muovendovi creature o facendo sparare, se è il caso, le miniature presenti. I danni saranno assegnati in maniera abbastanza matematica spendendo punti di attacco per rimuovere pezzi al costo della loro difesa. Nel caso di attacco alle mura gli eventuali difensori rimasti vivi risponderanno.

Le carte che difensore e attaccante useranno in questa fase descrivono i vari attacchi, le reazioni e effetti speciali tutti ben ambientati, con qualche interessante implicazione strategica qua e là. Anche se niente di così sorprendente.

Tutto ciò che di particolare e buono ha il gioco viene però in gran parte vanificato da un pessimo bilanciamento dei pezzi proposti, troppo forti o troppo deboli.

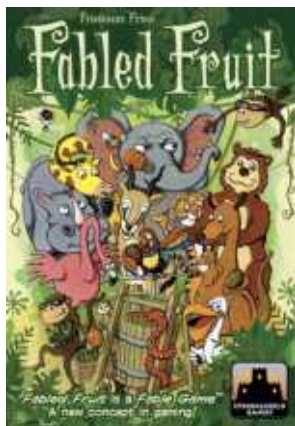
Il gioco, dichiarato fino a 5 giocatori, è invece sostanzialmente per 2 (i 4 difensori dovrebbero dividersi 4 sole zone attivabili a round, di cui 2 insulse?) e, visto il bilanciamento, sembra sinceramente valido solo come solitario, dove gli schemi di attacco degli avversari sembrano meglio pianificati e danno una buona sensazione di puzzle game al limite dell'impossibile da risolvere con colpi di genio.





di Fabio "Fab!o" Cambiaghi

Fabled Fruit



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Stronghold Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-30 minuti

Che Friedemann Friese si fosse impegnato nell'esplorare i risvolti più estremi del gioco da tavolo lo avevamo intuito lo scorso anno osservando il suo folle progetto "504" (2015), non un gioco ma nove moduli indipendenti capaci di creare 504 giochi diversi. Con Fabled Fruit corregge un po' il tiro verso la semplicità offrendo però uno spunto interessante in un periodo, questo, in cui il gioco di tipo legacy sta vivendo il suo momento d'oro.

Prima di ogni altra cosa, Fabled Fruit è un enorme mazzo di duecentoquaranta carte di cinquantanove tipi diversi. Ciascun tipo è organizzato in mazzetti numerati da 1 a 59 che alla prima partita devono essere impilati in ordine crescente di numero. I primi sei mazzetti vengono quindi disposti sul tavolo, saranno i primi sei luoghi visitabili dai giocatori che ne visiteranno uno ad ogni turno muovendoci sopra la propria pedina con lo scopo di raccogliere frutti.

I frutti, in cinque tipi diversi, costituiscono un altro mazzo ed in generale compongono la mano del giocatore che li raccoglie per formare precise combinazioni.

Le regole per raccogliere i frutti sono scritte sulle carte luogo e sono cinquantanove tutte diverse. Il luogo 1 ad esempio permette, se visitato, di pescare due frutti dal mazzo dei frutti; il luogo 4 permette di offrire agli altri giocatori un frutto ciascuno, per ogni frutto accettato il giocatore ha diritto di pescare due frutti; nel 6 il giocatore gira carte dal tallone dei frutti fino a quando decide di raccogliermi tutti o fino a quando gira un doppiante nel qual caso perde tutto. Quando un giocatore visita un luogo con la sua pedina, può eseguire l'azione relativa, in alternativa versando il costo in frutti indicato sulla carta può raccogliermi. Per ogni carta locazione tolta dal gioco, una nuova entra in gioco insieme alla sua nuova regola.

Obiettivo di ciascuna partita è raccogliere per primi un preciso numero di carte, che varia da tre a cinque a seconda del numero di giocatori. A quel punto la partita è finita, viene decretato il vincitore, le carte conquistate dai giocatori escono per sempre dal gioco e la partita successiva la si comincerà rimettendo sul tavolo la situazione dei mazzetti lasciata

alla partita precedente, e così via per oltre venti partite sempre diverse, ovvero fino a quando tutte le duecentoquaranta carte saranno state utilizzate.

Genio? Pazzia? Forse un po' di entrambe, dosate in un gioco la cui idea sulla carta è davvero sensazionale ma serviranno diverse partite per capire se veramente efficace. Le prime ammetto si sono rivelate piuttosto semplici, tipiche di un gioco per famiglie, ma il pensiero che con l'inserimento delle nuove regole il gioco si possa fare più interessante e profondo per ora tiene alte le speranze.

Manuale chiaro, corredato da un indispensabile e completo glossario per spiegare tutti i tipi di azione. Carte di buona fattura. Apprezzabile l'idea di predisporre uno spazio per annotare la situazione delle partite nel caso in cui si vogliano affrontare più campagne con diversi giocatori, ricca la dotazione di buste di plastica con chiusura a zip per mantenere separate le carte ormai utilizzate da quelle in uso e da quelle ancora nel tallone, in modo da poter ripartire velocemente dalla situazione lasciata nella partita precedente.

Promosso con riserva.





First Class



di Helmut Ohley

Hans im Glück, Z-Man Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

Uscito in sordina, First Class: Unterwegs im Orient Express è stata una delle sorprese dello Spiel 2016. Helmut Ohley (coautore di Russian Railroads) ha creato un gioco interessante, che si ispira al predecessore, ma sufficientemente diverso da non essere additato come "Russian Railroads the card game". Scopo del gioco è sviluppare i propri convogli ferroviari, ammodernando i vagoni per massimizzare i punti vittoria e nel contempo ingrandire la propria rete ferroviaria, in modo da ottenere il maggior numero di bonus/azioni aggiuntive.

First Class si gioca con un set di carte azione base a cui si aggiungono 2 ulteriori set, presi dai 5 presenti nella scatola. Le carte azione sono suddivise in tre mazzi, usati sequenzialmente nei turni di gioco. Sono presenti inoltre carte vagone che potranno essere migliorate durante la partita e carte passeggeri che sono moltiplicatori che entreranno in campo a fine partita.

Il gioco è suddiviso in sei turni in cui i giocatori scelgono 3 delle 18 carte visibili ed eseguono l'azione descritta. In alternativa si può "bruciare" la carta per eseguire un'azione di miglioramento di un vagone.

Le azioni principali sono quelle che permettono di aggiungere un vagone ai propri convogli, o di migliorarne uno, così come aggiungere carte che permettono di prolungare il percorso della propria linea. Altre azioni permettono di muovere i pedoni capotreno e la locomotiva. Esistono inoltre carte contratto che permettono di ottenere una ricompensa se viene soddisfatto un obiettivo. Infine, altre carte assegnano al giocatore monete che potranno essere spese per ottenere azioni aggiuntive. Al termine del secondo, quarto e sesto turno di gioco è presente una fase di valutazione dove vengono attivati i bonus maturati dal percorso fatto dalla propria locomotiva e vengono assegnati i punti determinati dai valori delle carrozze raggiunte dal pedone capotreno. Dopo la terza valutazione e un'ulteriore assegnazione finale di punti vittoria, si decide il vincitore.

Chi ha dimestichezza con Russian Railroads avrà subito intuito le analogie tra i due giochi: i binari ed i treni di RR funzionano come i vagoni ed il capotreno di First Class e analogamente, il

tracciato industriale del primo sta al tracciato ferroviario del secondo. Invariata anche la scelta di opzioni strategiche offerte dal gioco: la coperta è classicamente corta, ed è obbligatorio focalizzarsi su una strategia di fondo e perseguirla durante la partita.

La grande dote di First Class è il mantenere intatta la profondità strategica, condensandola nella metà del tempo, che si aggira attorno ai 20 minuti per giocatore. La presenza di vari moduli con regole speciali danno al gioco variabilità e longevità. Un modulo aggiuntivo introduce una meccanica di tipo deduttivo, con la presenza del famoso detective Hercule Poirot che indaga su un omicidio avvenuto sul famoso treno. La qualità dei materiali è di buon livello, secondo la tradizione della casa editrice (la grafica è realizzata dalla mano esperta di Michael Menzel). Anche il manuale è ben curato, chiaro e ricco di esempi. Ulteriore nota di merito per gli scomparti realizzati per alloggiare i vari mazzi di carte del set base e dei moduli.

First Class è un titolo che mi sento di consigliare caldamente a tutti coloro che cercano in un gioco profondità strategica e impegno, potendogli dedicare soltanto il tempo di un filler.





The Flow of History



di Jesse Li

Moaideas Game Design, 2016

N. Giocatori: 3-5

Durata: 60-90 minuti

Come sempre più spesso accade un nuovo tentativo di liofilizzare il gioco di civilizzazione arriva dall'oriente e dalle mani sapienti di Jesse Li (già autore lo scorso anno di Ponzi Scheme); come sempre in questo caso è necessario fare una scelta di cosa tenere e cosa cassare e qui, come in *Through the Ages*, ma in maniera ancor più radicale, si è scelto di mantenere il solo albero tecnologico e (in un certo modo) le risorse da amministrare sulla strada dello sviluppo.

Ogni giocatore riceve una civiltà iniziale poi le carte tecnologia vengono ordinate in 7 epoche, ciascuna mescolata e impilata sopra le successive a formare un singolo mazzo; le carte dell'antichità sono visibili e acquistabili da subito, poi seguono cinque ere di gioco, e le carte di fine partita ("Internet" e "il Futuro"). Il gioco continua un'azione alla volta fino a quando l'entrata in gioco del "Futuro" sancisce la fine della partita.

Al proprio turno ogni giocatore può:

- investire in una tecnologia, cioè puntare un certo numero di risorse su una delle carte visibili nel mercato;
- completare una tecnologia, cioè acquisire la tecnologia su cui aveva investito in uno dei turni precedenti pagando le risorse investite ma recuperandone una parte in funzione del rapporto tra la carta acquisita e le tecnologie già possedute;
- sottrarre una tecnologia su cui un avversario ha investito, cioè ripagare al giocatore quanto investito e prendere possesso della tecnologia; l'investitore originale viene rimborsato per il tempo perso e ottiene risorse aggiuntive;
- attivare una delle tecnologie già acquisite dalla propria civiltà;
- effettuare il raccolto, cioè aggiungere dall'esterno risorse (in base alle tecnologie possedute) al pool comune e prenderne metà del totale.

Dopo aver svolto l'azione vengono rimosse dal mercato eventuali carte obsolete, e aggiunte nuove carte, se necessario, e il turno passa al giocatore successivo. Ogni tecnologia ha un effetto collaterale che può essere immediato all'acquisto (risorse aggiuntive o distruzione di carte avversarie), permanente, un'azione da attivare o un bonus a fine partita quando

il giocatore con più punti cultura sarà il vincitore.

Il gioco, semplicissimo nel suo sviluppo, si regge tutto sul fatto che l'unica risorsa del gioco è finita e ogni volta che viene spesa ritorna nella riserva comune da cui può essere riciclata attraverso il premio di investimento quando si ottiene una tecnologia e il rimborso per l'investitore quando gli viene sottratta; tutte le scelte sono in funzione della distribuzione della risorsa che può o meno permettere ai giocatori di agire indisturbati.

Materiali di buon livello (sopra gli standard orientali, ma sotto a quelli europei) e un regolamento piuttosto chiaro, certamente aiutato dalla semplicità delle regole che si spiegano in cinque minuti netti; il gioco è piacevole e sicuramente interessante, ruotando attorno alle fluttuazioni della risorsa e alla temporizzazione delle proprie azioni ma tende a essere troppo poco controllabile (soprattutto in tanti) e pronò ad influenze non desiderate dell'alea; in particolare la fine della partita risulta spesso improvvisa e l'impossibilità di pianificarne l'arrivo o anche solo di reagire a esso può essere fonte di notevole frustrazione; resta comunque un interessante esercizio di liofilizzazione su cui lavorare in vista di nuovi passi successivi.





Fold-it



di Taeyun Goh
Happy Baobab, 2016
N. Giocatori: 1-5
Durata: 20 minuti

Io non lo so se riuscirò a riempire tutta questa pagina parlando di Fold-It, eppure per me questo gioco è un vero colpo di genio, un brillante esercizio di design che coniuga materiali inusuali in un gioco da tavolo dosando con precisione elementi come il colpo d'occhio, il riconoscimento di pattern e l'abilità manuale con risultati eleganti e sbalorditivi, almeno per il sottoscritto.

Fold-It è della Happy Baobab, una pressoché sconosciuta (almeno per noi occidentali) casa editrice coreana che, oltre a

occuparsi della localizzazione in coreano di alcuni grandi classici, pubblica anche giochi propri. È appunto il caso di Fold-It, del giovane autore coreano Taeyun Goh.

Fold-It è uno di quei giochi che basta guardarlo per intuirne il meccanismo senza nemmeno leggere il regolamento, o quasi. Spiegarlo sulla carta invece è impresa tutt'altro che semplice. Il cuore del gioco sono fazzoletti quadrati di un morbido ma resistente tessuto sintetico stampati sul fronte e sul retro. La stampa riproduce, su entrambi i lati, una griglia quadrata di sedici caselle all'interno delle quali sono rappresentate altrettante pietanze diverse tra loro.

Due mazzi di carte di due differenti difficoltà si utilizzano per dare il via alla manche, che comincia non appena viene voltata una delle carte che mostrerà da una a quattro pietanze. Da questo momento i giocatori devono rapidamente piegare il fazzoletto lungo le righe della griglia in modo da nascondere tutte le pietanze ad eccezione di quelle mostrate sulla carta. Quando tutti i giocatori tranne uno riescono nell'impresa, il giocatore che ha fallito perde uno dei suoi tre gettoni stella, terminati i quali il giocatore è eliminato dalla partita. Il vincitore è l'ultimo giocatore a restare in gioco.

Il gioco ha diversi limiti. La durata della partita è fortemente influenzata dal numero



dei giocatori. In due giocatori si devono giocare da tre a cinque manche per decretare un vincitore, in quattro giocatori le manche potrebbero anche essere undici. Il fatto poi che sia un gioco ad eliminazione è un altro grosso limite, solo in parte compensato dalla durata tutto sommato contenuta della partita. Ancora, le abilità cognitive necessarie per districarsi nel puzzle delle pieghe potrebbero essere meno spiccate in alcuni giocatori che si troveranno costantemente in svantaggio perché dotati di scarso colpo d'occhio.

Perché allora tanto interesse? Perché il gioco è semplicemente geniale, funziona, diverte, è piacevole da vedere, si spiega in trenta secondi e merita decisamente di essere provato. Certo non sarà il gioco della vostra vita ma tanto di cappello all'autore e alla sua capacità di guardare oltre legno e cartone.

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



Freak Shop



di Henri Kermarrec
Catch Up Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20 minuti

Volete provare l'emozione di arredare la vostra vecchia magione con elementi kitsch e orribili, in modo da far vivere ai vostri ospiti un'esperienza indimenticabile? Allora correte al Freak Shop, la bottega degli orrori, e cercate di realizzare i migliori affari!

Freak Shop è composto da un mazzo di 65 carte (con valori che vanno da 1 a 10, la cui cardinalità è inversamente proporzionale al valore), in cui i giocatori cercano di possedere, alla fine del gioco, quelle carte che permettano loro di massimizzare la valutazione di 3 diversi obiettivi comuni, rivelati all'inizio della partita.

Ciascun giocatore inizia con 4 carte (assegnate in base alla sua posizione nell'ordine di seduta) e, quando è il suo turno, esegue uno scambio fra le carte

della propria residenza (zona personale) e le carte presenti nel negozio (zona comune al centro del tavolo), seguendo una delle due possibili modalità:

- mettere nel negozio un qualsiasi numero di carte di un unico valore, per prendere lo stesso numero di carte, anch'esse tutte dello stesso valore, diverso dal primo;
- mettere nel negozio un qualsiasi numero di carte, prendendo dal negozio un gruppo di carte la cui somma dei valori sia pari a quella dei valori delle carte restituite.

Alla fine del turno di ogni giocatore si aggiungono al negozio 1 o 2 carte (a seconda del numero di partecipanti). La partita termina immediatamente non appena viene rivelata la carta "ora di chiusura", casualmente disposta nelle ultime 7 carte del mazzo. Vengono quindi valutati i tre obiettivi, per determinare il vincitore.

Analogamente al "cugino taiwanese" Crabs!, Freak Shop è un gioco basato sulla meccanica di scambio di carte fra il giocatore e un pool comune, seguendo uno fra molteplici criteri (meccanica battezzata "trick trading"). L'idea di base (sfruttare le

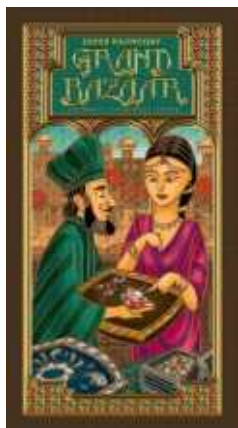
due modalità di permutazione per arricchire, sia in quantità che in qualità, il proprio insieme di carte) qui è distillata al massimo, rendendo di fatto estremamente importante la capacità di non creare situazioni favorevoli agli avversari (dato che tutte le carte scartate sono disponibili per il giocatore successivo). La partita si sviluppa spesso con un pattern ciclico (che vede ruotare la disponibilità di poche carte di alto valore o di molte carte di valore basso), in cui la temporizzazione diviene un elemento fondamentale. La varietà degli obiettivi di fine gioco (si va dalle classiche maggioranze in ciascuno dei valori, alla formazione di coppie, tris o scale, fino ad arrivare a massimizzare la somma delle carte) rende la seconda parte del gioco sufficientemente varia di partita in partita; imponendo di volta in volta piccole decisioni dagli esiti differenti.

Buoni i materiali contenuti nella scatola: le illustrazioni delle carte di Miguel Coimbra (che rivisitano tutti i luoghi comuni del genere) sono ironiche e godibili, le tessere obiettivo sono robuste e quasi tutte di non difficile interpretazione.





Grand Bazaar



di Sanan Mahmudov
Fibonacci, 2015
N. Giocatori: 2-7
Durata: 30-45 minuti

In Grand Bazaar, i giocatori cercano di arricchirsi attraverso la compravendita di pietre preziose (zaffiri, rubini e smeraldi), cercando di sfruttare le imprevedibili fluttuazioni di mercato.

Mediocri i materiali (una plancetta, tre segnalini, dieci carte pietra preziosa per

ciascun tipo, 27 carte mercato e banconote), con l'eccezione della cartamoneta plastificata, che sembra piuttosto durevole. Le poche illustrazioni sono opera di Alexander Roche.

Tutti i giocatori partono con la stessa dotazione di denaro. Il primo giocatore rivela una carta mercato, applica le variazioni dei prezzi (+1, -1, 0) per ciascun tipo di pietra, dopodiché, a partire dal primo giocatore, tutti eseguono azioni di compravendita, rispettando i seguenti vincoli:

- ogni giocatore deve comprare almeno una pietra;
- nessun giocatore può avere più di quattro pietre;
- non è possibile vendere e ricomprare la stessa pietra nello stesso turno.

Alla fine del turno il primo giocatore cambia in senso orario.

Il gioco prosegue per 27 turni; dato che, per ogni pietra, un terzo delle carte comporta una variazione positiva, un terzo negativa e un terzo nessuna variazione, alla fine del gioco tutte le pietre avranno lo stesso valore (quello di partenza), a cui vengono vendute al mercato. Il giocatore con maggior denaro vince la partita.

Grand Bazaar si propone come gioco azionario (dove i certificati sono sostituiti dalle pietre preziose) incentrato attorno alla classica formula del "compra a poco e rivendi a tanto". Contrariamente a molti giochi del genere, non c'è nessun tipo di controllo sull'evoluzione dei prezzi, determinati senza controllo dalle carte rivelate all'inizio del turno. Inoltre, per come è strutturato il mazzo delle variazioni dei prezzi, i 3 tipi di pietra preziosa sono di fatto indistinguibili: tutti sono a media nulla (e quindi alla fine del gioco il valore sarà lo stesso per tutte le gemme), con stessa varianza (ovvero la volatilità - e quindi il rischio - collegato a tutte le pietre è sempre lo stesso) e covarianza nulla (ovvero non è possibile ottenere informazioni "incrociate" fra i vari colori). Il gioco si riduce quindi a puro azzardo nella prima parte del gioco (tutti gli eventi sono equiprobabili e hanno lo stesso rapporto rischio/ricompensa) e a un calcolo di probabilità nella fase finale. L'obbligo di continua compravendita di almeno un gioiello al turno, e il tetto piuttosto basso al numero di pietre che si possono possedere, impediscono di abusare di casi statisticamente singolari come l'acquisto in massa di un tipo di pietra nel caso in cui questa subisca 4 o 5 ribassamenti di fila nella prima parte della partita; questo vincolo induce tuttavia un elevato senso di ripetitività nella seconda metà della partita.

In definitiva, Grand Bazaar offre l'opportunità di tentare la fortuna, mettere alla prova il proprio intuito, ma lo fa in modo piuttosto noioso, senza coinvolgere la creatività dei giocatori.





Great Western Trail



di Alexander Pfister
*Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, Uplay.it edizioni,*
2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 75-150 minuti

Dopo l'incredibile successo di Mombasa (Eggertspiele, 2015), vincitore di numerosi premi dedicati ai giocatori più esperti, nella passata edizione della fiera del gioco di Essen gli occhi di molti erano puntati sull'austriaco Alexander Pfister e sul suo nuovo gioco, Great Western Trail.

Nell'America del diciannovesimo secolo i giocatori, nei panni di mandriani, spostano le loro mandrie dal Texas verso Kansas City dove saranno caricate sul treno e spedite lontano per ottenere punti vittoria e dollari. I primi si conteggiano tutti a fine partita, i secondi si utilizzano per affrontare i costi di ogni evoluzione, dalla costruzione di nuovi edifici lungo le strade che conducono a Kansas City, all'acquisto di capi di bestiame di maggior valore. Molte azioni sono facilitate dalla presenza di tessere lavoratori in tre tipologie che possono essere assunti ogni

qualvolta si raggiunge la città. Non è tutto, i giocatori possono migliorare le stazioni della ferrovia e così facendo migliorano le proprie caratteristiche sbloccando su una plancia personale nuove azioni o migliorie, cosa che avviene anche dopo ogni spedizione di bestiame. Ancora, i giocatori possono acquisire carte obiettivo che, se soddisfatte a fine partita, offrono ulteriori punti.

Cuore del gioco è il movimento sul tabellone che mostra numerosi sentieri che portano verso Kansas City, l'abilità dei giocatori sta proprio nello sfruttare i sentieri più utili per la propria strategia, approfittando nel modo migliore degli edifici incontrati sulla strada, neutrali, propri o degli altri giocatori.

Non di secondaria importanza la meccanica di costruzione del mazzo che regola la mandria. Le carte sono mucche e l'obiettivo è arrivare a Kansas City con una mano contenente mucche di valore alto ma anche di tipo diverso perché i vantaggi ottenuti con la spedizione della mandria si calcolano sommando i valori di una sola carta per tipo. Fondamentale sfruttare le azioni che permettono di scartare carte per ripescarne delle altre in modo da prepararsi la mano migliore tenendo conto che, una volta arrivati a ridosso della città, sarà impossibile tornare sui propri passi e la vendita del bestiame dovrà avvenire con la mano di carte a disposizione, anche quando questa comportasse uno svantaggio.

Una grande quantità di meccanismi quindi, nessuno straordinariamente innovativo ma che insieme creano una miscela vincente e solida. Ciò che più impressiona di Great Western Trail è come

tutto ciò che avviene nel gioco sia strettamente interconnesso a formare un gioco ricco ma incredibilmente omogeneo.

La complessità delle regole è completamente compensata dal fatto che ognuna delle decine di opzioni messe a disposizione del giocatore appaia sensata e aderente all'ambientazione, caratteristica che lo rende anche facile da spiegare a dispetto delle sedici fitte pagine di regolamento, complice anche la chiarezza dell'iconografia, efficace ed intuitiva.

Tante strategie verso la vittoria, la cui efficacia può variare in funzione delle tessere e delle carte che entrano in gioco obbligando i giocatori ad adattarsi, garantisce partite dense, serrate, e soddisfacenti con turni rapidi ma decisioni sempre delicate e decisive. Un gioco certamente complesso da padroneggiare ma senza dubbio un altro successo di Pfister che si conferma essere un eccellente autore. Un capolavoro.





La Guerra dei Meeple



di Max Valembois

Blue Cocker Games, Uplay.it edizioni,
2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

La Guerra dei Meeple è dedicato a coloro che sono appassionati di giochi di guerra. I 2/4 giocatori devono gestire un manipolo di meeple per conquistare dei territori, combattere meeple nemici e distruggere gli edifici avversari al fine di guadagnare punti vittoria. Con sei punti si vince la partita. Il tabellone è modulare e formato da esagoni di territorio la cui disposizione iniziale dipende dal numero di giocatori. Connesse al tabellone ci sono le città, in numero pari ai giocatori che ne controllano una a testa. Ogni città può ospitare fino a quattro edifici (tra i dieci possibili per ogni giocatore) i quali permettono di effettuare le azioni di gioco. Nel set-up viene fornita gratis la Piazza del Villaggio che presenta le azioni base di 'sopravvivenza' (costruire un edificio, reclutare meeple e schierare meeple sul territorio).

Al proprio turno un giocatore può muovere i propri meeple di un esagono e se questi sono

almeno in due su un territorio allora lo controllano e il giocatore beneficia dell'eventuale bonus presente (tra cui punti vittoria). Questi bonus sono temporanei in quanto un giocatore può perdere o spostare i meeple. Se un esercito ne incontra uno nemico in uno stesso esagono allora avviene la battaglia (con semplici regole): ogni meeple ne uccide uno avversario quindi rimangono solo quelli dell'esercito più numeroso in numero pari alla differenza tra i due eserciti. Per ogni morto causato dall'attaccante (ogni due per il difensore) il giocatore guadagna un punto coraggio: ogni sette punti coraggio egli ottiene un punto vittoria, simboleggiato da un suo meeple che va posizionato sulla carta segnapunti. I meeple possono anche attaccare un edificio avversario muovendo sull'esagono dell'edificio stesso e posizionandosi negli appositi spazi-difesa in esso presenti. Quando gli spazi-difesa sono tutti occupati l'edificio è distrutto, i meeple presenti vengono posizionati sulla carta segnapunti dei rispettivi proprietari. Va tenuto presente che i meeple sono in numero limitato e depositati in una riserva generale, quindi quelli utilizzati per segnare i punti non sono più disponibili. In generale, per

poterli utilizzare, devono prima essere reclutati e poi spediti al fronte.

