

numero 44 | 2017


ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



Il Giappone

www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 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: Faustoxx - Fausto Berutti; Chiara Burattoni; Agzaroth - Marco Fregoso (giurato *Magnifico*); Randall - Marcello Maimone; Mr. P - Luca Pancioni; Gionata Soletti; nakedape - Mattia Zabini.

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



Il fascino irresistibile...

...di una terra lontana.

Un paese distantissimo, non solo da un punto di vista geografico, ma anche per cultura, religione, filosofia, cucina e tradizioni: impossibile quindi, per chi è naturalmente mosso da curiosità e desiderio di sperimentazione, resistere alla sana tentazione di esplorare come il gioco interagisca e si declini con la Terra del Sol Levante.

In questo corposo numero potrete vedere sia come gli autori occidentali vedano e interpretano il Giappone, la sua storia e le sue tradizioni (a volte utilizzandole come puro pretesto, altre volte cercando una maggiore attinenza), sia come gli autori giapponesi abbiano interpretato il gioco moderno, fondando di fatto una scuola che ha fatto del minimalismo e dell'originalità i suoi punti di forza.

Mai come questa volta è stato fondamentale il contributo dei molti collaboratori esterni, che voglio qui ringraziare: oltre ai già noti Faustoxx, Agzaroth, Randall e Mr. P, ringrazio Chiara Burattoni (che vive da molto tempo a Tokyo), Gionata Soletti (gestore dell'[UESM di Milano](#) e giocatore di Go - autore del volume "[Note di Go](#)") e Mattia "nakedape" Zabini (gestore dell'interessante pagina Facebook [Impressioni di gioco](#)) per i loro preziosi contributi.

Con dolore e cordoglio vi annuncio invece che non potremo più leggere futuri articoli di Simone Fantoni, che ci ha lasciati lo scorso aprile, dopo anni di lotta contro una crudele malattia. A nome di tutta la redazione, lo ringrazio per il suo entusiastico e prezioso contributo.

Vi auguro una buona lettura, sperando che troviate il materiale di vostro gradimento!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Samurai	4
Nippon	9

Sotto la lente

Sekigahara: the Unification of Japan	14
King of Tokyo	18
Samurai Sword	21
Edo	23
Wasabi!	25
Sail to India	28
Yedo	31
Mai-Star	35
Sushizock im Gockelwok	37
Takenoko	39
Shogun	41
Love Letter	44
Lost Legacy	48
Alchemidus	50
Daimyo	52
String Railway	54
Say Bye to the Villains	56

Momenti di gioco

I Giapponesi in Coloni Imperiali	58
----------------------------------	----

Prime impressioni

Ancora sul Giappone	62
Sushi Dice	67
Ore City	68
Heldentaufe	69
New Angeles	70
Lobotomy	71

Non solo scatole

Go vs giochi moderni	72
Giocare a Tokyo	74
Germania Anno Uno	77

Giochi da tavoletta

The Game - Play as Long as You Can	80
Pandemic	81
Potion Explosion	82
Ubongo - Puzzle Challenge	83

L'altro editoriale

Elogio della ripetitività	84
---------------------------	----

In fila per uno

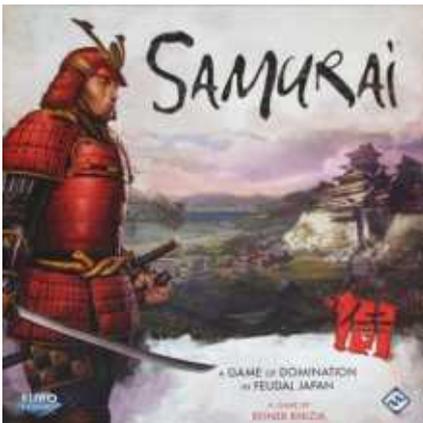
Il Giappone nei giochi da tavolo	85
----------------------------------	----



Samurai

"È bene affrontare le difficoltà in gioventù perché chi non ha mai sofferto non ha temprato pienamente il suo carattere. Il samurai che si scoraggia o cede di fronte alla prova non è di alcuna utilità."

Yamamoto Tsunetomo



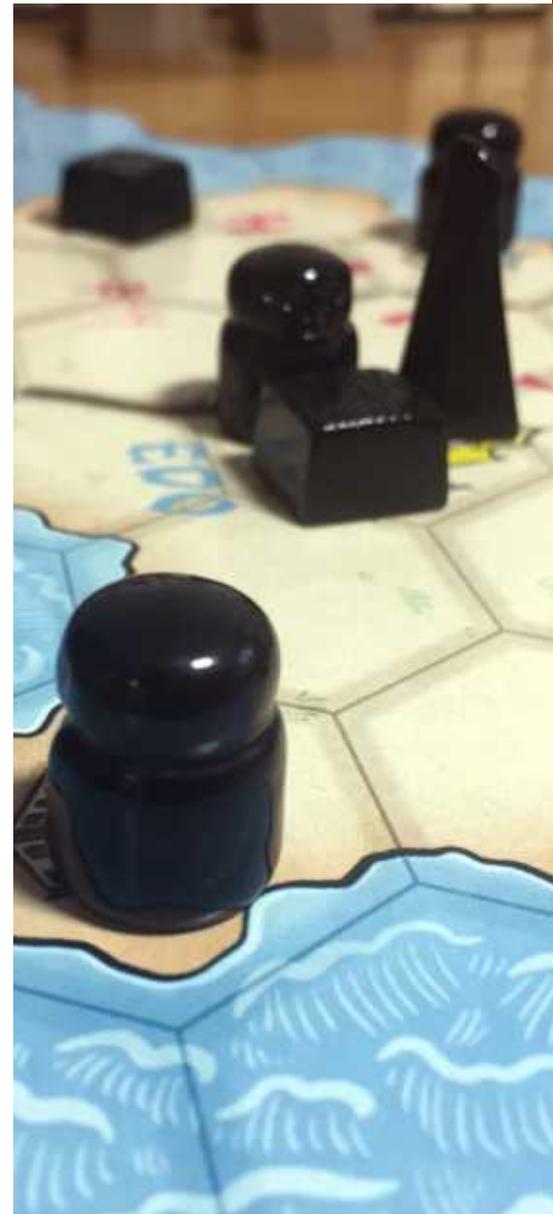
di Reiner Knizia
ABACUSSPIELE, Fantasy Flight Games, Hans im Glück, Rio Grande Games, 1998
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

[MDM] Il Giappone medievale. Una terra lontana e piena di fascino, un periodo storico ricco di mistero, passione, guerre e leggende. Quale migliore ambientazione per un gioco di Reiner Knizia, plurilaureato autore noto per la capacità di sviluppare argute ed oliate meccaniche (grazie anche alle sue conoscenze di matematica ed economia) piuttosto che per la loro coesione con il tema del gioco?

[fablo] Affascinante in effetti. Resta il fatto, come dicevi, che i giochi del professore non si sono mai particolarmente distinti per la capacità di coinvolgimento delle ambientazioni. È anche il caso di Samurai che, in estrema sintesi, è un gioco in cui si esercita la propria influenza sulle città nipponiche con semplice meccanismo di piazzamento tessere su una mappa esagonata. Il Giappone è poco più che un pretesto dunque, che ha però offerto un'elegante soluzione al problema della scalabilità grazie alla funzionale e raffinata mappa modulare.

Dentro la scatola

[MDM] I materiali sono sicuramente degni di nota (come pochi oltre ad Hans Im Glück sapevano fare nel 1998) e perfettamente in linea con il tema esotico. La plancia, irregolare, ritrae le quattro isole principali del Giappone, circondate dal mare, in uno stile che ricorda una vecchia cartina topografica.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





Gli schermi dei giocatori ricordano i paraventi di carta di riso, attraverso cui si intravedono geisha suonare strumenti musicali. Le tessere dei giocatori, di cartone, sono forse la parte meno appariscente, mentre i pezzi da conquistare sono il vero punto forte del materiale: pezzi di plastica nera pregiata, luminosi, stilizzati, eleganti. Un vero piacere sia per la vista che per il tatto.

[fablo] Li adoro. Uno dei pochi giochi tedeschi privi di legno che riesce comunque a sedurmi. Sono di tre tipi questi pezzi: un piccolo buddha, un elmo da samurai e un campo di riso stilizzato. Indicano importanti personalità del Giappone antico nelle tre sfere chiave di quella civiltà, quella religiosa, quella militare e quella agricola. Vengono distribuiti nelle città disegnate sulla mappa. Alcune città ne possono ospitare solo uno, altre due, la capitale, Edo, ne ospita tre, sempre diversi tra loro.

Come dicevo, la mappa è esagonata e su di essa le città occupano trentaquattro dei

novanta esagoni disponibili. I restanti cinquantasei esagoni sono disponibili per i giocatori e ognuno di essi confina sempre con due città. La forma allungata del Giappone e la sua composizione ad isole è stata una scelta decisamente azzeccata per creare questa struttura, facilitando la riduzione dell'area di gioco (eliminando isole) al diminuire dei giocatori.

Come si gioca

[MDM] Anche il mare che circonda le isole è coperto da esagoni (isole contigue sono separate esattamente da un esagono di mare): anch'esso fa parte della plancia. Ogni giocatore ha la stessa dotazione di 20 tessere, fra cui sceglie le 5 iniziali; le rimanenti vengono mescolate coperte e costituiranno il pool di pesca personale. Vale la pena spendere due parole sulla composizione delle 20 tessere: 9 influenzano un solo tipo di personalità, 9 le influenzano tutte. Ancora, 16 possono essere giocate sulla terra, 3 sull'acqua; 15 sono tessere normali, 5 sono "rapide". Infine, due tessere

sono speciali e si comportano in maniera differente dalle altre. Dopo aver scelto le 5 tessere (nascoste dietro il paravento), i giocatori dispongono a turno le personalità sulla mappa, cominciando dalla capitale, poi riempiendo le città da due, e infine i villaggi.

Il gioco si sviluppa in turni molto semplici: il giocatore piazza una o più tessere (e in tal caso una sola tessera può essere normale, le altre devono essere "rapide"). Se dopo il posizionamento una (o più) città ha tutti gli esagoni di terra che la circondano occupati da tessere influenza, viene valutata. Per ogni tipo di personalità nella città, si controlla se c'è un giocatore che ha più influenza degli altri; in tal caso, egli prende il pezzo e lo nasconde dietro il proprio paravento. Altrimenti, il pezzo viene rimosso dal gioco. Il giocatore reintegra le proprie tessere a cinque. Si prosegue in questo modo finché non vengono prelevate tutte le pedine di una risorsa, oppure finché non viene rimosso dal gioco il quarto pezzo. Tutto molto semplice; un po' meno determinare chi è il vincitore...



[fablo] In realtà non è così difficile determinare il vincitore anche se, lo ammetto, i sistemi per il calcolo di punteggio adottati da Knizia nei suoi giochi sono sempre stati piuttosto originali e fuori dai soliti schemi. Nel caso di Samurai la procedura va seguita passo passo. Se un giocatore si è aggiudicato la maggioranza assoluta nella cattura di almeno due dei tre tipi di pezzi in gioco la vittoria è sua. Lo stesso dicasi nel caso in cui il giocatore sia il solo ad essersi aggiudicato una maggioranza in uno dei pezzi. In tutti gli

e premiando tra i giocatori in parità chi ha catturato più pezzi, tutti inclusi. Infine, nel raro caso in cui nessuno si sia aggiudicato maggioranze, si passa direttamente al conteggio di tutte le catture. La vittoria è condivisa se quest'ultima somma porta ancora ad un pareggio. Mauro, ripensandoci mi hai proprio lasciato un pezzo spinoso, quindi ora ti tocca il compito di accompagnare i lettori nel delicato percorso di approfondimento delle meccaniche e di conseguenza delle strategie.

Samurai è fatto di mosse caute, finalizzate ad esercitare la propria influenza sull'area di gioco, senza il bisogno impellente di aggiudicarsi dei pezzi.

altri casi è necessario per prima cosa individuare chi tra i giocatori può concorrere alla vittoria, per poterlo fare è necessario avere la maggioranza assoluta in uno dei tre pezzi. Questo significa che al massimo tre giocatori saranno eleggibili per la vittoria. Una volta individuati gli eleggibili si passa al conteggio degli altri pezzi ovvero quelli in cui non ci si è aggiudicati la maggioranza assoluta. Il vincitore è il giocatore con il più alto numero di questi pezzi. Naturalmente anche in questo caso può capitare che i giocatori siano in parità, nel caso la si dirime ricontando tutti i pezzi

Efficienza, opportunità, memoria

[MDM] In primissima approssimazione, Samurai è un gioco di efficienza. Se non fosse per il complesso sistema di valutazione finale, il vero scopo diventerebbe catturare il maggior numero di pedine risorsa nel minor numero di turni. Può quindi essere interessante cercare di capire se esistono delle zone del tabellone che hanno una "densità" di risorse superiore alla media. Da una semplice analisi del tabellone è facile verificare che ci sono 4 zone in cui la densità delle risorse per tessera è più elevata rispetto alla media. In due giocatori, le due zone "ricche" sono la zona di Akita (5 risorse



per 7 tessere, con un coefficiente di densità pari a 0,71 risorse per tessera) e la zona che include Edo e i villaggi ad est (5 risorse per 8 tessere, ovvero una densità pari a 0,63 pezzi per tessera). Nella partita a tre giocatori si aggiunge Sapporo e i villaggi a sud e ovest (ancora 5 risorse per 8 tessere), mentre in quattro giocatori appare anche l'intera isola di Kyushu (5 villaggi e solo 7 tessere a collegarli).

Attenzione: l'efficienza è importante, ma non dobbiamo mai dimenticare le opportunità, altro elemento chiave per giocare una buona partita a Samurai. Chiunque causi la valutazione di un centro abitato, piazzando l'ultima tessera di terreno, ha grande potere di scelta (dato, per esempio, dalla possibilità di aggiungere più tessere influenza con le barche, oppure di scambiare l'oggetto del contendere). Un primo, possibile approccio è quello di evitare di piazzare il "penultimo pezzo", trasformando la partita in un gioco di attese. Risulta tuttavia preferibile costruire situazioni di "doppia scelta", dove si sacrifica l'influenza su una città, al fine di ottenere, grazie alla tessera giocata dall'avversario, la valutazione a proprio vantaggio di un altro centro abitato. Questo scambio, anche a parità di pezzi presi, può risultare particolarmente vantaggioso, se teniamo conto di come viene attribuita la vittoria.

[fablo] Prima di affrontare il più delicato e controverso aspetto della memoria, mi soffermo anche io sulla questione dell'efficienza per enfatizzare quanto hai già ben descritto con i calcoli sulla densità: sulla mappa tutti gli esagoni possono risultare fondamentali ma non tutti sono ugualmente interessanti. Giocare nelle aree a più alta densità consente di influenzare più pezzi utilizzando meno tessere, e come hai ben detto





questo è un punto determinante. Ancora, alcuni spazi sulla mappa hanno una risoluzione più rapida rispetto ad altri e la decisione di utilizzarli implica una valutazione di rischio. Giocare una tessera di valore alto accanto a una città che viene circondata con due sole tessere è rischioso considerando che il giocatore successivo potrebbe chiudere la città pareggiando o peggio catturando il pezzo con l'aiuto di una barca. In quel caso la nostra tessera andrebbe sprecata, a meno che non sia stata strategicamente piazzata per formare una forchetta di influenza. Aree perimetrali di città che si possono chiudere con tre tessere sono ovviamente meno rischiose e il rischio si abbassa con l'aumentare della superficie da occupare per circondare una città. Rischio calcolato ovviamente, considerando che tutte le tessere giocate dagli avversari sono ben visibili sulla mappa.