Gli edifici sono il vero motore del gioco. Permettono di eseguire una grande varietà di azioni: costruire nuovi edifici, reclutare meeple, schierarli sul territorio, lanciarli su spazi-difesa di edifici nemici, convertire quelli avversari, distruggere truppe nemiche, aggiungere bonus a esagoni di territorio e molto altro ancora. Costruire una tessera edificio costa alcuni turni a seconda della sua complessità. Sulla tessera è disegnato un percorso a tappe che generalmente si suddivide in più rami. Al termine di ogni ramo è rappresentata un'azione. Appena l'edificio è costruito un lavoratore (cubetto) deve essere collocato all'inizio di tale percorso. Ad ogni turno questo avanza di un passo sul percorso e quando giunge al termine del ramo scelto il giocatore può effettuare l'azione indicata. È necessario saper pianificare con attenzione le azioni future tra quelle disponibili, realizzando così 'combo di azioni'. Dopo un paio di partite necessarie a conoscere le azioni in dettaglio e le relative contromosse, il gioco risulta essere veloce, circa 15 minuti a giocatore.





Haru Ichiban

HARU
ICHIBAN



di Bruno Cathala

Blackrock Games, GDM Games, 2014

N. Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

Una bella presentazione grafica può fare la differenza per far notare un gioco dalla base fortemente astratta e farlo provare anche a chi dagli astratti sta normalmente ben lontano. E questo Haru Ichiban ha un aspetto davvero magnifico. Si gioca su una griglia di 5x5 quadrati rappresentante uno stagno. Sopra navigano delle ninfee non fiorite: la sensazione di giocare veramente con ninfee galleggianti è esaltata dalla possibilità di spostarle leggermente durante il gioco, oltre che da un paio di rane che ci saltano sopra.

Sono piccoli particolari che diventano molto importanti. Anche perché lo scopo del gioco è fare combinazioni di quattro propri "pezzi": in fila, in diagonale o a quadrato. Ogni combinazione porta punti appena prima di dar luogo ad una nuova mano riportando la scacchiera alla conformazione iniziale. Esiste anche una

conformazione che prende completamente la diagonale della griglia che fornisce abbastanza punti da vincere direttamente la partita.

Questo aspetto astratto però deve soccombere all'ambientazione, che sembra tutt'altro che appiccicata. I nostri pezzi infatti saranno la versione fiorita della ninfea e possono essere giocati ovviamente solo su una foglia. Non sempre, fra l'altro, sceglieremo dove mettere il nostro pezzo! La prima cosa che i giocatori fanno ad ogni turno è scegliere contemporaneamente un fiore di ninfea fra i tre nella propria mano. L'unica differenza fra un fiore e l'altro è un numero da 1 a 8 scritto sul retro. I giocatori poi rivelano tale numero in contemporanea (esclamando "Cra!" se il numero è identico). A questo punto il gioco si rivela più complesso di quello che sembra a prima vista. Infatti farete cose diverse a seconda del fatto che il vostro numero sia maggiore o minore!

Chi ha il numero maggiore sceglie quale foglia fare fiorire col proprio colore, mentre

chi ha il numero inferiore è costretto a posizionarsi sull'unica foglia scura.

Chi ha il numero minore però può spostare un gruppo di ninfee di uno spazio orizzontalmente o verticalmente nello stagno... dopodiché sarà chi ha il numero più alto a scegliere quale sarà la prossima foglia scura.

Se inizialmente pare che avere il numero più alto sia un vantaggio, vi accorgerete giocando che bramerete più spesso i numeri bassi, per spostare le ninfee. La cosa migliore sarebbe piazzare un proprio pezzo con un numero alto e scegliere la foglia scura con la sicurezza di poter giocare un numero più basso dell'avversario il turno successivo, così si piazzerebbe la foglia scura dove vorremmo piazzare un pezzo e trovarci al turno successivo anche a controllare lo slittamento delle ninfee, ma ovviamente ciò è raramente possibile e bisognerà accontentarsi.

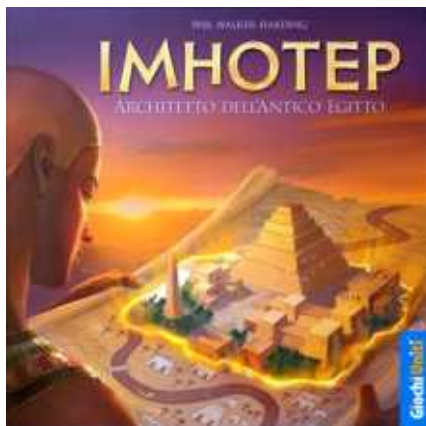
Le limitazioni al piazzamento e al movimento danno al gioco una notevole profondità e, nel contempo, aiutano a ridurre drasticamente i tempi di gioco, facendone un gioco rapido e al contempo molto piacevole.

A questo punto vi sento chiedere: "E le rane? E perché dovrei dire Cra!?". È presto detto: se entrambi i giocatori usano un fiore con lo stesso numero il turno è molto più rapido: ognuno piazza il suo fiore sulla ninfea che ha sopra la rana del proprio colore, e chi ha detto Cra! per primo sceglie dove rimpiazzare le rane.





Imhotep



di Phil Walker-Harding
Devir, Galakta, Giochi Uniti, KOSMOS,
2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 40 minuti

Calandosi nel ruolo di costruttori, i giocatori cercano di emulare Imhotep (architetto, medico e astronomo egizio vissuto nel corso della III dinastia), organizzando l'estrazione e il trasporto di enormi blocchi di pietra dalle cave fino a 5 diversi luoghi dove devono essere edificati altrettanti monumenti.

Semplici, funzionali e belli i materiali, composti da tessere di cartone, bei cubi di legno nei colori dei giocatori e due mazzi di carte. Il gioco si sviluppa in round, all'inizio dei quali si rendono disponibili quattro diverse chiatte (di capienza variabile) con cui verranno trasportate le pietre. A turno i giocatori eseguono una delle quattro possibili azioni:

- spostare fino a tre pietre dalla cava alla riserva personale;
- spostare una pietra dalla propria riserva ad uno spazio libero su una chiatta;

- muovere una chiatta (che ospiti almeno il numero minimo di pietre su di essa indicato) ad un luogo che non sia stato ancora rifornito questo round, spostandovi le pietre nell'ordine in cui si trovano sul mezzo. I cinque luoghi si differenziano per i loro effetti: il mercato permette di acquisire carte (bonus a fine gioco, azioni eseguite al momento dell'acquisizione, azioni da eseguire in un turno successivo), la piramide fornisce punti vittoria subito, il tempio alla fine di ogni turno, obelischi e tomba (con criteri diversi) alla fine della partita;
- giocare una carta azione precedentemente acquistata al mercato. Si tratta di azioni doppie, combinazioni di due delle azioni precedenti.

La partita finisce dopo sette round, con l'assegnazione dei punti per i due monumenti e per le carte bonus acquisite al mercato.

Ciascuno dei cinque luoghi è disponibile in due versioni (fronte e retro della tessera), garantendo varietà e rigiocabilità.

Imhotep bene incarna la quintessenza del gioco german di peso intermedio: regole brevi,

una miscela equilibrata di strategia e fortuna, bei materiali, buone illustrazioni, risulta un gioco sufficientemente profondo ma ancora adatto alle famiglie. Il livello di interazione è piuttosto elevato per il genere, e a volte richiede anche una punta di cattiveria.

Le scelte da effettuare ad ogni turno sono poche ma non semplici: su quale chiatta (e in quale posizione) mettere una pietra? Magari è il caso di muovere un'imbarcazione (anche solo per minimizzare i guadagni degli avversari)? O forse è preferibile saltare un turno, riempiendo la riserva personale? Ancora: spendere un'azione per portare alla destinazione desiderata almeno una delle proprie pietre, o caricarne di ulteriori correndo il rischio che vengano indirizzate in un sito poco utile per la propria strategia?

Il semplice meccanismo (che da un certo punto di vista ricorda quello della famiglia Coloretto/Zooloretto/Aquaretto) funziona bene, incarnandosi in un "superfiller" facilmente spendibile con svariati gruppi di gioco.





In the Name of Odin



di Krzysztof Zięba
NSKN Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-60 minuti

In seguito alla morte del vecchio comandante, rimasto senza eredi, i giocatori di In the Name of Odin competono per diventare il nuovo Jarl (condottiero del re) dei vichinghi. A ciascun di essi è assegnato un villaggio, in cui costruiranno edifici, ospiteranno vichinghi, inviteranno eroi e le loro navi per organizzare raid che li porteranno alla fama.

Cuore del gioco un mazzo di carte azione, ciascuna delle quali può essere spesa sfruttando uno dei suoi due simboli: il vichingo (guerriero, mercante, navigatore) o il mestiere (reclutamento, navigazione, artigianato).

Nel proprio turno il giocatore esegue, nell'ordine da lui desiderato, un qualsiasi numero di azioni fra quelle disponibili:

- scambiare una carta della propria mano con una dell'espositore (una volta per turno); opionalmente, può preventivamente scartare una carta per cambiare l'espositore,

- reclutare vichinghi, spendendo 1/2/3 simboli vichingo uguali per reclutare 1/3/6 miniature del tipo indicato,
- reclutare un eroe dall'espositore, spendendo i simboli reclutamento indicati; non si può avere più di un eroe nel proprio villaggio,
- usare l'abilità speciale del proprio eroe, scartandolo sotto il rispettivo mazzo,
- spendere simboli artigianato per acquisire un gettone costruzione,
- spendere un gettone costruzione e simboli artigianato per costruire un edificio, preso dal rispettivo espositore,
- spendere simboli navigazione per acquistare una nave dall'espositore, oppure per ripararla, o per ricondurla al villaggio,
- Effettuare un raid. Questa azione permette di ottenere punti vittoria durante la partita: richiede un eroe, una nave in grado di raggiungere la locazione della carta raid prescelta e un numero sufficiente di vichinghi dei tipi specificati su di essa. I punti guadagnati dipendono dal valore della carta, dalla sua distanza e dall'essere in grado di giocare dalla mano carte azione che corrispondono ai mestieri presenti su 3 carte (giocate dagli avversari o rivelate dalla cima del mazzo). Alla fine del raid la nave resta al largo, danneggiata, mentre l'eroe lascia il villaggio.

Alla fine del turno il giocatore ripristina la propria mano.

Il gioco finisce immediatamente appena viene presa l'ultima carta raid. Oltre ai punti accumulati con i raid i giocatori ne ottengono per gli edifici costruiti, le navi ancora possedute e in base alla dotazione di vichinghi ancora presenti nel villaggio.

In the Name of Odin è un robusto gioco di gestione della mano (con carte multifunzione) e collezione di set che si piazza nel gruppo di giochi di difficoltà e durate intermedie, subito sopra i giochi introduttivi e i filler, il che lo rende adatto più ad un pubblico occasionale che non ai giocatori assidui. Nonostante il tema e i materiali (come le molteplici abilità differenti di edifici ed eroi o le miniature - che fra l'altro sono piuttosto scomode; sicuramente un'eredità del crowdfunding che lo ha accompagnato), si sviluppa secondo binari classici del gioco german "di corse", con un'interazione piuttosto limitata. Non brilla per originalità né per aderenza al tema, ma è curato e ben fatto; la conclusione immediata della partita rischia di penalizzare gli ultimi di turno (che probabilmente giocheranno un turno in meno degli altri).





Jórvík



di Stefan Feld
*Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, Uplay.it edizioni,
2016*

*N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-90 minuti*

Rivisitazione in stile vichingo di *The Speicherstadt* (2010). Indossate le vesti di uno Jarl vichingo e acquistate prestigio tramite il commercio, il saccheggio, feste e sacrifici in onore degli dei e proteggendo l'insediamento dagli attacchi dei Pitti.

La partita si svolge durante quattro stagioni, rappresentate ciascuna da un diverso mazzo di carte. Se state giocando con la modalità base (Karl) riponete nella scatola le carte del gioco avanzato (Jarl). Mescolate ogni mazzo e impilateli in ordine uno sopra all'altro. In fondo al mazzo mettete la carta finale "Attacco dei Pitti", che determinerà la fine della partita. Infine scegliete una plancia giocatore, prendete i quattro vichinghi del colore corrispondente e cinque monete a testa.

Il gioco si svolge a round, in ciascuno dei quali si ripetono le seguenti quattro fasi: supply, demand, buying e loading. Nella prima fase,

rilevate una carta dal mazzo e mettetela sugli spot da 1 a 6 sulla plancia di gioco, tenendo conto del numero di giocatori. Se viene pescato un attacco dei Pitti dovete risolverlo subito prima di continuare. Nella seconda fase, a cominciare dal primo giocatore, piazzate uno dei vostri vichinghi sul primo spazio libero sotto una delle carte. Nella terza fase è possibile comprare le carte per le quali abbiamo acquisito il diritto. A cominciare da sinistra, il primo giocatore ad aver piazzato uno dei suoi vichinghi sulla carta corrispondente ha il diritto di acquistarla, pagando tante monete quanti sono i meeples piazzati sotto la carta stessa. Nel caso questi voglia rinunciare, la possibilità passa al proprietario del vichingo in seconda posizione, che a sua volta può scegliere se comprare la carta, pagandola, però, una moneta in meno. Si prosegue finché la carta non viene acquistata o scartata. Tutti i vichinghi tornano sempre ai rispettivi proprietari. Infine, nella quarta fase, tutti i giocatori prendono due monete dalla riserva, o tre se non hanno comprato carte e gestiscono le risorse ottenute dalle navi scambiandole, vendendole, sacrificandole in cambio di punti vittoria o allocandole sulle proprie carte artigiani per soddisfare gli obiettivi di fine partita. Se la carta finale "Attacco dei Pitti" non è stata ancora rivelata, proseguite con un nuovo round.

Altrimenti risolvetele ed eseguite poi il conteggio finale, sommando i valori delle carte acquisite dai giocatori. Chi ottiene il miglior punteggio è il vincitore.

In modalità avanzata, aggiungete le carte Jarl e nella prima fase scoprite una carta anche negli spot dal 7 al 12. Durante la fase di demand potete selezionare una di queste carte. Poneteci sopra il vostro vichingo e spostatela nel primo posto libero a sinistra della fila di prenotazione. Dopo aver svolto la normale fase di buying, le carte prenotate possono ora venire acquistate. Cominciando da sinistra della fila, il giocatore che ha selezionato la carta può acquisirla pagando una moneta per ogni carta prenotata attualmente presente nella fila.

Per coloro che già conoscono *The Speicherstadt*, probabilmente, *Jórvík* non è di grande attrattiva. Ma per tutti gli altri, me compreso, potrebbe rivelarsi un'inaspettata sorpresa. Infatti, accanto alla oramai classica struttura di gestione risorse e selezione azione, il meccanismo base di "offerta" per l'acquisto delle carte genera una forte componente di interazione, caratteristica piuttosto originale e inusuale per il genere. Assolutamente raccomandato. Attenzione però, bollino rosso per famiglie e occasionali.





Kanagawa



di Bruno Cathala, Charles Chevallier
IELLO, 2016

N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Che Cathala prediliga inventare giochi a più mani non è un segreto così come non rappresenta una novità vederlo lavorare in coppia con Chevallier, dopo l'esordio insieme nel 2014 con Abyss.

In Kanagawa i due autori francesi ci conducono nel poetico mondo della pittura giapponese, trasformandoci in aspiranti artisti a lezione dal famoso maestro Hokusai.

Scopo del gioco è dipingere la stampa più bella e armoniosa, i cui soggetti possono essere personaggi, animali, alberi o edifici, rappresentati nelle quattro stagioni dell'anno. Di base, si tratta di un semplice gioco di carte che, con un sapiente mix di regole ed opzioni, riesce ad essere interessante e coinvolgente oltre che ben ambientato.

Ogni carta è suddivisa in due parti: quella disegnata riproduce una parte del dipinto

mentre l'altra con sfondo marrone rappresenta un elemento del laboratorio. Inoltre il dorso è colorato diversamente in base al tipo di soggetto dipinto presente sull'altro lato della carta.

La singolare plancia di gioco, una tipica tovaglietta in bambù stampata, rappresenta la scuola, da cui si raccolgono le carte. Al primo turno si piazza un numero di carte pari ai giocatori, a faccia in su o in giù a seconda di come è indicato sulla plancia. Ogni giocatore può decidere se prendere una delle carte disponibili ed uscire temporaneamente dal gioco oppure no. Quando tutti hanno scelto, si prosegue aggiungendo sulla riga sotto tante carte quanti sono i giocatori rimasti in gioco e si affronta la stessa scelta: raccogliere due carte o restare in gioco. Se ci sono ancora giocatori che devono raccogliere carte, si procede con il terzo ed ultimo giro, a questo punto però non c'è scelta, si è obbligati a prendere una delle colonne da tre carte presenti. Lo stesso obbligo si presenta anche quando si rimane gli ultimi in gioco, il che potrebbe capitare anche al primo o al secondo giro. Una volta raccolte, bisogna decidere su quale delle due righe del proprio spazio di gioco collocare le carte: il dipinto o il laboratorio.

Arricchire il laboratorio implica diverse possibilità: ampliare la tipologia di paesaggi diversi che si può dipingere, aumentare il numero di pennelli disponibili, diventare primi di turno, spostare i pennelli già piazzati e conservare le carte per il turno successivo.

La scelta di allungare il proprio dipinto, invece, va fatta con lo scopo di guadagnare più punti vittoria considerando che: ogni carta dipinto vale un punto; la sequenza più lunga

di carte adiacenti con la stessa stagione vale un punto ulteriore per ogni carta; se si soddisfano i requisiti dei diplomi (per esempio avere dipinto 2 o 3 personaggi diversi o 3 uguali, avere 3 o 4 pennelli, ecc...) ci si aggiudica la tessera corrispondente, che può valere da 1 a 9 punti.

Quando il mazzo di carte finisce oppure uno dei giocatori ha composto un dipinto di almeno 11 carte, la partita termina e viene aggiudicata la vittoria a chi possiede più punti.

Kanagawa non è un semplice gioco, si contraddistingue per essere davvero un bel progetto editoriale, completo, curato ed originale. A partire dall'ambientazione, passando per la grafica e la componentistica, si percepisce che è stato tutto pensato nei minimi dettagli dando vita ad un risultato ricercato ed elegante. Il tutto fa da sfondo ad una meccanica di gioco semplice e convincente, non troppo profonda ma comunque intrigante.





Kepler-3042



di Simone Cerruti Sola
Placentia Games, Post Scriptum,
2016

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-120 minuti

Nell'anno 3042 l'umanità avrà finalmente i mezzi per esplorare e colonizzare la galassia. Queste le premesse di Kepler-3042, gioco gestionale in cui i giocatori devono pianificare al meglio le proprie 16 azioni, considerando la cronica scarsità di risorse. Nella media i materiali, abbondanti ma non particolarmente ergonomici o belli, in netto contrasto con le evocative illustrazioni di Alan D'Amico. Piacevole l'inserito che spiega i presupposti scientifici su cui si basa il gioco.

Tre astronavi, una plancia personale, 5 diverse tecnologie da sviluppare, un obiettivo a lungo termine e 17 segnalini risorsa da giostrare fra 3 stati: prodotte, in riserva e bruciate (quasi per sempre), sono l'intera dotazione iniziale di ogni giocatore.

Ciascuno dei 16 turni inizia rivelando un evento (che si risolverà alla fine del turno), quindi ogni giocatore esegue una delle 9 azioni

disponibili (ma non è possibile eseguire due volte di fila la stessa):

- Produrre astronavi,
- Colonizzare i pianeti raggiunti dalle proprie astronavi,
- Sviluppare uno o più livelli di tecnologia,
- Muovere le astronavi
- Terraformare i pianeti, rendendoli più produttivi e aumentandone il valore in punti vittoria,
- Mappare la galassia, ovvero scoprire 4 dei tasselli ancora coperti sulla plancia,
- Produrre energia (una delle 3 risorse),
- Produrre risorse sui pianeti (prevalentemente materia),
- produrre l'antimateria (la terza risorsa).

In aggiunta, ad ogni azione sono associati due bonus, utilizzabili facoltativamente al non basso costo di bruciare una delle proprie risorse per ogni bonus utilizzato nel turno.

Completa il turno del giocatore il movimento delle proprie navi. Il turno si conclude con l'applicazione dell'evento e l'eventuale assegnazione di alcuni punti vittoria. Alla fine del sedicesimo turno avviene la valutazione finale, che valuta molti aspetti: i livelli

tecnologici raggiunti, la distanza dalla terra dei pianeti colonizzati e la loro natura, l'eventuale terraformazione, la produzione di antimateria, il controllo delle miniere stellari, l'avanzamento sulle scale di Leadership (coloniale e tecnologica), il proprio obiettivo personale.

Kepler-3042 è prevalentemente un gioco di gestione risorse e ottimizzazione delle azioni. Sviluppa 3 dei 4 aspetti classici dei giochi di conquista spaziale: esplorazione, espansione e sfruttamento, mentre manca completamente il conflitto; anzi, il livello di interazione fra i giocatori è piuttosto basso, limitandosi di fatto alla "corsa" verso alcuni pianeti e una eventuale competizione sulle due scale di Leadership. Tutto il gioco è invece progettato per esaltare la componente di programmazione strategica, e la scarsità di azioni e risorse rende ogni decisione piacevolmente difficile e dolorosa. La durata è circa di 30 minuti per giocatore, e quindi si mantiene ragionevole anche a pieno regime. Il risultato? Un classico gestionale di tipo german, dedicato a giocatori assidui a cui non piace l'intervento della dea bendata o il conflitto in plancia.





Key to the City – London



di Sebastian Bleasdale, Richard Breese

R&D Games, Quined Games, 2016

N. Giocatori: 2-6

Durata: 90-120 minuti

Key to the City – London è stato pubblicato in due differenti edizioni (R&D Games e per la serie Master print della Quined Games) che differiscono solo per la grafica di copertina, immutato il contenuto nella scatola: si tratta di una rivisitazione del famoso Keyflower e cercherò di dare una descrizione del gioco utile anche per i pochi che non conoscono il predecessore. La prima cosa che cambia è l'ambientazione (per quanto di facciata in un gioco in sostanza astratto): come si intuisce facilmente dal titolo siamo nella città di Londra e tutti gli edifici del gioco richiamano le famosi costruzioni della capitale britannica; da sottolineare la presenza di 8 edifici tridimensionali che arricchiscono una componentistica di buona qualità, con un impatto scenografico non da poco.

Il gioco consiste nello sviluppare il proprio quartiere, acquisendo in ognuno dei 4 round



di gioco delle tessere esagonali, che a fine partita forniscono punti vittoria in differenti modalità. Le tessere vengono acquisite mediante un'asta fatta con i lavoratori: ci sono lavoratori di tre colori in gioco e ogni turno i giocatori ne pescano casualmente una quantità. I giocatori si alternano in turni e possono utilizzare le tessere per la produzione o lo sviluppo, oppure possono rilanciare l'asta per acquisire la tessera a fine round.

Il primo giocatore che interagisce con una tessera determina che colore utilizzare: questo vincola tutti gli utilizzi della tessera. Lo sviluppo consente nell'ottenere una versione migliorata della tessera, mentre la produzione ha due importanti caratteristiche: può essere ripetuta più volte nel turno mettendo un numero maggiore di lavoratori (e sempre rispettando il vincolo del colore) e può essere attivata non solo sulle tessere del proprio quartiere, ma anche in quelle dei quartieri avversari e quelle messe all'asta (ma in questo caso si perdono lavoratori, mentre tornano disponibili tutti quelli posizionati nel proprio quartiere).

Rispetto a Keyflower si perde l'aspetto delle strade da collegare tra tessere e del trasporto delle risorse; in alternativa ci sono ora sei tipi differenti di connessioni che possono essere posizionate tra le tessere e sono spesso prerequisiti per lo sviluppo o per i punti vittoria finali.

Altra differenza è che non ci sono più tessere che producono lavoratori, soprattutto mancano i lavoratori verdi, che fungevano nel vecchio gioco da risorsa "rara".

Infine, e questo potrà piacere a chi gradisce un maggiore controllo, in Key to the City ci sono meno edifici esclusi ogni partita, e gli edifici speciali, che danno punti vittoria in base alle condizioni di fine partita, sono noti in fase di setup, anche se entrano in gioco nel round finale, in modo da consentire un'adeguata programmazione.

Penso che l'acquisto sia di Keyflower che di Key to the City sia appannaggio dei fan della serie, gli altri si orienteranno in base alle differenze, che a volte sono sfumature, tra i due giochi; non mi sento di dire che uno è migliore dell'altro. Key to the City è una versione leggermente semplificata, ma gli elementi tolti non tolgono profondità e regalano un maggiore controllo, a discapito di minore varietà. Nella scelta può pesare, perché no, anche l'ambientazione (che London sia il primo di una nuova serie dedicato alle città?).



di Paola "Paoletta" Mogliotti

Kingdomino



di Bruno Cathala

Blue Orange, Pegasus Spiele, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20 minuti

Tra le tante novità presentate ad Essen 2016 a firma del prolifico Cathala, spunta anche Kingdomino, un gioco dalla grafica fumettosa e dalla bella componentistica che rientra nella categoria dei giochi per famiglie.

Come si intuisce dal titolo, in questo gioco viene proposta una breve sfida tra re medioevali per la costruzione del regno più ricco e prospero. Per realizzarlo devono essere affiancate, all'interno di una griglia 5x5, delle tessere rettangolari che, esattamente come nel domino, sono divise in due quadrati ed in ogni metà riportano una delle sei diverse tipologie di paesaggio disponibili (campi di grano, pianure, montagne, laghi, paludi e miniere), su cui possono comparire anche delle corone, da 1 a 3. Le tessere domino a disposizione nella scatola sono 48, ognuna di queste da un lato è numerata.

Da setup ognuno parte con una tessera quadrata iniziale su cui piazza il castello del proprio colore e riceve un omino colorato che rappresenta il suo re. Poi si selezionano tante tessere domino quanti sono i giocatori (se si gioca in 2 se ne prendono 4) e le si dispone sul tavolo seguendo la numerazione crescente, dopodiché si determina l'ordine di gioco estraendo a caso i segnalini re e si procede con il loro piazzamento su una delle tessere domino libere. Infine si estraggono altrettante tessere, che si dispongono in ordine crescente in una colonna affianco, e si dà inizio al gioco.

Ad ogni turno si svolgono due semplici azioni, a partire da chi si è piazzato sulla tessera più in alto: prima si recupera la tessera opzionata per disporla nel proprio regno e poi si sposta il segnalino re su una delle tessere domino della colonna accanto non ancora occupate. Quando tutti hanno svolto questi semplici passi si girano nuove tessere domino e si ricomincia con un nuovo turno.

Le regole di piazzamento sono molto semplici: ogni tessera domino va piazzata o adiacente alla tessera castello iniziale, che vale come paesaggio jolly, oppure ad un'altra tessera del regno con cui combacia per almeno una tipologia di paesaggio. Se questo non è possibile oppure se per farlo è necessario uscire dalla griglia quadrata 5x5, la tessera andrà

scartata e per quel turno non sarà possibile ingrandire il proprio regno.

Dopo 12 turni (o 6 se si gioca in 2) la partita termina, arrivando così al conteggio dei punti, anche questo molto semplice e lineare. Per ogni gruppo in cui compare lo stesso tipo di paesaggio si conta il numero di quadrati adiacenti che lo compongono e lo si moltiplica per il numero di corone presenti sulle tessere stesse. Dopo si sommano i valori totalizzati per ogni gruppo presente nel regno, ottenendo così il proprio punteggio finale, che andrà paragonato con quello degli avversari per stabilire il vincitore.

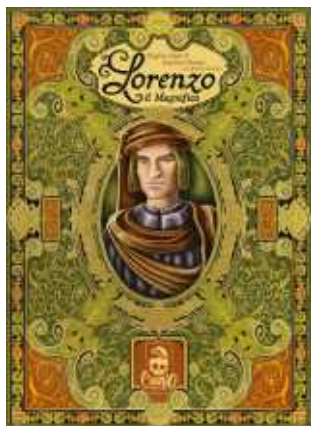
Durata molto breve, regole semplici ed intuitive, grafica, componentistica e colori accattivanti, una piccola dose di strategia, qualche variante da aggiungere, sono gli elementi che rendono interessante questo titolo, in particolare per serate meno impegnative che coinvolgono giocatori poco esperti. Ulteriore plus, nella scatola è presente anche il regolamento in italiano ed Oliphante ne cura la distribuzione locale.

Kingdomino è l'ennesima dimostrazione che partire da meccaniche classiche e già sfruttate, mescolandole in un mix più attuale e ricco, aiuta a dar vita ad un gioco valido ed interessante, che può attirare più facilmente l'attenzione del pubblico.





Lorenzo il Magnifico



di Flaminia Brasini, Virginio Gigli,
Simone Luciani
Cranio Creations, CMON Limited,
2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

In Lorenzo il Magnifico, ambientato nella Firenze rinascimentale, i giocatori ricoprono il ruolo di capofamiglia di una nobile casata allo scopo di ottenere il maggior prestigio.

Il gioco si svolge nell'arco di 6 turni, suddivisi in 3 ere dove, utilizzando una meccanica di worker placement, i giocatori piazzano i propri familiari nelle aree in cui è suddivisa la plancia.

Ogni giocatore dispone di 4 lavoratori, di cui 3 del proprio colore (con forza variabile, uguale per tutti i giocatori, determinata dal lancio di dadi ad inizio turno) ed un lavoratore neutrale di valore 0. I lavoratori vengono piazzati a turno nelle aree di gioco per svolgere l'azione corrispondente, purché abbiano la forza necessaria per farla (eventualmente aiutati dai servitori).

Le azioni possibili sono:

- Visitare le Torri. Sono presenti 4 torri, ognuna con 4 carte sviluppo da acquisire. Queste carte possono essere Territori gratuiti (ottenibili a patto di avere la forza militare necessaria; una volta attivati generano principalmente risorse), Edifici (costano risorse e una volta attivati permettono di trasformare risorse in punti vittoria o altre risorse), Personaggi (costano denaro e generano bonus), Imprese (costano risorse e/o punti militari e generano bonus una tantum e punti vittoria a fine partita). Il primo giocatore che visita una torre agisce liberamente; accedere ad una torre occupata costa invece 3 monete; ogni torre può ospitare un solo lavoratore dei colori dei giocatori.
- Attivare il raccolto/Attivare la produzione: il primo giocatore che occupa lo spazio potrà attivare le rendite delle carte territorio/edifici presenti nella propria plancia, a patto che la forza del lavoratore sia almeno uguale a quella indicata dalle carte. Gli altri giocatori svolgeranno la stessa azione ma con il lavoratore che avrà la forza diminuita di 3 punti.
- Visitare il mercato (composto di 4 spazi esclusivi) per ottenere denaro, servitori, forza militare e privilegi.
- Visitare il palazzo del Consiglio, per ottenere una moneta ed 1 privilegio e determinare l'ordine di gioco per il prossimo turno.

Alla fine di ogni Era si verifica il tracciato di Supporto alla Chiesa, in cui i giocatori che non sono avanzati a sufficienza rischiano la scomunica e l'applicazione di malus per il resto della partita, mentre alla fine del sesto turno si procede ad un conteggio finale.

Nella variante per esperti sono presenti delle carte leader che una volta attivate permettono di generare bonus e vantaggi di particolare valore

La prima impressione che si può ricavare leggendo il regolamento è la presenza di meccaniche già viste e non particolarmente innovative. Tuttavia giocandoci l'impressione di déjà vu svanisce e il tratto saliente che spicca è la altissima interazione indiretta presente nel gioco, resa ancor più esasperata dalla presenza dei malus quando si visita una area già visitata da un altro giocatore: una coperta forse più corta del solito, che rende necessario la valutazione di piani alternativi durante il turno di gioco. Consiglio di giocare con la variante Leader già dalle prime partite perché già nel drafting si potrà/dovrà delineare una strategia di fondo legata alla attivazione dei bonus.

Per concludere, Lorenzo il Magnifico non brillerà per originalità, ma vale la pena ricordare che in musica le note sono solo sette e tuttavia ancora oggi si compongono delle belle canzoni; lo stesso accade per questo bel gioco.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Macroscope



di Martin Nedergaard Andersen
Lifestyle Boardgames Ltd, Hobby
Japan, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Quando un gioco propone tra i suoi componenti un oggetto da costruire in 3 dimensioni, utile per lo svolgimento della partita, parte già con una marcia in più, da una parte per il piccolo piacere legato all'assemblaggio stesso, ma ancora di più per l'impatto visivo che regala, capace di attirare l'attenzione ed incuriosire anche da lontano.

Per Macroscope è stato proprio questo l'aspetto che ci ha attirato ai tavoli demo ad Essen, in cui era presente anche una versione gigante. L'oggetto curioso e appariscente è appunto il "Macroscopio" una scatola rettangolare di cartone al cui interno sono inserite delle illustrazioni e sul cui coperchio compaiono 12 fori, con relativi tappi numerati da 1 a 6 (due per ogni numero).

Nella scatola troviamo anche due dadi, il segnaturno ed un segnalino, delle gemme

colorate che indicano i punti vittoria (gialla 1 punto, azzurra 10) e 200 carte con illustrazioni, stilizzate e in bianco e nero, sia sul fronte che sul retro.

Lo scopo del gioco è riuscire ad indovinare l'immagine presente nel Macroscopio durante il proprio turno, sfruttando ciò che si riesce a visualizzare attraverso i fori del coperchio, che poco per volta vengono svelati.

Al suo turno il giocatore deve tirare i due dadi e, se possibile, sollevare uno dei gettoni indicati dal valore dei dadi; se sono già stati tolti, può scegliere liberamente. A questo punto può decidere se: sollevare un altro gettone, provare ad indovinare l'immagine oppure passare il turno. Nel momento in cui passa il turno riceve una gemma gialla per ogni tappo sollevato (uno o due). Se prova ad indovinare, come prima cosa si calcola il numero di gettoni ancora presenti sul Macroscopio, questo rappresenta il numero di punti vittoria in palio: li vincerà se indovina l'oggetto nascosto oppure li perderà se sbaglia, pertanto cercare di indovinare con pochi indizi paga di più ma si rivela anche più rischioso.

In questa fase si possono innestare anche delle sfide in quanto gli avversari, pagando 2 gemme al giocatore di mano, possono provare a formulare la loro ipotesi, ovviamente diversa. Quando ognuno ha dichiarato la sua risposta, si ricollocano tutti i tappi e si sfila la carta,

rivelando così l'oggetto misterioso ed individuando l'eventuale vincitore. Si assegnano quindi le gemme a chi ha indovinato e si fanno pagare a chi ha sbagliato, dopodiché si prosegue con un altro turno, senza dimenticare di far avanzare di un passo il segnalino che, non appena raggiunge il numero 10, decreta la fine della partita. Chi possiede il maggior valore in gemme è quindi il vincitore.

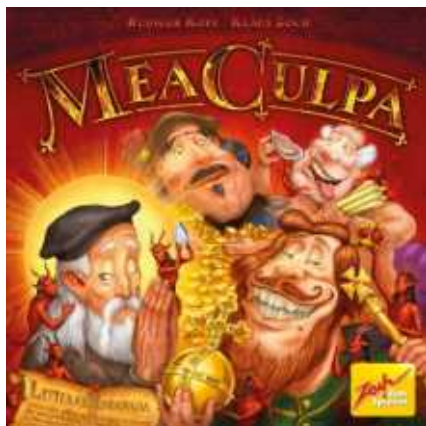
Il gioco è indirizzato principalmente ad un pubblico giovane, a confermarlo anche la grafica spiritosa e fumettosa, che strizza un po' l'occhio al steampunk. Anche gli adulti però possono trovare spassoso intrattenersi con un giochino del genere, magari azzardando di più nel formulare le ipotesi, facendolo per esempio quando ci sono solo pochi indizi visibili. Se da una parte si può rilevare qualche limite nell'ergonomia poiché bisogna stare molto attenti a ciò che si fa per non spostare inavvertitamente dei tappi o svelare nuove immagini prima del tempo, dall'altra il tema della limitata rigiocabilità sembra invece non preoccupare, con 400 immagini già disponibili e la possibilità di lasciar spazio alla fantasia disegnandone delle altre, un buon numero di partite in cui l'effetto sorpresa è salvo risulta garantito.

Aggiornamenti dell'ultimo minuto confermano che questo titolo entrerà nel catalogo della dV Giochi già a partire da dicembre 2016.





Mea Culpa



di Rüdiger Kopf, Klaus Zoch
Zoch, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

Mea Culpa è l'insolita proposta di un editore solitamente indirizzato a giochi per bambini o famiglie che, cambiando target, produce un gioco che ha come tema la vendita di indulgenze.

Ogni giocatore rappresenta un peccatore che deve salvare la propria anima; il solito tracciato dei punti vittoria in questo caso rappresenta "l'anima del peccatore" e ha una parte negativa che punta all'inferno e una parte

positiva che conduce alle porte del paradiso. C'è un solo modo per riscattare la propria anima: comprare indulgenze facendo donazioni alle cattedrali in costruzione; per farlo i giocatori troveranno paradossalmente conveniente peccare, ma ogni volta che si compie un'azione "peccaminosa" il contapunti si muoverà sulla scala negativa. Solo nel finale si valuteranno le indulgenze e il giocatore che risulterà più vicino al paradiso sarà il vincitore.

Il gioco è strutturato in turni e prosegue fino alla costruzione della seconda cattedrale. Si inizia pescando dal sacchetto 7 cubetti colorati, ciascuno rappresenta un differente bene in vendita quel turno, o la possibilità di acquistare un'indulgenza. Si prosegue con un'asta cieca per aggiudicarsi i favori dei quattro personaggi in gioco: il papa, l'imperatore, il mercante e il piccolo peccatore. Si prosegue con le fase azioni fin quando non ci sono più cubi risorsa nel mercato. I giocatori possono comprare e vendere risorse, secondo i prezzi riportati, e possono comprare indulgenze. Inoltre possono fare offerte per la costruzione della cattedrale: hanno a disposizione una scatoletta con due scomparti, corrispondenti alla prima e seconda cattedrale completata, e segretamente possono inserire un singolo cubetto o una singola moneta in uno dei due scomparti.

L'ultima azione a disposizione è visitare la Casa di Piacere; come si può intuire è l'azione che consente maggiori potenziali vantaggi, compiendo le azioni riportate sulle carte estratte, ma comporta di pagare punti peccato.

Tutti interessanti i ruoli, che scombinate le regole del gioco: il papa ha la possibilità di "condonare" alcuni peccati e, come il peccatore, ha dei vantaggi quando visita la Casa di Piacere; il mercante ottiene una risorsa gratuita a turno, mentre l'imperatore avanza la costruzione di una delle cattedrali.

Quando si completa una cattedrale si valutano le risorse messe nei rispettivi scomparti e si fa una valutazione di maggioranza per le differenti risorse, assegnando indulgenze. Occorre notare che si completano solo due delle tre possibili cattedrali, che ogni cattedrale favorisce alcune risorse e che anche il colore delle indulgenze è importante: infatti a fine partita un set completo nei quattro colori conta come 8 punti vittoria, mentre una singola indulgenza un punto.

Mea Culpa è un gioco sicuramente insolito. Il tema pungente è il suo punto di forza: è trattato con ironia, è ben supportato dalla grafica, e non penso possa infastidire i credenti. La scalabilità è da valutare, dato che il gioco sembra pensato per quattro giocatori (come lo ho provato), con i quattro poteri in gioco ogni turno. Ci sono, volutamente, tanti elementi poco controllabili: asta cieca, donazioni segrete, carte della casa di piacere che possono avere anche effetti di interazione diretta. Il prodotto finale è fuori dai canoni dei gestionali, e giocato con lo spirito giusto funziona, anche se avrei preferito una durata più contenuta.





Million Club



di Arnaud Ladagnous
Playad Games, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30-90 minuti

Priva di un proprio spazio all'interno della fiera del gioco di Essen, la francese Playad Games ha potuto presentare il suo nuovo gioco grazie ad alcuni tavoli messi a disposizione dal distributore tedesco. Questo ci ha permesso di provare Million Club, di Arnaud Ladagnous.

Ambientato nel periodo della rivoluzione industriale londinese, Million Club veste i giocatori dei panni di ricchi industriali che

tentano di arricchirsi con ogni mezzo per assicurarsi la poltrona prestigiosa all'interno di un circolo di milionari.

Cinque plance rotonde definiscono le azioni disponibili, una delle cinque è inaccessibile a rotazione e la partita dura nove turni ovvero tutte le azioni tranne una saranno inutilizzabili per due volte in una partita. Nella prima fase i giocatori utilizzano due pedine per scegliere a turno quali azioni intendono eseguire, nella seconda fase le azioni si risolvono in ordine. Avere la maggioranza di pedine giocate su un'azione ovvero essere gli unici ad averla scelta oppure aver utilizzato entrambe le pedine per scegliere la medesima azione quando gli altri al massimo ne hanno utilizzata una, garantisce un privilegio aggiuntivo.

Il gioco si focalizza su due aspetti principali: la raccolta di set e la speculazione. Si possono acquisire compagnie di tre tipi: industrie, trasporti e risorse; ciascuna migliorabile da un livello iniziale di 1 fino al livello 4. La somma totale dei livelli di ciascun tipo di compagnia è tracciato sul segnapunti del mercato azionario, dove i giocatori si recano per raccogliere banconote distribuite in funzione della differenza tra due specifici tipi di compagnie, alimentando così l'interesse di ciascun giocatore a

migliorare o affossare specifiche compagnie. Si possono inoltre acquisire colonie il cui assortimento garantisce punti a fine partita. Compagnie e colonie si pagano con le banconote guadagnate, che sono anche fonte di punteggio a fine partita, insieme ai punti garantiti dai livelli delle proprie compagnie con l'aggiunta di un premio di maggioranza, e dalla quantità e assortimento delle colonie, anche queste con premi di maggioranza e per set completi dei cinque tipi di colonie in gioco.

Il ritmo del gioco non è particolarmente entusiasmante, le azioni si ripetono senza particolari evoluzioni fatta eccezione per un modesto motore per generare banconote utili per l'acquisto di compagnie e colonie il cui costo però è fisso e il potere di acquisto limitato dal numero di azioni investite (al massimo due per turno). Il bisogno di tenere aggiornati i valori delle compagnie sul mercato azionario oltre al rischio di commettere errori nel registrare ogni variazione, risulta anche un po' fastidioso.

Million Club, disponibile per partite online sul portale boiteajeux.net, è già stato messo alla prova da un buon numero di giocatori a caccia di soluzioni, facendo emergere una situazione evidentemente non evidenziata dai playtest: l'eccessiva speculazione capace di esaurire la quantità di banconote disponibili nella scatola. L'autore ha rilasciato una regola aggiuntiva per gestire questa situazione.

In definitiva un gioco che offre buone scelte ma che non appaga quanto dovrebbe soprattutto per gli appassionati di giochi di speculazione perché Million Club in questa categoria ha rivali decisamente migliori.





Mino & Tauri



di Carlo A. Rossi
AMIGO Spiel, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15 minuti

Mino e Tauri sono due alieni che ricordano vagamente i personaggi di Lilo & Stitch: hanno gli occhi vagamente spiritati, sei arti e due lingue a testa e deambulano su delle specie di skateboard sospesi a mezz'aria come Marty McFly in Ritorno al Futuro II; hanno dovuto fare un atterraggio di fortuna sulla terra e sono impegnati a recuperare parti di ricambio necessarie a riprendere il proprio viaggio nello spazio sterminato.

I giovani giocatori (da due in su, dai 6 anni) dovranno aiutarli a completare le riparazioni nel minor tempo possibile (idealmente una clessidra) ma l'impresa è ostacolata dal fatto che i due alieni sono atterrati all'interno di uno strano labirinto double-face, ciascuno su una delle due facce ma legati da una qualche strana forza (leggi un magnete sulla base di ciascun alieno) che li mantiene in contatto tra loro; le due facce del labirinto sono diverse tra loro e ciascun giocatore avrà visibilità e

controllo su uno solo dei due alieni, mentre gli oggetti da essi ricercati sono equamente sparsi sui due lati del tabellone.

L'abilità dei giocatori dovrà consistere nel riuscire a scambiarsi le informazioni necessarie per muoversi nel bi-labirinto senza infrangere le regole del proprio lato quando si è in controllo ma potendole ignorare (ovvero attraversare impunemente le siepi) quando in controllo è il giocatore dall'altro lato; dovranno riuscire a comunicare agli altri i propri bisogni e le proprie informazioni, imparando a concedere il controllo del gioco all'altro quando necessario e cercando di dedurre e successivamente memorizzare i percorsi dall'altro lato del tabellone per poter collaborare col compagno e trovare la via per toccare tutti i dodici pezzi nel tempo previsto.

Il gioco è previsto essere a tempo ma è altrettanto fruibile senza l'uso della clessidra, soprattutto per le prime partite quando i bambini devono abituarsi alle meccaniche, mentre la possibilità di scegliere tra quattro differenti labirinti di complessità crescente e di installare il labirinto in quattro possibili direzioni (i tabelloni sono quadrati) garantisce rigiocabilità e sfide sempre più complesse; sono anche incluse delle carte per accoppiare i giocatori, se più di due, in tutte le possibili combinazioni e per stabilire da quale angolo del labirinto partire.

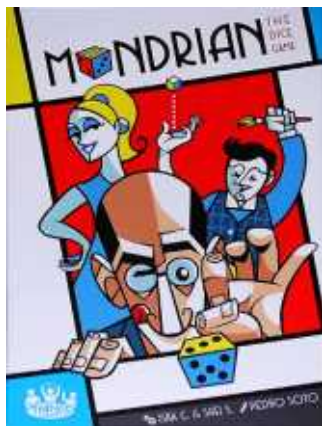
Il gioco è decisamente piacevole e l'aspetto cooperativo mitiga notevolmente la frustrazione in caso di fallimento, a maggior ragione se giocato con un adulto (non ho fallito

da sola, ha sbagliato anche il babbo), e la sfida comunicativa è più che interessante; ciò che invece funziona molto meno bene è la realizzazione del gioco, soprattutto in presenza di un prezzo decisamente elevato (30€); se i tabelloni sono spessi e solidi e le carte sono di qualità adeguata all'uso limitato che ne viene fatto, la realizzazione pratica del tabellone verticale double-face è pessima, instabile, in quanto appoggiata al bordo della scatola nel punto più lontano dagli angoli (e dunque meno solido) e per nulla solida dato che le guide di plastica non sostengono adeguatamente il tabellone e si aprono in continuazione richiedendo qualche intervento di fai-da-te per renderle accettabili (spessore di carta sul bordo del tabellone in corrispondenza delle guide). Da un editore di così alto livello e ad un prezzo del genere mi sarei aspettato tutt'altra qualità.





Mondrian: The Dice Game



di Israel Cendrero, Sheila Santos
Tranjis Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-40 minuti

*"Cosa voglio esprimere con la mia opera?
Niente di diverso da quello che ogni artista
cerca: raggiungere l'armonia tramite
l'equilibrio dei rapporti fra linee, colori e
superfici. Solo in modo più nitido e più forte."*

L'opera di Piet Mondrian, pittore neoplasticista fondatore del gruppo De Stijl, è caratterizzata dalla non rappresentatività: i suoi quadri consistono in linee perpendicolari e campiture di colore geometriche in colori primari. Una base di partenza ideale da sfruttare come una sorta di plancia per un gioco da tavolo.

Mondrian: The Dice Game permette di seguire le orme del celebre pittore olandese grazie a sequenze di lanci di dadi. La plancia di gioco è composta da carte quadrate che ricordano sezioni dei suddetti quadri: ciascuna è composta da una o più sezioni, riempite con

cinque colori diversi (rosso, giallo, blu, nero e bianco) ed è caratterizzata da un valore compreso fra 1 e 7.

Una partita si sviluppa su quattro turni, in cui i giocatori hanno a disposizione un numero crescente di dadi (da due a cinque), da lanciare in modo differente: con la mano destra, con la sinistra, ad occhi chiusi, lasciandolo cadere dall'alto, o colpendolo in punta di dito. Se al primo lancio il dado esce dall'area di gioco senza aver toccato nessun altro dado, è concesso ritirarlo una (sola) volta. Quando tutti i dadi sono stati lanciati, i giocatori, in ordine di turno, possono prendere una delle carte toccate dal dado, purché questo sia di valore maggiore o uguale di quello della carta; se questo non accade, è possibile scambiare una carta posseduta con quella in tavola, purché la differenza tra le due non sia superiore al valore del dado. Se più dadi dello stesso giocatore toccano la stessa carta, se ne somma il valore; se sono di giocatori diversi, la priorità della presa va al giocatore col valore più alto (e, in caso di pareggio, a chi ha lanciato prima il dado).

Finiti i 4 turni, i giocatori trattengono tutti lo stesso numero di carte (quello del giocatore che ne ha meno) e valutano il proprio punteggio, dato dalla somma dei valori delle carte, più un bonus per la maggioranza di riquadri nei quattro colori rosso, blu, giallo e nero, mentre quella nel bianco viene utilizzata solo per dirimere le eventuali parità.

Mondrian: The Dice Game mescola con leggerezza e senza impegno maggioranze, collezione di set, lancio di dadi e schicchiere, in un'attività che dura circa 30 minuti, per cui il parallelo con Dungeon Fighter nasce spontaneo. Il tempo scorre in modo leggero e disimpegnato, suscitando ilarità e battute. Il gioco richiede in teoria abilità di destrezza (per piazzare i dadi sulle carte più interessanti, allontanando i dadi degli avversari se presenti), di memoria (ricordare le carte prese degli avversari sarebbe un vantaggio notevole nelle decisioni a fine partita) e di fortuna (il valore dei dadi è fondamentale per avere priorità e prendere le carte), ma non è assolutamente un gioco da prendere sul serio; piuttosto, un gustoso filler adatto ad integrare una serata di gioco.





The Networks



di Gil Hova
Formal Ferret Games, 2016
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-90 minuti

Si tratta di gestire il palinsesto di una rete televisiva su un periodo di 5 stagioni; i giocatori dovranno produrre programmi televisivi con corredo di stelle di successo e di pubblicità cercando di massimizzare il numero di spettatori e mantenendo un bilancio ragionevolmente positivo da un anno all'altro.

Ogni stagione le reti televisive si alterneranno nel acquisire pubblicità (che fornisce denaro), carte network (che forniscono bonus), stelle e programmi (che costano denaro) per coprire i tre orari principali del palinsesto (le tre ore serali dalle 20 alle 23) e cercare ottenere il maggior numero possibile di spettatori (PV); l'evoluzione del gioco viene dal fatto che l'interesse del pubblico varia nel tempo e il programma che quest'anno ha sbancato la concorrenza non necessariamente si ripeterà la prossima stagione per cui dovrà essere sostituito con qualcosa di maggiore richiamo per spettatori e pubblicità.

Ogni stagione, i programmi sostituiti vengono tenuti in palinsesto sotto forma di repliche che garantiscono ancora qualche spettatore addizionale, non molti ma, chissà, magari abbastanza per garantire la vittoria; dalla stagione successiva vengono archiviate e servono solo come memoria storica della specializzazione di una rete televisiva rispetto ad una determinata categoria di programmi che fornisce un bonus sotto forma di accesso a stelle o sponsor aggiuntivi.

Ogni stagione è costituita da una serie continua di azioni alternate tra i giocatori che procede fino a che ciascuno non ha deciso di aver fatto abbastanza e passato uscendo dall'agone; l'ordine di passo stabilisce l'ordine di gioco per il turno successivo e fornisce fondi o spettatori addizionali a scelta dei giocatori; dopo la quinta stagione tutti i programmi invecchiano di un anno e vengono conteggiati un'ultima volta gli spettatori prodotti, la rete televisiva con il totale di spettatori più alto sarà la vincitrice.

Il gioco non è per nulla banale, grazie a una serie di vincoli e paletti messi ad arte per stimolare le scelte ma che risultano sempre organici e ragionevoli e mai artefatti e astratti, questo anche grazie alle carte che rispecchiano

(ironicamente) aspetti del mondo televisivo; la spiegazione è facile e le azioni sono semplici (prendo qualcosa, aggiungo al palinsesto o passo) e rendono la partita scorrevole e fluida sin dalle prime mosse, offrendo rarissime occasioni di AP anche ai più portati.

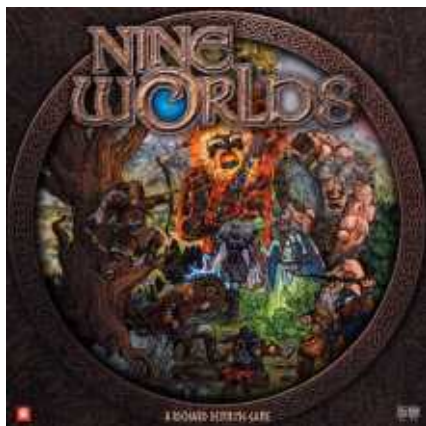
I materiali sono in linea con le produzioni dei piccoli editori ora sul mercato, superandole per alcuni particolari (le carte telate in particolare) ma cadendo poi su alcuni particolari all'apparenza sciocchi, come il regolamento lievemente più grande della scatola che tende a deformarsi; regolamento piuttosto chiaro con opzioni per il gioco in solitario o 1 contro 1 interessanti e ben pensate; qualità della grafica non di mio gusto ma sicuramente con un carattere proprio ben definito; una menzione particolare per le scelte dei titoli dei programmi e per i nomi delle stelle e delle pubblicità, spesso molto gustosi.

Un ottimo esempio di come si possa fare un prodotto interessante, scorrevole e piacevole senza esagerare con i componenti e con la chincaglieria ma utilizzando un paio di meccaniche ben pensate e ben amalgamate che mantengano la tensione al giusto livello senza appesantire il gioco e/o annoiare il giocatore.





Nine Worlds



di Richard Denning
Medusa Games, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 60-150 minuti

L'intera cosmogonia norrena, con i suoi otto mondi contrapposti a coppie e la "terra di mezzo", è il teatro l'ultima fatica di Richard Denning (Tinker Tailor, The Great Fire of London 1666): nel ruolo di eroi, re e divinità, i giocatori guidano le loro armate nell'eterna lotta per prendere il controllo dei Nove Mondi.