Tornando alla memoria, come dicevo questa componente, non di rado sfruttata da Knizia, è piuttosto controversa. Da una parte dovrebbe servire a limitare la paralisi da analisi, lasciando incertezza sulle catture avversarie in favore di un gioco più istintivo. Dall'altra è un fattore discriminante nel caso di giocatori con una spiccata memoria, caratteristica che rende sostanzialmente inique le condizioni iniziali di parità che il gioco dovrebbe garantire, offrendo un vantaggio indipendente dalla capacità strategica dei giocatori ma facilmente azzerabile con l'aiuto di un taccuino, o più semplicemente giocando a catture scoperte. Tu Mauro da che parte stai? Accetti di buon grado questa componente nei giochi o sei uno dei detrattori?

[MDM] Devo dire che non ho una posizione assoluta sull'argomento. Di solito tendo a preferire i giochi con componente mnemonica ridotta o azzerata, almeno per quanto riguarda quei titoli che richiedono molti calcoli o hanno una durata importante. Per Samurai, invece, trovo che la componente mnemonica si sposa egregiamente con l'impostazione generale del gioco, il suo ritmo, e anche la sua non fedelissima ambientazione. Ciò non toglie che sia proprio la componente mnemonica, assieme con la sempre minore capacità di controllo, che mi fa preferire giocarlo in due o tre giocatori





rispetto alla situazione a pieni ranghi... Anzi, probabilmente è proprio la sfida uno contro uno quella che preferisco, perché è l'unica in cui non si manifesta l'altro difetto che affligge Samurai, ovvero l'influenza della posizione di seduta attorno al tavolo (nota in inglese con il termine left-right binding).

[fablo] Un difetto fastidioso in effetti, soprattutto quando gli avversari hanno meno dimestichezza con le dinamiche del gioco. Samurai è un gioco di attese. A parte brevi e mirate incursioni facilitate dalle tessere "rapide", Samurai è fatto di mosse caute, finalizzate ad esercitare la propria influenza sull'area di gioco, senza il bisogno impellente di aggiudicarsi dei pezzi ma in attesa che sia l'avversario, ad un certo punto, a innescare la presa. Un errore di valutazione rischia di ripercuotersi sugli esiti della partita in modo impreveduto.

Linx

Ammetto di averlo giocato solo in versione digitale, dove i tempi e gli aiuti di gioco forse riescono un poco ad alleggerirlo. Ne ho un buon ricordo. Necessita un profondo impegno e conoscenza dei pezzi che ancora devono essere giocati per rendere la propria partita soddisfacente. Mi sono sempre chiesto se giocato dal vivo non sia prono a paralisi da analisi.

So che il paragone è azzardato ma, pensando allo sviluppo di una partita di Samurai, il mio primo pensiero è sempre rivolto verso il nobile gioco del Go. Certo, sono due giochi molto diversi il Go e Samurai, ma è curioso notare i punti di contatto delle filosofie che li regolano. In entrambi i giochi i pezzi esercitano il loro potere su un'area ben più vasta di quella che stanno occupando. In entrambi i giochi le decisioni si riducono con l'incedere della partita, perché il piano di gioco non va svuotandosi progressivamente come avviene negli scacchi, invece si riempie fin quasi a saturarsi. Un sistema brillante che aumenta l'importanza delle tessere piazzate quando le opzioni da ponderare sono di gran lunga maggiori.

In questo contesto anche l'ambientazione orientaleggiante, del tutto superflua se non ai fini dell'estetica, acquisisce significato, creando un binomio azzeccato e armonico.

[MDM] Ed è proprio il delicato equilibrio fra la bellezza dei materiali, il fascino del tema, una gradevole armonia fra ambientazione e meccaniche che hanno contribuito a far diventare Samurai un classico del gioco da tavolo, tanto che nel 2015, a 17 anni dalla sua prima pubblicazione, la Fantasy Flight Games lo ha ristampato nella sua linea "EURO Classic", rinnovandone la copertina, l'impostazione grafica (rimasta fortunatamente e ovviamente

orientaleggiante) e sostituendo i pezzi stilizzati con miniature molto dettagliate, ma di materiale meno nobile.

[fablo] Per quanto possano valere le classifiche, tra i primi 150 giochi di BoardGameGeek, quelli antecedenti al 2000 sono meno di dieci, tre di questi sono di Knizia, uno è Samurai. Difficilmente sostituirò la mia vecchia copia della Hans im Glück, ma una nuova edizione questo gioco la meritava proprio perché, come pochi altri, è espressione di uno stile di gioco intramontabile, una vera icona della classica scuola tedesca di fine secolo, capace ancora oggi di regalare belle emozioni.

FAB!O

MDM

PEPPE74

LINX

PROMETEO

NAND

PAOLETTA

LIGA





di Fabio "fablo" Cambiaghi & Paola "Paoletta" Mogliotti

Nippon

"Io ho sognato un Giappone unificato, una nazione forte, indipendente e moderna e ora noi abbiamo ferrovie, cannoni e abiti occidentali, ma... non possiamo dimenticare chi siamo, né da dove veniamo."

Imperatore Meiji - L'ultimo Samurai



di Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade

What's Your Game?, Asmodee, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

[fablo] Zaibatsu è un termine giapponese che indica gruppi (batsu) finanziari, industriali e commerciali (zai «ricchezza»), originariamente costituiti da un certo numero di imprese raccolte sotto l'egida di holding a controllo familiare. Nacquero durante il regno del 122° imperatore del Giappone. Quell'era è chiamata Meiji, che significa «governo illuminato», era in cui il Giappone abbandonò progressivamente la condizione di stato feudale per divenire una moderna potenza mondiale.

Fu lo Zeitgeist, il clima ideale, culturale, spirituale caratteristico di quell'epoca, a far sbocciare spontaneamente gli zaibatsu, vere e proprie colonne portanti di una metamorfosi che cambiò radicalmente le sorti di una nazione.

Questa introduzione riassume in breve l'intero arco narrativo di una partita di Nippon.

I giocatori, nei panni di potenti famiglie che esercitano il controllo sugli zaibatsu, cercano di sviluppare la loro rete di potere investendo in nuove industrie, migliorando le proprie competenze tecnologiche e irrobustendo la rete dei trasporti per soddisfare le richieste di mercato. È così che i giocatori mirano allo scopo finale della partita, non la ricchezza, bensì l'influenza esercitata sui processi di industrializzazione del Giappone.

Pare che una delle sette virtù del codice Bushidō dica che la ricchezza sia da considerare una distrazione dal perseguimento dei veri valori, calzante con il sistema di punteggio di Nippon, vero?

[Paoletta] In effetti è proprio così, in Nippon per conquistare la vittoria e distinguersi come il migliore amministratore di zaibatsu, la ricchezza non c'entra. La quantità di soldi a disposizione del giocatore è potenzialmente illimitata. Percepire nuove somme però costa tempo e il tempo in Nippon è tutto.

Per spiegarlo meglio è certamente utile una breve panoramica del gioco, partendo dai materiali che lo compongono. Buona parte della partita si svolge interagendo sul grande tabellone centrale, che rappresenta lo stato del Giappone, suddiviso in 4 regioni, ciascuna contenente due città, luoghi della contesa per la supremazia degli zaibatsu. Compaiono anche altre due zone importanti: la tabella delle azioni, raggruppate in cinque colonne, cuore delle scelte dei giocatori, e la griglia delle ricompense, da cui è possibile attingere ogni volta che, come azione del proprio turno, si sceglie di consolidare.

A far da cornice il tracciato dei punti vittoria e, a completare il tutto, il tracciato

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





conta turni e comode tabelle riassuntive che ricordano alcuni aspetti utili durante la partita.

[fablo] Oltre al tabellone, una plancia personale aiuta a tenere traccia della situazione finanziaria e dei progressi nella produzione di carbone e nelle conoscenze tecnologiche.

Sempre sulla plancia del giocatore sono rappresentate le nove sorgenti di punti di fine partita cui il giocatore assegna i moltiplicatori guadagnati durante le fasi di consolidamento.

Ancora, appositi spazi facilitano la gestione della dotazione del giocatore, ovvero risorse e mezzi di trasporto, le prime spese durante i turni di gioco, gli altri disponibili per essere piazzati sulla mappa e aumentare influenza e punti nelle regioni durante la partita.

[Paoletta] La meccanica più interessante è legata alla scelta delle azioni durante il turno. Le nove azioni disponibili sono organizzate in cinque gruppi sul tabellone e a ogni gruppo vengono assegnati tre lavoratori in colori assortiti pescati da un sacchetto. I lavoratori sono presenti in sei colori differenti che non hanno nessuna attinenza con gli altri elementi in gioco, tantomeno con i colori dei giocatori, servono solo a distinguere diverse tipologie di forza lavoro.

Per ciascuna azione eseguita i giocatori devono prelevare dal tabellone un lavoratore posto nell'area corrispondente. Ogni lavoratore è disponibile senza vincoli ma, nella fase di consolidamento, il giocatore dovrà versare alla banca una somma di denaro per ogni colore diverso collezionato durante la fase delle azioni, riducendo così la disponibilità di capitale del turno successivo.

Un sistema ingegnoso che consente massima libertà offrendo stimolanti problemi di minimax tra possibilità di fare ogni azione desiderata e la quantità di denaro disponibile nella successiva tornata di azioni. Una specie di "worker placement al contrario" che costringe il giocatore ad analizzare con attenzione la distribuzione dei colori sugli spazi azione, i gruppi di lavoratori predisposti e pronti a entrare in gioco come conseguenza



dello svuotamento degli spazi azione e, non ultimo, i colori utilizzati dagli altri giocatori.

[fablo] A completamento della meccanica di scelta delle azioni con i lavoratori, c'è la disponibilità di risorse: soldi e carbone. Due indicatori, migliorabili durante la partita, determinano la quantità di soldi e carbone incassati nella fase di consolidamento. Queste due risorse sono potenzialmente illimitate a patto di consolidare spesso, azione però piuttosto costosa in termini di tempo perché per farlo si rinuncia a un'azione intera. Aumentare le entrate di queste due risorse consente di giocare una sequenza di azioni più lunga e proficua prima del successivo consolidamento, fase in cui tutti i lavoratori presi vengono scartati e ci si predispone per prenderne di nuovi. Se consolidare con più frequenza offre maggior disponibilità di carbone e denaro, una maggiore quantità di azioni eseguite prima del consolidamento migliora la componente di punteggio di fine partita, consentendo l'accesso a moltiplicatori di valore più alto.

[Paoletta] Delle nove azioni disponibili, tre sono quelle di potenziamento. Aumento della produzione di carbone, aumento della conoscenza necessaria alla costruzione di fabbriche migliori, acquisto di macchinari per aumentare la produzione delle fabbriche, sono le tre azioni che permettono di rendere il proprio zaibatsu più efficiente. La costruzione di nuove fabbriche, pur essendo

essa stessa un'azione di potenziamento, può essere considerata il primo ingranaggio del motore che produce punti, al quale seguono la produzione, che trasforma il carbone in merci, e l'utilizzo delle merci prodotte, tramite una duplice scelta, l'esportazione che permette di guadagnare punti e migliorare le rendite o il mercato locale che offre bonus ma soprattutto innesca la lotta delle maggioranze nelle regioni per la supremazia degli zaibatsu.

Due azioni infine riguardano i trasporti, treni e navi, i primi utili per rendere più solida l'influenza del proprio zaibatsu in una regione, le seconde per aumentare i punteggi guadagnati nella valutazione delle maggioranze stesse.

[fablo] Come dicevamo, Nippon prima di tutto è ottimizzazione dei tempi. L'analisi dei costi delle azioni evidenzia questo aspetto in modo marcato. I costi per migliorare la propria conoscenza o la capacità di estrazione del carbone dipendono dal tasso di miglioramento. Avanzare di un passo il relativo indicatore costa solo 1.000 Yen, avanzare di due passi 3.000 Yen, avanzare di tre passi, il massimo consentito con una sola azione, 6.000 Yen. Facile intuire che un

aumento lento è anche economico. Avanzare di tre passi con tre azioni diverse costa la metà di quanto non costi avanzare della stessa quantità di passi in una sola azione. In questo modo il valore del tempo si lega a doppio filo con la disponibilità finanziaria, obbligando il giocatore a ragionare sulla convenienza di avanzare rapidamente su queste scale dando fondo al proprio budget e quindi, presumibilmente, costringendo a consolidare con anticipo per rinnovare la

Nippon è un gioco profondo, che richiede impegno e dedizione per essere capito e apprezzato nella sua completezza e in tutte le sue potenzialità.

propria disponibilità finanziaria, oppure impiegando più azioni e aumentando più lentamente le caratteristiche, a fronte di una maggiore disponibilità finanziaria e di un moltiplicatore maggiore incassato al consolidamento successivo. Naturalmente ogni decisione di prolungare l'attesa prima del prossimo consolidamento (eseguendo più azioni) non può non tenere in considerazione il costo della manovalanza, ovvero il colore dei lavoratori distribuiti tra le azioni.

[Paoletta] Per altre azioni il rapporto tempo/finanze è meno enfatizzato. Il costo per una fabbrica, ad esempio, è fisso. L'azione però permette di acquistarne una soltanto dei sei tipi in gioco. Anche il costo delle infrastrutture è lineare. Treni, navi, ma



anche macchinari per migliorare la produzione, possono essere acquistati fino ad un massimo di tre, ad un costo predeterminato. In questo caso l'obiettivo sarà sempre quello di ottenere quanto più possibile con una singola azione, facendo sempre i conti con la propria disponibilità finanziaria.

[fablo] Anche nelle azioni che non coinvolgono il denaro è necessario massimizzare. L'azione di produrre, ovvero convertire carbone in merci, può coinvolgere fino a tre fabbriche alla volta, ha senso quindi produrre quanto più possibile considerando che il carbone non utilizzato deve essere scartato al consolidamento. Esportare invece permette di realizzare fino a tre contratti e utilizzare il mercato locale permette di piazzare fino a tre tessere influenza in una regione. Da ciascuna di queste azioni si ottiene il meglio se la si realizza al massimo potenziale ovvero quando la quantità di merci consente di ottenere più vantaggi in un solo turno di gioco.

[Paoletta] Esistono sostanzialmente due modi per fare punti in Nippon, le due azioni di cui hai appena parlato rappresentano uno di questi due modi e da sole contribuiscono per più del 65% al punteggio totale.

L'altro modo è il conteggio delle ricompense ottenute tramite i moltiplicatori

guadagnati al consolidamento in ciascuna delle nove aree di sviluppo dello zaibatsu, ognuna delle quali avrà un punteggio di sviluppo, da 0 a 4 (o poco più grazie a speciali bonus) da moltiplicare per il valore della tessera (da 2 a 5) che il giocatore ha collocato. Questo punteggio garantisce a fine partita una media di poco meno di 80 punti, che possono sfiorare i 100 se il giocatore ha deciso di puntare molto su questa componente, comunque inferiore alla componente di punteggio ottenuta durante la partita da contratti e mercato locale.