Belli i materiali, sufficientemente chiaro il regolamento.

Una partita dura 6 (partita standard) o 9 (partita lunga) turni, con 2 (3) fasi di valutazione. Ciascun turno è così strutturato:

- ordine di gioco: deciso dal numero di pietre sul tabellone, e in caso di parità dal numero di mondi controllati (maggioranza);
- fase delle azioni. In ordine di turno ogni giocatore spende tutti i propri punti azione (da 4 a 8, a seconda del numero di giocatori, la posizione nel turno, il controllo del proprio

mondo natale). Per 1 punto si possono spostare pietre dalla riserva alla propria scheda, dalla scheda al mondo su cui si trova il proprio avatar, da un mondo ad uno adiacente, spostare il proprio avatar o recuperare pietre bandite. Per 2 punti si può piazzare una pietra dalla scheda ad un mondo qualunque, spostare l'avatar di un avversario, spostare una pietra di un avversario. Per 3 punti si può bandire una pietra avversaria. Alcune azioni hanno costi variabili in base alla presenza del proprio avatar e/o di un avversario.

- fase battaglie e poteri dei pianeti. In ogni pianeta con più di 5 pietre avviene una battaglia: in ordine di turno, ogni giocatore rimuove una pietra finché non ne rimangono 5. Se un giocatore ha la maggioranza, controlla il mondo (l'avatar serve solo per dirimere i pareggi). Se il controllore ha perso almeno una pietra in battaglia, una di queste viene posta nel Valhalla. Ogni mondo controllato con 5 pietre può attivare la sua abilità (a scelta del suo controllore): esse modificano ulteriormente la posizione delle pietre sulla plancia, scambiandole, spostandole, inserendole, eliminandole e bandendole.

- Fase del Valhalla. Ogni pietra nel Valhalla fornisce punti al suo proprietario e torna sul mondo natale.

- Fase dei punti: avviene nei turni 3, 6, 9. I giocatori ottengono punti per ogni pietra sulla propria scheda e sulla plancia, ogni mondo in cui hanno almeno una pietra, in cui pareggiano o possiedono la maggioranza. Perdono punti per ogni pietra bandita e non recuperata.

L'ultima fase di valutazione coincide con la fine del gioco. Il regolamento offre anche un paio di varianti, con abilità non predeterminate dei mondi e/o abilità speciali degli avatar.

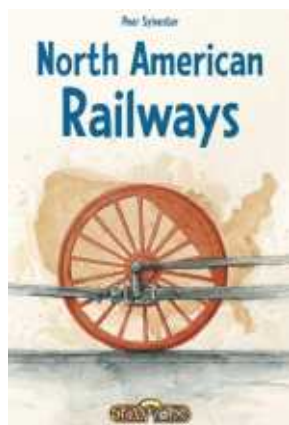
Nine Worlds è una miscela molto classica di meccaniche ben note: punti azione, maggioranze e poteri variabili; l'interazione fra i giocatori è di tipo diretto e assai rilevante. Completamente deterministico, ha comunque varietà e rigiocabilità grazie al caos indotto dai giocatori. La valutazione ogni 3 turni obbliga ad una scelta ciclica di azioni di consolidamento ed espansione.

L'impressione è che il numero adatto di giocatori sia 4 (partita lunga) o 5 (partita standard), mentre in 3 o 6 l'interazione rischia di essere troppo poca o soffocante. Un titolo solido, certamente non particolarmente innovativo, consigliato agli amanti dell'interazione cattiva. Non particolarmente sentita l'ambientazione, quest'anno particolarmente diffusa.





North American Railways



di Peer Sylvester
Spielworxx, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 45-90 minuti

Siamo alla liofilizzazione del gioco ferroviario, due mazzetti di 30 e 36 carte (piccole) a rappresentare certificati azionari e percorsi ferroviari; ad ogni turno i giocatori acquistano azioni e ad ogni turno le compagnie si connettono a nuove città generando nuovi introiti; a fine partita il giocatore più ricco vince; tutto qui, tutto semplice, tutto immediato da spiegare, eppure non ho mai visto tante possibilità di sbagliare in proporzione al numero di possibili azioni disponibili.

Ad inizio partita le azioni vengono distribuite casualmente in quattro colonne di 7 certificati ciascuno (ogni compagnia ha 6 certificati ma solo 28 saranno disponibili in un turno), poi le città verranno distribuite casualmente in quattro colonne di 9 città ciascuna; ogni turno è diviso in 3 fasi, ogni giocatore (in ordine) deve cercare di comprare almeno uno dei certificati disponibili in fondo alle 7 colonne (aggiungendo

capitale alla compagnia ma diluendone le azioni) poi ogni giocatore può spendere il capitale di una delle compagnie di cui possiede almeno un'azione per acquistare una città da aggiungere alla rete ferroviaria (spendendo capitale ma rendendo più redditizia la compagnia), infine ogni compagnia produce una rendita che viene divisa tra gli azionisti in proporzione ai certificati posseduti e il turno ricomincia finché le azioni rimaste non sono meno dei giocatori o le città disponibili non pari o meno del numero delle compagnie.

I materiali sono scadenti come da livello abituale dell'editore in questi ultimi anni: carte piccole e non telate, legno grande (quasi più delle carte) e con colori non corrispondenti al dovuto (i "trenoni" che rappresentano la compagnia viola sono bianchi perché il produttore del materiale in legno non produceva quelle parti in quel colore) e tutto ciò mette a dura prova la pazienza dell'acquirente, fino al momento in cui il gioco non viene messo in tavola, poi le cose cambiano, il fastidio per il prezzo abnorme (30€) forse resta ma le sensazioni che il gioco dà lo rendono molto più tollerabile.

Ciascuna delle due azioni che possono essere svolte nel turno (comprare certificati e

aggiungere città) offre innumerevoli scelte nascoste e altrettante possibilità di sbagliare; puoi comprare il certificato della compagnia sbagliata, o quello sbagliato della compagnia giusta, puoi pagarlo troppo, troppo poco in assoluto o in funzione di ciò che stai cercando di ottenere; puoi rimanere senza soldi, avere troppe azioni o troppo poche, comprare l'azione che non avresti dovuto o lasciare a qualcuno quella che avresti dovuto comprare; puoi comprare la città giusta ma per la compagnia sbagliata, la città sbagliata per la compagnia giusta o la città giusta per la compagnia giusta ma offrendo a un altro giocatore occasioni enormi; il prezzo è un'evidente necessità di giocare con il corretto gruppo, per attenzione e disposizione, il rischio è che nessuno al tavolo si diverta perché troppo attento o troppo ignaro delle implicazioni legate alle proprie scelte.

Chapeau all'autore che dimostra ancora una volta (dopo King of Siam e Wir Sind das Volk!) di saper estrarre il meglio anche da pochi materiali e poche meccaniche; molto meno all'editore che con un prezzo folle per materiali e qualità della realizzazione ha seriamente rischiato di "uccidere" questo gioco sul nascere.





Oceanos



di Antoine Bauza

IELLO, 2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Oceanos cala i giocatori nel ruolo di esploratori degli abissi marini, a bordo di fantasiosi sottomarini, composti da cinque parti (propulsore, motore, cabina di pilotaggio, acquario e camera di compensazione) ciascuna delle quali influenza le regole e può essere continuamente migliorata durante il gioco.

Una partita si svolge su tre round, a cui corrispondono le esplorazioni delle acque superficiali, delle acque intermedie e degli abissi. A turno uno dei giocatori ricopre il ruolo di capitano della spedizione e distribuisce carte oceano agli altri giocatori, in base al livello delle loro cabine di pilotaggio. Questi ne trattengono una (o più, ma devono utilizzare un gettone benzina - il cui numero a disposizione del giocatore dipende in ciascun round dal livello del motore), riconsegnando i loro scarti al capitano, che ne seleziona una

sola. Tutte le carte vengono quindi posizionate a formare la sezione di mare esplorata. Le carte contengono da due a quattro simboli, che ricadono in sei categorie:

- animali: ciascun tipo di animale incontrato fornisce due punti alla fine del round, fino ad un massimo dato dal livello del proprio acquario;
- coralli: forniscono punti alla fine del gioco;
- tesori: forniscono una quantità variabile di punti alla fine del gioco, ma solo se sulla carta è presente un segnalino palombaro (la cui disponibilità durante la partita dipende dal livello della propria camera di compensazione);
- Occhi del kraken: costituiscono una penalità, assegnata alla fine di ciascun round a chi ne ha collezionati di più;
- cristalli: necessari per apportare le migliorie,
- basi: permettono di migliorare il sottomarino, purché alla sinistra della base giocata vi siano dei cristalli. Ne basta uno di qualsiasi colore per passare dal primo livello al secondo, mentre ne servono due di colori diversi per passare dal secondo al terzo.

Alla fine del round i giocatori possono fare un'ulteriore miglioria (se hanno i cristalli) e, oltre ai punti per gli animali e il kraken, ricevono un bonus forfettario in base al livello del proprio propulsore.

Alla fine del terzo round ogni giocatore valuta la propria barriera corallina più estesa (carte con coralli che siano ortogonalmente adiacenti) e riceve un punto per corallo. I palombari riemergono, ricevendo una tessera tesoro pescata a caso (valori fra due e quattro) per ogni scrigno incontrato sul percorso.

Con Oceanos Bauza rielabora il meccanismo di "scegli e gioca", che ha lo reso famoso con 7 Wonders. Il gioco è progettato per un'utenza occasionale/familiare, e i materiali sono perfettamente realizzati a tale scopo: l'effetto scenico finale dell'esplorazione è notevole, e i sottomarini, tutti diversi l'uno dall'altro, sono una gioia per gli occhi (e un divertimento nel sostituirne i pezzi!).

Il gioco è molto semplice, con un numero limitato di scelte, ma riesce a mescolare un po' di pianificazione a "lungo" termine con una punta di azzardo. Interessante come si influenzano a vicenda il draft delle carte e lo sviluppo delle abilità del proprio sottomarino.

I giocatori assidui potrebbero trovarlo troppo lineare, regolato dal caso e non particolarmente longevo ma, nella mia esperienza, con le altre categorie si è rivelato un successo!





Oilfield



di Paco Yanez
ABBA Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

Texas, 1933. Il governo è pronto a rilasciare contratti d'affitto di terreni zeppi di oro nero. Audaci pionieri del West, si affronteranno a colpi di acquisizioni, estrazioni, vendite ed investimenti per diventare veri magnati del petrolio.

Il gioco si presenta spartano ma, a mio avviso, perfettamente calato. La mappa è semplice ma esaustiva; le aree petrolifere al centro circondate da tutte le zone necessarie allo svolgimento del gioco. Materiale di gioco classico con cubetti di legno, e carte. Il titolo si sviluppa rapidamente in turni in cui i giocatori svolgeranno 2 azioni: la prima pubblica e la seconda privata.

La plancia mostra in alto le 7 azioni pubbliche dove i giocatori pongono il loro lavoratore. Le azioni verranno selezionate in senso orario ma svolte da sinistra verso destra per come sono presentate. Tra la selezione e lo svolgimento

dell'azione, i giocatori dovranno anche scegliere in segreto l'azione privata tramite una carta presa da un mazzo personale.

In ordine di svolgimento le azioni pubbliche sono:

- affitto; consente ai giocatori di accaparrarsi il diritto di costruire in una delle tre aree della mappa. Maggiore la priorità voluta, maggiore il costo di questo diritto.
- costruire; fondamentale per innalzare una torre d'estrazione, una espansione di magazzino o un edificio speciale.
- estrarre; con il lavoratore qui tutte le nostre trivelle entreranno in azione. Attenzione: la capacità di estrazione è limitata dalla possibilità di stoccaggio!
- mercato locale; converte le nostre risorse in denaro e/o punti vittoria. Prezzo basso ma garantito.
- primo giocatore; per cambiare l'ordine di gioco.
- sussidi; questa azione consente di rimediare "qualche dollaro in più".
- investire; il modo più diretto per garantirsi punti vittoria: **comprarli**!

Alcune di queste azioni hanno più spazi lavoratore. Se più giocatori dovessero selezionarla, verrà svolta dall'alto verso il basso.

Finita questa fase i giocatori rivelano contemporaneamente la carta selezionata in precedenza e la giocano in ordine di turno. Un cambio di primo giocatore durante la fase pubblica avrà già effetto nella successiva fase privata. Nel mazzo delle azioni private troviamo 5 possibilità, di cui solo 1 nuova ovvero Mercato Nazionale. Questa consente di vendere per denaro il petrolio con un semplicissimo sistema di simulazione della legge della domanda e dell'offerta. Le altre funzionano nello stesso modo anche se rischiano di esser meno efficienti del loro equivalente pubblico perché giocate dopo. Il gioco termina quando due dei tre giacimenti si saranno esauriti del tutto. Svolto il turno finale verranno assegnati i punti dell'ultimo minuto.

La durata (15-20' per giocatore esperto) è sicuramente uno dei punti di forza di questo gioco spietato e strettissimo (a volte troppo). Le mosse a disposizione sono poche e vanno pensate bene. Il tempismo è tutto. L'alea è presente in maniera significativa solo nell'uscita delle strutture da costruire, e questo potrebbe sfavorire il malcapitato di turno. Detto ciò trovo Oilfield un buon gioco, non eccezionale, sicuramente meritevole di più partite per apprezzarlo e sviscerarlo bene.





Ok Play



Big Potato, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 10-15 minuti

L'obiettivo che l'editore inglese Big Potato intende raggiungere con OK Play è quantomeno ambizioso: proporre un gioco che si impara in 20 secondi e che può essere giocato ovunque e da chiunque, indipendentemente da ogni barriera linguistica.

Date le premesse, il prodotto risultante non poteva che essere un gioco astratto, magari già appartenente al variegato (e in alcuni casi povero) background ludico culturale dell'intera popolazione mondiale. E infatti OK Play non è nient'altro che una variante, multigiocatore e priva di scacchiera, dell'innumerabile messe di

titoli di piazzamento e allineamento tessere, costruito sulla falsariga del Go-Moku o del 5 in a Row.

Ciascun giocatore ha una dotazione iniziale di 21 tessere quadrate di un colore; il primo giocatore ne piazza una al centro del tavolo e poi, a turno, i giocatori continuano a piazzarne una alla volta, in modo che sia ortogonalmente adiacente ad almeno un'altra tessera di un qualsiasi colore, avendo quindi almeno un lato a contatto. Scopo del gioco è riuscire ad allineare 5 delle proprie tessere, in direzione orizzontale, verticale o diagonale. Nel caso in cui tutti i giocatori piazzino i propri 21 pezzi senza che venga determinato il vincitore, il gioco continua spostando e riposizionando una delle proprie tessere a scelta, fino alla determinazione di un vincitore.

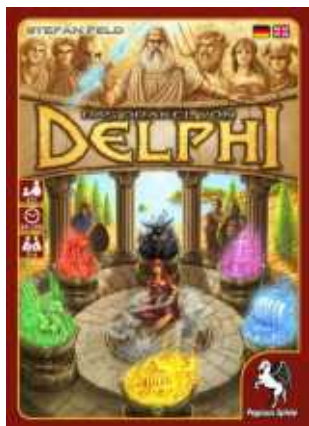
Se escludiamo l'ultima parte del gioco (particolarmente delicata in quanto è veramente facile aprire opportunità di

vittoria agli avversari), OK Play riproduce fedelmente tutti i canoni del genere. Non potendo distinguersi per l'innovatività nelle meccaniche, il gioco lo fa con i materiali: da un lato con un manuale di fatto pittografico, che abbatte ogni possibile barriera linguistica (anche se ogni immagine ha un breve sottotitolo in 4 lingue: tedesco, francese, italiano e spagnolo), dall'altro con una soluzione studiata e sviluppata all'insegna della trasportabilità: viene abbandonato il contenitore di cartone (scomodo da trasportare e comunque piuttosto delicato), sostituito da un disco di plastica, munito di moschettone, a cui si ancorano 4 perni che trattengono le tessere (forate al centro) di ciascuno dei colori; soluzione intelligente, pratica ed elegante, che permette di mantenere fede all'intenzione di poterlo giocare ovunque: quello che vi serve, infatti, è soltanto una superficie piana e solida sufficientemente estesa e almeno un avversario!





The Oracle of Delphi



di Stefan Feld

Hall Games, Pegasus Spiele, Tasty

Minstrel Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 70-100 minuti

Zeus è di buon umore e ha deciso di donare un invito nell'Olimpo a un mortale; trovarne uno degno non è così semplice, per cui viene indetta una gara, composta da 12 prove leggendarie. Il partecipante che riuscirà a vincerle e a tornare da Zeus, otterrà il suo invito. Il gioco in sé è quindi una "corsa" a raggiungere per primi l'obiettivo, riuscendo a completare le 12 missioni e tornare al cospetto di Zeus. Le prove sono di 4 tipologie diverse, ripetute 3 volte: uccidere 3 mostri, erigere 3 statue, edificare 3 santuari, consegnare 3 offerte in tre templi.

A turno ogni giocatore:

- controlla le sue carte ferita: se ne ha 6 di qualsiasi tipo o 3 dello stesso colore, è costretto a saltare il suo turno; se invece non ha ferite sceglie se ricevere due token favore (jolly utili per fare delle azioni, tra cui anche la modifica dei dadi oracolo) o avanzare una divinità;
- svolge le azioni utilizzando i tre dadi, una carta

oracolo (se ne è già in possesso - le carte oracolo sono dadi extra) e usufruendo del potere degli dèi che hanno raggiunto l'Olimpo, riportandoli a zero;

- consulta l'Oracolo, lanciando i dadi: gli altri giocatori possono far avanzare di uno spazio una divinità del colore corrispondente a uno dei dadi oracolo, se questo non è sulla casella iniziale del tracciato.

L'ultimo giocatore di turno inoltre lancia il dado dei Titani con cui il gioco infligge ferite ai giocatori, verificandone prima la loro forza (scudi).

Le azioni a disposizione del giocatore sono 13, e si dividono in azioni indipendenti dal colore del dado (pescare una carta oracolo, prendere due token favore, guardare due tessere isola coperte) e azioni dipendenti dal colore del dado: spostare la propria nave, combattere un mostro, esplorare un'isola, costruire un tempio, imbarcare un'offerta, consegnare un'offerta, imbarcare una statua, erigere una statua, scartare le carte ferita di un tipo, far avanzare una divinità. Via via che un giocatore riesce a completare una missione ottiene anche il beneficio associato, molto utile per l'avanzamento del gioco.

Il gioco è prevalentemente tattico: il giocatore deve cercare di ottimizzare al massimo i suoi spostamenti, in modo che consegne e uccisioni avvengano nel minor numero possibile di turni, evitando più possibile di sprecare del tempo, assolutamente prezioso in questo gioco.

La prima partita è spiazzante: tutto sembra legato all'alea; rigiocandolo si riesce ad apprezzarne in realtà il bilanciamento. Sicuramente l'alea è molto presente, al punto che la prima partita, quando non si conoscono le dinamiche, lascia un po' di amaro in bocca. Una

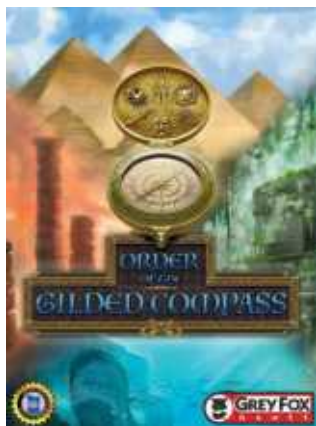
volta presa confidenza con l'ottimizzazione delle azioni e soprattutto l'utilizzo dei bonus ottenuti dagli dèi e dalle carte ricompensa, si apre letteralmente un mondo. L'interazione non è molta ed è per lo più passiva, ma se un giocatore riesce a farti "saltare" qualche piano (anche solo per un paio di turni) rischi di trovarti in difficoltà. Inizialmente il gioco può far pensare anche al problema del leader in fuga; con l'esperienza, anche a partita avanzata, è possibile raggiungere il giocatore in vantaggio e capovolgere la partita in un paio di turni. Il gioco scala bene, non ci sono molti tempi morti tra un giocatore e l'altro, che comunque possono essere sfruttati per pensare alle proprie azioni, in virtù della poca interazione diretta.

In conclusione, non credo sia il miglior gioco di Feld, ma sicuramente un buon titolo, a mio avviso un'ottima rivisitazione di un gioco di corse dal carattere decisamente "german style" e con l'alea che ti mette alla prova su più fronti. Complimenti a Feld in questa veste di sperimentatore.





Order of the Gilded Compass



di Jeffrey D. Allers, Bernd Eisenstein
Grey Fox Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-60 minuti

Nel ruolo di cacciatori di tesori, i giocatori arruolano cartografi e archeologi, visitano archivi e polverose biblioteche, partecipano a riunioni di società segrete, esplorano antichi siti, tutto nel tentativo di assemblare la più pregiata collezione di reperti.

Order of the Gilded Compass (OotGC) è un gioco di piazzamento dadi, che usa una struttura modulare (solo 5 dei 9 moduli vengono utilizzati in una partita) per offrire ai giocatori sfide sempre diverse. Un partita dura 5 o 6 round (a seconda del numero di partecipanti) in cui i giocatori, a turno, lanciano tutti i dadi in loro possesso e ne assegnano un certo numero ad uno dei moduli, seguendone le regole di piazzamento (valori tutti uguali, valori in scala, valori la cui somma sia un numero preciso, etc). Quando almeno un giocatore ha assegnato tutti i suoi dadi, e tutti hanno

effettuato lo stesso numero di turni, il round si conclude: le abilità dei moduli vengono risolte in ordine, garantendo i propri gettiti a chi vi ha posizionato i dadi, secondo criteri di precedenza prestabiliti (di solito funzione del numero di dadi ivi utilizzati dai giocatori). Ciascun modulo fornisce punti vittoria e/o abilità speciali da utilizzare durante la partita (ad esempio: dadi aggiuntivi, rilancio dei dadi, assegnazione dei valori desiderati ad una coppia dei dadi, turni aggiuntivi). I moduli comuni (utilizzati in ogni partita) assegnano punti in base a criteri di collezione di set; gli altri spaziano dagli obiettivi segreti all'assegnazione di moltiplicatori, passando dal rastrellamento/filtraggio di gettoni bonus con differenti distribuzioni di valori in punti vittoria.

Esattamente come era successo l'anno scorso con *Favor of the Pharaoh* (aggiornamento modulare di *To Court a King*), OotGC rielabora la struttura di *Alea lacta Est* (Alea, 2009) offrendo una serie di variazioni più meno consistenti sui moduli originali. La longevità ne risulta notevolmente allungata, mentre vengono mantenuti l'equilibrio, l'immediatezza e la

simpatia del gioco originale, caratterizzato da una durata contenuta e una particolare mediazione fra casualità e decisioni significative. L'interazione avviene sia localmente sui vari moduli, che a livello di aggressività sulla durata del turno, che può essere reso estremamente breve, specie in occasione di lanci particolarmente fortunati.

Abbandonata l'impostazione fumettosa dell'originale, il tema e la realizzazione grafica di OotGC sono sicuramente più evocativi ma, in alcuni casi, meno ergonomici; alcune piccole omissioni nel regolamento hanno reso necessaria la redazione di una FAQ, mentre un'iconografia non sempre chiarissima e una scelta cromatica non felice rendono a volte faticosa la gestione dell'informazione.

Il gioco dà il meglio di sé in 4 o 5 giocatori: in meno necessita l'eliminazione di uno dei moduli in gioco, oppure l'utilizzo di un "giocatore neutrale", i cui dadi sono distribuiti fra i giocatori umani (che possono assegnarli in qualsiasi turno, prima o dopo aver utilizzato i propri).





Pax Renaissance



di Phil Eklund, Matt Eklund
Sierra Madre Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Il terzo gioco di questa serie di "simulazioni storiche" della Sierra Madre Games ci porta, dopo Pax Porfiriana (il Messico di Porfirio Diaz) e Pax Pamir (l'Afghanistan del diciannovesimo secolo) nell'Europa pre-rinascimentale, a rivestire il ruolo di quelle dinastie di banchieri che hanno influenzato la storia di un continente, conducendolo fuori dai secoli bui del medioevo.

L'impianto di base rimane simile ai due predecessori: c'è un display centrale sul quale vengono posizionate carte che possono essere (con le due azioni a disposizione dei giocatori) acquistate (a un valore che decresce con il passare del tempo), giocate nella propria area personale ed attivate con effetti che si applicano su una mappa schematica dell'Europa (realizzata con dieci carte che riportano altrettanti imperi) sotto forma di piazzamento e spostamento di pedine che rappresentano eserciti, nobili, religiosi, pirati e concessioni

commerciali. Le azioni coprono un ampio spettro di possibilità: campagne militari, guerre civili e di religione, spedizioni commerciali, omicidi politici, incoronazioni e rivolte contadine.

Verso la fine della partita possono essere acquistate carte (le Comete) che permettono di attivare le quattro condizioni di vittoria (molto differenti tra loro), quando un giocatore raggiunge i prerequisiti di una condizione attivata, può reclamare la vittoria con un'azione. Premettendo che ogni carta ha un valore intrinseco come prestigio in una differente tipologia (ne esistono sei: Cattolica, Islamica, Riformista, delle Leggi, delle Scoperte e del Mecenatismo), si può puntare alla vittoria:

- religiosa: se si ha il prestigio più alto nella religione che domina sulle altre due (secondo determinati criteri).
- imperiale: se si controllano più imperi degli avversari (con uno scarto di due o tre a seconda dei giocatori).
- commerciale: se si ha il prestigio più alto nelle Scoperte e si controllano più concessioni commerciali degli avversari (con uno scarto di due).
- rinascimentale: se si ha il prestigio più alto nelle Leggi e si controllano più repubbliche degli avversari.

Se i due mazzi di pesca (est e ovest) terminano e nessun giocatore ha raggiunto una delle condizioni attivate, la vittoria viene assegnata a chi ha il prestigio più alto nella tipologia del Mecenatismo. Tra i componenti si può notare l'assenza di dadi, infatti tutti gli effetti (tra cui le guerre) si risolvono in modo deterministico (le unità si eliminano a vicenda), per cui si può valutare l'effetto delle proprie scelte avendo la certezza della loro riuscita.

Il regolamento è estremamente denso di

contenuti (in effetti come le carte, che in media contengono una decina di elementi, senza contare immagine e testo descrittivo), in ventotto paginette trovate regole, glossario (da non sottovalutare, dato che contiene regole non descritte altrove, in pratica nelle prime partite lo consulterete continuamente) e note a piè di pagina di carattere storico. Di per sé non è scritto male, ma la carne al fuoco è molta, e quasi ogni singola frase risulta importante (per quanto siano presenti degli esempi, sarebbe stato utile averne molti di più).

Come ho accennato, le condizioni di vittoria sono differenti, e non sovrapponibili, per cui è difficile tentare di competere seriamente in più di una, e anche volendo, bisogna adattare la propria strategia alle carte a disposizione, e soprattutto è importante tenere d'occhio gli avversari per "leggerli" e capire quale strategia stanno seguendo, per ostacolarli o rallentarli, e questo può non essere semplice, per il gran numero di opzioni a disposizione. Notare che è già stata pubblicata un'espansione di 60 carte (una in realtà è il regolamento), che ne aumenta la variabilità, ma da usare una volta padroneggiato il base dato che aggiunge ulteriori effetti.

Se conoscete già la produzione di Phil Eklund (qui affiancato dal figlio Matt) non avrete problemi a entrare in sintonia con questo gioco (ma per giocare bene rimane indispensabile l'esperienza, e quindi farsi le ossa sperimentando le varie possibilità e studiando tutte le carte); se non ne avete mai provati, forse PR non è adatto come "primo passo": Pax Porfiriana l'ho trovato più lineare, mentre Pax Pamir è più articolato e paragonabile a PR come profondità. E comunque, se vi piace imparare qualcosa ad ogni partita, non rimarrete insoddisfatti da questo prodotto.



Planet Defenders



di Wei-Min Ling
Emperor54 Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

In un futuro non troppo lontano l'umanità, dopo aver colonizzato molti pianeti e aver popolato lo spazio di robot, si vede costretta a doverli recuperare. A tale fine vengono costruiti i tre Planet Defenders che, controllati a turno dalle varie popolazioni, ritirano i vecchi robot e le loro tecnologie.

Planet Defenders si gioca su una plancia modulare 3x3, sui cui spazi si muovono i 3 Planet Defenders, e ai cui lati sono disposti 4 mazzi contenenti i robot da recuperare. Due le valute del gioco: cubi batteria, utilizzati per attivare i Defenders e pagare l'acquisizione delle tecnologie, e cubi energia (di 3 tipi) utilizzati per ritirare i robot e procurarsi tecnologie.

Durante il proprio turno un giocatore può attivare 1 o 2 robot, pagando 1 cubo

batteria per il primo movimento e 2 per il secondo. Non tutti i robot sono sempre disponibili: 3 tessere double face indicano quali possono essere mossi e l'esatto numero di passi ortogonali che ciascuno di essi deve fare se attivato; il robot deve essere sempre spostato in un pianeta vuoto, che fornirà un particolare bonus (un mix di risorse, oppure la possibilità di convertirle). Dopo lo spostamento, il giocatore può acquisire una delle tecnologie presenti nell'espositore (che permettono di avere sconti, gettiti di cubi batteria, manipolazione dei cubi energia) oppure recuperare un robot, pagando il costo in cubi energia indicato su di esso e ricevendo un'eventuale ricompensa. Non tutti i mazzetti sono accessibili: è possibile prendere solo le carte poste su quelli che sono più vicini ai robot attivati nel turno. Alla fine del turno, le tessere dei robot attivati vengono ribaltate.

Alternativamente, tutto il turno può essere saltato per reintegrare la propria riserva di batterie a 3 unità.

Una partita dura un numero intero di turni, l'ultimo dei quali è identificato dallo svuotamento di due delle 4 pile di robot. Oltre al punteggio indicato sulle carte recuperate, i giocatori ricevono punti per aver raccolto tecnologie e aver differenziato i tipi di robot recuperati.

Planet Defenders è un semplice e lineare gioco di ottimizzazione, collezione di set e sviluppo di un proprio motore di abilità speciali da sfruttare al meglio. L'interazione avviene a più livelli: la corsa per il recupero delle carte e delle tecnologie, ma anche il posizionamento dei robot e la loro attivazione (con

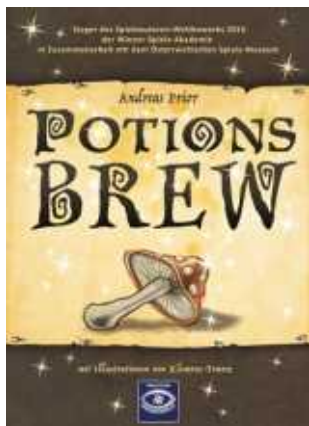
conseguente cambiamento degli spazi e dei robot disponibili) offrono la possibilità di mettere gli avversari di fronte a decisioni non semplici. Le fonti di punti vittoria sono sufficientemente differenziate da permettere diversi approcci tattico/strategici. La durata si mantiene contenuta, il che gli fa perdonare una certa ripetitività e la piccola macchinosità collegata al dover svuotare e ribaltare le tessere movimento alla fine di ogni turno.

I materiali sono di fattura molto buona, con grossi cubi traslucidi e una grafica da fumetto decisamente accattivante.





Potions Brew



di Andreas Prior
Österreichisches Spiele Museum e.V.,
2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30 minuti

A partire dal 2013, ogni anno il museo austriaco del gioco indice un concorso per autori di giochi, il cui vincitore viene pubblicato dalla casa editrice nata in seno al museo stesso.

Alcuni dei giochi pubblicati grazie a questo concorso sono state vere e proprie rivelazioni. Il vincitore dell'edizione 2013 del concorso ad esempio, *Händler der Karibik*, ora noto con il nome dell'edizione *Pegasus Spiele* ovvero *Port Royale*, oppure *Oh My Goods*, vincitore dell'edizione 2015.

Come gli altri, il gioco di quest'anno, *Potion Brew*, è un gioco di carte, un mazzo di 102 carte per la precisione che mostrano sul dorso ricette di pozioni magiche e sul fronte gli ingredienti necessari per realizzarle, di sei tipologie diverse.

Dopo aver piazzato in centro al tavolo una quantità predefinita di carte con la ricetta visibile e dopo aver distribuito una mano iniziale, il gioco procede con una sequenza di turni giocati in senso orario in cui ciascun giocatore esegue un turno base piuttosto banale: pesca due carte e ne conserva una, può quindi decidere di giocare davanti a sé un ingrediente che servirà per realizzare una delle ricette.

Le carte giocate devono essere organizzate in pile diverse, una per ogni ricetta che si intende completare, e una volta giocate restano nella pila fino a quando la pila non è formata da almeno tre carte, da quel momento un giocatore può rinunciare a giocare una carta nuova per spostare una carta dalle pile già in gioco.

La peculiarità di *Potion Brew* è che le regole base del turno cambiano in funzione delle carte ingrediente giocate. Insieme all'ingrediente ogni carta giocata stabilisce regole aggiuntive da applicare al turno base, attive fino a quando la carta non viene coperta dall'ingrediente successivo che, a sua volta, porterà in gioco una variazione delle regole base.

Queste varianti non sono sempre favorevoli, con un fungo davanti, ad esempio, il giocatore non può più scegliere una delle

due carte pescate, deve invece offrirle coperte a un avversario che sceglierà casualmente una carta da tenere per sé mentre l'altra finirà nella mano del giocatore attivo.

Quando un giocatore realizza una ricetta ne ottiene i punti relativi. Vince chi raggiunge un preciso punteggio.

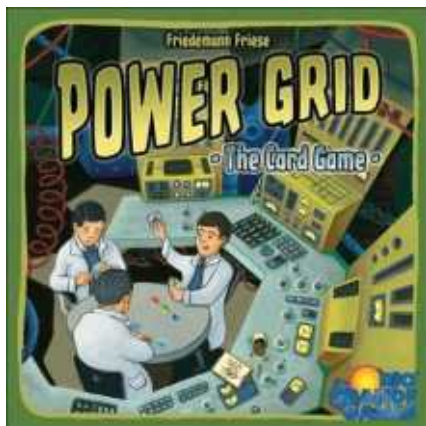
Se l'idea è interessante, il risultato è decisamente poco convincente. Le regole aggiuntive introducono elementi di casualità che rendono ancor più incontrollabile un gioco che è già di base influenzato dalla fortuna, riducendosi a un meccanismo di collezione di set con pesca casuale degli elementi, che, a causa delle regole aggiuntive, diventa ancora più casuale. Anche tenere sotto controllo le variazioni delle regole che influenzano gli altri giocatori è uno sforzo decisamente superiore alla piacevolezza della partita.

Potrei simpaticamente concludere affermando che, sebbene la serie di eventi sia troppo corta per dare delle certezze, sembra proprio che i giochi migliori vincano negli anni dispari. Non mi resterebbe che consigliarvi di tenere d'occhio l'uscita del prossimo anno. Mi limiterò invece a sconsigliarvi questo.





Power Grid: The Card Game



di Friedman Friese
2F-Spiele, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45-60 minuti

Tutto il mondo è paese e tutti gli autori di giochi stanno diventando come Herr Doktor Reiner Knizia, cimentandosi nel "gioco di carte di X" o nel "gioco di dadi di Y". Con la strada aperta da nobili precedenti anche "l'uomo dai capelli verdi" ha deciso di distillare il suo capolavoro e produrne un gioco di carte.

Il gioco consiste in una serie di turni successivi in cui i giocatori acquistano all'asta centrali che producono utile consumando combustibile che deve essere fornito acquistandolo da un mercato con prezzi e disponibilità variabile; il giocatore che sarà riuscito a produrre la combinazione di capitale e utili più alta sarà il vincitore (i PV sono dati dall'ultimo utile ottenuto dalle centrali più 1PV per ogni 10 € di contante residuo).

È evidente che questa potrebbe essere una descrizione molto succinta di Power Grid

originale, ma in realtà ci sono alcune "sottili" differenze; innanzi tutto non si fa alcun riferimento a una mappa, che è totalmente sparita; in secondo luogo la mancanza delle città da supportare basa l'utile delle centrali solo sulla disponibilità o meno del combustibile. Infine le risorse non sono più regolamentate dall'immissione di quantità predefinite ad ogni turno ma sono anch'esse carte che vengono messe in gioco in maniera casuale.

Il distillato di Power Grid, a prima vista funziona e anche piuttosto bene: il gioco scorre fluido e senza particolari tempi morti e la valutazione del giusto prezzo per l'acquisto di centrali e risorse è il "segreto" per portare a casa la vittoria; il gioco non è immune da AP ma lo è enormemente meno del progenitore e le tempistiche indicate dal produttore risultano essere ragionevoli, con un po' di esperienza alle spalle; devo però dire che un paio di forti dubbi sulla solidità dell'impianto di gioco mi sono rimasti, e anzi, più ci penso e più mi rodono:

- le centrali variano molto meno rispetto all'originale, sia la base d'asta (1-20 € contro 4-50 di PG) sia la rendita (4-10 € contro ~10-70), e questo lo rende un gioco con differenze ancora più ridotte e quindi ancora più pronò all'influenza dell'alea, tanto più se si considera che il mercato delle risorse non è pianificato

ma casuale ed è quindi possibile che all'ultimo turno non sia disponibile una delle risorse per il solo intervento beffardo della sorte;

- ho il serio sospetto che in alcune situazioni "non giocare" o giocare "a perdere" possa essere la mossa vincente; a fine partita il contante residuo è parte delle condizioni di vittoria e questo, assieme alla scarsa diversificazione di cui sopra, fa sì che, verso la fine, sia sempre più conveniente non comprare una centrale. Inoltre, per ovviare ai rischi di carenza di risorse, può essere ottimale non accendere tutte le centrali al penultimo turno per essere ultimi nell'ordine di gioco del turno finale.

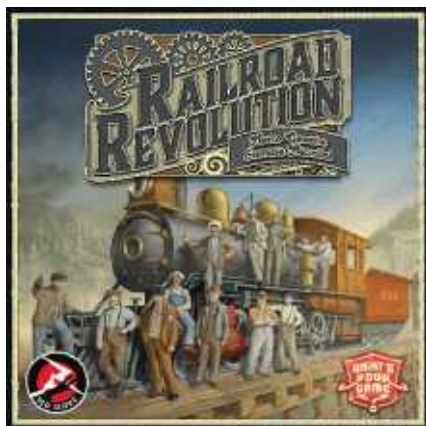
Per qualcuno potrebbe essere una caratteristica e non un problema, ma a me pare che in un gioco di ottimizzazione della produzione, la possibilità di vincere o di avere un vantaggio non comprando la centrale migliore e producendo meno del possibile, sia un controsenso.

Due parole finali sui materiali, standard per 2F-Spiele, ovvero sotto media per qualità delle carte non telate e orribile per la scelta delle solite banconote di carta velina, forse anche peggiori delle "pulci" di molti giochi di Martin Wallace.





Railroad Revolution



di Marco Canetta, Stefania Niccolini
Pegasus Spiele, Red Glove, What's
Your Game?, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti

Ambientato negli Stati Uniti d'America durante il XIX secolo (periodo d'oro dello sviluppo ferroviario) Railroad Revolution pone i giocatori al comando di una compagnia ferroviaria (in competizione con quelle degli altri giocatori per l'espansione della propria rete verso Ovest) inseguendo i propri obiettivi e massimizzando i profitti, mentre stende binari, costruisce stazioni e contribuisce alla realizzazione della prima linea telegrafica transcontinentale.

Durante il proprio turno i giocatori selezionano uno dei propri lavoratori (di 5 tipi diversi: Ingegneri, Negoziatori, Contabili, Caposquadra o Non Specializzati) per eseguire una delle 4 possibili azioni (costruire stazioni in città collegate dai propri binari, espandere la propria rete, costruire un ufficio del telegrafo, vendere dei beni della compagnia per procurarsi denaro). A seconda

del tipo di lavoratore utilizzato e dell'azione selezionata, usufruiscono di un effetto addizionale (sconto, maggior efficienza dell'azione, punti vittoria, benefit, riqualificazione del personale). Inoltre, le azioni stazione e telegrafo garantiscono, durante il loro svolgimento, un bonus, a cui si somma un ulteriore privilegio se si è i primi ad eseguire tale azione in un posto. Denaro, numero di binari, numero di stazioni e certificati azionari della compagnia del telegrafo sono le 4 valute del gioco, che si intersecano in maniera non ovvia con le 4 azioni disponibili, sia durante il proprio turno che durante il turno degli altri, grazie al sistema dei contratti. Sono 4 anche i metodi di ottenere punti vittoria:

- possedere treni (utili perché forniscono gettiti di varia natura durante la partita),
- completare obiettivi (che solitamente chiedono la connessione e/o la costruzione di stazioni in determinate città),
- costruire in maniera organica i propri contributi alla linea telegrafica,
- un sistema di moltiplicatori che valuta le stazioni costruite (ferroviarie da un lato, telegrafiche da un altro) e la connessione ferroviaria transcontinentale.

La fine del gioco viene determinata dall'utilizzo di un determinato numero di edifici e binari da parte di un giocatore.

Costruito attorno a set di regole tutto sommato semplice, Railroad Revolution scorre fluido, rivelandosi da subito un gioco ricco e impegnativo, che propone scelte impegnative e mai banali. Il ritmo è brillante, con turni brevi e scelte da effettuare anche nei turni degli avversari. La durata si mantiene contenuta, visto il tipo di decisioni coinvolte.

Si tratta di un gioco dall'elevata programmabilità strategica: non è una classica insalata di punti, in cui è possibile assaggiare una forchettata di ogni possibile pietanza; invece richiede un'elevata focalizzazione su alcuni obiettivi da perseguire a lungo termine, sapendo nel contempo approfittare, senza farsi distrarre troppo, delle opportunità con cui il gioco tenta durante la partita. L'interazione fra fra i giocatori è piuttosto limitata: mai bloccante, avviene sotto forma di gara, dato che per molte azioni arrivare primi comporta un vantaggio aggiuntivo. Perfetto quindi per quei giocatori che amano costruire il loro motore di gioco senza correre grandi rischi di interventi distruttivi ad opera degli avversari.





Raise Your Goblets



di Tim Page

Horrible Games, CMON Limited,
Ghenos Games, Heidelberger
Spieleverlag, 2016

N. Giocatori: 2-12

Durata: 20-45 minuti

Il pirata Roberts lo ricordate? Quanti di voi abbiano vissuto la giovinezza alla fine degli anni ottanta potrebbero ricordarlo mentre per salvare la sua Bottondoro, sfida Vizzini in una gara di astuzia e ragionamento. Seduti davanti a due calici di vino, uno dei quali avvelenato, si lanciano in un lungo ragionamento fatto di deduzioni e controdeduzioni su quale dei calici debba essere bevuto.

"Rise your Goblets", in italiano "In alto i calici" è la novità Horrible Game edito in Italia da Ghenos Games e sebbene più articolato di quella scena del film, ha rispolverato quel ricordo dalla mia memoria.

Da due a sei giocatori, che possono diventare dodici con una variante, si sfidano a colpi di veleno e antidoti in una gara di astuzia che premia le capacità deduttive e di memoria

oltre che i colpi di fortuna. Seduti intorno ad un tavolo, ad ogni giocatore è assegnato un calice, posto davanti a lui sufficientemente lontano da impedire di vedere il contenuto ma comunque a portata di mano.

Dietro uno schermo una dotazione di gemme, rosse per il vino, nere quelle del veleno, bianche quelle dell'antidoto. Ad ogni turno il giocatore esegue due azioni che influenzano il contenuto o la posizione dei calici sul tavolo. In particolare il giocatore può segretamente aggiungere gemme nel proprio o negli altri calici, può far ruotare i calici di una posizione o scambiare il proprio con quello di un avversario, può infine guardare nel suo calice, ovvero quello che ha davanti.

Si procede in questo modo fino a quando un giocatore, che si sia già liberato delle gemme rosse, decida di sostituire al proprio turno il brindisi. È a questo punto che tutti i calici vengono svuotati per valutare la situazione di ciascun giocatore. Veleno in eccesso rispetto all'antidoto significa morte. Si premia chi sopravvive, chi elimina l'avversario assegnato ad inizio partita come proprio obiettivo e chi ha più vino nel calice. Vince il giocatore con più punti alla fine di tre manche.

Un mazzo di ventuno personaggi con abilità speciali aggiunge altro brio in un gioco chiaramente nato per divertire creando simpatiche situazioni di metagioco.

Sebbene sia prevista una variante per giocare in due giocatori, il gioco rende egregiamente in cinque o sei perché è lì che anche i giocatori più seriali abbandonano ogni velleità di controllo e si lasciano trascinare dall'intuito e dal divertimento che deriva dalle situazioni generate dalle azioni stesse. Geniale

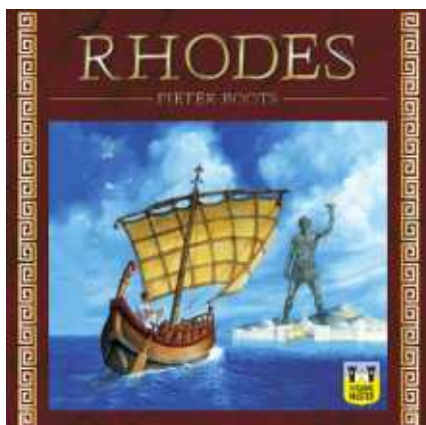
la variante per più giocatori, godibile però solo se tutti la possono apprezzare, ovvero quando i giocatori sono in numero pari. In questa variante, giocata a coppie, un giocatore veste i panni del nobile e l'altro dell'assaggiatore, solo il nobile può decidere di brindare ma solo l'assaggiatore può guardare nel calice. Il twist? L'assaggiatore a inizio partita riceve segretamente una carta che stabilisce se è fedele al suo nobile o se invece è un traditore, nel primo caso farà punti se il nobile sopravvive, nel secondo caso se capita il contrario.

Eccellenti l'impianto grafico e l'iconografia, rapido e spassoso il gioco per il gruppo che cerca mezz'ora di risate in compagnia. Sconsigliato per tutti gli altri.





Rhodes



di Pieter Boots

The Game Master BV, 2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90-120 minuti

Dopo qualche anno di sole localizzazioni per il mercato olandese The Game Master BV torna a editare un gioco proprio, creato da Pieter Boots e ambientato nella Grecia del III secolo avanti Cristo: Rhodes.

L'isola greca di Rodi, nota per la maestosa statua che si dice sovrastasse il porto dell'omonima città, vive un periodo florido grazie all'agricoltura e ai commerci con il vicino Egitto. In questo clima i giocatori si sfidano per ottenere il maggior numero di punti vittoria, principalmente raccogliendo risorse per soddisfare contratti al porto. A fine partita anche il capitale e l'oro non utilizzato vengono convertiti in punti prima di decretare il vincitore.

Il tabellone è diviso in cinque aree principali, i campi dove i giocatori producono quattro delle cinque risorse in gioco, il porto dove è possibile ottenere risorse grazie al commercio e

soddisfare contratti, il municipio utile per potenziare la capacità produttiva o per assicurarsi vantaggi esclusivi, il mercato e il tempio, rispettivamente per trasformare risorse in soldi e soldi in punti. In aggiunta ogni giocatore ha un'azione esclusiva per il raccolto nei propri campi.

Una griglia è utile per gestire i turni dei giocatori il cui ordine di gioco non è fisso ma viene scelto dai giocatori in ordine inverso rispetto alla posizione del turno precedente. Una volta definita la sequenza di gioco ciascun giocatore ha a disposizione due "lavoratori" per svolgere le sue azioni.

La produzione di risorse e il porto hanno caratteristiche interessanti. Con l'azione produzione è invocata la dea della fertilità che fa crescere nei campi dei giocatori due tipi di risorse, la quantità è definita da gettoni numerati scelti da chi compie l'azione, le risorse prodotte vengono distribuite tra tutti i giocatori che hanno campi delle risorse scelte, non è solo il giocatore che sceglie l'azione a trarne vantaggio. Le risorse prodotte restano nei campi dei giocatori e solo con l'azione raccolto possono essere imbarcate su navi del proprio colore che vengono allineate nel porto. Ogni

imbarcazione che entra in porto spinge le altre avanti e le risorse a bordo di quelle che escono dal porto per effetto della spinta sono spostate nei magazzini dei rispettivi giocatori, in attesa di essere usate per soddisfare contratti. C'è il rischio però che non escano mai, infatti con l'azione del porto i giocatori possono acquistare dalle imbarcazioni le merci prima che giungano a destinazione, il costo dipende dalla posizione nella fila.

Meccanismi semplici ma ben amalgamati che offrono interessanti scelte strategiche mantenendo alta l'interazione tra i giocatori. Resta l'impressione che le strade verso la vittoria non siano molte e che il tempismo nel soddisfare contratti al porto sia tutto, con il limite che la differenza di punti tra un contratto e uno di livello superiore non appare bilanciata rispetto alle risorse necessarie, prendere un contratto nel momento sbagliato quindi potrebbe regalare agli avversari la possibilità di ottenerne uno di punteggio molto più alto spendendo poco di più. Non perfetto considerando che i contratti in gioco sono solo dodici e la partita termina quando ne sono stati assegnati 10, che significa, in una partita a 4 giocatori, poco più di tre contratti a testa.





Round House



di Eros Lin, Zong-Hua Yang
EmperorS4 Games, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Sulla scia del discreto successo di *Burano* (EmperorS4 Games, 2015) riedito quest'anno dalla Quick Simple Fun Games, Eros Lin e la sua taiwanese EmperorS4 Games sbarcano a Essen con un nuovo gioco di stile europeo, questa volta in scatola rettangolare: Round House, nato da un'idea di Yu-Chen Tseng.

Il Fujian Tulou è una costruzione tipica di alcune zone montane della Cina, che funge da casa collettiva fortificata. In Round House la costruzione è un pretesto per allestire una sequenza di azioni, alcune fisse e altre dipendenti dalla disposizione casuale degli elementi a inizio partita, disposte lungo due cerchi concentrici. I leader di ciascun giocatore si muovono in senso orario visitando le stanze della casa e attivandone le azioni, eventualmente potenziate dalla presenza di assistenti che i giocatori possono disporre in modo strategico sempre come conseguenza di alcune azioni.

Le azioni sono in generale eseguite per ottenere il punteggio migliore a fine partita ma devono tenere conto di alcuni passaggi intermedi che coinvolgono tre risorse base (tè, frutti e ceramica), una risorsa avanzata (oro) e monete.

Il movimento dei leader può opzionalmente essere anticipato dall'uso di alcune carte "esperti" che offrono al giocatore vantaggi immediati come azioni aggiuntive, risorse, monete o punti. Se invece l'azione scelta ha prodotto punti, l'avanzamento del segnapunti può in alcuni casi offrire al giocatore la possibilità di raccogliere una carta ordine che, quando soddisfatta, garantisce al giocatore una miglioria permanente che influirà su alcune delle sue azioni successive, lasciando la possibilità di creare funzionali combinazioni per massimizzare il punteggio.

Ogni volta che completano un giro e ritornano nel salone degli avi, i giocatori devono arrestarsi per venerare i propri antenati, un gioco nel gioco che permette di seminare propri assistenti su una griglia, nel tentativo di spingersi il più possibile verso l'angolo opposto a quello di ingresso per ottenere i migliori punteggi, che si aggiungono a quelli guadagnati in partita, ai quali si sommeranno, alla fine,

quelli garantiti dalle carte ordine completate e quelli provenienti dai set di amuleti raccolti.

Sebbene gli elementi di innovazione in Round House non siano paragonabili a quelli di Burano, il gioco è solido, ben progettato, ricco di interessanti decisioni da prendere. Ottimo gestionale con un ben riuscito meccanismo di collezione di set, sia per soddisfare i potenti contratti sia per assicurarsi ulteriori punti sul finale grazie agli amuleti. In definitiva una solida rilettura del noto meccanismo della rondella ma aumentato in dimensione e varietà di azioni da eseguire, oltre che con uno spietato meccanismo di blocco sfruttabile per mettere in difficoltà gli avversari.

Poteva certamente essere meglio affinato nei meccanismi e ugualmente la grafica poteva essere perfezionata per migliorare l'iconografia. Quello che decisamente non raggiunge la sufficienza invece è il manuale, in alcuni casi carente, in altri con errori di traduzione, in generale strutturato in modo inadeguato e poco fruibile. Apprezzabile l'idea di numerare con un "1" il dorso della scatola di Round House. Auspicio infatti che la qualità dei giochi della EmperorS4 Games riesca in futuro a destare lo stesso interesse dei suoi primi due giochi.





Scythe



di Jamey Stegmaier
Stonemaier Games, 2016
N. Giocatori: 1-5
Durata: 90-120 minuti

Dopo un'esplosiva campagna Kickstarter (più di 1.800.000 \$ raccolti, sui 33.000 richiesti), finalmente è arrivato sui nostri tavoli Scythe, un mix di generi ambientati in un ucronico 1920 steampunk agricolo.

Il gioco è un ben riuscito mix tra un gestionale alla tedesca e un gioco di controllo del territorio, ed è una gioia già solo per gli occhi: difficilmente ho visto un gioco realizzato con componenti di qualità paragonabile a questi.

Le fazioni in gioco sono profondamente diverse come abilità e richiedono un approccio leggermente diverso alla partita. Inoltre ogni giocatore sorteggia una plancia azioni differente che rispecchia un tratto caratteriale della propria civiltà: questa influenza in maniera ancora maggiore l'approccio, combinando le azioni in modo

differente, e rendendole più o meno onerose da svolgere. I turni sono rapidi, e si susseguono svolgendo una coppia di azioni, fissata dalla propria plancia, a turno.