[fablo] 80-90 punti per i bonus, 20-30 quelli offerti dai contratti, per un gioco che si vince tra i 210 e i 250 punti è facile intuire che la partita la si gioca principalmente sul tabellone ovvero grazie all'influenza esercitata dagli zaibatsu sulle quattro regioni, valutata per tre volte durante la partita con un meccanismo di maggioranze.

Ogni regione viene valutata in modo indipendente e offre punti. I punti non sono gli stessi in tutte e tre le fasi di valutazione ma aumentano rendendo le maggioranze a fine partita più importanti di quelle all'inizio.

Osservando la tabella dei punteggi è facile notare che il divario maggiore è tra il terzo e il quarto posto, per questo è più importante allargare la propria influenza sul maggior numero possibile di regioni piuttosto che concentrarsi solo su una. Per spiegarlo

meglio bastano poche facili somme: un primo posto e tre quarti posti alla seconda valutazione fruttano 15 punti contro i 16 che frutterebbero due terzi posti e due quarti posti, che diventano 24 per tre terzi posti.

[Paoletta] Concentrarsi sulle regioni è importante per ottenere buoni risultati. Ci sono però altre cose che andrebbero tenute sempre in mente giocando a Nippon, piccole regolette che certamente aiutano per condurre una buona partita.

Ad esempio, avere una fabbrica con uno o due macchinari è generalmente meglio che avere due fabbriche senza macchinari.

Utile sapere anche che una sola fabbrica per ogni livello è tutto quello che serve per poter piazzare tutti i segnalini influenza. Possedere più di tre fabbriche può essere dispersivo e vale la pena farlo solo sul finale di partita, per ottenere il contratto da 12 punti o migliorare leggermente i punti offerti dalle ricompense finali.

La conoscenza poi è uno specchio per le allodole, non è indispensabile investirci. Per acquistare le fabbriche necessarie basta puntare, durante il consolidamento, a qualche bonus che regala progetti oppure giocare influenza nella regione più a sinistra.

Infine, nei primi turni è meglio consolidare spesso, ogni 3 o 4 azioni, e, lo abbiamo già



detto, è meglio concentrarsi su due soli colori di lavoratori tra un consolidamento e l'altro, a meno che non ne valga davvero la pena.

[fablo] Tutto vero, ma c'è anche di più. Ciò che trovo gradevole in Nippon è il margine di manovra. L'arco narrativo suggerisce un'evoluzione progressiva dei propri zaibatsu, cominciando da industrie di livello più basso e incrementando il proprio potenziale di produzione con il passare dei turni. In realtà basta sperimentare con un po' di coraggio qualche strada alternativa per essere piacevolmente sorpresi dalla flessibilità che offre il gioco. Ecco una possibile apertura di partita alternativa:

1. fabbrica della seta con bonus da 5.000 yen al costo di 6.000 yen

[bilancio: 11.000 yen, 2 carboni, 1 conoscenza (1+0 progetti), 1 fabbrica di seta]

2. 2 macchinari al costo di 10.000 yen

[bilancio: 1.000 yen, 2 carboni, 1 conoscenza (1+0 progetti), 1 fabbrica di seta potenziata con 2 macchinari]

3. produzione utilizzando 2 carboni che diventano 3 cubi seta

[bilancio: 1.000 yen, 1 conoscenza (1+0 progetti), 3 beni, 1 fabbrica di seta potenziata con 2 macchinari]

4. doppia spedizione nella regione dei progetti, prima la tessera influenza da 1 sostituita immediatamente dalla due per ottenere doppio beneficio

[bilancio: 1.000 yen, 5 conoscenza (1+4 progetti), 1 fabbrica di seta potenziata con 2 macchinari]

5. consolidamento scegliendo il bonus dei progetti

[bilancio: 6.000* yen, 2 carboni, 7 conoscenza (1+6 progetti), 1 fabbrica di seta potenziata con 2 macchinari]

*Ipotizzando di aver utilizzato due soli colori

6. acquisto fabbrica delle lampadine con bonus da 2 macchinari al costo di 6.000

[bilancio: 0 yen, 2 carboni, 1 conoscenza (1+0 progetti), 1 fabbrica di seta potenziata con 2 macchinari, 1 fabbrica di lampadine potenziata con 2 macchinari]

In soli sei turni, sette se non si vogliono sprecare quei 1.000 yen avanzati prima del primo consolidamento, che possono essere investiti sul tracciato del carbone, il giocatore

avrà a disposizione due fabbriche, entrambe potenziate con il massimo dei macchinari, una delle quali di livello 3. Basterebbe a quel punto produrre nuovamente 3 cubi seta, consolidare scegliendo il bonus dei 2 carboni e produrre lampadine con i 4 carboni così ottenuti per avere due fabbriche, ciascuna carica di tre beni, entro il decimo turno.

[Paoletta] Un'apertura piuttosto forte in effetti. Ma non sempre invincibile. Come già detto, gli elementi che si amalgamano nella partita sono tanti, basti pensare all'estrazione dei lavoratori dal sacchetto, e bastano a creare sufficienti combinazioni che regalano ogni volta uno scenario di gioco diverso al quale doversi adattare. Anche l'interazione indiretta con gli altri giocatori non va sottovalutata, è facile per un avversario mettere i bastoni tra le ruote. Soffiare un lavoratore di un preciso colore o una specifica tessera ricompensa, oppure acquistare prima degli altri una fabbrica particolarmente interessante o forzare la fase di punteggio intermedio, magari proprio nel turno in cui si utilizza il mercato locale, sono tutte azioni che possono influire parecchio sugli altri giocatori che non le avevano previste.

Nippon si conferma un gioco profondo, che richiede impegno e dedizione per essere capito e apprezzato nella sua completezza e in tutte le sue potenzialità, pur risultando interessante e accattivante fin dal primo approccio. Se dopo le prime partite sembrerà, anche se un po' a fatica, di essere riusciti a padroneggiarlo, in realtà si nasconde sempre un margine di miglioramento che stimola a cimentarsi in nuove strategie. Promosso!

FAB!O



PAOLETTA



MDM



PEPPE74

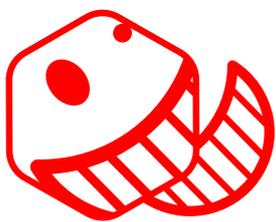


PROMETEO



LIGA

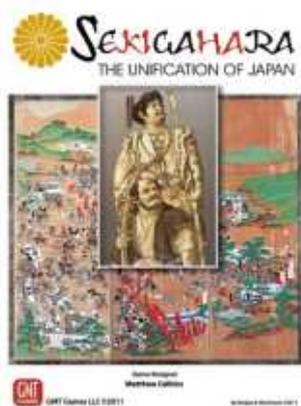




Sekigahara: the Unification of Japan

"Per un samurai ci sono due alternative: o fare ritorno con la testa sanguinante del nemico nelle proprie mani, o fare ritorno senza la propria."

*Tokugawa Ieyasu
prima della battaglia di Sekigahara, Ottobre 1600*



di Matt Calkins
GMT Games, 2011
N. Giocatori: 2
Durata: 180 minuti

Sekigahara è un titolo che implementa il "sistema a blocchi". La meccanica principale si basa infatti sulla "fog of war" (nebbia di guerra): ogni esercito è costituito da una serie di blocchi con un adesivo attaccato su una singola faccia. Sull'adesivo è riportato il simbolo del clan di appartenenza e la forza di tale unità. Il blocco è però rivolto verso il giocatore che lo controlla, quindi l'avversario vedrà solo una faccia neutra. In questo modo è possibile valutare solo sommariamente la potenza effettivamente messa in campo e spostata dall'avversario. Negli scontri, però, alcuni blocchi verranno rivelati e quindi, facendo uso di buona memoria, sarà possibile tracciare meglio composizione e forza del nemico.

A questa meccanica base se ne aggiunge una non meno importante: ogni giocatore pesca carte da un mazzo, con stampati i simboli dei suoi vari clan. In una battaglia è possibile attivare un blocco solo giocando la carta corrispondente. Quindi non è detto che dove ci siano molti blocchi, ci sia anche una effettiva forza militare pronta all'uso: dipende dalle carte che uno ha in mano.

Il gioco in breve

La mappa dipinge il territorio giapponese sul quale sono avvenuti gli scontri tra i due eserciti, usando città e strade di



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





collegamento del tipo punto-a-punto. Le città possono essere semplici oppure dotate di un castello o di risorse. Lo schieramento iniziale è sempre uguale come quantità di blocchi, ma alcuni sono fissi, altri estratti a caso dai sacchetti dei rispettivi comandanti. Ciascuno deve scartare la metà delle carte che ha in mano e poi pescarne 5 nuove (più eventualmente una sesta se controlla più città con risorse dell'altro) e nuovi blocchi di rinforzo. A questo punto si gioca in contemporanea una carta numerata per stabilire chi avrà l'iniziativa (ovvero giocherà per primo) nel round in corso. La partita è articolata infatti in 7 round, all'interno dei quali ciascun giocatore agirà due volte.

quella dei precedenti. Esistono anche carte "tradimento" che portano un blocco appena giocato dall'avversario dalla propria parte, a meno che il nemico non dimostri di avere in mano un'altra carta del medesimo clan. Quando nessuno dei due può/vuole giocare altre carte, la battaglia termina: il perdente elimina un blocco e deve ritirarsi, mentre tutti e due i giocatori eliminano un blocco per ogni 7 punti di forza giocati dal nemico nello scontro. Poi ciascuno rimpingua la propria mano di carte, pescandone una nuova per ogni carta giocata e per ogni due blocchi persi.

La partita procede in questo modo fino alla fine dei 7 round: nel qual caso vice chi

una piacevole grafica "antica". I blocchi sono enormi e pesanti, con i simboli ben leggibili. Solo le carte sono nella norma e, dati i ripetuti mescolamenti, meglio imbustarle. Naturalmente spenderete un po' di tempo per attaccare tutti gli adesivi...

Con Sekigahara la GMT sforna un gioco con poche e semplici regole, un sistema originale e particolare che però sottende una grande profondità.

Ambientazione e rigiocabilità

La battaglia di Sekigahara, il 21 Ottobre del 1600, segna una data importante per le sorti del Giappone. Iniziata quasi per caso, vede numerosi rovesciamenti di fronte ed in particolare il tradimento ripetuto di unità di entrambi gli eserciti, cosa non affatto rara per il Giappone feudale dell'epoca. Questa incertezza sulle forze in campo, su chi combatterà e chi resterà a guardare, si chi rimarrà fedele e chi invece tradirà, è magistralmente e fedelmente riprodotta dal sistema delle carte.

Nonostante il setup quasi fisso (alcune unità vengono sorteggiate e questo non incide comunque molto) e della mappa senza troppe aperture topologiche, il sistema delle carte e la nebbia di guerra messa in campo dai blocchi garantiscono una buona

Sekigahara ha poche regole, pulite, pochissime eccezioni, una grande eleganza di fondo... il tutto senza perdere la storicità della battaglia e l'ambientazione.

Il primo giocatore può ora scartare dalla mano da zero a due carte, a seconda di quanti movimenti desidera fare. Se spinge i suoi blocchi a contatto con quelli nemici, dà vita ad una battaglia.

Il combattimento vede i giocatori alternarsi giocando dalla propria mano le carte corrispondenti ai blocchi-clan che hanno in battaglia. Il blocco viene così scoperto rivelando la propria forza, che si somma a

controlla più città con castelli e risorse. Esistono però anche condizioni di vittoria istantanea: uccidere il comandante dello schieramento nemico oppure, solo per i Tokugawa, catturare il disco di Toyotomi Hideyori, nel ben difeso castello di Osaka.

Materiali e regolamento

Ottimi entrambi. Io posseggo la terza edizione e la mappa è grande e robusta, con



rigiocabilità, anche se a volte le strategie generali tendono un po' ad incanalarsi in binari prestabiliti.

Interazione e originalità

Al di là dell'ovvio impianto da wargame, Sekigahara è una guerra di nervi. Prima di tutto con sé stessi: quelle maledette carte sembrano non corrispondere mai alle truppe che vuoi muovere, almeno finché non impari ad adattarti alla particolare meccanica di Sekigahara. Poi col tuo avversario: capire dove colpirà, cercare di tenere a mente le carte che scarta, i blocchi che rivela, tracciare le possibili posizioni del comandante che varrebbe la vittoria istantanea. Anche pensare a quando sia più conveniente perdere uno scontro, oppure azzardare una carta tradimento.

Nessuna delle meccaniche utilizzate in Sekigahara è particolarmente originale: sia il sistema a blocchi, così come la gestione card-driven delle truppe, sono utilizzati in molti titoli. Tuttavia l'amalgama creata, assieme soprattutto all'imprevedibilità data dalle carte tradimento, rende la miscela di Sekigahara sufficientemente fresca, sebbene non si possa parlare di vera e propria originalità.

Profondità, strategia e tattica

Con Sekigahara, devo ammetterlo, ho avuto difficoltà. Eppure il gioco ha un regolamento discretamente snello, soprattutto rispetto agli standard GMT e dei wargames in generale. Poche regole, pulite, pochissime eccezioni, una grande eleganza di fondo, il tutto senza perdere la storicità della battaglia e l'ambientazione.

Quindi cosa mi bloccava? Semplicemente la discrepanza tra quello che vedi e quello che puoi fare. Guardando la mappa, tu vedi una serie di città e truppe ammassate in varia misura. E sei portato a pensare che se una tua pila di 6 blocchi si scontra con una di due avversari, la trucidi. Invece no: sono le carte a guidare lo scontro: se lui ha carte per mettere in gioco i suoi due blocchi e magari farne tradire due dei tuoi e tu sei arrivato a quello scontro senza carte





tradimento, senza poter arginare un tradimento, attivando uno o due blocchi... hai perso.

È vero che esiste una regola per cui un gruppo di blocchi distrugge immediatamente un gruppo più piccolo di quattro volte... ma già per distruggerne due occorrono otto blocchi: insomma, se stai attento, è un caso poco frequente.

Quindi la chiave di questo gioco sono le carte: capire quale sia il loro ciclo vitale. Mi spiego meglio: all'inizio di ogni round, ne devi scartare la metà, per difetto. Ne devi scartare la metà, non puoi tenerle. Per ovvi motivi meglio finire il round con un numero dispari di carte in mano. Alla fine di ogni combattimento, ne ripeschi tante quante ne hai giocate, più una per ogni due blocchi persi (una per blocco negli assedi in cui sei il difensore). In questo contesto non è né facile né produttivo accumulare carte in mano in attesa della super-combo. O meglio, dovrai comunque instradare la tua mano, ma molto più spesso dovrai cercare di sfruttare subito al meglio quello che hai. È come se in certo modo la tattica guidasse la strategia, invece del contrario. O meglio, uno un piano strategico generale, sulla mappa, se lo fa: cosa prendere, dove chiudere, dove difendere, dove mettere pressione, dove affondare il colpo. Poi però entrano in gioco le carte e lì è la mano che guida, le microcondizioni che dettano legge alle macrocondizioni.

Non è semplicissimo entrare in quest'ottica, spesso anzi vi parrà di aver sprecato mosse, di aver girato a vuoto, di aver fatto una battaglia inutile, di aver perso male uno scontro, che il gioco si giochi da solo. Tenete duro, cercate di entrare nel meccanismo, scordatevi la mappa e le pile di blocchi, concentratevi sulle carte e sulle loro sinergie, abituatevi a fare scommesse su quello che potrebbe uscire, correte dei rischi, osate. Solo così scoprirete il bello del gioco e la sua eccezionalità nel panorama dei wargame.

Pregi e difetti

Sekigahara ha dalla sua un'ambientazione suggestiva e ben riprodotta. Ottiene lo scopo non con regole barocche e dense di eccezioni, ma con una eleganza ed essenzialità che definirei "giapponesi". La bellezza del gioco sta però anche nel celare una grande profondità e una complessità non usuale dietro questa apparente semplicità. Sekigahara non è un gioco scontato, non è evidente, non è di facile lettura, controllabilità. Le truppe si muovono al costo di preziose carte: non sprecate movimenti. Il volume delle truppe non corrisponde alla loro forza. I simboli del clan stampati sui blocchi ne determinano la forza, ma quella forza è nulla senza una carta per attivarla. E, una volta attivata, il nemico può sempre spingerla a tradirvi, se non avete contromisure. Insomma, Sekigahara è un gioco "nascosto", come un iceberg.

Quello che può spaventare è questa complessità, l'incrocio tra le informazioni segrete dei blocchi e quelle delle carte, cosa che può creare strane ed imprevedibili situazioni, specie alle prime partite, quasi più che se si usassero dei dadi.

Poi un tempo di gioco non alla portata di tutti, dilatato, in cui spesso ti sembra di combinare poco, lottando contro l'avversario ma anche contro il sistema del gioco stesso.

Infine alcuni potrebbero trovare fastidioso l'elemento mnemonico, l'unico che ti può aiutare a tener traccia del comandante nemico e della forza dei vari blocchi usati in battaglia, delle carte scartate da te e dall'avversario. Ad impiegarlo seriamente c'è da fondere il cervello, ma per chi ci si applica e riesce, può costituire un grosso vantaggio.

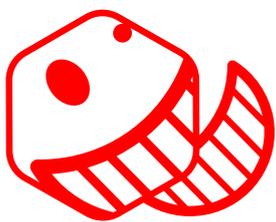
Conclusione

Sekigahara è un esempio di quella che è la diversità tra complicazione e complessità. Non è complicato, ma sicuramente complesso. Il sistema a blocchi raggiunge qui una delle sue massime vette espressive: se vi piace l'ambientazione e la meccanica card-driven, è il wargame che fa per voi.

AGZAROTH

PEPPE74





King of Tokyo

"Io penso che King Kong, che ha sentito la presenza di un odiato nemico, sia deciso a distruggere Godzilla."

Il trionfo di King Kong (Ishirō Honda, 1964)



di Richard Garfield
IELLO, Devir, Uplay.it edizioni,
2011

N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

Quando gli americani copiano i giapponesi

Di solito è il contrario, di solito sono i giapponesi a copiare - anche se sarebbe più giusto dire 'prendere spunto' - dall'occidente, apportando migliorie spesso sostanziali alle opere originali o arricchendone estetica e profondità. Ebbene, questa volta le parti si sono invertite. L'autore di King of Tokyo (e che autore) si è divertito a catapultarci in una Tokyo invasa da mostroni affamati di distruzione, prendendo spunto da uno dei temi tanto cari al Paese del Sol Levante. Stiamo parlando nientepopodimeno di Richard Garfield, l'autore di Magic The Gathering, genio dei giochi di carte collezionabili degli anni '90, che ci propone qui in veste scanzonata un gioco molto leggero ma estremamente divertente e nemmeno poi così banale come può sembrare, dopotutto.

Ok Tokyo, ma non attaccavano rigorosamente uno alla volta...?

Effettivamente era così. Chi ha superato gli 'anta' se lo ricorda di sicuro con nostalgia e un sorriso, come fosse ieri: nei cartoni giapponesi d'annata Tokyo era il bersaglio di ogni razza aliena immaginabile, che puntualmente sguinzagliava i propri mostri all'attacco della capitale MA con una regola d'oro fondamentale ed imprescindibile, una direttiva che nessun alieno avrebbe mai potuto violare



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





e che sanciva assalti ad opera di UN solo mostrone alla volta. Mai più di uno. Era vietato. Probabilmente si trattava di una legge intergalattica, o forse di una sorta di sportività o di un codice d'onore dell'invasore extraterrestre nei confronti del robottono-paladino della giustizia di turno a difesa del nostro pianeta. Chissà.

Beh, nel nostro King of Tokyo questa tacita legge spaziale viene parzialmente infranta.

Al tavolo saremo infatti ciascuno al controllo di un mostrone scelto ad inizio partita; si tratta di creaturoni assolutamente stereotipati che vanno dal drago meccanico al kraken, passando per il simil-Godzilla all'emulo di King Kong. Tutti classici della demolizione di massa cinematografica, insomma. Dotati di relativa scheda con indicatori rotanti che ci aiuteranno a tenere il conteggio di ferite e punti vittoria, potremo lanciarci alla conquista della città giapponese, rappresentata da un piccolo tabellone su cui poggiare il nostro distruggitore. A seconda del numero di giocatori (fino a sei) potranno entrare e stazionare in Tokyo uno o due mostri contemporaneamente, mentre gli altri da fuori si daranno da fare per 'convincere' chi è dentro ad uscire, prendendone il posto.

Il gioco si basa su un regolamento immediato basato su un sistema di dadi di facilissima esecuzione; ogni dado riporta sulle sei facce i seguenti simboli: 1, 2, 3, Zampa, Cuore ed Energia. Nel proprio turno il giocatore lancia sei dadi e può scegliere di rilanciarli per tre volte, tutti o alcuni, tenendo i simboli che vuole da un lancio all'altro - decidendo anche di rilanciare quelli tenuti precedentemente. Insomma, a sua completa discrezione.

Una volta effettuati i lanci, si esamina quanto ottenuto: il simbolo Zampa rappresenta una ferita inflitta, il Cuore rigenera una ferita subita mentre l'Energia permette di accumulare un segnalino omonimo, utile per acquistare potenziamenti a fine turno. Infine i tre valori numerici non rappresentano altro che punti vittoria immediati, ma che per essere guadagnati necessitano di un 'tris'. Ottenendo ad esempio tre valori '2' si guadagneranno di fatto 2 punti vittoria. Vince la partita chi arriva a 20 punti.

E Tokyo a che serve in tutto questo?

Tokyo è ciò che trasforma un freddo esercizio di lancio dadi e probabilità in qualcosa un po' più carico di sfida: nel primo turno di

gioco infatti un mostro entrerà nella capitale. Da questo momento sarà sempre presente in essa un mostro, grazie ad un semplice meccanismo: chi entra in Tokyo guadagna immediatamente 1 punto vittoria, mentre chi comincia il proprio turno in Tokyo ne guadagna 2. Facile e immediato. Stando così le cose, perché mai dunque al nostro mostrone dovrebbe venir voglia di lasciare la città?

Beh, ricordate il simbolo Zampa sui dadi? Ecco, ogni Zampa ottenuta dal lancio dei giocatori i cui mostri NON si trovano a Tokyo causerà danni ai mostri presenti a Tokyo; viceversa, chi risiede in Tokyo causerà allo stesso modo danni a tutti i mostroni fuori città. Il punto è che i mostroni al di fuori sono più numerosi e ben più incavolati, dato che smaniano per entrarvi. Inoltre, a Tokyo non ci si può curare con i simboli Cuore ottenuti ai dadi. Tutti validi motivi per lasciare dunque la città quando inizia a mettersi male...

I giganti gommosi possono sopportare un massimo di 10 ferite e a suon di lanci di sei dadi - rilanciati pure tre volte per giocatore - non avranno una sopravvivenza troppo lunga senza potersi curare; di conseguenza capirete



come sia molto facile accumulare danni quando si staziona in città.

Ecco quindi che sarà bene di tanto in tanto abbandonare la distruzione in funzione della sopravvivenza, lasciando il posto a qualcun altro nel frattempo. Non appena un mostro se ne va, quello che lo ha danneggiato per ultimo prende il suo posto, in un susseguirsi di cambi di guardia fino al raggiungimento dei 20 punti utili per la vittoria finale.

MDM

Richard Garfield conferma con King of Tokyo la sua capacità di rendere speciali anche le meccaniche e i sistemi di gioco inflazionati. In questo caso si tratta dell'ennesima variante dello Yahtzee, le cui meccaniche di base fanno parte della cultura ludica di base. Tuttavia le due condizioni di vittoria, l'interazione fra giocatori, splendidamente integrata in quello che storicamente è un solitario multigiocatore e l'estrema variabilità data dai poteri speciali lo rendono un'esperienza godibile, rapida (come deve essere un gioco del genere) e dall'esito incerto fino alla fine della partita. Il tema è un ulteriore bonus, in quanto riesce a coinvolgere i bambini di tutte le età: i miei, in particolare, ne sono davvero entusiasti.

Linx

Forse il gioco che più di frequente ricompare periodicamente sulla tavola delle mie serate ludiche. Mai passato di moda e proposto al giusto orario piace sempre a tutti. L'interazione forte ma a suo modo ben filtrata, la varietà mai completamente esplorata delle abilità da far ottenere ai mostri e il sistema di gioco semplice e veloce ne fa un gioco praticamente perfetto, se non hai paura di metterti nelle mani dei dadi.

In alternativa, è possibile vincere per annientamento, ossia se si riesce a far sì che il proprio mostrone sia l'unico a rimanere in gioco (e nessuno conquista mai i 20 punti vittoria). Questa seconda condizione di vittoria è tuttavia difficile da soddisfare; nella mia esperienza l'ho vista realizzarsi di rado e mi è parsa funzionare generalmente un po' meglio con tanti giocatori al tavolo, complice il maggior numero di mazzate elargite dai mostri.

troppo l'impressione di essere completamente in balia del caso. King of Tokyo è in sostanza quello che viene definito un 'push your luck game', ossia un gioco in cui si può spingere l'acceleratore sul rischio al momento giusto per ottenere la vittoria. Oppure per ottenere sonore mazzate sui denti.

Personalmente King of Tokyo mi diverte e lo promuovo. È uno dei filler (giochi rapidi tendenzialmente perfetti per un inizio o fine serata) più amati nel mio gruppo di gioco e

King of Tokyo è un gioco in cui si può spingere l'acceleratore sul rischio al momento giusto per ottenere la vittoria, oppure sonore mazzate sui denti.

"Attacco solare! ENERGIA!"

A completamento del proprio turno di gioco, si ha una fase finale dedita agli acquisti; il giocatore di turno può spendere i segnalini Energia accumulati per comprare potenziamenti per il proprio mostrone o effetti immediati, il tutto sotto forma di carte rivelate da una pila comune. Tali carte riportano costi più o meno elevati a seconda della potenza e spaziano da punti vittoria addizionali a modifiche alle regole generali di gioco, nonché a migliorie vere e proprie come mutazioni o armi addizionali che permettono ai mostri un po' di tutto - dalla rigenerazione rapida delle ferite all'incremento dei danni o addirittura dei dadi lanciati.

Tutto qui, quindi?

Sì, il gioco è bene o male tutto qui. Ma è carino e divertente e gira bene. L'algoritmo matematico alla base, per quanto semplice, funziona e garantisce cambi di fronte e rischi più o meno ponderati da sobbarcarsi per poterla spuntare... nonché una buona dose di fortuna per riuscire a vincere, senza però dare

anche se qualche volta alla proposta di un'ennesima partita qualcuno storce il naso, alla fine ci si diverte sempre tutti.

Semplicità e immediatezza, unite a una tematica simpatica e una grafica colorata sono la forza del gioco. E non dimentichiamo i grossi dadoni da lanciare. Perché, in fondo, a chi non piace lanciare dadi?

RAISTLIN

MDM

PEPPE74

LINX

PAOLETTA

LIGA

IAGO

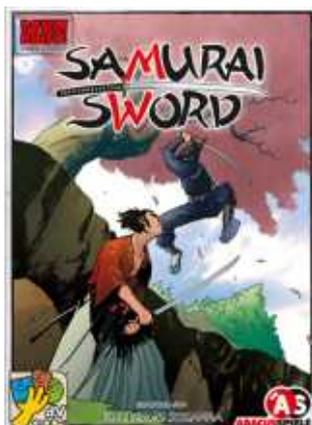




Samurai Sword

"Se la spada del samurai è sempre sguainata e levata minacciosamente, tutti ne avranno paura ed egli avrà difficoltà a farsi degli amici. Se, al contrario, la spada non viene mai tolta dal fodero, la lama perderà l'affilatura e si coprirà di ruggine, e nessuno temerà più chi la porta."

Yamamoto Tsunetomo



di Emiliano Sciarra
dV Giochi, ABACUSSPIELE, Edge
Entertainment, Hobby Japan, 2012
N. Giocatori: 3-7 (3-8 con
l'espansione Rising Sun)
Durata: 45 minuti

Nel numero #34 di ILSA concludevo l'articolo su BANG! citando proprio Samurai Sword come "soluzione" ai suoi due problemi: la lunghezza delle partite e l'eliminazione dei giocatori, infatti Samurai Sword non è una semplice ri-ambientazione di BANG! (a differenza di altri titoli semplicemente "riambientati" come ad esempio "BANG!: The Walking Dead"): Emiliano Sciarra ha apportato un buon numero di aggiustamenti, revisioni, e limature, che lo rendono un gioco molto diverso dal progenitore, anche se le due caratteristiche identificative, ruoli nascosti e attacchi a distanza, rimangono inalterate.

Partendo dai ruoli nascosti, il meccanismo è quasi uguale: lo shogun e i samurai prendono i ruoli dello sceriffo e dei vice, gli sfuggenti ninja sono i fuorilegge, e il solitario ronin rimpiazza il rinnegato; in quattro giocatori abbiamo un solo cambiamento nell'assortimento: shogun e samurai contro due fuorilegge e un rinnegato (anche in tre c'è una modifica, ma sia Samurai Sword che BANG! non danno proprio il meglio in tre giocatori), cambiamento dovuto probabilmente al riassetto delle condizioni di vittoria per il cambiamento delle regole sull'eliminazione.

Quindi in Samurai Sword non si muore? No, al massimo si viene sconfitti: in Samurai Sword ogni giocatore ha due set di "punti vita", il secondo rappresentato dall'onore: quando un giocatore azzera i punti vita di un avversario riceve da lui un punto onore, e il giocatore "ucciso" (secondo il regolamento lo si definisce "indifeso") rimarrà fuori dalla partita solo fino a quando non giungerà il suo turno, nel quale rientrerà in gioco con tutti i suoi punti vita iniziali; c'è da notare che anche quando si rimane senza carte si assume lo status di indifeso, e con questo si evita che un giocatore assista impotente alle giocate altrui sulla propria persona (cosa che in BANG! risulta abbastanza frustrante); sempre in termini di frustrazione, ora non c'è il limite di carte in mano pari ai propri punti ferita (ma è fisso a sette carte), per cui non ci si trova più nella situazione di essere quasi morti, e di dover affrontare un round con solo una carta in mano.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Se invece un giocatore esaurisce tutti i suoi punti onore, allora la partita termina e si va a calcolare chi vince, infatti a differenza dell'immediatezza di BANG!, ogni squadra deve calcolare i propri punti vittoria moltiplicando l'onore rimasto per un fattore che dipende sia dal ruolo che dal numero dei giocatori (la tabellina riassuntiva dei moltiplicatori può fare alzare qualche sopracciglio agli assidui di BANG!), eppure per quanto possa risultare macchinoso (anche tra giocatori dello stesso ruolo può esserci una differenza di moltiplicatore), questo è l'unico modo per dare al ronin le stesse possibilità di vittoria delle altre squadre (altra nota dolente di BANG!, dove il rinnegato per vincere deve sudare le proverbiali sette camice, ed essere nato con l'ottava).