Il gioco si sviluppa espandendo la propria civiltà sul tabellone, schierando lavoratori e Mech, producendo materie prime, costruendo edifici e migliorando le proprie tecnologie. A volte lo scontro fisico con i propri avversari è inevitabile ma è spesso sconsigliato visto l'impatto che questo ha sulla propria popolarità: scatenare un gigantesco Mech su dei poveri contadini certamente non è il modo migliore per crearsi una reputazione!

Nel gioco c'è anche un aspetto di "corsa", per quanto non predominante, è importante in particolare giocando in pochi giocatori: al centro del tabellone è presente l'esagono della Fabbrica, che fornisce ai giocatori che ci arrivano una nuova coppia di azioni, decisamente più forte di quelle di base. La scelta è tra un numero molto limitato infatti il mazzo è costituito da 1 carta più 1 per ogni giocatore, e chi prima arriva prima sceglie.

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge 6 obiettivi, tra i 10 possibili, gli altri eseguono un ultimo turno e si calcola il punteggio.

Gli obiettivi ricompensano il raggiungimento del massimo livello in ogni aspetto del gioco, e già questo rende il gioco vario, in quanto ognuno si può concentrare su alcuni di essi, inoltre non bastano da soli a determinare la vittoria, sono solo uno dei contributi al punteggio finale. Gli altri elementi che contribuiscono sono: l'espansione sulla mappa, il denaro guadagnato durante la partita, le risorse in proprio possesso e un bonus relativo alla topologia della

costruzione dei propri edifici. La popolarità inoltre è molto importante, in quanto determina il moltiplicatore secondo il quale ogni voce del punteggio viene calcolata. Peccato che ogni qual volta si attacchi un avversario, o si sfruttino gli incontri per scegliere gli effetti migliori, la popolarità scenda. Il meccanismo complessivo del fine partita e del punteggio è davvero ben congegnato, si può cercare di fare una partita lampo, molti obiettivi, moltiplicatore basso, o concentrarsi in una crescita organica, mantenendo un buon livello di popolarità che premierà adeguatamente anche un minore sviluppo tecnologico o sul tabellone, o ancora concentrarsi sull'accumulare monete durante la partita.

Il gioco è ben giocabile in qualsiasi numero di giocatori, la mappa rimane invariata, ma lo stile di gioco cambia notevolmente: in 5 si sgomiterà spesso con i vicini, mentre in 2 l'aspetto strategico diventa predominante rispetto a quello tattico. Un gioco che resterà a lungo sui nostri tavoli: profondo, vario e ben realizzato!





Shadowscape



di Błażej Kubacki
NSKN Games, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

Nuovo Kickstarter della NSKN, già diffuso in versione base come add-on della campagna di "Heart of the Mists", si tratta di un dungeon crawler portatile: le contenute dimensioni della scatola (un quadrato di circa 15 cm di lato) infatti sono a mio parere uno dei punti forti del gioco, in grado di ritagliarli una nicchia in un mercato altrimenti saturo di giochi tutto sommato molto simili.

Il dungeon è rappresentato da una semplice griglia di carte 5x5, niente porte chiuse, sentieri tortuosi o cose del genere. I personaggi partono da una casella d'angolo del dungeon, e iniziano a esplorarlo con il solito obiettivo uccidi i mostri e prendi i tesori.

Ogni personaggio dispone di un suo set di 4 carte azioni, a doppia faccia. Ogni turno il giocatore ne esegue 2 e le capovolge, in modo da non poter ripetere la stessa azione

il turno successivo. Le azioni inoltre possono essere potenziate con un'altra tipologia di carte, le carte fato, dalla mano, purché dispongano della corrispondente icona. Dopo aver svolto le due azioni il giocatore può reclamare una ricompensa spendendo i propri trofei: mostri uccisi e tesori ritrovati. Infine si gira una carta dal mazzo fato per attivare una delle tre categorie di mostri: questi si muovono secondo un percorso prefissato e attaccano se si trovano nella stanza di un personaggio, o in una adiacente se dotati di armi a distanza.

Reclamato un certo numero di obiettivi compare per magia nel centro del labirinto il signore del dungeon, un mostro decisamente più potente degli altri, e sconfitto quest'ultimo, il gioco termina. Vince il giocatore che ha accumulato più punti, punti presenti su quasi tutte le carte reclamate.

Il dungeon è completamente rivelato: si conoscono i mostri, la loro forza e la loro eventuale direzione di movimento qualora fossero attivati, la posizione delle stanze speciali e la difficoltà delle azioni per reperire i vari tesori. Di fatto quindi il proprio turno consiste nell'ottimizzazione delle azioni fattibili, e può risultare un incubo per gli avversari di giocatori soggetti a paralisi da analisi.

Le ferite inflitte dai mostri non sono particolarmente punitive, si limitano a restringere le azioni effettuabili bloccando alcune carte.

La cosa che a mio parere rende il gioco un po' più impegnativo e principalmente meno solitario è la possibilità di giocare una volta per turno un'azione che permette di interagire con il dungeon (scambiare tra loro

due mostri, o spostarne uno e fargli attaccare un avversario, o ancora scambiare di posizione due stanze del labirinto).

Il gioco può essere giocato in maniera competitiva, senza interazione diretta tra i personaggi, o in maniera cooperativa, avendo un timer insito nel girare le carte fato. La sensazione di crescita del proprio personaggio, tanto cara agli amanti del genere, è presente tramite le carte equipaggiamento ma è veramente ridotta ai minimi termini.

Nel gioco sono inseriti 12 personaggi, ognuno dotato di un proprio set di carte e di una abilità unica, che forniscono un minimo di variabilità tra le partite. Tirando le somme niente di nuovo sotto il sole, o meglio sotto terra! Un dungeon crawler classico con qualche pregio e qualche difetto, un po' macchinoso nello svolgimento, ma tutto sommato piacevole, principalmente considerando la tipologia di gioco "portatile"!





Slide Blast



di Sam-goo, Evan Song
Mandoo Games, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 10-20 minuti

Un simpatico gioco di piazzamento tessere, adatto per grandi (occasionalmente) e bambini, con sufficiente aleatorietà da non essere improponibile per le giovani generazioni ma con sufficiente controllo da poter essere interessante anche per gli adulti; sicuramente non un filler nell'attesa del quinto a 1830 ma un buon esempio di come si possa produrre un gioco valido se ci si pone un obiettivo e ci si mantiene fedeli ad esso fino in fondo.

I giocatori sono in cima ad un'attrazione acquatica e dovranno cercare di prolungare al massimo la propria esperienza ovvero di rendere il proprio percorso sullo scivolo il più lungo possibile in termini di "passi", cioè di tessere lungo le quali potersi muovere.

Ogni giocatore inizia con una tessera in mano e, al proprio turno, pesca una nuova tessera e sceglie quale giocare, per poi

muovere qualunque segnalino coinvolto nel piazzamento e passare il turno; le tessere sono esagonali e hanno pezzi di scivolo collegati a ciascuno dei sei lati e il giocatore deve piazzarle continuando il proprio percorso e senza generare scontri o risalite verso la partenza (non potendo collegarsi a percorsi già utilizzati da altri); vi sono tessere normali, ad alta velocità (che permettono di svolgere un secondo turno immediato), e speciali che introducono "attrazioni" (grosse tessere da tre esagoni che devono essere piazzate al posto delle tessere corrispondenti) e un tunnel sottomarino che permette di spostare il proprio percorso (e quello di tutti quanti vi si collegheranno) da un lato all'altro della piscina.

Quando tutte le tessere dello scivolo sono state giocate ogni passo fatto dal proprio segnalino vale un PV a cui vanno aggiunti i punti ottenuti dai gettoni bonus di valore crescente (triangolare) che si ricevono ogni volta che un giocatore con la propria mossa "aiuta" un avversario; il giocatore con più PV sarà il vincitore.

Materiali ottimi, il cartone solido e di spessore differente per le tessere standard (che andranno pescate a caso) e quelle speciali (che vengono tenute in disparte e inserite in caso di necessità) rende più facile la preparazione e la chiusura del

gioco, vie di fuga (simili al tunnel) sono previste nel caso un giocatore rimanga "incastrato" e non possa piazzare nessuna tessera; segnalini di legno colorato con la silhouette di un bambino che scivola e il punto di partenza nella tessera iniziale del colore corrispondente assieme a un regolamento chiaro e velocissimo da leggere e da spiegare evitano ogni possibile errore; l'unico "difetto" notevole è l'intrinseca instabilità della griglia esagonale che si presta a facili distruzioni, soprattutto per mano di bambini non ancora troppo coordinati nella mobilità fine.

Il gioco, come detto, è molto adatto a un pubblico di bambini (7+ è forse anche esagerato, un bimbo di 6 anni, non digiuno al gioco è perfettamente in grado di giocare e apprezzare) che sono attratti sia dal tema che dalla realizzazione colorata e giocosa; l'attrazione iniziale è supportata da un gioco veloce e di semplice acquisizione che permette ai giovani giocatori di competere quasi alla pari anche con gli adulti grazie all'immediatezza delle opzioni e all'alea senza subire contraccolpi da frustrazione o "inadeguatezza"; ottimo prodotto, peccato che sia di difficile reperibilità (origine coreana) ma se vi capita sotto tiro procuratevelo senza troppi pensieri.





Small Star Empires



di Milan Tasevski
Archona Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 10-30 minuti

Il viaggio interstellare è diventato finalmente realtà e la galassia è ora la nuova frontiera, pronta per essere esplorata e colonizzata. Guida la tua civiltà e assicurati la supremazia del tuo impero nascente su quello dei tuoi avversari.

Prendete i 7 settori principali, scegliete casualmente uno dei due lati e disponeteli come mostrato nel regolamento per creare la plancia di gioco. Scegliete quindi un colore, posizionate in modo appropriato il relativo settore di partenza, piazzateci sopra le vostre navi e tenete a portata di mano i 16 segnalini colonia e le 4 stazioni commerciali. Pronti a partire verso l'infinito e oltre.

Comincia il giocatore che per ultimo è stato Imperatore Stellare e si procede in senso orario (non sto scherzando, riporto le parole esatte del regolamento, quindi svelate il vostro lato oscuro). A turno i giocatori devono eseguire due

azioni obbligatorie. Prima spostare una nave, poi stabilire il controllo. Scegliete una delle vostre navi e muovetela in linea retta di un numero di caselle a piacere, seguendo una delle sei direzioni dell'esagono di partenza. Potete attraversare qualsiasi sistema non occupato o sotto il vostro controllo, non potete oltrepassare i sistemi controllati da un giocatore avversario e infine dovete terminare il movimento in una casella vuota. Stabilite ora il controllo sul sistema dove avete terminato l'azione, collocando o una colonia o una stazione spaziale. Nessun altro giocatore potrà in seguito prendere il controllo di questo sistema. Procedete con il giocatore successivo. La partita termina quando nessuna nave ha a disposizione spostamenti validi, o quando tutti i giocatori hanno terminato i segnalini colonia e stazione commerciale.

Procedete col calcolo del punteggio. Un punto per ogni pianeta presente (da 0 a 3) in un sistema controllato. In alcune zone della plancia sono presenti in tre colori, rosso, verde e blu, alcuni sistemi nebulosa. Conteggiate 2 punti per il controllo di una sola nebulosa di un colore, 5 per il controllo di 2 nebulose dello stesso colore e 8 se controllate tutte e tre le

nebulose dello stesso colore. Per ogni stazione commerciale aggiungete un punto per ogni sistema adiacente controllato da un altro giocatore. Infine assegnate 3 punti bonus al giocatore che controlla il territorio più esteso, cioè il maggior numero di sistemi adiacenti. Complimenti, il giocatore che ha accumulato più punti è il nuovo Imperatore Stellare!

Small Star Empires è un gioco astratto e minimale, che vuole riproporre in forma semplice e accessibile a tutti l'ambientazione dei "grandi e corposi" giochi di colonizzazione spaziale. Per dare poi più longevità e vivacità al gioco è possibile aggiungere vari elementi come buchi neri, tunnel spazio-temporali, sistemi inesplorati, campi di asteroidi e stazioni commerciali abbandonate. Nel regolamento sono poi presente una modalità campagna e una variante "frontiere aperte", in cui i sistemi controllati non bloccano lo spostamento delle navi avversarie. È infine possibile creare plance di gioco alternative, disponendo a piacere i settori principali. Filler semplice e accessibile a tutti, Small Star Empires è una piccola perla che non può mancare alla vostra collezione se apprezzate i giochi astratti.





Snowblind: Race for the Pole



di Simon McGregor
Pleasant Company Game, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Robert Scott, Ernest Shackelton e Roald Amudsen sono passati alla storia per la competizione per il raggiungimento del Polo Sud. Snowblind: Race for the Pole ricostruisce l'evento, inquadrandolo in un gioco di gestione risorse e gestione del rischio basato sul lancio di dadi.

Belli i materiali (plance, fustelle, segnalini in legno e dadi - a 6 e 8 facce, di colori diversi), illustrati con stile particolare da Rob van Zyl (Ancient Terrible Things).

Il gioco dura un numero non preciso di round, scanditi da un mazzo di carte. Scopo del gioco è massimizzare il proprio prestigio. A tale scopo i giocatori devono portare la propria bandiera (collegata al capitano) il più vicino possibile al polo, riportare integri i partecipanti a campo base ed effettuare ricerche.

Sulla plancia, i giocatori dispongono sulla propria "corsia verso il polo" le risorse iniziali (scorte di cibo, accampamento e 6 elementi della spedizione). Una plancia aggiuntiva contiene i dadi, di varie forme e colori, a cui sono associate delle azioni.

In ciascun round, a turno, il giocatore attivo sceglie se passare o selezionare un dado, eseguendo l'azione ad esso associata (spostare di una casella persone e scorte; costruire un accampamento; procurarsi del cibo). Quindi lancia i dadi presi fino a quel momento nel round, applicando gli effetti del gelo sulla casella che è stata oggetto dell'azione: risultati di valore 1, 2, o 3 non comportano un'esposizione, il 4 è dannoso solo per membri solitari e senza tenda, per proteggersi dal 5 è necessaria la tenda mentre l'esposizione è inevitabile per risultati pari a 6 o più. Per ogni risultato "negativo" il giocatore deve consumare (in ordine) un cibo dalla casella, oppure deve esaurire (coricandolo) un membro della spedizione (che richiederà cibo per tornare attivo); se questo non è ancora sufficiente, deve ucciderne uno esausto (rimuovendolo dalla plancia). Se il giocatore decide di passare, smette di fare azioni e lanciare i dadi. Quando tutti i giocatori

hanno passato, viene girata una carta meteo (che agisce come un lancio del dado per la casella contenente persone attive più vicina al polo di ogni giocatore). I giocatori restituiscono i dadi, il primo giocatore ruota in senso orario e si riparte per il prossimo turno. Il gioco si conclude il turno successivo in cui viene rivelata l'apposita carta meteo, con il calcolo dei punti vittoria. Nel regolamento sono disponibili le regole per il gioco in solitario, nonché una versione più lunga (consigliabile dopo la prima partita).

Snowblind è una piacevole sorpresa: mescola con successo la meccanica di sfida alla sorte con un sistema di gestione e logistica. Il sistema di azioni collegate ai dadi (disponibili in alcuni casi in quantità davvero limitata) aumenta l'interazione fra i giocatori (obbligando a scelte non ottimali per non rischiare di perdere l'opportunità di fare alcune specifiche azioni), mentre l'aspetto di gestione lo rende forse meno immediato ma sufficientemente diverso dalla classica struttura di corsa pura che caratterizza molti giochi del genere con i dadi (uno per tutti, il geniale Can't Stop). L'integrazione fra tema e meccaniche è ben fatta, mentre la durata lo mantiene giustamente nel campo dei filler.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

SOL



di Pierre Buty
Catch Up Games, 2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 30-60 minuti

Non si può dire che SOL sia letteralmente una novità di Essen, considerando che si vociferava della sua uscita già lo scorso anno ma è ufficialmente arrivato nei negozi soltanto lo scorso marzo. A Essen era comunque il gioco di punta della francese Catch up Games.

La plancia di gioco di SOL che si sviluppa anche in verticale su tre livelli grazie a elementi da sovrapporre è un piacere per la vista, il motivo è nella mano dell'artista, Xavier Gueniffey Durin, meglio conosciuto come Naïade.

Un'isola sperduta custodisce un prezioso tesoro, la statua del Dio del Sole. Compito dei giocatori è quello di sbarcare sull'isola e, una volta individuato il nascondiglio della statua, recuperarla e fuggire. Impresa troppo difficile per un solo esploratore, i giocatori infatti giocano in modo cooperativo dividendosi in due

fazioni, ciascuna delle quali gestisce tre (o quattro) personaggi, scegliendoli tra i sette disponibili per ogni fazione. Ognuno giocabile con abilità base di movimento, esplorazione e combattimento oppure in modo avanzato, ovvero con l'aggiunta di una abilità speciale specifica per ciascun personaggio.

Una soluzione interessante che permette di giocare uno contro uno o in qualsiasi altro numero di giocatori (fino a otto) organizzati in squadre che devono cooperare per ottenere il meglio dai propri personaggi.

Sull'isola la statua è ben nascosta in uno degli otto templi, ciascuno identificato da tre caratteristiche: il colore, giallo o verde; la forma, quadrata o circolare; il numero delle scalinate, una o quattro. Il sistema per palesare la posizione della statua è sfizioso. Sull'isola sono disseminati gettoni che forniscono ai giocatori potenziamenti nelle tre caratteristiche di base ma che nascondono anche sigilli utili per influenzare la posizione della statua. Ogni volta che un giocatore scopre uno di questi sigilli ha l'opportunità di giocare una carta caratteristica, quando tutti i sigilli sono stati trovati le carte vengono scoperte e con un meccanismo di maggioranze si identifica il tempio che custodisce la statua. Va da sé che la squadra che giocherà molte carte di una specifica caratteristica, ad esempio il colore verde, si predisporrà sull'isola per raccogliere la statua in una dei tre templi verdi e così via.

Il resto è una semplice sequenza di turni in cui ogni giocatore muove ed esplora o combatte con gli avversari, sempre nel limite delle caratteristiche dei personaggi, integrando eventualmente con i gettoni raccolti. Sapientemente gestito il movimento per scalare colline e montagne e per ridiscendere,

altra interessante raffinatezza che obbliga a pianificare con cura i movimenti dei personaggi in funzione delle loro capacità di movimento. Il combattimento si risolve anche con l'utilizzo del dado.

Semplice e non esente dall'influenza della fortuna, nella versione avanzata garantisce la possibilità di applicare interessanti decisioni tattiche che in parte compensano le situazioni più sventurate. Piacevole l'idea del gioco a fazioni contrapposte, non è esente dal problema del giocatore alpha che potrebbe gestire in solitario l'intera partita anche quando membro di una delle due squadre.

Materiali di ottima qualità, ambientazione pervasiva e particolarmente azzeccata. Un gioco semplice, adatto a tutta la famiglia che saprà regalare di sicuro qualche ora di piacevole divertimento. L'unica edizione sul mercato è in lingua francese e questo sicuramente è un suo piccolo limite, il testo comunque è presente in quantità modesta e la casa editrice ha messo a disposizione online il regolamento in lingua inglese.





di Lucio "Iago" Pierobon

Spooky Castle



di Wolfgang Dirscherl, Janet Kneisel
Queen Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Il piccolo Spooky è un intraprendente fantasma alle prime armi che deve compiere l'iniziazione spettrale prima dell'arrivo della mezzanotte; dovrà scorrazzare per il castello cercando di evitarne le trappole e di recuperare alcuni oggetti magici necessari per la cerimonia, il tutto entro un tempo prestabilito facendo attenzione a non farsi sorprendere dai fantasmi anziani

che non vogliono che i giovani si cimentino in attività pericolose.

Tradotto per i non "addetti ai lavori" un bambino indossa una maschera da fantasma che gli rende impossibile vedere il tabellone di gioco e poi deve muovere un'asta di legno lunga una ventina di centimetri e con una calamita all'estremità appoggiata al tabellone tenendola per l'estremità opposta; gli altri bambini dovranno dargli indicazioni per muoversi attraverso il castello per raccogliere due gettoni oggetto magico, evitando di rimanere incastrato nei muri e di raccogliere gettoni fantasma; gli oggetti da recuperare sono specificati su delle carte che vengono scoperte una alla volta, mentre raccogliere un fantasma costringe a ritornare ad una delle entrate del castello per liberarsene e a perdere una delle "vite" a disposizione.

Quando una carta è completata, gli oggetti magici sono rimessi sul tabellone, la maschera passa a un altro bambino e il gioco ricomincia; se i giocatori riescono e completare tutte le carte nel tempo prestabilito hanno vinto, in caso contrario o se tutte le "vite" a disposizione sono state perse, hanno perso.

Fin qui tutto semplice, poi metti quattro bambini in età scolare attorno al tavolo con il gioco davanti, dai la maschera e la bacchetta a uno di essi, inchiodi con un'occhiataccia un altro che sta cercando di collezionare tutti i gettoni metallici luccicanti che sono sul tabellone, zittisci quello che "ma la maschera la voglio io" e quella che "ma il bastone lo voglio io", minacci di punizioni

corporali un po' tutti e poi cerchi di convincerli a dare istruzioni coerenti e sensate al "fantasma" che, essendo anch'esso una creatura della stessa specie, ha seri problemi di concentrazione, la coordinazione occhio-mano di una foca (per di più cieca, visto che l'occhio non può coordinare la mano); a questo punto ti rendi conto che metà dei bambini pensano che la destra sia la sinistra e l'altra metà che la destra sia la destra e che fargli capire che la loro destra è la sinistra di chi gli sta di fronte non è poi così semplice e cominci a mettere in discussione la tua scelta, quel tardo pomeriggio di un sabato a Essen, in preda alle allucinazioni da stanchezza, di aver comprato questo gioco.

In realtà il gioco è piuttosto divertente e coinvolge tutti i bambini (non solo il "fantasma") anche se oggettivamente organizzare le comunicazioni non è per nulla facile, si riesce a ottenere qualche risultato sotto la guida di un adulto paziente; il tempo a disposizione è piuttosto ampio a patto che si gestisca il cambio di ruolo con precisione teutonica; i materiali sono sicuramente di buona qualità, la calamita è potente e sensibile al punto giusto e la struttura fisica del gioco è solida.

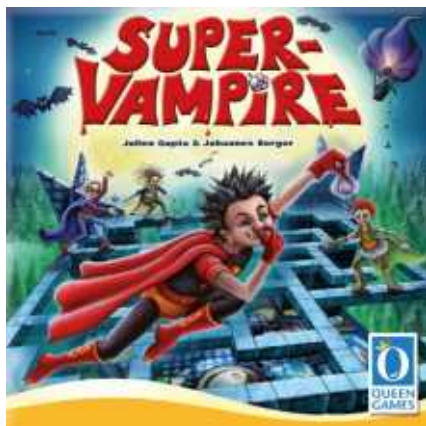
Il vero problema di questo gioco sta nel fatto di essere uscito in contemporanea a Mino & Tauri, gioco piuttosto simile ma decisamente più immediato e più facile da gestire per cui l'acquisto è ricaduto sul secondo e questo è rimasto sullo scaffale.





di Lucio "Iago" Pierobon

Super-Vampire



di Johannes Berger, Julien Gupta
Queen Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Nel castello vive una comunità di vampiri, ciascuno con il suo tenero animale da compagnia molto ghiotto d'aglio; i vampiri si sono stabiliti all'interno delle torri del castello dove possono rimanere al sicuro protetti dai raggi del sole e si aggirano di notte lungo i bastioni (una sorta di ragnatela di cartone sospesa tra le torri) alla ricerca di bulbi d'aglio di cui i loro animalotti da compagnia sono particolarmente ghiotti; devono però stare attenti a non cadere, a non perdere il loro bottino per strada e ad essere nuovamente al sicuro nella propria torre al sorgere del sole.

Tolta l'ambientazione, piuttosto flebile, come spesso accade per i giochi

per bambini, quel che resta è un gioco di destrezza e velocità in cui un bambino si "traveste" da vampiro (calzando una protesi di gomma sull'indice della propria mano dominante) e comincia a spostare la propria pedina (cilindrica e bassa) sulla ragnatela sospesa fino ad arrivare a uno dei punti in cui è raffigurato l'aglio nel colore stabilito da un dado; una volta raggiunto l'obiettivo carica un segnalino-aglio sulla propria pedina e decide se continuare la raccolta o tornare alla propria torre.

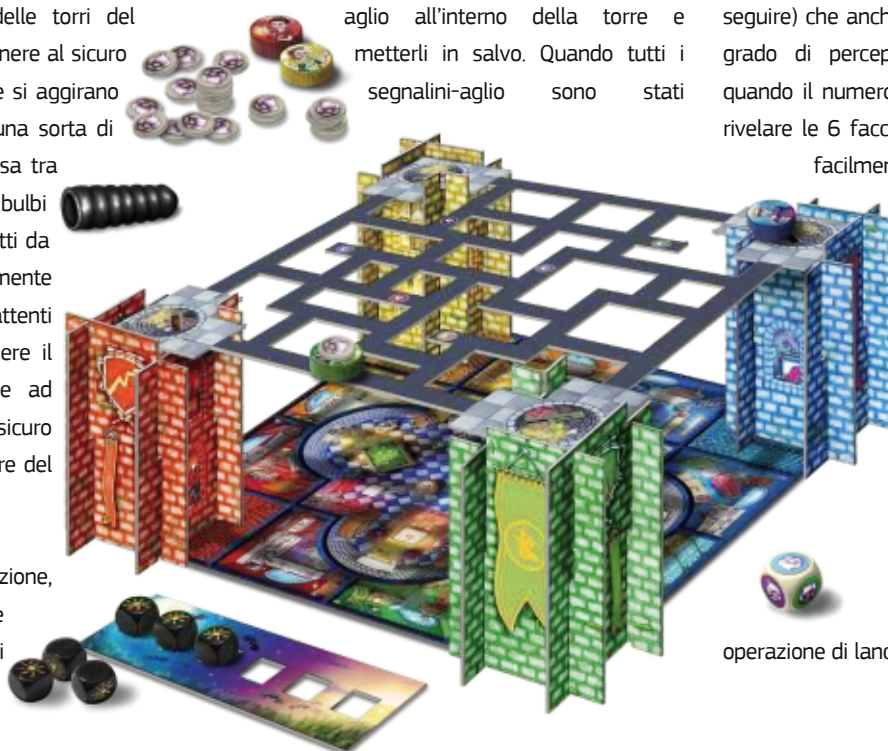
Il motivo di tanta fretta è che gli altri giocatori stanno passando il loro tempo a lanciare, uno a testa, dei dadi con cinque facce vuote e una faccia col sole; a ogni sole che esce dal lancio dei dadi l'alba si avvicina e se il vampiro viene colto dal sesto sole mentre è fuori dalla torre deve ritornare a casa avendo perso tutto il proprio bottino; stessa cosa accade se le tessere o la pedina cadono dalla "ragnatela"; se invece il vampiro rientra alla torre in sicurezza può scaricare tutti i segnalini-aglio all'interno della torre e metterli in salvo. Quando tutti i segnalini-aglio sono stati

recuperati, la partita finisce e il vampiro che ha raccolto più aglio vince.