E per questo il ronin rende la partita molto più interessante, infatti prima o poi samurai e ninja si dovranno per forza di cose scoprire, difendendo o attaccando lo shogun, mentre lo scopo del ronin sarà quello di mimetizzarsi, al massimo

pretendendo di appartenere a una delle altre due squadre (notare che quando si viene sconfitti non va rivelato il proprio ruolo). Ed è anche per questo che conviene giocare a Samurai Sword almeno in cinque persone: in quattro il ronin non c'è e si impiega veramente poco tempo a scoprire i ruoli.

Notare che l'onore funge anche da temporizzatore, dato che quando si esaurisce il mazzo di pesca (e si rimischiano gli scarti) tutti perdono un punto onore, avvicinando la fine della partita. Un'altra modifica riguarda gli attacchi: in BANG! per

poter nuocere a qualcuno (che non siano solo i vicini di posto) si doveva avere un'arma per aumentare la gittata dell'attacco e una carta BANG per portarlo a termine, con il problema che avendo solo una delle due si era limitati nell'efficacia; ora è sufficiente una carta arma per effettuare un attacco (uno solo, alla distanza indicata dalla carta) velocizzando il tutto; e l'eliminazione dell'avversario viene velocizzata anche dal fatto che esistono armi che fanno più di un danno.

C'è anche un'alternativa alla normale conclusione di una partita, ovvero, se tutti i giocatori tranne uno sono stati sconfitti nello stesso momento, allora la vittoria viene assegnata immediatamente alla squadra del giocatore sopravvissuto; suggestiva come regola, ma di difficile realizzazione.

A differenza di BANG!, per ora per Samurai Sword è stata pubblicata una sola espansione: "Rising Sun", che aggiunge nuovi personaggi, armi assortite (con molti effetti speciali), nuove carte con effetti vari, tra cui alcune che applicano il meccanismo

Samurai Sword ha guadagnato in spessore e bilanciamento, ma ha perso in immediatezza e in carisma.

"estrai" (con simboli e distribuzioni differenti dai classici semi delle carte), e l'ottavo giocatore, ovvero un secondo ronin che però fa squadra con il primo (invece in BANG! il secondo rinnegato era un avversario, e questo rendeva loro ancora più difficile vincere); notare che per non allungare la partita (a causa delle carte in più), ogni volta che un giocatore viene sconfitto vengono scartate un po' di carte dal mazzo.

Quindi tutto perfetto? In realtà Samurai Sword non ha soppiantato BANG!, anzi, prendendo i dati registrati nei primi mesi dell'anno su BoardGameGeek, BANG! ha una media di dieci partite al giorno, contro le tre di Samurai Sword: magari è anche una questione di anzianità, o distribuzione negli USA (dove risiede la maggioranza degli utenti di BGG), o semplicemente per l'ambientazione più caratteristica, fatto sta che BANG! continua a godere di una notevole popolarità. In sintesi, penso che nell'evoluzione da BANG!, Samurai Sword abbia guadagnato in spessore e bilanciamento, ma abbia perso in immediatezza e in carisma.



NAND

LIGA

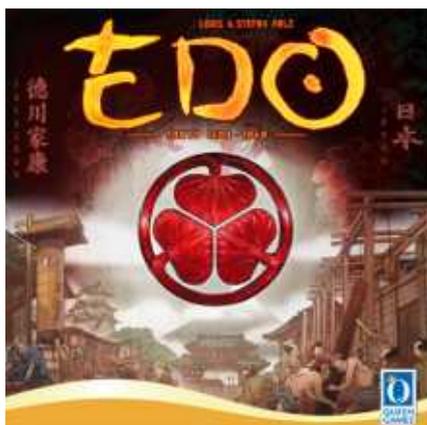




Edo

*“È sera ormai.
Tra i fiori si spengono
rintocchi di campana.”*

Matsuo Bashō – poeta del periodo Edo



di Louis Malz, Stefan Malz
Queen Games, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Lo Shogun vuole costruire la nuova capitale a Edo e i giocatori, in qualità di Daimyo, dovranno impegnarsi a costruire case, mercati e castelli, utilizzando i propri samurai e funzionari. Questa, in poche parole, è l'ambientazione di Edo, gioco pubblicato nel 2012 dalla Queen Games ed ideato da Louis e Stefan Malz.

Il gioco in breve

Il gioco è strutturato come un classico titolo di piazzamento lavoratori, in cui i giocatori organizzano il proprio turno in modo da procurarsi il riso necessario per sfamare i propri samurai, oltre alle pietre e al legname, che sarà utilizzato per costruire gli edifici a Edo e nei villaggi delle vicinanze. Costruire un edificio fornisce punti vittoria: 1 per ogni casa, 2 per un mercato, 3 per una fortezza. Al raggiungimento dei 12 punti scatta la fine della partita: i giocatori aggiungono ai loro punteggi 1 ulteriore punto vittoria ogni 50 ryo (monete) possedute. Chi non avesse costruito almeno un edificio a Edo, conoscerà l'ira dello Shogun e sarà eliminato dal gioco, mentre colui che avrà ottenuto più punti vittoria sarà proclamato vincitore.

Impressioni

L'aspetto innovativo del gioco all'interno di una struttura classica già vista in molti altri titoli sta proprio nella programmazione del turno di gioco, fase in cui i giocatori dispongono le tessere azione quadrate e



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





piazzano i propri funzionari per poterle svolgere. Queste tessere sono strutturate in modo da avere una azione per ogni lato, per cui scegliendone una si escludono automaticamente le altre tre. Ad inizio partita i giocatori dispongono di 3 carte azione; altre potranno essere acquistate, bruciando però azioni, in un gioco che di fatto è una corsa. Un fattore di cui si deve tenere conto è il fatto che molte azioni, per potere essere svolte, hanno bisogno di funzionari al castello e

Questo è senz'altro l'aspetto più apprezzabile del gioco, in quanto i giocatori si trovano di fronte a continue scelte, vincolati dalle limitazioni nel ventaglio di azioni eseguibili e dalla scarsità di materie, uomini e denaro. Occorre tuttavia notare che il gioco base ha un numero abbastanza limitato di azioni; in ogni caso non così poche da renderlo ripetitivo – ed è aiutato in questo anche dalla durata non eccessiva della partita, che si aggira intorno ai 15/20 minuti per giocatore.

maggiore è quello di fornire, tramite i moduli, una certa profondità strategica al gioco, offrendo più possibilità ad una diversificazione nelle scelte che mancava nella versione base. Inoltre, vengono aumentate le possibilità di fare punti in maniera diversa, rendendo senza ombra di dubbio Edo più vibrante e avvincente.

Il gioco nella sua versione base, è indirizzato ad un pubblico non completamente digiuno di giochi da tavolo, ma è comunque un introduttivo, sulla stessa linea di un titolo come Stone Age; la durata contenuta lo rende comunque godibile anche se non offre grandi stimoli. La profondità aumenta con l'introduzione dei moduli dell'espansione, che lo rendono già più degno di nota.

Anche se di norma, non acquisto le espansioni di un gioco, in questo caso ho fatto un'eccezione in quanto l'espansione trasforma Edo (che con la sola scatola base sarebbe trascurabile) in un gioco interessante.

Edo è caratterizzato da un interessante sistema di selezione vincolata delle azioni, che purtroppo non è accompagnato da una buona fedeltà al tema proposto.

samurai che sono sulla plancia. I secondi costano riso per essere mantenuti, ed è proprio il riso la risorsa più scarsa nel gioco. Inoltre i samurai devono essere presenti nella locazione per poter eseguire l'azione pianificata, e muoverli costa 1 moneta per spazio.

L'ambientazione è invece una nota dolente del gioco; Edo è decisamente astratto e slegato dal tema; la stessa plancia di gioco, pur essendo molto solida e di prima qualità come tutti i componenti del gioco, è molto fredda e astratta, senza particolare indulgenza all'esotismo suggerito dal titolo.

Agzaroth

Edo non è un capolavoro, ma un ottimo titolo, strategico e tattico al punto giusto, caratterizzato da meccaniche semplici, ben amalgamate ed efficaci, che offre una buona profondità a fronte di un tempo di gioco più che contenuto.

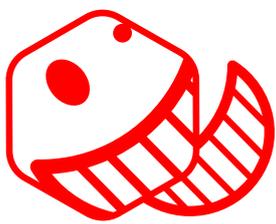
Espansioni

Per alleviare il problema di ripetitività, la casa editrice ha pubblicato dopo breve tempo una espansione che oltre ad aumentare il numero dei giocatori a 5 introduce 3 nuovi moduli che possono usati singolarmente e/o in combinazione tra di loro; il suo pregio

FAUSTOXX

AGZAROTH

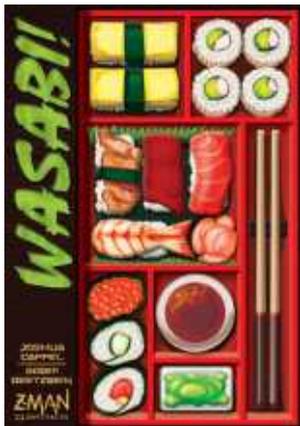




Wasabi!

"La cucina giapponese non è qualcosa che si mangia, ma qualcosa che si guarda."

Jun'ichirō Tanizaki



di Josh Cappel, Adam Gertzbein
Pegasus Spiele, Z-Man Games,
2008

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Molti sono gli aspetti della cultura e delle usanze nipponiche che esercitano un fascino irresistibile sull'immaginario occidentale. Uno di questi è sicuramente il cibo e, fra tutte le preparazioni culinarie, quella che solletica di più la curiosità è sicuramente il sushi: basta vedere la sua diffusione, anche solo in termini di locali e ristoranti che lo preparano e lo servono. In ambiente ludico, la situazione non è molto differente: vi basterà sfogliare il resto di questo numero per scoprire un bell'insieme di giochi dedicati a questo piatto a base di riso, pesce, vegetali e alghe.

Dentro la scatola

La dotazione di Wasabi! è impressionante, e sicuramente non passa inosservata. Il tabellone è interamente occupato dal disegno del *makisu* (la stuoia di bambù utilizzata per preparare i maki), diviso in caselle. Robuste tessere, con sgargianti illustrazioni, ritraggono gli ingredienti; ogni giocatore ha un proprio menù, che assolve alle funzioni di schermo, aiuto al gioco e porta ricette (piccole carte rettangolari che ritraggono gli ingredienti necessari a preparare un determinato tipo di sushi). Completano la dotazione dei gettoni sfida, 10 carte azione, dei cubetti wasabi (dall'inconfondibile colore verde acceso) e, *dulcis in fundo*, 4 piccole ciotole il cui scopo



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



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

è quello di contenere i cubetti wasabi guadagnati durante la partita. Tutto ineccepibile e di gran classe.

Piazza e completa

Il gioco si sviluppa in turni, in cui i giocatori cercano di completare una o più delle ricette che tengono nascoste agli occhi degli altri giocatori grazie agli appositi schermi. All'inizio della partita a ciascun giocatore vengono assegnati tre tessere ingrediente, dieci gettoni sfida (relative a quattro ricette che richiedono due ingredienti, tre ricette da tre, due ricette che necessitano di quattro ingredienti e una da cinque) e tre carte ricetta, la cui complessità (numero di tessere necessarie a completarle) è scelta dal giocatore.

I turni si susseguono semplici e rapidi: il giocatore attivo deve piazzare sulla plancia una delle tre tessere ingrediente a sua disposizione, in una casella vuota. Opzionalmente può giocare una carta azione. Se posizionando la tessera il giocatore forma

una o più righe ininterrotte (orizzontali o verticali) i cui ingredienti coincidono con gli ingredienti presenti su una o più delle proprie ricette, egli le realizza, rivelandole e coprendole con un gettone sfida della lunghezza corrispondente. Se gli ingredienti sul tabellone sono anche nello stesso ordine in cui compaiono sulla ricetta, questa è completata con stile, e il giocatore riceve un

Alternativamente, un giocatore può saltare l'intero turno per sostituire un qualsiasi numero di ricette dal proprio menù.

Le carte azione sono di 5 tipi e permettono di manipolare la plancia in modo diverso: giocare una tessera su uno spazio già occupato (rendendo inutilizzabile il vecchio ingrediente a favore del nuovo), piazzare un

Wasabi! è un gioco immediato e semplice nelle regole, sostanzialmente tattico, che vanta materiali di notevole qualità e aderenti al tema.

numero variabile di cubi wasabi (dipendente dalla lunghezza della ricetta), che varranno punti bonus alla fine del gioco. In ogni caso, il giocatore riceve una carta azione per ogni ricetta che ha realizzato, e finisce il suo turno ripescando ricette (dai mazzi coperti) e ingredienti (scelti fra quelli disponibili), fino ad averne 3 per tipo; può scegliere soltanto ricette la cui lunghezza corrisponde a gettoni sfida non ancora capitalizzati.

ingrediente aggiuntivo nello stesso turno, scambiare il contenuto di due caselle che condividono un lato, rimuovere una delle tessere dalla plancia (e opzionalmente rigiocarla in un'altra casella). La carta Wasabi! viene invece giocata sulla plancia, rendendo inutilizzabili 4 caselle contigue e fornisce a chi la gioca un cubo wasabi. Una volta usate, le carte tornano disponibili per essere recuperate al completamento di una ricetta.



Il gioco si può concludere in due modi: con la vittoria di chi completa 10 ricette, oppure quando tutti gli spazi della plancia sono occupate da ingredienti o da carte Wasabi!. In tal caso si procede al conteggio finale, che somma i punti dei gettoni sfida ai cubi accumulati durante la partita, che fungono anche da criterio di vittoria in caso di pareggio.

Un astratto dal bel vestito

Wasabi! è un gioco immediato e semplice nelle regole, sostanzialmente tattico: la maggior parte delle scelte coinvolgono una qualche forma di reazione alle mosse degli avversari o alla pesca delle carte ricetta, cercando nel contempo di realizzare quelle attualmente possedute.

La meccanica centrale del gioco ricorda, da un certo punto di vista, *Qwirkle* (ovvero realizzare combinazioni di tessere senza creare occasioni troppo ghiotte per l'avversario - cf [ILSA #12](#)); in questo caso, però, le tessere da piazzare sulla plancia non vengono pescate a caso, mentre sono gli obiettivi dei giocatori (e quindi il loro modo di fare punti) ad essere casuali. L'interazione fra i partecipanti è per lo più aleatoria, indotta principalmente dal collidere fra i vari obiettivi personali e nascosti; unica eccezione è la carta Wasabi!, che è in tutto e per tutto un attacco diretto e gratuito, psicologicamente giustificabile dall'obolo di un punto vittoria ottenuto quando viene giocata (offendo tuttavia un interessante utilizzo tattico per chiudere la partita). Le altre carte offrono un po' di flessibilità aggiuntiva ma, paradossalmente, sono assegnate a chi



completa una ricetta, rischiando un (leggero) problema di leader in fuga.

Il punto di forza del titolo resta proprio

l'incredibile qualità dei materiali e la coerenza della produzione che si sposa perfettamente col tema del gioco: il piacere visivo e tattile dei materiali diventa una componente fondamentale, prendendo probabilmente il sopravvento sulle meccaniche sostanzialmente astratte e uno sviluppo prevalentemente aleatorio. Troppo caotico in quattro (situazione in cui la plancia cambia fin troppo fra due mosse dello stesso giocatore), probabilmente dà il meglio di sé in tre giocatori.



MDM
PEPPE74
IAGO

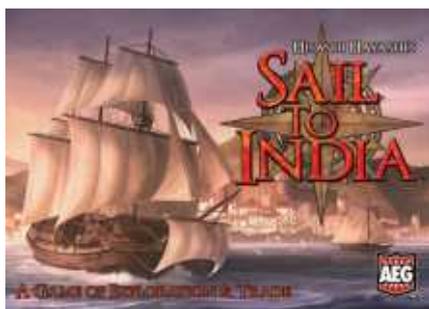




Sail to India

"Le scoperte consistono nel vedere ciò che tutti hanno visto e nel pensare ciò che nessuno ha pensato."

Albert Szent-Gyorgyi



di Hisashi Hayashi
Alderac Entertainment Group
(AEG), Hobby World, IELLO, Japon
Brand, OKAZU Brand, Pegasus
Spiele, 2013
N. Giocatori: 3-4
Durata: 60 minuti

Sail to India è un gioco di Hisashi Hayashi pubblicato originariamente dalla Japon Brand e conosciuto dal mondo occidentale per le solite sparute copie (ricordo meno di 100) che l'editore portò all'Edizione di Essen del 2013, prima di un'edizione inglese dell'Alderac Entertainment Group, sicuramente più accessibile (è quella da me posseduta e a questa farò riferimento per la recensione).

Il tema scelto è quello dell'esplorazione delle rotte per l'oriente da parte dei navigatori portoghesi, la peculiarità del gioco è di essere realizzato con sole carte e pochi cubetti di legno, in una confezione dalle dimensioni ridotte, ma di avere le caratteristiche tipiche di un boardgame. Confezione piccola, ma di qualità, con carte telate di grandi dimensioni (che personalmente consiglio di non imbustare).

La partita inizia disponendo le carte esplorazione delle città costiere (12, ridotte a 9 nelle partite a 3) accanto alla città di partenza di Lisbona. Sostituiscono, in pratica, il classico tabellone dei boardgame, la mappa da esplorare. I cubetti in dotazione dei giocatori hanno la peculiarità di essere multiuso, è una delle caratteristiche del gioco: posti sotto le carte sono navi che esplorano le rotte per l'oriente, posti sulle carte



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





rappresentano le costruzioni (fortezze, chiese, mercati) o gli avamposti commerciali (di sei differenti beni), sulle carte tecnologia rappresentano “scienziati” ed identificano le tecnologie esclusive che ogni giocatore acquisisce; infine i cubi servono per segnare anche i soldi (“banchieri”) e i Punti Vittoria (“storici”) acquisiti, sulle apposite carte in possesso dei giocatori. La riserva di cubi è limitata e il giocatore può utilizzare solo quelli disponibili, così, dato che ogni banchiere può

sull'apposita carta dai cubetti “storici”; i punti delle costruzioni e alcuni dei poteri speciali delle tecnologie vanno segnati a fine partita.

I giocatori si alternano a giocare compiendo due azioni a turno, scelte tra sei possibili opzioni:

- acquisire un nuovo cubetto, pagando 1\$ e posizionandolo sulla carta di Lisbona, pronto per essere utilizzato per uno dei

giocatore. Sulla città costiera dove arrivano possono sempre occupare un avamposto commerciale libero (ce ne sono due per ogni carta).

- aumentare la velocità delle navi: pagando è possibile aumentare la velocità delle navi, che parte da un passo e può arrivare fino a tre;

- vendere i beni. Il giocatore toglie i cubetti dagli avamposti commerciali e guadagna soldi e PV in base ai beni differenti che vende. I cubetti tornano disponibili a Lisbona, pronti per essere riutilizzati. Se ha costruito dei mercati (una delle possibili costruzioni) ha un bene fisso che corrisponde ad un avamposto che non deve essere mai scartato;

- costruire: un giocatore può spostare un cubetto “nave” sulla carta corrispondente, pagando 2\$. Ogni carta ha due possibili costruzioni: a parte le fortezze e i mercati (nei sei differenti beni), che già conosciamo, ci sono le chiese, che non hanno una funzione specifica nel gioco, ma che valgono 2 PV a fine partita, invece gli altri edifici 1 PV.

- acquisire una tecnologia: a differenza degli altri cubetti quelli per le tecnologie, gli “scienziati”, sono limitati a 3 e già assegnati ad inizio partita. Con l'azione il giocatore acquisisce una delle tecnologia non ancora assegnata, pagando il costo riportato. Ci sono 12 differenti tecnologie, con effetti molteplici per punti vittoria o poteri speciali.

Si continua a giocare fin quando non si attivano le condizioni di fine partita: raggiungere l'India (ovvero scoprire l'ultima

Sail to India ha molte delle caratteristiche proprie dello “stile giapponese”: design minimalista, con una componentistica limitata e regole semplici.

segnare un massimo di 5\$, per esempio, ci si potrebbe trovare nella condizione di perdere soldi per indisponibilità di “banchieri”.

Lo scopo del gioco è massimizzare i propri punti vittoria, che si possono ottenere in più modi:

- con l'esplorazione, ogni volta che si scopre una nuova carta sul tabellone navigando verso le Indie si guadagna 1 Punto Vittoria (PV) e 2 PV per l'ultima carta che rappresenta la meta del viaggio;
- con il commercio, vendendo beni differenti si guadagnano, oltre che soldi, PV;
- con le costruzioni riportate sulle carte,
- con i poteri speciali di alcune tecnologie

Tutti i punti guadagnati nel corso della partita devono essere segnati

molteplici impieghi previsti dal gioco;

- muovere le navi, ovvero i cubetti sul finto tabellone, di un numero di passi pari alla velocità delle navi. Le nuove navi partono sempre da Lisbona, o da una fortezza (una delle possibili costruzioni) di proprietà del



**MDM**

Non lo nascondo: ho un debole per i giochi giapponesi, soprattutto della filosofia che ne sottende il progetto. *String Railways*, *Machi Koro*, *Love Letter* sono tutti giochi che gravitano attorno ad una quantità ridotta di materiali e a poche (semplici ma ingegnose) regole e meccaniche. *Sail to India* tenta di fare un passo un po' più lungo rispetto agli altri titoli citati, proponendo un gioco articolato nonostante la solita, canonica, limitatezza di materiali.

C'è un poco di tutto nella piccola scatola di *Sail to India*: esplorazione, albero tecnologico, gestione delle risorse (i famigerati cubetti tuttofare, che obbligano a interessanti compromessi sul come, quanto e quando utilizzarli). Una prova di concetto di quanto si possa fare anche con vincoli strettissimi: l'antitesi di certe produzioni odierne, a cui ci hanno abituato Rosenberg, Feld e gli altri grandi nomi del moderno gioco europeo.

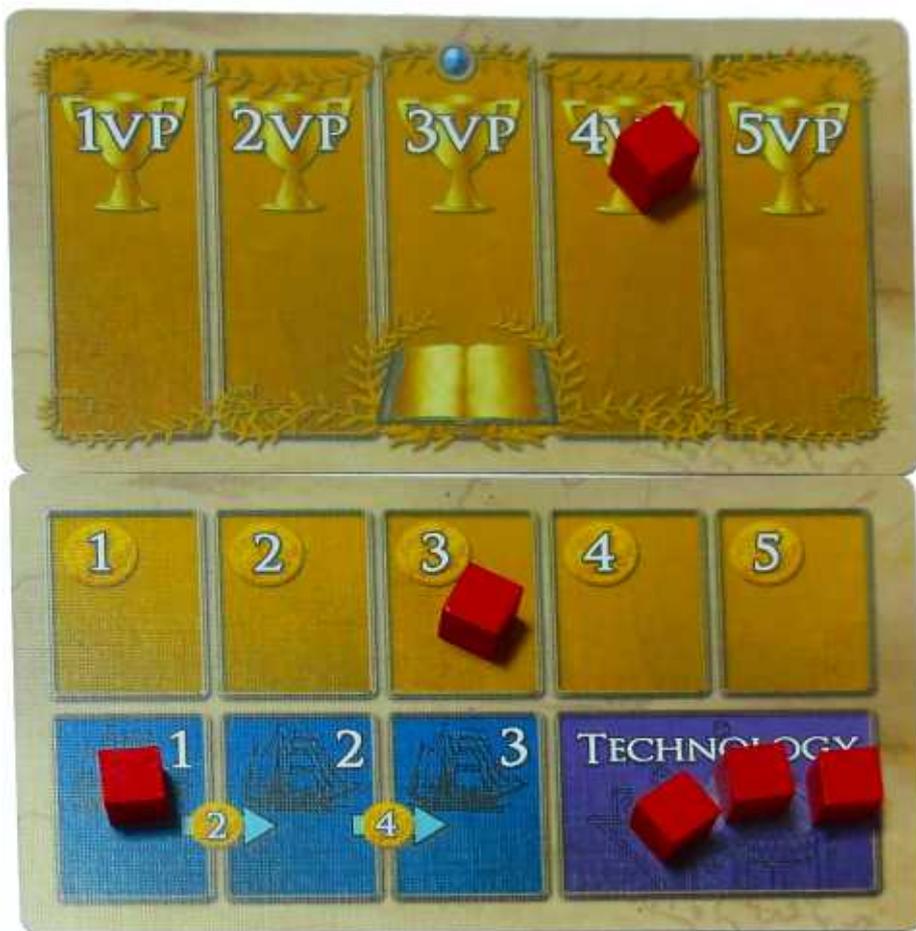
Il risultato? Un buon prodotto, interessante, forse non particolarmente vario nella sua esecuzione, ma comunque avvincente ed estremamente portatile.

Agzaroth

Pressoché privo di ambientazione (con navi che diventano merci che diventano fortezze che diventano banchieri), *Sail to India* è un buon gioco gestionale medio-leggero, proponibile praticamente a tutti e con una buona dose di strategia e tattica. Non è magari un gioco che lascerà il segno nella storia e non è certo un capolavoro, ma, se si cerca un buon titolo gestionale da 60 minuti, si tira fuori sempre volentieri e non delude mai.

carta esplorazione) o esaurire la riserva di cubetti di almeno due giocatori.

Sail to India ha molte delle caratteristiche proprie dello "stile giapponese": design minimalista, con una componentistica limitata e regole semplici. L'astrazione dei cubetti multiuso



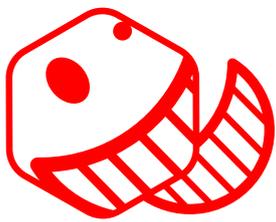
è efficace e allo stesso tempo intuitiva. Le tecnologie sono poche in numero e con semplici effetti, ma tutte interessanti. Si scopre però che il gioco è un vero e proprio boardgame, di difficoltà media e tempo di gioco contenuto, in una comoda confezione tascabile.

Le scelte che i giocatori sono portate a compiere non sono mai banali: tra due strategie base identificabili in una corsa all'esplorazione, che mira di solito ad accorciare i tempi di partita, ed una basata sul commercio che, al contrario, diventa tanto più efficace quanto più si prolungano i turni di gioco. Le tecnologie fanno da utile diversivo, permettendo di massimizzare o variare una determinata strategia. Il gioco, infine, richiede di ottimizzare e saper sfruttare al meglio le condizioni che si creano al tavolo: un'azione di vendita rende sempre disponibili dei nuovi avamposti commerciali, la scelta di un giocatore di costruire elimina un possibile concorrente per la prossima carta da esplorare.

In conclusione *Sail to India* è un gioco che mi sento di consigliare, mai come in questo caso il prezzo contenuto e la confezione ridotta

sono un sicuro "plus" per il prodotto. Assieme a *Trains* rappresenta, a mio parere, il "periodo d'oro" di Hisashi Hayashi, autore che nelle ultime opere (*Minerva*, *Yokohama*) si è forse eccessivamente "occidentalizzato" realizzando dei "puri" eurogame e abbandonando un po' le caratteristiche che lo contraddistinguevano. Se non ha perso l'estro magari un giorno avrà voglia di tornare alle origini.

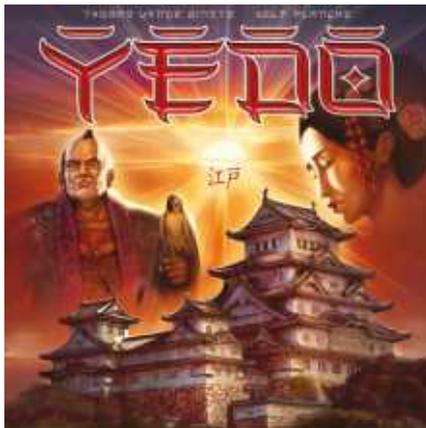
PEPPE74**MDM****PROMETEO****AGZAROTH****FAB!O****NAND****PAOLETTA****IAGO**



Yedo

"Di fronte a una disgrazia non è sufficiente rimanere calmi. Quando sopraggiunge la sventura, il samurai deve rallegrarsene e andare avanti con coraggio."

Yamamoto Tsunetomo - il codice segreto dei samurai



di Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke

Eggertspiele, IELLO, Pandasaurus Games, Pegasus Spiele, 2012

N. Giocatori: 2-5

Durata: 120-180 minuti

In questo mondo globalizzato, nel quale le idee viaggiano alla velocità della luce e ogni prodotto può essere trovato semplicemente restando seduti sul divano di casa propria, possono capitare situazioni al limite del paradossale in tema di plagio e originalità. Magari avete pensato ad una meccanica innovativa, oppure state per proporre un gioco ad un editore e... intanto scoprite che qualcuno lo ha già pensato! Certo, a volte in queste operazioni c'è in realtà un pizzico di malizia (per non dire vero e proprio plagio, chiedete a Emiliano Sciarra per il suo "Bang!"), ma spesso è solo una sfortunata serie di eventi... o voi credete davvero che Michael Jackson abbia copiato una canzone di Al Bano?

Quando, nel 2007, due autori belgi iniziarono a pensare di produrre un gioco da tavolo e magari fare qualche soldo (sperando di tramutare una loro passione in qualcosa di redditizio) chiamandolo "EDO" e ambientandolo nella antica Tokyo, di cui "Edo" era il nome ai tempi, mai avrebbero immaginato che dopo varie vicissitudini e diversi contatti con svariati editori, all'alba della agognata pubblicazione nel 2012, arrivasse la Queen Games con un nuovo gioco chiamato, indovinate un po'? EDO! Se i precedenti contatti con tale editore abbiano in effetti influenzato la scelta di cambiare

ambientazione ad un loro titolo e chiamarlo Edo, non ci è dato sapere, ma fatto sta che i due autori dovettero inventarsi qualcosa, e grazie al sostegno della Eggert, trovarono la soluzione rinominando il loro gioco in "YEDO". Un cambio minimo che mantenne lo spirito originario, rispettando l'antica grafia e pronuncia della città di Tokyo.

Per loro stessa ammissione, il progetto era di creare un gioco senza grandi idee innovative, ma solido, con diversi percorsi per la vittoria, divertente e adeguatamente ambientato. Vediamo se ci sono riusciti (ah... sì, i soldi non li hanno fatti!).

In Yedo, siamo alla guida di un clan giapponese nel momento in cui Hidetada Tokugawa diventa Shogun nel 1605. In questo periodo di splendore per il Giappone, dobbiamo cercare di diventare i più prestigiosi della antica città. Per farlo dovremo completare varie missioni, ottenere armi, ampliare le nostre strutture e ringraziarci così il favore del nuovo Shogun... oppure destituirlo!