I materiali sono buoni anche se le torri di cartone piegato e intrecciato non sono stabilissime e rischiano di rovesciarsi se urtate con troppa foga (evento non raro visto che si parla di bimbi in età scolare); i percorsi sospesi sono solidi e di dimensioni sufficienti a rendere le operazioni di gioco ardue, ma non impossibili e il regolamento è scritto in maniera consona alla media dei giochi per bambini (ovvero in maniera non troppo precisa e vagamente lacunosa).

Il gioco in sé potrebbe anche essere di un certo interesse per lo sviluppo motorio del bimbo (impegnato in esercizi di motilità fine) e per la comprensione del concetto di rapporto rischio-risultato (dovendo decidere se e quando perdere tempo per rientrare alla base e evitare di perdere tutto), se non fosse che è talmente legato all'alea (nella durata del turno del giocatore e nella complessità dei percorsi da seguire) che anche un bambino di sei anni è in grado di percepirne l'ingiustizia, soprattutto quando il numero di lanci di dado necessari a rivelare le 6 facce sole necessarie può variare facilmente da 6 ad alcune centinaia;

altro elemento decisamente negativo è la presenza di (potenzialmente) lunghi tempi morti visto che il bambino è portato a considerare come gioco la sola parte in cui indossa il "dito del vampiro" e non l'intero processo di gioco comprendente anche la noiosa e frustrante operazione di lancio dei dadi.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Sweet Nose



di Jason Lin, Frank Liu
MO ZI Game, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-45 minuti

Il gioco prende il nome da un omonimo personaggio leggendario così goloso di dolcetti da essere stato fulminato dal dio del tuono per aver cercato di raggiungere il paradiso per gustare quelli lì presenti, presumibilmente i migliori esistenti. I personaggi dovrebbero evitare di emularlo contenendosi nel mangiare dolcetti (leggi accumulare punti). Praticamente vince chi fa meno punti alla fine di 3 mani di gioco.

Ogni giocatore all'inizio di ogni mano ha davanti a sé dolcetti assortiti (pescati casualmente o rimanenti dalla mano precedente) rappresentati dai soliti legnetti sagomati vivacemente colorati. Ad ogni tipo di dolcetto ogni giocatore assegna segretamente per quella mano un valore da 1 a 5, pianificando, nei fatti, cosa cercherà di fare da lì a poco: accaparrarsi i dolci che valgono meno in cambio di quelli che valgono di più. I

pezzi scambiati vengono posti su un piatto tondo da cui non possono più essere prelevati (con importanti eccezioni che vedremo più avanti). La mano finisce quando un giocatore ha dolcetti solo in questo piatto tondo ed è quindi impossibilitato a fare ulteriori scambi.

Come mossa alternativa i giocatori possono scambiare invece dischetti col mercato: 3 dolcetti posti al centro del quasi inutile tabellone. Il dolcetto così acquisito non va posto stavolta nel piatto tondo.

Finita questa fase centrale si contano i punti moltiplicando il numero di dolcetti di ogni tipo per il proprio, personale, valore assegnato, incrementato di uno per ogni dolcetto di quel tipo attualmente nel mercato. I punti vengono quindi contabilizzati sull'apposita scala e viene data la possibilità di prendere **una** tessera particolare da usare **una sola** volta durante **la sola** successiva mano. Queste tessere hanno effetti particolari che eludono le normali regole, permettendo di interagire anche coi dolcetti sui piatti tondi. Quelle più potenti possono essere prese solo dai giocatori che hanno fatto molti punti durante la mano. Gli effetti hanno comunque un'incidenza che non andrà oltre i 4 punti vittoria (in un turno in media ne porterete a casa da 12 a una trentina) e quindi tutta

questa attenzione alla potenza delle tessere mi è parsa eccessiva: puro fumo negli occhi dei giocatori, visto che il gioco sta altrove ed è ben semplice.

Il simpatico gioco si rivela un divertente filler adatto a tutti teoricamente caciaroni, dove però regna in realtà il silenzio per gran parte della partita. Un commento scherzoso sul non gradire un pezzo che vi è stato affibbiato farebbe capire agli altri giocatori il valore che per voi ha e li porterebbe a riempirvi di pezzi simili! A meno che non vogliate inserirvi una componente di bluff, ovviamente.

Tutta l'ilarità, dicevo, si concentra sul momento in cui ogni giocatore scopre il valore che aveva assegnato ai pezzi e si va a contabilizzare i punti fatti, con le varie lagnanze e sfottò.

Il gioco è così rapido e leggero che non è possibile veramente lamentarsi di qualcosa... senonché giocando in tanti i vostri dolcetti potrebbero finire in balia delle decisioni degli altri giocatori e potreste trovarvi ad aver scelto solo un dolcetto o due in tutta la mano! Un po' poco per essere soddisfatti delle proprie scelte.





Tallinn



di Stefan Risthaus
OSTIA Spiele, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 10-20 minuti

Alla fine del XIV secolo Tallinn (o Reval) era una delle più importanti città della tratta anseatica. Corporazioni mercantili e monasteri prosperavano all'ombra delle forti mura della città, mentre i cavalieri teutonici governavano la città dal castello sulla collina. In Tallinn ogni giocatore deve cercare di aumentare la sua influenza su mercanti, cavalieri e monaci, per riuscire ad avere un posto di rilievo nella storia di questa città.

All'inizio ogni giocatore ha una serie identica di dieci carte. Ciascuna è divisa in due parti, ognuna delle quali ha un numero variabile di simboli, rappresentanti i vari gruppi: mercanti, cavalieri, monaci.

Ad ogni turno i giocatori scelgono segretamente e contemporaneamente una carta tra le tre che hanno in mano, quindi la rivelano, posizionandola vicino a quella precedentemente giocata, in modo tale che sia visibile solo il lato che intendono utilizzare, l'altro lato non ha valore ai fini della partita.

Alcune carte mostrano un simbolo denaro: queste permettono ai giocatori di ottenere soldi/punti immediatamente, purché soddisfino delle maggioranze; per esempio, se sulla carta è presente un soldo su fondo rosso significa che i giocatori dovranno verificare chi ha più cavalieri in gioco: se il giocatore che ha giocato la carta è in maggioranza ottiene due punti, altrimenti nessuno si aggiudica niente.

Una volta giocata la carta e assegnati gli eventuali punti, i giocatori pescano una nuova carta dal proprio mazzo tornando a 3; si ripete da capo il turno, fino a che tutte le dieci carte non saranno giocate. Nel proprio turno un giocatore può, dopo aver giocato una carta, decidere di togliere una delle carte precedentemente giocate e farla diventare parte di una torre, che sarà valutata alla fine del gioco.



Alla fine del gioco il punteggio si calcola come segue:

- ogni giocatore conta il numero di simboli mercanti nella propria fila, e lo confronta con il totale dei mercanti di ogni altro giocatore, ottenendo 4 punti per ogni avversario che supera e 2 per ogni pareggio. Se la differenza è almeno 5 allora l'avversario dovrà sottrarre un punto dai suoi, dandolo a chi ha la maggioranza.
- ogni giocatore effettua lo stesso confronto con i cavalieri e i monaci.
- infine si valutano le torri, rivelando tutte le carte influenza utilizzate per costruirle. Ogni giocatore conta i simboli fazione presenti sulle proprie carte, identifica quella con più simboli, e utilizza il suo valore, confrontandolo con la fazione con più simboli nelle torri degli altri giocatori. Per ogni avversario, se il totale è più alto il giocatore guadagna 6 punti, se uguale 3 punti.

Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti.

Ho trovato Tallinn poco divertente. Si tratta di un titolo molto veloce da giocare (il tempo di giocare 10 carte), ma risulta insipido, di fatto un gioco senza infamia e senza lode. All'Internationale Spielstage di Essen il gioco veniva venduto con 2 espansioni, che sembrano già rendere più profondo e interessante il gioco. Nella sua versione base, sembra adatto solo a un pubblico che vuole trascorrere un quarto d'ora senza pensare troppo. In definitiva Tallinn è quasi un microgioco di maggioranze, semplice, che scala bene anche in due giocatori, in cui è richiesta un po' di attenzione alle scelte degli avversari.





Terraforming Mars



di Jacob Fryxelius
FryxGames, Schwerkraft-Verlag,
Stronghold Games, 2016
N. Giocatori: 1-5
Durata: 90-120 minuti

In Terraforming Mars sarete alla guida di una impresa in lotta con le altre guidate dagli avversari per poter diventare il migliore sviluppatore delle condizioni basilari (temperatura, ossigeno ed acqua) per rendere abitabile il pianeta rosso.

Il gioco è suddiviso in generazioni composte di varie fasi:

- ricerca e sviluppo: si pescano 4 carte dal mazzo di gioco e si decide quali tenere in mano pagando ciascuna 3 megacrediti,
- fase azioni: ciclicamente ogni giocatore eseguirà 1 o 2 azioni tra quelle possibili passando poi la mano al successivo. In questa fase vengono giocate le carte ottenute nella fase precedente.
- fase produzione dove l'energia residua viene trasformata in calore e vengono prodotte tutte le risorse presenti nel gioco.

Il gioco termina quando tutti i tre parametri necessari per rendere abitabile Marte sono stati raggiunti. Segue un conteggio finale dove il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti viene proclamato vincitore.

Le carte sono di tre tipi:
carte evento che hanno un effetto immediato e poi vengono scartate,
carte effetto che rimangono in campo e forniscono tag (prerequisiti necessari per giocare certe carte),

carte azione che possono essere attivate una volta per generazione.

Giocare le carte richiede un pagamento in megacrediti ed eventualmente il possesso di alcuni prerequisiti (come la presenza di tag presenti nelle carte già giocate o particolari condizioni climatiche).

La rigiocabilità è assicurata proprio dalle oltre 200 carte, ciascuna con effetti e requisiti diversi tra loro.

Oltre a giocare carte è possibile effettuare una serie di azioni standard: pagare una certa somma per ottenere delle variazioni nelle condizioni climatiche del pianeta o fondare una città. Inoltre si possono reclamare Milestone (reclamare punti vittoria al raggiungimento di un certo parametro) o finanziare premi che verranno valutati al termine della partita. Infine si possono utilizzare 8 piante per installare su Marte un area verde con conseguente innalzamento della percentuale di ossigeno, oppure 8 unità di calore per innalzare di 2 gradi la temperatura del pianeta.



Ogni qualvolta si alterano le condizioni ambientali di Marte si alza il Terraforming Rating della compagnia che lo ha causato che si trasforma in megacrediti durante la fase di produzione e punti vittoria al termine della partita.

Ho trovato il gioco molto interessante, abbastanza facile e lineare da apprendere e al tempo stesso profondo con tutte le implicazioni legate alla gestione delle risorse in particolare il denaro.

Il gioco è molto più tattico di quanto sembri inizialmente. Essendo presenti nel gioco oltre 200 carte la propria linea di condotta è dettata dalla natura di quelle recuperate, senza avere alcuna certezza che siano sinergiche con quelle pescate successivamente.

Questo non vuol dire che il gioco non presenti aspetti strategici. In generale il denaro (i megacrediti) conta anche su Marte. Sviluppare un buon motore economico è importante per poter giocare carte e utilizzare le azioni standard. A questo proposito sviluppare la produzione di acciaio e titanio per poter pagare meno alcune carte utilizzando i materiali al posto del denaro. Inoltre costruire un'area verde è una azione più redditizia in termini di punti vittoria; infatti oltre all'incremento del proprio Terraforming Ratio (1 pv e 1 megacredito di reddito) la tessera genera un ulteriore punto vittoria nel conteggio finale, per cui anche la costruzione di un motore di produzione di piante è un aspetto da tenere in considerazione. L'esigenza di ottemperare a tutte queste priorità rende necessaria una attenta opera di pianificazione perché una partita tende a durare mediamente 7/8 generazioni e non si riesce a fare tutto quello che ci si è prefissati.

L'interazione in Terraforming Mars è abbastanza blanda; ci sono alcune carte che possono in parte danneggiare gli altri giocatori, ma in generale il gioco è focalizzato sulla gestione dei propri motori produttivi e la componente di maggiore interazione tra i giocatori è quella cooperativa legata al raggiungimento delle



condizioni per rendere il pianeta abitabile che influenza la durata del gioco. Questo aspetto cooperativo ha anche un effetto collaterale: il tempo per completare una partita tende a stabilizzarsi intorno alle due ore indipendentemente dal numero dei giocatori.

Terraforming Mars include anche un modulo con le regole per il gioco in solitario che ho trovato interessante ed avvincente.

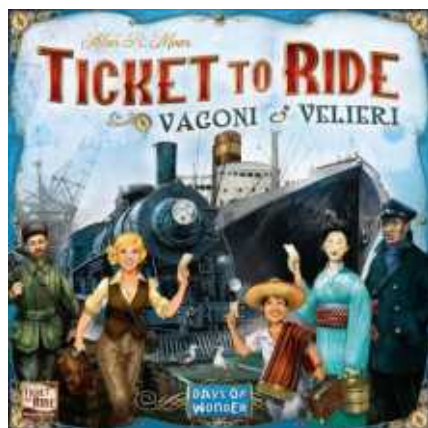
Per quanto riguarda la qualità dei componenti, in generale buona, qualche critica può essere mossa nei riguardi delle plance giocatori troppo sottili per un gioco che ha un prezzo di listino di 60 euro.

Il 2016 è l'anno che ha visto Marte come ispiratore di molti film, libri ed anche giochi da tavolo; questa edizione dell'Internationale Spielstage di Essen ha registrato la presenza di almeno 5 titoli ambientati sul pianeta rosso, ma a giudicare dalle prime impressioni Terraforming Mars è senz'altro il candidato più accreditato a vincere il titolo di gioco marziano dell'anno.

Terraforming Mars affiancherà Scythe nel catalogo della Ghenos Games, con molta probabilità a partire da Aprile 2017.



Ticket to Ride: Vagoni e Velieri



di Alan R. Moon

Asterion Press, Days of Wonder, Edge Entertainment, 2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90-120 minuti

Nel suo continuo espandersi, la serie Ticket to Ride (cf. [ILSA #4](#)) arriva in contatto con due scenari (l'intero pianeta e la regione dei Grandi Laghi) dove l'elemento dominante (l'acqua) non può essere attraversato da binari. Nasce quindi Ticket to Ride Vagoni e Velieri che, per la prima volta, assegna a ciascun giocatore due tipi di pezzi (treni e navi, in quantità relativa decisa dal giocatore all'inizio della partita) che possono essere piazzati su linee a loro dedicate.

Il principio del gioco resta lo stesso: collezionare set di carte da giocare per occupare tratte con i propri pezzi, al fine di ottenere punti subito e di soddisfare obiettivi ricevuti all'inizio del gioco o pescati durante la partita. Vagoni e velieri introduce tuttavia diverse innovazioni. Innanzitutto la divisione delle carte in due mazzi (treni, navi, ciascuno riservato al rispettivo mezzo) che condividono

un espositore di 6 carte, riempito a scelta del giocatore che ne prende una carta. I mazzi non sono simmetrici: i jolly (utilizzabili anche per le navi) sono solo nel mazzo dei treni, mentre le carte nave contengono carte singole e doppie: una di queste basta per coprire due caselle della tratta da reclamare. Altra novità sono i porti: edificabili in una città sull'acqua che sia raggiunta da una propria linea, richiedono 4 carte dello stesso colore (2 navi e 2 treni) che abbiano il simbolo ancora (presente su poco meno della metà delle carte). Il loro valore dipende dal numero di biglietti che hanno tale città come destinazione, ma è comunque corposo.

Altri elementi nuovi (solo per lo scenario "World Tour") sono le tratte difficili (che richiedono 2 carte vagone per ogni loro elemento) e gli obiettivi tour, che riportano un percorso che tocca da 3 a 5 città in un ordine prestabilito; mentre è sufficiente collegarle per ottenere punti vittoria, rispettare l'ordine indicato garantisce un extragittino. Infine, è stata introdotta l'azione che permette di scambiare navi con treni e viceversa, al costo di un punto vittoria per pezzo.

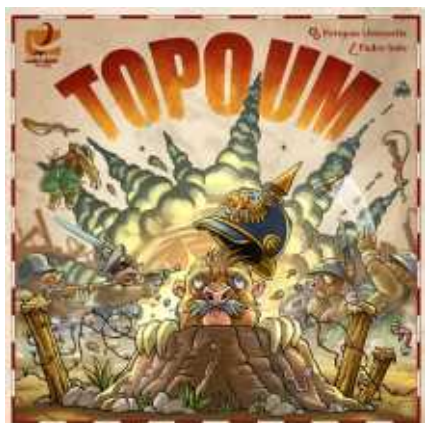
Con la versione Vagoni e Velieri Ticket to Ride diviene impegnativo: come spazio occupato sul tavolo, come tempo di gioco e come costo (anche se di fatto comprende 2 versioni). Le modifiche del regolamento si mantengono limitate, ma i loro effetti tendono ad esaltare l'interazione (anche cattiva) fra i giocatori, alterano il valore delle carte jolly (spesso fondamentali per la costruzione dei porti), modificando anche i valori relativi delle carte (le tratte lunghe sono quelle marine che tuttavia sono facili da realizzare per effetto delle carte doppie). I porti incoraggiano ad accedere ad un numero maggiore di biglietti, innescando un azzardo che può avere esiti infausti o fortunosi. Il maggior numero di pezzi da piazzare, e l'incremento dei tempi di gestione dovuto ai due mazzi allungano la durata della partita, specialmente in 4 o 5 giocatori.

Se siete appassionati della serie e non vi spaventa stare al tavolo per 90 minuti, Vagoni e Velieri è una variante interessante. Non convincerà gli scettici, mentre rischia di allontanarsi un po' troppo dal target di riferimento della serie.





Topoum



di Perepau Llistosella
Looping Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Topoum è la novità 2016 della Looping Games. Il gioco, come il precedente "1911 Amundsen vs Scott" (2013), porta la firma di Perepau Llistosella oltre che dell'illustratore Pedro Soto, che sono anche i proprietari della piccola casa editrice spagnola.

Il gioco si svolge nel 1916, in un'Europa devastata dalla guerra e in cui è rimasto un solo piccolo fazzoletto di terreno fertile, oggetto di una serrata disputa tra talpe.

Sebbene il gioco si configuri in molti dei suoi aspetti come un gioco di guerra, l'obiettivo dei giocatori, ciascuno dei quali manovra un esercito di talpe su una griglia esagonale, non è quello di combattere in senso stretto ma quello di concludere la partita realizzando il maggior numero di punti.

Un mazzo di carte dal quale i giocatori pescano una mano di due carte, determina quali azioni si possono svolgere durante la partita, sette in totale in quattro tipi: combattimento, movimento, espansione e azioni speciali. Dopo aver preparato il campo di battaglia iniziale, formato da due tessere esagonali del colore dei giocatori e una talpa ciascuno, i turni si susseguono in senso orario fino al termine della partita, attivato dalla carta Pace mescolata alla fine del tallone di pesca.

Nel turno sono disponibili due soli tipi di azione, entrare in combattimento e muovere talpe. Il giocatore di turno sceglie ed esegue una di queste e, rispettivamente, piazza una propria tessera sul tabellone con sopra una talpa e gioca una carta oppure muove quante talpe vuole sul tabellone. Il movimento può generare diverse situazioni, muovere su una tessera occupata da un avversario causa un'eliminazione 1 a 1, muovere su una tessera non occupata consente di trasformarla di colore oppure di giocare una carta.

Completata l'azione il giocatore verifica quante nuove linee di visuale non interrotte ha creato nel turno con le sue talpe e conta i punti considerando che ogni tessera libera tra due proprie talpe che si guardano fa guadagnare un punto, due se è del proprio colore.

Topoum è un gioco astratto, con poche e semplici regole ma dotato di discreta profondità. Non lascia ampi spazi alla pianificazione a lungo termine ma premia l'astuzia e la capacità di sfruttare le opportunità che si presentano al proprio turno. Come capita spesso nei giochi astratti, giocato in due soli giocatori regala una buona sensazione di controllo che cala però con l'aumentare dei giocatori.

Materiali di ottima fattura e impressionante il lavoro fatto sulla grafica ed in particolare sull'iconografia. Ventidue tipi di carte diverse nel gioco base, altre nove se si decide di utilizzare la variante "Contadini", altre sette tipi nell'espansione "Topoum: Bratatata", tutte facilmente interpretabili una volta acquisiti i meccanismi base del gioco e tutte dettagliatamente spiegate nel manuale anch'esso ben scritto.

Il suo punto di forza è certamente la possibilità di assortire il mazzo di gioco in diverse migliaia di combinazioni possibili. Come detto all'inizio infatti in ogni partita si utilizzano solo sette dei ventidue tipi di carte ed il manuale, oltre a quattro scenari prestabiliti, offre una semplice procedura per selezionare le carte in modo del tutto casuale. Naturalmente le carte possono anche essere scelte di comune accordo tra i giocatori pur di rispettare la regola base ovvero che nel mazzo devono sempre essere presenti tutte quattro le categorie di carte.





Tramways



di Alban Viard
AVStudioGames, 2016
N. Giocatori: 1-5
Durata: 120 minuti

Alban Viard è ormai diventato un appuntamento fisso per i giocatori esperti: la proposta di quest'anno mantiene la stessa ambientazione dei giochi precedenti (in Tramways si costruisce la linea tramviaria di Small City), cambia la politica editoriale, perché per la prima volta si rivolge ad una campagna di finanziamento su Kickstarter, non cambia, però, la qualità della produzione che è, al pari dei suoi precedenti prodotti, decisamente sotto standard: cartoncino sottile per le tessere, carte non telate, grafica abbozzata.

Si tratta di un gioco basato principalmente sulla costruzione rete e pick-up & delivery che si sviluppa su una mappa componibile e variabile a seconda del numero di giocatori; su questa mappa i giocatori dovranno sviluppare le proprie linee tramviarie e spostare i passeggeri negli edifici più consoni. Ci sono quattro differenti tipologie di edifici, ogni volta che un passeggero

giunge a destinazione il giocatore guadagna un bonus in soldi e punti vittoria in base alla lunghezza del percorso effettuato, e un bonus specifico in base alla tipologia di edificio. Le azioni sono basate sull'utilizzo di carte e il gioco ha anche una componente di deck-building: si parte con una mano di carte e se ne acquisiscono altre nel corso dei turni. Ogni carta riporta più icone per possibili azioni: il giocatore ha la possibilità di combinare più carte per potenziare le azioni e per soddisfare i vincoli che le azioni comportano, e ha anche la possibilità di usare più icone sulla stessa carta, pagando in "stress" (è una scala su cui si accumulano punti negativi per il fine partita).

Le azioni possibili sono:

- prolungare e migliorare la propria rete tramviaria, a fine partita tutti i collegamenti completati forniscono punti vittoria;
- costruire nuovi edifici e migliorarli, con questa azione i giocatori modificano progressivamente la mappa di gioco, mettendo in ballo nuove costruzioni, gli edifici forniscono anche punti vittoria e una carta azione;
- trasportare cittadini, è l'azione con cui, solitamente, si realizza la maggior parte di punti vittoria e prevede, come accennato, un differente bonus per ciascun edificio.

La partita si sviluppa in sei turni di gioco. Ciascuno inizia con un'asta molto particolare mediante la quale si determina l'ordine di gioco, cruciale come in ogni gioco di pick-up & delivery, e si acquisisce una carta azione a turno. Si prosegue poi con un'azione a testa secondo l'ordine fissato, poi due azioni a testa (il tutto gestendo la mano di carte di inizio turno), per chiudere con una fase di ripristino che prevede anche l'arrivo di nuovi passeggeri sulla mappa.

Rispetto ai precedenti prodotti Tramways appare più solido e maturo, ed esente da alcune sbavature che caratterizzavano il pur valido Small City. Resta "macchinoso" in alcuni aspetti (come la gestione delle svariate icone sulle carte), ma nel complesso è un gioco che sa regalare al pubblico a cui è rivolto notevoli soddisfazioni: alta profondità strategica, ottimo livello di interazione in tutti gli aspetti del gioco, a partire dalla cattivissima asta. Si coglie un tocco del Wallace vecchio stile (Viard ha a lungo progettato mappe per Age of Steam) e un tocco dei giochi della Splotter Spellens, per quello che è, nel complesso, uno dei giochi più interessanti della fiera.





Twins



di Stephen Glenn

Asterion Press, R&R Games, REBEL.pl,

Le Scorpion Masqué, 2016

N. Giocatori: 3-8

Durata: 30-50 minuti

Party game che ricade nella ricca categoria di giochi con le immagini, Twins (riedizione dell'americano Pluckin' Pairs, 2012) si focalizza attorno al sentire comune e il pensiero di gruppo.

All'interno della scatola quadrata trovano abbondante posto un piccolo tabellone segnaposto (con spazi numerati da 1 a 11), 156 carte double face (ovvero 312 diverse illustrazioni - il cuore del gioco), 88 carte numerate (da 1 a 11) in 8 colori e un blocco di fogli segnapunti.

Il gioco si sviluppa su 4 round, all'inizio dei quali vengono rivelate 11 immagini, che vengono disposte attorno al tabellone, in modo da essere univocamente identificate da un numero. I giocatori, utilizzando le carte in loro dotazione, devono formare 5 coppie, cercando una

qualche attinenza fra i due soggetti selezionati: può essere la forma dei soggetti, il colore dominante delle immagini, l'utilizzo degli oggetti rappresentati o qualsiasi altra analogia o criterio personale; il trucco, come vedremo fra poco, sta nel cercare di indovinare quali saranno le scelte degli avversari.

Quando tutti i giocatori hanno formato le coppie, si procede alla valutazione: scelto un giocatore a caso, egli inizia rivelando il primo dei suoi accoppiamenti, spiegando perché l'ha effettuato. Quindi si conta il numero totale dei giocatori che hanno fatto la stessa scelta: ciascuno riceverà una quantità di punti pari a tale numero, a meno che il giocatore sia stato il solo ad effettuarla; in tal caso non riceverà nessun punto. Si prosegue finché tutti gli accoppiamenti di tutti i giocatori sono stati valutati. A quel punto si guardano le carte non accoppiate: ogni giocatore riceve 2 punti per ogni occorrenza della carta, anche se è il solo ad averla selezionata.

Ogni round prevede la disposizione di 11 nuove carte, e dopo 4 round si sommano i risultati parziali per determinare il vincitore.

Twins ruota attorno a un'idea semplice, ispirata al classico Compatibility, rielaborata in versione tutti con(tro) tutti invece che a coppie; si tende quindi ad inseguire il pensiero comune e non i gusti del singolo compagno di squadra. Al di là dell'esperimento sociale, Twins diverte soprattutto in fase di spiegazione (che sarebbe facoltativa, ma che consiglio vivamente di non tralasciare) degli accoppiamenti. A volte dettati dalla necessità più che da un vero nesso riescono a strappare risate nei disperati tentativi di arrampicarsi sugli specchi. Vale la pena osservare che tale attività non è strettamente connessa al gioco, ma sottende ai principi di socialità naturalmente abbinati ai party game.