Il motore del gioco è, come già annunciato, abbastanza classico. Piazzamento lavoratori, una fase di asta iniziale e conversione di oggetti in punti. Il tutto farcito da una serie di carte che aggiungono un po' di pepe al tutto.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Il tabellone è diviso in due parti principali: una esterna, dove posizionare armi, strutture, geisha (sì, ci sono anche loro) e le varie carte, ed una interna, dove viene svolto in effetti il grosso della partita con il piazzamento.

Questa parte interna è a sua volta suddivisa in 7 quartieri, ognuno con vari spazi per i nostri discepoli e diverse azioni da eseguire. Sulla sinistra si trovano diverse tracce, che indicano l'ordine di turno, di asta e il numero dei turni, oltre ai classici punti vittoria.

Infine un cerchio centrale determina il movimento della guardia cittadina. Il turno è diviso in 7 fasi: dopo una breve preparazione si tiene un'asta per scegliere cosa acquistare dalla parte esterna del tabellone. Ogni giocatore può completare solo un acquisto. Poi si esegue una semplice fase evento, pescando un'apposita carta. Nella fase 4 andranno piazzati i propri lavoratori nei vari quartieri, oppure in una delle strutture già costruite sulla propria piancia. In base al numero dei giocatori alcuni degli spazi di posizionamento dei

discepoli vengono chiusi, limitando quindi le scelte e favorendo la scalabilità. A questo punto entra in gioco il centro del tabellone, dove inizialmente si posiziona la guardia cittadina. Una pedina rossa o blu (alcuni eventi la cambiano) muove di uno spazio in ogni turno e può essere influenzata da carte azione giocate da altri giocatori. Dopo il movimento, la pedina si troverà in corrispondenza di un quartiere. In questo quartiere tutti i discepoli presenti saranno arrestati, perdendo l'opportunità di eseguire un'azione (possono essere salvati con alcune carte e rimangono in gioco se ne abbiano solo due). Nella sesta fase si possono operare scambi fra i giocatori a seconda del posizionamento dei discepoli (solo in 2 quartieri nel tabellone è possibile fare scambi), e infine si eseguono le azioni vere e proprie, attivando un discepolo alla volta in ordine di turno. Con ognuno di essi si ha la possibilità di eseguire un'azione propria del quartiere di posizionamento oppure di completare una missione. Già, perchè le missioni sono la fonte principale di punti prestigio e per essere completate, oltre al richiedere il possesso di alcuni

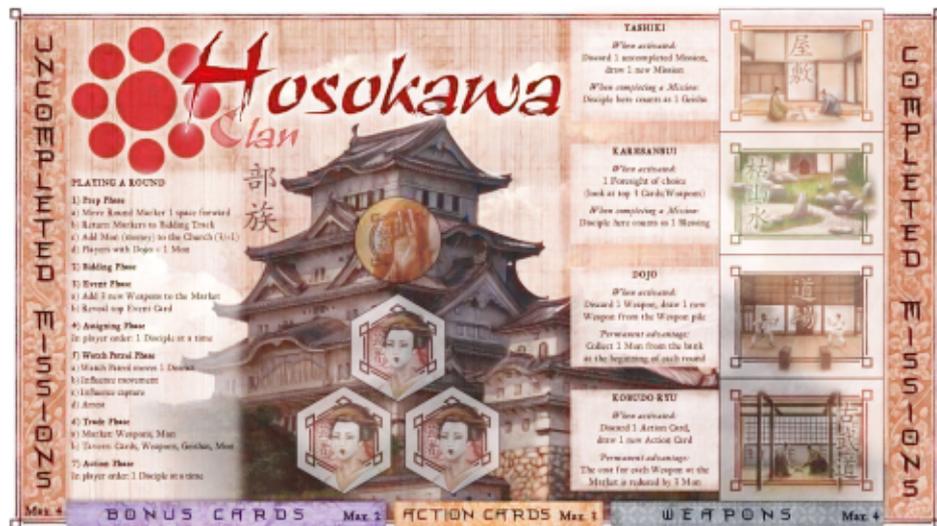
oggetti (armi, strutture, geisha o soldi), prevedono il piazzamento di uno o più discepoli in quartieri specifici e la loro attivazione in uno degli stessi. Ogni missione conferisce punti prestigio e spesso anche un introito in denaro (i "Mon", antica moneta giapponese), oltre ad avere una sezione "bonus" con guadagni aggiuntivi in caso di ulteriori condizioni soddisfatte. Le azioni dei vari quartieri sono semplici e immediate, e spaziano da ottenere un punto prestigio, a prendere nuove carte, comprare oggetti (con costi fissi più alti che nella base di asta di inizio turno) o convertire soldi in punti.

I livelli di difficoltà delle missioni sono codificati con una serie di colori, dal verde al nero. Le più redditizie e difficili richiedono una attenta pianificazione, visti i requisiti alti e il limite alla componentistica, che impedisce ai giocatori di avere più di 4 armi o di possedere tutte le strutture. Dopo 11 turni si conteggiano le carte bonus eventualmente ottenute dai giocatori durante la partita, e chi ha il maggior numero di punti prestigio viene dichiarato vincitore.

Ma quindi, alla fine i due autori belgi sono riusciti nel loro intento iniziale? Yedo merita un posto nelle nostre collezioni o è solo uno di quei titoli "in più" che sempre più spesso vediamo pubblicati e di cui non si sentiva la mancanza?

Lords of Yedordeep?

Sebbene, come già ricordato, il titolo che più ha turbato i sonni degli autori per i motivi di omonimia, sia stato Edo della Queen Games, il gioco che in realtà più va a ricordare le situazioni di gioco e le meccaniche di Yedo è senza dubbio Lords of Waterdeep. Anche in questo caso non è dato sapere se ci siano state delle influenze dirette, fatto sta che le atmosfere sembrano davvero simili. Vogliamo comunque concedere il beneficio del dubbio ad entrambe le produzioni, ma fra le due ad aver maggiormente convinto la platea di giocatori è di sicuro quella della Wizards of the Coast. Innanzitutto Yedo è lungo, troppo. 11 turni in 5 giocatori possono eccedere



adeguatamente (con una di esse, cioè uccidere lo shogun la partita termina prematuramente), ma forse sarebbe stato meglio pensare ad un riequilibrio delle carte per consentire una partita più snella. Inoltre, tale pesantezza va a scontrarsi con un altro aspetto alquanto controverso: la casualità di molte fasi di gioco. Pur potendo a volte guardare i mazzi di carte (alcune azioni nei

ampia dose di pianificazione e di profondità. Nel regolamento è presente una variante che elimina alcune carte evento più pesanti, consigliata per le prime partite, ma anche eliminando tali carte, la dose di casualità sembra eccessiva.

Capitolo ripetitività: se in Waterdeep quasi in ogni turno vengono aggiunte zone di azione, e i giocatori possono impossessarsi di alcuni edifici, qui le zone sono sempre le stesse, con le stesse azioni disponibili, e le uniche emozioni vengono dagli eventi. Non si sente una progressione pur con un così grande numero di turni e il limite di oggetti e di carte che ognuno può possedere viene facilmente e precocemente raggiunto, soppiantando il senso di miglioramento con una ricerca di perfezionamento inficiata dalle variabili di cui sopra. Sin da subito inoltre è possibile avere più discepoli, così da rendere anche i primi turni più lunghi e ripetitivi di

A volte è difficile trovare l'equilibrio fra la frustrazione e l'appagamento strategico.

tranquillamente le 3 ore. Non una durata eccessiva per alcuni, ma in un gioco lineare, solido ma senza sobbalzi, in cui i turni si susseguono più o meno ripetitivamente, la sensazione di sprofondamento è predominante. È vero che per il completamento di alcune missioni complicate è necessario potersi prima rinforzare

quartieri lo permettono) e potendo scegliere fra 3 carte quando si acquista nella fase asta, certe situazioni scaturite dagli eventi, o il mutare del movimento della guardia cittadina influenzato dalle carte azione, o ancora le nuove missioni ottenute casualmente, sono un elemento di troppo disturbo in un gioco dove serve una così



quanto non succeda in Waterdeep, dove inizialmente si hanno solo poche mosse disponibili.

Diverso impegno è stato dedicato alla realizzazione della grafica (con le illustrazioni del ricercatissimo Franz Vohwinkel) e al testo di ambientazione. Pur apprezzando l'impegno però posso dire che raramente il testo di ambientazione in una carta missione assume la benché minima importanza, e le illustrazioni, per quanto come sempre ben eseguite, vanno a realizzare un tabellone caleidoscopico che non aiuta una facile lettura.

I materiali sono di buona fattura, in certi casi anche ridondanti (due pedine esclusivamente per sostituire la guardia cittadina, una potreste anche non usarla mai!) ma la scelta di limitarne alcuni è parsa un po' troppo restrittiva.

In alcuni casi certe missioni richiedono il possesso di una struttura costruita sulla

MDM

Yedo è un gioco molto articolato, che ricorda il classico The Princes of Florence, a cui è stata aggiunta una buona dose di casualità e soprattutto di interazione fra giocatori, con fase di piazzamento lavoratori e le carte azione. Queste, assieme agli eventi e all'arguta strutturazione dei requisiti delle missioni, rende il gioco piacevolmente ambientato. Si tratta di fatto di un titolo ibrido, con meccaniche tipicamente german ma molta attenzione alla coerenza fra tema e meccaniche.

Il maggior difetto di Yedo è la sua lunghezza, che si aggira intorno ai 40 minuti per giocatore: 11 turni sono troppi, considerando anche che il gioco entra a regime fra il quinto e il settimo turno. Probabilmente un paio di turni in meno non avrebbero modificato sostanzialmente le scelte tattiche e strategiche, ma avrebbero ridotto la durata della partita sotto le due ore e mezzo, anche con 5 giocatori.



propria plancia. Tali strutture sono disponibili in un numero di copie inferiore al numero di giocatori, e quindi qualcuno ad un certo punto si troverà nell'impossibilità di acquistarne un dato tipo, che potrebbe essere necessario per una missione appena pescata. In pratica, aggiungere una ristrettezza di risorse in un ambiente caotico è parsa una scelta più foriera di frustrazione che non di appagamento strategico.

Capitolo "samurai": nel regolamento viene spiegato che il gioco può essere giocato in modalità "geisha" oppure "samurai". Le uniche differenze in quest'ultima sono la presenza di alcune carte nel mazzo eventi e in quelle azioni dagli effetti più fastidiosi (con la giustificazione già citata in apertura, che i samurai non si lamentano delle avversità), l'assenza della guardia cittadina nell'ultimo turno, e la possibilità di pescare e scegliere fra 3 carte quando si vanno ad ottenere carte azione nella preparazione del gioco. L'unica differenza fra le modalità si trova quindi in una leggera mitigazione di alcuni effetti casuali.

Nella prima edizione del gioco sono presenti alcuni errori nella denominazione

delle missioni di "uccisione" che vengono erroneamente indicate come "rapimento". Bisogna fare fede all'immagine del ninja che è sempre corretta per le missioni di uccisione. Un piccolo refuso anche nella descrizione dei quartieri in fondo al regolamento. Nelle nuove edizioni questi errori sono stati corretti.

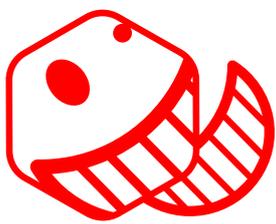
In definitiva un gioco di piazzamento dalla durata importante, con tante variabili e possibilità di interazione, sicuramente condito da una buona dose di casualità e da un apprezzabile sforzo di rendere l'ambientazione attinente, creando per ogni missione una serie di oggetti e condizioni proprie della situazione rappresentata. Insomma, se avete la calma olimpica di un samurai, giocatelo senza problemi, e anche dopo un terremoto che vi ha distrutto tutto, rallegratevi e andate avanti con coraggio! Altrimenti...andate a giocare a Waterdeep, magari con il sottofondo musicale di...

AL BANO! FELICITÀ!

RANDALL

MDM





di Andrea "Nand" Nini

Mai-Star

"La Geisha è un'artista del mondo che fluttua: canta, danza, vi intrattiene; tutto quello che volete. Il resto è ombra, il resto è segreto."

Sayuri Nitta - Memorie di una Geisha, 2005



di Seiji Kanai
Alderac Entertainment Group
(AEG), Japon Brand, Kanai Factory,
Schmidt Spiele, 2010
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30 minuti

Dall'immagine sulla scatola è facile capire che le geisha sono le protagoniste di questo gioco (Mai-Star è il titolo che viene dato alla geisha che meglio ha saputo intrattenere i propri ospiti), i cui componenti sono semplicemente un mazzo di carte-ospiti, un blocco segnapunti e sei carte-geisha (tra le quali i giocatori dovranno scegliere chi impersonare), ognuna diversificata (oltre che dall'immagine) da un'abilità speciale e tre caratteristiche numeriche: abilità nell'esibirsi, nel servire e intelligenza. Una partita a questo gioco dura tre round (all'inizio dei quali ogni giocatore riceve un certo numero di carte) e un numero di turni non definito a priori, durante i quali ognuno potrà eseguire un'azione a scelta tra:

- giocare una carta nella propria area come ospite, ma solo se la caratteristica indicata (ovvero ciò che l'ospite richiede per essere intrattenuto) è uguale o inferiore a quella corrispondente della propria geisha, fatto questo si può attivare il potere speciale indicato sulla carta (ma non è obbligatorio farlo),
- giocare una carta nella propria area come "sponsor", aggiungendo i bonus indicati alle caratteristiche della propria geisha (ma senza attivare il potere speciale), e pescando una carta dal mazzo,
- scartare una o due carte dalla propria mano, e pescarne altrettante dal mazzo,
- scambiare una carta sponsor già giocata con una dalla propria mano,



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





- pescare una carta dal mazzo.

Si procede con i turni fino a quando un giocatore non rimane senza carte o si esaurisce il mazzo di pesca, a questo punto il round termina e si calcolano i punti di ogni giocatore sommando le rendite indicate sugli ospiti e sottraendo due punti per ogni carta rimasta in mano. Si raccolgono tutte le carte e si procede con altri due round (inizia il giocatore con meno punti), al termine dei quali vince il giocatore con il punteggio più alto (in caso di pareggio vince chi ha meno carte in mano).

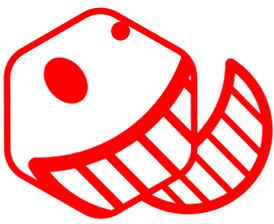
Le carte sono di media qualità (nonostante l'editore sia lo stesso, sono più sottili di quelle di "Say Bye to the Villains") e ben illustrate, i poteri speciali sono inutilmente definiti da un'icona, inutilmente perché le icone non sono

riepilogate da nessuna parte, e vanno comprese leggendo la descrizione sulla carta.

Oltre al concetto interessante che collega il termine del round all'esaurimento delle carte in mano (ovvero, ogni carta in più in mano è sia un vantaggio, per le opportunità, che una penalità, per l'allungamento dei tempi), il gioco si rivela avere una notevole componente di "take that", ovvero la possibilità di giocare carte che danneggiano un avversario, cosa che non tutti possono apprezzare per la frustrazione che si crea (ad esempio, dopo aver cercato di potenziare una caratteristica per poter giocare una ospite bello grosso che si aveva in mano fin dall'inizio, si può assistere impotenti ad un avversario che prende la propria mano e ne scarta una carta: esatto, proprio l'ospite che si voleva giocare).