Come capita spesso con i giochi del genere, Twins dà il meglio di sé quando coinvolge almeno 6 giocatori.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Ulm



di Günter Burkhardt
dV Giochi, HUCH! & friends, R&R
Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-75 minuti

Ulm, in tedesco Ulm, è una città del Baden-Württemberg, in Germania. Nel XV secolo vive un periodo di particolare floridità ma è agli inizi del XVI secolo che il gioco è ambientato, anni in cui si sta per concludere la costruzione della cattedrale con l'erezione della maestosa torre campanaria, che a tutt'oggi mantiene il primato di campanile più alto del mondo.

I giocatori, influenti cittadini di Ulm, operano nei diversi settori della città nel tentativo di accumulare il maggior punteggio possibile entro la fine della partita, ossia dopo esattamente dieci turni di gioco.

L'aspetto più intrigante di Ulm, è il sistema di scelta delle azioni. Una griglia tre per tre disegnata sul tabellone viene riempita di nove tessere azione, le tessere sono di cinque tipi. Ad ogni turno il giocatore attivo pesca una tessera azione da un sacchetto e la inserisce

nella griglia entrando da uno dei lati e spingendo la riga o la colonna delle azioni facendone fuoriuscire una sul lato opposto, le tre azioni sulla riga o sulla colonna spostata saranno le azioni che il giocatore eseguirà in quel turno. Non potendo agire su righe o colonne dove una tessera sia già stata spinta fuori, man mano che i giocatori eseguono il loro turno la scelta di azioni si riduce progressivamente, almeno fino a quando le tessere fuoriuscite non vengono rimosse. Interessante e sfizioso, questo meccanismo offre interessanti dilemmi oltre a determinare un preciso assetto per tutta la partita che sarà molto influenzata dalle tessere sulla griglia e quindi da quelle pescate dai giocatori.

Le azioni permettono di raccogliere monete, piazzare sigilli nei quartieri in funzione della posizione della propria chiatta sul Danubio, attivando come conseguenza l'azione specifica, far avanzare la propria chiatta, raccogliere le tessere azione spinte fuori dalla griglia e acquistare carte. Le monete sono utilizzate per pagare il piazzamento dei sigilli, le tessere azione raccolte si utilizzano per comprare carte. Queste due sono le azioni cardine del gioco. La raccolta di monete, la raccolta di tessere e lo spostamento della chiatta sono azioni propedeutiche alle altre. Si aggiungono poi all'ossatura del gioco molti altri piccoli

meccanismi per aumentare ulteriormente la varietà delle scelte e la capacità di realizzare punti. Il tutto estremamente interconnesso senza però riuscire completamente nell'intento di offrire una netta sensazione di omogeneità. Resta un gioco piacevole, ricco di decisioni da prendere, che premia molto la capacità di osservare gli altri giocatori per intuirne le strategie. Dal regolamento semplice e con durata della partita contenuta è però un gioco ricco e articolato. Nulla però risulta avvincente e appassionante quanto il sistema di selezione delle azioni.

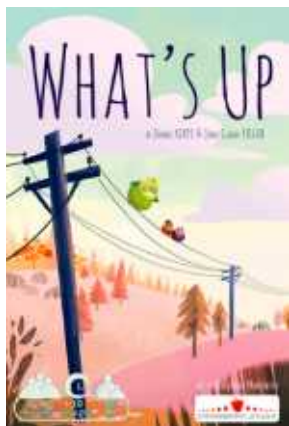
Facile riconoscere l'abile mano di Menzel che ne ha curato la grafica. I materiali sono di buona fattura ma le carte tendono a rovinarsi sui bordi dopo qualche mescolata.

Ulm, realizzato in origine dalla casa editrice HUCH! & friends, è stato localizzato dalla dV Giochi, che ne ha tradotto in modo impeccabile il regolamento e il libro delle cronache che dettaglia ogni possibile azione nel gioco e l'utilizzo di ogni carta. Resta la delusione di aver scoperto che il mazzo delle carte, non prive di scritte, non sia stato tradotto. È infatti disponibile in francese, tedesco e inglese ma non in italiano, chi non abbia familiarità con queste lingue dovrà quindi far riferimento alla traduzione delle carte presente sul manuale.





What's Up



di Dennis Kirps, Jean-Claude Pellin
Strawberry Studio, Games Factory
Publishing, Jolly Thinkers, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 10-20 minuti

Quattro diversi tipi di adorabili uccellini (identificati dai colori giallo, rosso, verde e viola), appollaiati su cavi elettrici, sono i protagonisti di What's Up, gioco minimale composto da sole 30 carte, ciascuna delle quali è illustrata sia sul fronte che sul retro. Ogni carta può avere 1, 2 o 3 uccelli dello stesso colore disegnati su un lato, mentre sul lato opposto ce ne possono essere o lo stesso numero, ma di un colore diverso, oppure volatili dello stesso colore, ma in numero diverso (ad esempio, se si vedono 2 uccelli gialli, sul retro possono esserci le seguenti combinazioni: 2 uccelli verdi, 2 rossi, 2 viola, 1 giallo o 3 gialli; ogni altra possibilità è esclusa).

Per vincere una partita bisogna essere il primo giocatore a prendere un certo numero di set diversi di 3 carte (6 uccelli) dello stesso colore. Le carte di uno stesso set vanno raccolte in ordine: prima la carta con 1, poi quella con 2 e infine quella con 3.

Durante il proprio turno i giocatori scelgono una carta, la prendono e la girano: se ciò che è disegnato sul retro è compatibile con i propri set (ovvero ritrae un solo volatile di un colore non ancora posseduto, oppure un volatile in più rispetto alla carta più grande di quel colore), la aggiunge alla propria zona di gioco; altrimenti la rimette, con la faccia appena rivelata rivolta verso l'alto, sul tavolo da gioco, non necessariamente nello stesso posto da dove era stata presa.

What's Up è chiaramente costruito per un pubblico familiare: rielabora il meccanismo base del Memory, trasformandolo in un vero e proprio gioco, che non richiede soltanto la capacità di

ricordare cosa si trova sull'altra faccia delle carte, ma anche altre abilità, come il tenere sotto controllo quali sono le carte che servono agli avversari (per non rischiare di girarle e renderle disponibili per la loro collezione), un pizzico di deduzione e un quel tanto che basta di fortuna.

Molto buoni i materiali: le illustrazioni contribuiscono a un effetto magnetizzante specie con i bambini o giocatrici occasionali (probabilmente anche perché ricordano, nemmeno tanto vagamente, i protagonisti del geniale "For the birds", corto della Pixar Animation Studios che tratta con mano abile il problema dell'integrazione).

Si tratta quindi di un filler semplicissimo, che rischia di varcare il limite della "inoffensività" agli occhi dei giocatori assidui, ma che si è rivelato un vero successo quando è stato proposto in famiglia: i miei figli (6 e 8 anni) lo hanno voluto giocare per 3 partite consecutive.





Wongamania: Banana Economy



di Xeo Lye
Capital Gains, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-60 minuti

Wongamania: Banana Economy (W:BE) cala i giocatori nei panni di finanzieri senza scrupoli operanti in una nazione politicamente instabile, governata da lobby economiche, pronti a scatenare uno contro l'altro tutti i mostri dell'economia. I giocatori dovranno fare di tutto per ottenere il massimo dagli investimenti mobiliari e immobiliari, per poi rifugiarsi verso più stabili fondi di investimento esteri. Si tratta della riedizione internazionale di una versione limitata, destinata al solo mercato asiatico sud orientale, che ha riscosso un certo successo in patria, merito anche dell'interesse di svariati blogger che scrivono regolarmente di temi economici/speculativi.

Due gli elementi centrali del gioco:

- una piccola plancia circolare, su cui un indicatore descrive ciclicamente la situazione economica corrente (stagnazione, recessione, recupero, crescita) nonché le rendite

(posite/negative) e i valori degli investimenti mobili ed immobili,

- un mazzo di carte che contiene varie forme di investimento (azioni, obbligazioni, beni immobiliari), eventi globali, figure professionali e incidenti, ovvero attacchi diretti all'avversario.

Ogni giocatore ha la sua banca personale, fatta di carte coperte, che può utilizzare come moneta. Il gioco si sviluppa in round, all'inizio dei quali l'indicatore viene mosso con un lancio di dado. A turno, ogni giocatore riceve le rendite (in base alla situazione economica, può anche andare in perdita), aggiungendo carte dal mazzo alla sua banca. Quindi esegue fino a 3 azioni, scelte fra le seguenti:

- pescare una carta dalla banca e aggiungerla alla mano,
- giocare una carta dalla mano, pagandone il costo dalla banca,
- scartare una carta dalla mano e pescarne una dal mazzo,
- vendere un bene, all'attuale valore di mercato,
- stipulare un'assicurazione, per proteggersi dal prossimo evento negativo,
- acquistare un fondo fiduciario estero.

La partita si conclude immediatamente con la vittoria del giocatore che acquistata per primo 3 fondi fiduciari.

W:BE si piazza in un segmento a cavallo fra il semplice filler e il gioco di simulazione di mercato; l'oramai classico doppio utilizzo delle carte (denaro/azioni) aggiunge naturalmente un aspetto gestionale alla semplice meccanica del "pesca e gioca" attorno a cui ruotano i turni dei giocatori. L'interazione avviene prevalentemente attraverso le carte evento/incidente (per cui è bene non trascurare l'assicurazione); l'aleatorietà permea il gioco in più di un modo (dado, carte), e tuttavia gli andamenti medi sono prevedibili (se escludiamo gli effetti globali di alcune carte), lasciando spazio a impostazioni strategiche differenti (non sempre è facile perseguire il classico "compra a poco - vendi a tanto"); il che lo rende una piccola e semplice simulazione dei fenomeni di mercato.

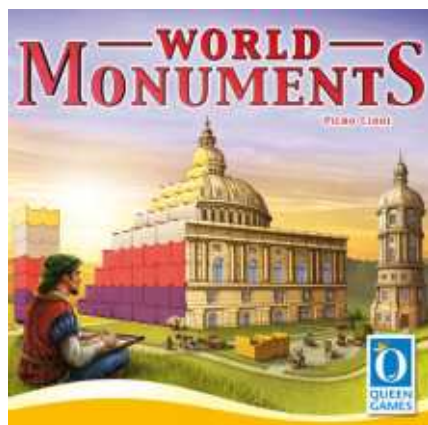
Il gioco prevede più varianti, che rendono più articolata l'evoluzione del mercato, meno aggressiva l'interazione fra i giocatori e più articolata/equilibrata la condizione di fine gioco e vittoria. Semplici, ma di buona qualità i materiali, robusti e con illustrazioni ironizzanti ma fedeli allo stile orientale.

Titolo adatto ai curiosi o appassionati di semplici modelli di mercato che non disdegnano un po' di casualità e sano "take that": al crescere dei giocatori diminuisce il controllo, ma aumenta il divertimento..





World Monuments



di Piero Cioni
Queen Games, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Dopo la presentazione a Norimberga a Febbraio e una campagna Kickstarter ormai abituale per l'editore tedesco, è finalmente apparso al pubblico il nuovo titolo di Piero Cioni; si tratta di un gioco di costruzione in cui i giocatori dovranno prima prendere possesso dei materiali necessari e poi procedere alla costruzione tridimensionale del monumento scelto secondo uno schema indicato dal gioco.

All'inizio del gioco si sceglie il monumento da costruire (quattro nella scatola base, più altrettanti nel KS e uno promozionale), e questo stabilisce quanti e quali "mattoni" da costruzione saranno disponibili per ognuno dei tre turni; questi verranno distribuiti casualmente nella cava per poter essere raccolti.

La cava è composta da una casella centrale e due cerchi concentrici di caselle, su cui si sposta un pedone che i giocatori dovranno muovere (quattro passi a testa) a turno con l'obbligo di raccogliere un materiale per passo (se possibile) da riporre dietro il proprio schermo e l'unico limite di dover finire la propria mossa nel cerchio più esterno; i materiali da costruzione sono di colori differenti e, in base al progetto, dovranno essere utilizzati ad "altezze" differenti e produrre un numero variabile di PV (1+2 per livello d'altezza); fanno eccezione il singolo pezzo nero che dà 2 PV immediati e stabilisce il primo di turno dalla costruzione in poi e i tre pezzi blu che forniranno PV a fine partita.

Una volta raccolti tutti i materiali dalla cava si passa alla costruzione vera e propria del monumento, che consiste nel piazzare sul progetto uno dei pezzi raccolti e ottenere i PV previsti; un pezzo può essere piazzato solo se posa completamente sul progetto o sui materiali sottostanti; se per il giocatore non è possibile piazzare un pezzo quando tocca a lui, allora è costretto a passare, ovvero a rinunciare a qualunque altra costruzione per il turno e a

pagare un PV di penalità per ogni pezzo ancora a sua disposizione (esclusi quelli blu); il turno di costruzione finisce quando tutti i giocatori avranno passato.

Alla fine del terzo turno di costruzione, se il monumento è stato completato, i materiali in eccedenza vengono scartati gratuitamente, in caso contrario costano la normale penalità; il giocatore con più PV, sommando quelli ottenuti dalla costruzione e 3 PV per pezzo blu raccolto, sarà il vincitore.

I materiali sono, come sempre quando si parla di Queen Games, ottimi, con menzione particolare per i pezzi da costruzione (pezzi di legno dalla forma simile ai coppì per la copertura dei tetti) grandi e pensati per poter anche essere piazzati sfalsati mantenendo la stabilità del monumento (qualche dubbio sulla giocabilità per i daltonici); stona la balzana idea di produrre un monumento promozionale edito da Spielbox troppo grande per essere inserito nella scatola (deve essere rifilato di alcuni millimetri con un taglierino).

Il gioco è molto piacevole anche se un po' ripetitivo e ha il pregio di poter essere facilmente giocato sia con bambini e inesperti (senza pensare troppo alle azioni e alle conseguenze delle stesse) sia tra giocatori abili e attenti (ricordando i pezzi raccolti dagli avversari e pianificando la costruzione per metterli in difficoltà); l'unico dubbio vero è una vaga sensazione di impotenza nelle scelte, soprattutto se giocato in quattro giocatori esperti con differente livello di impegno.





Altre Impressioni

The Arrival

Linx - Un buon gioco. Ma non trovo abbastanza cartucce in originalità da riuscire a spiccare fra la concorrenza. Preferisco il Wallace che esagera, rischia e sbaglia a questo.

The Colonists

Peppe74 - The Colonists è stata una cocente delusione e mi trovo sostanzialmente d'accordo con l'analisi di Iago nell'anteprima. Più peso che sostanza, più tempo di gioco che concreta soddisfazione. Alcuni aspetti sono gestiti in maniera oltremodo contorta (come i vincoli sulle materie immagazzinate e disponibili), altri aspetti sono volutamente aboliti (come l'interazione tra i giocatori). Ci si ritrova a giocare un solitario con notevole impegno di tempo e fatica che non è adeguatamente ricompensato.

Cry Havoc

Peppe74 - La Portal Games dimostra ancora una volta di saper ben realizzare i giochi a fazione asimmetrica. Non parlo del bilanciamento, per il quale è ancora prematuro un mio giudizio su Cry Havoc, ma per la soddisfazione nel giocarlo e nel cimentarsi con le varie fazioni. Decisamente promossa anche la grafica e l'ergonomia del gioco.

Fold-it

MDM - Geniale l'idea e bella la realizzazione. Tuttavia non è esente da difetti: l'eliminazione dei giocatori, l'utilizzo di abilità di visualizzazione spaziale (che possono differire molto da individuo a individuo), ma soprattutto la scarsa longevità che lo rende ripetitivo dopo poche partite. Da assumere a piccole dosi e da esibire per attrarre i curiosi.

Pax Renaissance

Linx - Prendi un periodo storico, fallo a pezzetti, metti ogni pezzetto sulle carte e

mischiolo. Poi liofilizza le rotte commerciali, la situazione politica e religiosa del territorio teatro di quel territorio e rappresentale su 10 carte. Infine crea delle regole semplici e a volte geniali per rappresentare tutte le azioni possibili. Metti tutto insieme e otterrai un gioco ancora complicato, purtroppo. Ma, veramente, non riesco a immaginarmi come avrebbe potuto fare di meglio! Sorprendente. Meritava un vero tabellone!

Peppe74 - Ammetto di essermi perso le precedenti puntate delle serie Pax, e dopo aver provato questo devo decisamente recuperare. Eklund dimostra, come al solito, di avere idee geniali, un gioco decisamente avvincente e diverso dal solito, anche se alle prime partite non è semplice da approcciare.

Scythe

Linx - Tante idee interessanti assemblate in un bel gioco ibrido che può deludere chi da quei robottoni si aspettava qualcosa di più. Bellissima ambientazione che può però attirare i giocatori sbagliati.

Nand - Un gestionale con combattimento, estremamente piacevole sotto l'aspetto estetico e funzionale, con un background d'atmosfera, giocabile con l'espansione fino a sette persone (una mosca bianca tra i gestionali) e, caso più unico che raro, un Kickstarter milionario arrivato in anticipo sui tempi di consegna. Fatico a trovare dei difetti, essendo anche facile da giocare e da spiegare (in pratica ci sono solo quattro possibili azioni), ma profondo e pieno di scelte strategiche (ultima, la decisione di far finire la partita). Avanti così, Jamey.

Peppe74 - Scythe è il moderno concetto di ibrido german-american, la Stonemaier è l'editore che meglio ha interpretato, a mio parere, la filosofia del Kickstarter: non è un caso che sia un successo. Oltre alla qualità della componentistica è da sottolineare come

è curata l'ergonomia del gioco, a partire dalla realizzazione delle plance.

Non è esente da problemi: la scalabilità non è ottimale e il bilanciamento delle combinazioni fazioni/plancia non è ottimizzato; nel complesso non mi sento di dire che è un capolavoro, ma sicuramente un buon gioco.

Terraforming Mars

Peppe74 - È uno dei giochi che mi ha più impressionato, positivamente, di questa Essen. Non è esente da problemi, che individuo, essenzialmente, in come è gestita l'interazione: spesso involontaria, a volta diretta e fastidiosa (per il tipo di gioco). Il fascino sta nel come è sentita l'ambientazione che lo fa competere con molti americani: nell'anno dei marziani è, per quanto mi riguarda, la proposta della FryxGames la più convincente.

Tramways

MDM - Alban Viard riesce a compiere il grande passo e a proporre un titolo memorabile: una sorta di fusione fra l'intramontabile Age of Steam e il sistema di utilizzo delle carte di A Few Acres of Snow. Ciliagina sulla torta, un sistema d'asta spietato e di non facile interpretazione. Peccato per i materiali, non degni dell'opera.

World Monuments

MDM - Gioco di costruzione di impostazione classica (con cooperazione/competizione). semplice ma non ovvio. Interessante la separazione fra la fase di scelta dei materiali e il loro utilizzo, così come l'interazione fra giocatori che ne deriva: si "costruisce" nella prima fase e si sviluppa nella seconda. Chi ha una buona memoria si trova fortemente avvantaggiato. Leggermente tediosa la continua assegnazione di punti vittoria. Tempo di gioco piacevolmente breve.



La fiera che cambia

La fiera di Essen è ormai un appuntamento fisso, o più o meno fisso, per molti giocatori italiani, e certamente non sono il più esperto in merito tra i redattori di ILSA, quanto meno tra i lettori. Negli anni però ho osservato alcuni cambiamenti sensibili, o che almeno ho metabolizzato come tali, dal relativamente "lontano" 2009, anno a cui risale la mia prima esperienza di giocatore all'Internationale Spieltage.

Al di là del fatto che gli spazi espositivi e il numero di stand si sono ampliati, cosa che fanno tutti, o che i rotoli di patatine fritte non sono cambiati, e sono sempre buonissimi, le mie considerazioni riguardano il rapporto di molti editori con la fiera.

Il numero di titoli che è andato, progressivamente, ad esaurirsi nel corso dei quattro giorni di esposizione è altissimo; con molti amici di avventura che, come me (almeno quest'anno) hanno avuto la "fortuna" di vivere la fiera sin dall'apertura, notavo che la sensazione è stata di un continuo rincorrere i buzz dei titoli che si stavano esaurendo da uno stand all'altro. Eh sì, perché il fenomeno non riguarda solo i "prevedibili" editori orientali, o le risicate autoproduzioni, ma ha riguardato editori di tutti i ranghi, e non è limitato ad un preventivabile fine fiera di sabato pomeriggio-domenica; alcuni sold-out sono stati annunciati a ore dall'apertura, uno su tutti quello di Terraforming Mars (...al quale ero particolarmente interessato e che sono riuscito a recuperare per il rotto della cuffia).

A questo aggiungo una considerazione sul comportamento di alcuni editori: Japon Brand e Spielworxx hanno deciso di non pubblicizzare in fiera i loro titoli di punta (Yokohama e Solarius Mission), esauriti (o quasi esauriti) già con le prevendite; Cranio Creation ha ridotto i tavoli dimostrativi di Lorenzo il Magnifico dopo l'auspicato traguardo del sold-out.

Non vuole essere una critica: gli editori fanno le loro valutazioni sul pubblicizzare o meno un titolo in base al ritorno economico che possono avere; d'altro canto il sold-out non è sempre legato a vendite strabilianti, ma a prime tirature basse (per l'esplosione del numero di pubblicazioni, per i tempi sempre più risicati con cui si arriva all'appuntamento, tutti argomenti non banali da trattare e che meriterebbero un discorso a parte).

Da giocatore/appassionato faccio però le mie considerazioni: se la fiera si riduce ad un mero ritiro di preorder o di acquisti al buio, allora perde una parte del suo fascino, almeno per come me la ricordo nel "lontano" 2009. E, dato che i preordini, dall'editore o dal proprio negozio preferito, si possono comodamente gestire dal divano di casa, a volte, per assurdo, anche con un vantaggio economico, penso che questo aspetto potrà farmi avere ripensamenti per le prossime edizioni.

Il fascino dell'Internationale Spieltage è immenso e qualunque appassionato di giochi da tavola moderni una volta nella vita deve metterci piede, ma penso che considerazioni come la mia possano contribuire ad evolverlo, o a fargli cambiare piega.



in fila per uno

Top 10 SPIEL Essen 2016

*I dieci giochi più quotati nella classifica di BoardGameGeek fra quelli presentati allo SPIEL16.
(aggiornato al 04/12/2016)*

1	Scythe di Jamey Stegmaier Ghenos Games, Maldito Games, Morning, PHALANX, Playfun Games, Stonemaier Games, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Civilization, Economic, Fighting, Territory Building BGG rank: 7° (media 8,37 - 8331 voti)
2	Terraforming Mars di Jacob Fryxelius FryxGames, REBEL.pl, Schwerkraft-Verlag, Stronghold Games, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Economic, Environmental, Industry / Manufacturing, Science Fiction, Territory Building BGG rank: 26° (media 8,43 - 3548 voti)
3	A Feast for Odin di Uwe Rosenberg Cranio Creations, Devir, Feuerland Spiele, Filosofia Éditions, White Goblin Games, Z-Man Games, 2016 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Medieval BGG rank: 134° (media 8,47 - 1456 voti)
4	Great Western Trail di Alexander Pfister Eggertspiele, 999 Games, Ediciones MasQueOca, Pegasus Spiele, Stronghold Games, Uplay.it edizioni, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: American West BGG rank: 234° (media 8,28 - 1249 voti)
5	Captain Sonar di Roberto Fraga, Yohan Lemonnier Matagot, Pendragon Game Studio, 2016 Giocatori: 2-8 Categorie: Deduction, Fighting, Nautical, Real-time, Wargame BGG rank: 258° (media 7,87 - 1843 voti)
6	Codenames: Pictures di Vlaada Chvátil Cranio Creations, Czech Games Edition, DiceTree Games, REBEL.pl, White Goblin Games, 2016 Giocatori: 2-8 Categorie: Deduction, Party Game, Spies/Secret Agents BGG rank: 312° (media 7,75 - 1831 voti)
7	51st State: Master Set di Ignacy Trzewiczek Portal Games, 2016 Giocatori: 1-4 Categorie: Card Game, City Building, Economic, Science Fiction BGG rank: 455° (media 8,01 - 1040 voti)
8	Cry Havoc di Grant Rodiek, Michal Oracz, Michal Walczak Portal Games, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: Fighting, Miniatures, Science Fiction, Wargame BGG rank: 473° (media 7,87 - 1194 voti)
9	Mare Nostrum: Empires di Serge Laget Academy Games, ASYNCRON games, Ediciones MasQueOca, Giochix.it, PHALANX, Schwerkraft-Verlag, 2016 Giocatori: 3-5 Categorie: Ancient, Civilization, Economic BGG rank: 484° (media 7,88 - 1125 voti)
10	Dead of Winter: The Long Night di Jonathan Gilmour, Isaac Vega Edge Entertainment, Filosofia Éditions, Heidelberger Spieleverlag, Plaid Hat Games, Raven Distribution, 2016 Giocatori: 2-5 Categorie: Bluffing, Deduction, Horror, Mature / Adult, Science Fiction, Zombies BGG rank: 512° (media 8,23 - 883 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

1001	The Exiled: Siege	The Oracle of Delphi
7 Wonders Duel: Pantheon	Fabled Fruit	Order of the Gilded Compass
Adrenaline	First Class	Pax Renaissance
Age of Thieves	The Flow of History	Planet Defenders
Alchemidus	Fold-it	Potions Brew
Area 51: Top Secret	Freak Shop	Power Grid: The Card Game
Argo	Grand Bazaar	Railroad Revolution
The Arrival	Great Western Trail	Raise Your Goblets
Aurimentic	La Guerra dei Meeple	Rhodes
Barcelona: The Rose of Fire	Haru Ichiban	Round House
BaRRacuda	Imhotep	Scythe
Bohemian Villages	In the Name of Odin	Shadowscape
Brethren of the Coast	Jórvík	Slide Blast
Burger Up	Kanagawa	Small Star Empires
La Casa dei Sogni	Kepler-3042	Snowblind: Race for the Pole
Le Case della Follia (II)	Key to the City - London	SOL
Coal Baron: The Great Card Game	Kingdomino	Spooky Castle
Codenames: Pictures	Lorenzo il Magnifico	Super-Vampire
The Colonists	Macroscope	Sweet Nose
Come to Fishing Village!	Mea Culpa	Tallinn
Cottage Garden	Million Club	Terraforming Mars
Covenant	Mino & Tauri	Ticket to Ride: Vagoni e Velieri
Crabs!	Mondrian: The Dice Game	Topoum
Cry Havoc	The Networks	Tramways
Cuisine a la Card	Nine Worlds	Twins
A Dog's Life	North American Railways	Ulm
Edenia	Oceanos	What's Up
Eternity	Oilfield	Wongamania: Banana Economy
	Ok Play	World Monuments