Secondariamente, ci sono quattro geisha con caratteristiche 1, 3, 5: dato che le possibili combinazioni di questi tre valori sono proprio sei, non capisco perché invece le altre due combinazioni scelte siano 2, 2, 2 (ridicolmente scarsa) e 5, 5, 5 (ridicolmente potente): va bene che in quest'ultimo caso il potere speciale sia di partire con due carte in più in mano, ma con quei valori non ci saranno grossi problemi a giocare ospiti ad ogni turno e ridurre in fretta la propria mano.

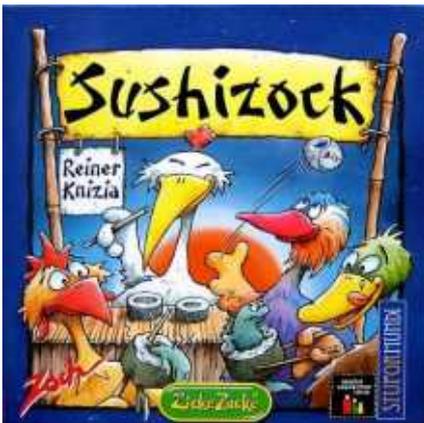
In sintesi, ci sono delle idee interessanti, ma nel complesso è un titolo che fatica ad emergere dalla massa dei giochi simili.



Sushizock im Gockelwok

"Mi hanno regalato il kit per fare il sushi in casa, ma forse l'acquario è a parte."

Frاندiben - Twitter



di Reiner Knizia
999 Games, Gigamic, Giochi Uniti,
Zoch Verlag, 2008
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20 minuti

Dopo innumerevoli sfide all'ultimo verme da inghiottire, le spiritose e affamate galline protagoniste della saga della "Chicken Family", inventata dalla casa editrice Zoch, cambiano obiettivo e questa volta si contendono succulenti pasti a base di sushi. L'analogia con il precedente titolo del famoso autore tedesco, "Pickomino" o, in italiano, "Il verme è tratto", non si limita solo all'ambientazione. Aprendo la tascabile scatola quadrata ci si trova davanti agli stessi materiali, una serie di dadi da sei facce in legno e delle lussuose tessere stile domino. La prima sensazione è quindi molto familiare.

I dadi a disposizione in questo caso sono cinque, su cui compaiono, ognuno per due volte, i seguenti simboli: il sushi, di colore blu, la lisca di pesce, di colore rosso, e delle bacchette giapponesi, su un lato di colore blu e sull'altro rosse. Le 24 tessere di colore avorio sono suddivisibili in due gruppi da 12: quelle che riportano il simbolo blu del sushi, su cui compare un valore che va da +1 a +6, e quelle su cui è presente il simbolo rosso della lisca di pesce, con valori negativi che vanno da -1 a -4. Una volta mescolate e sistemate a caso al centro del tavolo, su due file diverse in base al colore, il setup iniziale è ultimato.

La sfida ha inizio a cominciare dal giocatore che per ultimo ha mangiato pesce,

anche se ad oggi avrebbe più senso far cominciare chi ha mangiato più di recente proprio il sushi, considerando quanto si è diffusa in questi ultimi anni, rispetto a quando è stato pubblicato il gioco, la passione per questo delizioso cibo giapponese. Esattamente come per "Il verme è tratto", i giocatori si alternano con il tiro dei dadi, turno dopo turno, per raccogliere le tessere in gioco.

Al proprio turno si tirano i cinque dadi in dotazione, dopodiché si può decidere se fermarsi subito oppure tenere almeno uno dei dadi e ritirare quelli restanti. In questa fase i dadi possono essere lanciati al massimo tre volte.

In funzione del risultato ottenuto si avranno a disposizione diverse alternative.

Se sono stati collezionati dadi con il simbolo del sushi, si avrà diritto a prendere una delle tessere blu ancora disponibili sul tavolo considerando che, se per esempio i dadi sushi sono 3, si dovrà prendere esattamente la terza tessera della fila. Lo stesso discorso vale per i dadi con il simbolo della lisca, solo che in questo caso si attinge dalla fila delle tessere rosse. Ogni giocatore conserva davanti a sé le tessere così ottenute, organizzandole in due pile differenti, a seconda del colore, e colloca ogni ulteriore tessera conquistata sempre sopra le altre.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Se invece si è scelto di puntare sulle bacchette colorate, allora si ha diritto a rubare le tessere agli avversari, in particolare se si hanno almeno 3 dadi con bacchette dello stesso colore si può portare via la tessera in cima ad una pila. Se i dadi sono invece 4 o 5 si potrà liberamente scegliere una tessera di una delle pile avversarie, senza guardarle però, occorrerà ricordare la posizione esatta in cui si trova la tessera che si vuole sottrarre. Anche in questo caso va rigorosamente rispettata la corrispondenza dei colori tra i dadi e le tessere.

Ad ogni turno si è sempre obbligati ad aggiungere alla propria collezione una nuova tessera pertanto, se a causa di un tiro poco fortunato non si riesce a realizzare nessuna delle combinazioni sopra descritte, scatta l'obbligo di prendere la tessera lisca di pesce ancora sul tavolo con il valore negativo più alto. Se le tessere rosse sono esaurite, si vince una tessera blu, ma quella dal valore più basso.

Il gioco prosegue in questo modo fino a quando non vengono assegnate tutte le

tessere al centro del tavolo, a quel punto la partita ha termine e si procede con il calcolo dei punteggi. Ognuno somma i valori positivi delle tessere e sottrae quelli negativi, il giocatore con il punteggio più alto vince.

Pare quindi opportuno chiedersi per quale motivo ci si dovrebbe dedicare alla raccolta delle tessere negative, dato che rappresentano un malus. La risposta è molto semplice: a fine partita ognuno può

conteggiare solo un numero di tessere blu pari al numero di quelle rosse in proprio possesso. Quindi, se accostando la pila rossa a quella blu è presente un dislivello, si scartano le eventuali tessere blu in esubero, a partire da quella in cima. Se le tessere in eccesso sono invece quelle rosse, non viene scartato nulla.

Ed è proprio questo dettaglio nel calcolo del punteggio finale a determinare gran parte della vivacità ed interazione che caratterizzano questo titolo. Uno dei primi obiettivi sarà quello di accaparrarsi le tessere blu dal valore più alto, dopodiché si cercherà di conquistare le tessere rosse dal valore negativo più basso. L'importante è farlo andando di pari passo perché risulterà inutile avere tante tessere sushi se non si hanno altrettante lische. Quando le tessere interessanti inizieranno a scarseggiare, allora

la lotta a soffiarsi le tessere a vicenda si farà ancora più agguerrita, allungando un po' anche la durata della partita.

Se all'inizio si tenderà a massimizzare il proprio punteggio a tutti i costi, verso la fine si sarà costretti ad accontentarsi del meno peggio, e persino un semplice +1 sembrerà vantaggioso, soprattutto se si deve bilanciare una collezione corposa di tessere negative.

Per quanto tutto questo sia fortemente influenzato dalla fortuna con i dadi, in un gioco così semplice ed immediato l'aleatorietà non può essere considerata un difetto o un limite, anzi, contribuisce ad aumentare il divertimento e lo spasso durante la partita.

Valido come gioco introduttivo, per la snellezza delle regole e la semplicità nello svolgimento, attira piacevolmente l'attenzione grazie alla sua ambientazione e alla curata componentistica. Adatto anche a giocatori più giovani e a piacevoli giocate in famiglia, con la sua breve durata ed il suo formato tascabile può essere davvero tirato fuori in ogni occasione, persino in spiaggia.

Si tratta di un gioco leggero e con interazione diretta molto forte, che però viene stemperata dal clima allegro che si crea durante la partita.

Tornando al confronto con "Il verme è tratto", ritroviamo anche in questo gioco la stessa dose di divertimento, leggerezza e di interazione molto diretta, che però viene stemperata dal clima allegro che si crea durante la partita. Se ne distingue invece per la sua durata più contenuta, per il numero di giocatori più limitato, per la varietà più ampia di scelte che propone nel turno, per l'aggiunta dell'aspetto mnemonico e per un elemento strategico un po' più accentuato, che non disturba né stona ma arricchisce.

MDM

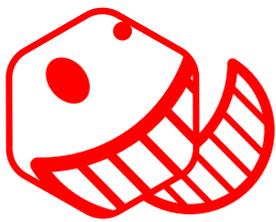
Maestro delle piccole modifiche e della rielaborazione di meccaniche, in questo caso Reiner Knizia fa pieno centro, eliminando ogni rischio di stallo che poteva colpire il suo precedente Pickomino. Un piacevole mix di gestione del rischio, attacco diretto e memoria in un gioco della durata giusta per quello che propone.

PAOLETTA

MDM

IAGO

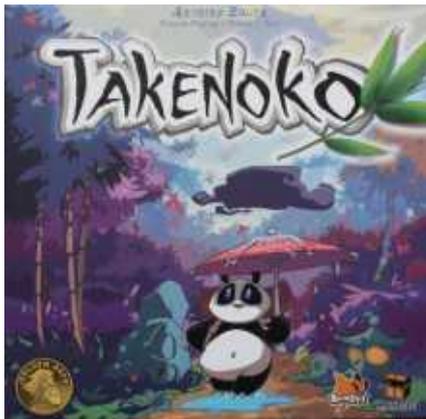




Takenoko

"La nostra tendenza è di interessarci a qualcosa che cresce nel giardino, non nella nuda terra in sé stessa. Ma se vuoi avere un buon raccolto, la cosa più importante è rendere il terreno fertile e coltivarlo bene."

Shunryu Suzuki



di Antoine Bauza
Bombyx, Matagot, Asmodee,
Asterion Press, Pegasus Spiele,
2011
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

"E fu così che per suggellare l'alleanza, l'imperatore Cinese offrì in dono al suo equivalente Giapponese un panda gigante come simbolo di pace."

Questi i presupposti del colorato gioco firmato da Antoine Bauza, da cui si deduce con facilità l'intrigante (bah) ambientazione basata sulla gestione del giardino di una corte in pieno Giappone feudale. Protagonisti indiscussi sono il grosso panda e il giardiniere di corte a cui è capitato il (malaugurato) compito di prendersi cura del vorace animale.

Insomma, tante colorite basi per giustificare al meglio quello che in realtà è un gioco di piazzamento/collezione set piuttosto matematico e freddino. Ma vediamo con calma cosa ci riserva.

Clima, terreni e irrigazione

Tutto ha inizio ponendo al centro del tavolo un tassello esagonale chiamato Stagno. Intorno ad esso prenderà forma il giardino imperiale, tassello dopo tassello; è il fulcro da cui si dipanerà l'intera area di gioco, turno dopo turno, oltre che punto di partenza per l'importante irrigazione - ossia una serie di segnalini in legno che dipartono dallo Stagno e che creano una rete che irrorerà le varie zone adiacenti ad essa.

Il turno di gioco è molto semplice: prima di tutto il giocatore attivo lancia un dado speciale che riporta su cinque facce una diversa condizione climatica - mentre la sesta faccia è un jolly che permette di scegliere quella desiderata. Abbiamo Sole, Pioggia, Vento, Temporale e Nuvole e ciascuna porta con sé un bonus per il turno in corso.

Al lancio del dado segue la fase delle azioni - due per turno: è in questa fase che il giardino comincia a svilupparsi, in quanto sarà possibile mettere in gioco nuovi tasselli esagonali che lo amplieranno, oltre a farvi crescere piante di bambù di varia altezza e colorazione (anch'essi segnalini in legno di varie dimensioni); tuttavia sarà necessario seguire alcune regole specifiche di piazzamento atte a mantenere una formazione compatta dell'area verdeggiante in crescita.

Con altri tipi di azione sarà poi possibile aggiungere segnalini irrigazione, concatenandoli fra loro, oppure scegliere di muovere il giardiniere o il panda, pezzi sempre a disposizione di tutti i giocatori. Il movimento del primo consentirà la crescita di nuovi arbusti di bambù da porre sul tassello su cui giunge la miniatura del giardiniere stesso e in quelle circostanti, se dello stesso colore. Il movimento del panda è invece di genere 'distruttivo' - di fatto esso mangerà

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





una sezione di bambù presente sul tassello dove terminerà la sua corsa.

Sì ma il tutto... a che pro?!

Takenoko è un gioco di obiettivi e punti vittoria. Fra le azioni disponibili potremo infatti scegliere quella di pescare carte obiettivo i cui requisiti in seguito soddisfatti ci faranno guadagnare punti vittoria in qualunque momento del turno, senza costi aggiuntivi. Tali obiettivi prevedono sequenze di colori e dislocazioni particolari dei tasselli, la posizione di piante di bambù delle giuste dimensioni su

MDM

Takenoko è un gioco semplice, accattivante, destinato ad un pubblico di giocatori occasionali grazie anche alla scelta del tema e agli splendidi materiali. Funziona, anche se non è particolarmente bilanciato. Si lascia giocare volentieri, specie se in modo spensierato e rapido.

Linx

Un gioco con una grafica adatta ad attirare un pubblico familiare nasconde invece regole non immediate che ne fanno un gioco inadatto praticamente ad ogni categoria di giocatori: incontrollabile anche quando non è più l'assimilazione delle regole ad essere l'ostacolo.

terreni specifici o altre varianti, comprese le combinazioni di colori di sezioni di bambù divorate dal panda nel corso della partita, scrupolosamente raccolte e conservate sulle schede personali dei giocatori.

Dopo un numero di obiettivi completati dipendente dal numero dei partecipanti al tavolo, la partita volgerà al termine. Vincerà naturalmente chi avrà accumulato l'ammontare maggiore di punti.

Detto questo il titolo è dipendente da un fattore fortuna generale non da poco derivante dal dado 'climatico', dalla pesca dei tasselli e delle carte obiettivo, mentre l'aspetto strategico è soprattutto tattico, dato che sì, è possibile intraprendere una strategia a medio termine (dettata comunque dalle carte obiettivo pescate), ma bisogna soprattutto arrabattarsi al meglio durante i turni con quello che si ottiene dal lancio del dado e con i tasselli che si pescano.

Non che io disprezzi l'alea - non sia mai! - ma tali fattori non ne fanno

Takenoko può risultare piacevole un po' per chiunque, senza però riuscire a guadagnarsi una fetta di estimatori incalliti.

Colore, stupore, specchio della natura

Sì beh... più o meno. Il gioco è carino e molto colorato, come già accennato e i componenti sono di tutto rispetto - benché la scatola risulti un po' sproporzionata per il contenuto. Quindi? Cosa non convince?

Per quanto mi riguarda reputo Takenoko uno di quei giochi leggeri, semplici e sufficientemente rapidi da risultare piacevoli un po' per chiunque senza a mio avviso però guadagnarsi una fetta di estimatori incalliti. Ciò me lo fa apparire anonimo, senza mordente insomma. Mi dà l'impressione più di un passatempo che di un gioco. Personalmente lo rigioco volentieri quando capita - una partita (ogni "taaanto") è tollerabile, soprattutto se piace alla fidanzata - ma non credo lo proporrei mai a gruppi di appassionati.

neppure un 'american-game'... Per la miseria, voglio dire, non si può nemmeno far divorare al panda l'inutile giardiniere...! Mah!

RAISTLIN

MDM

FAB!O

LINX

PAOLETTA

LIGA

IAGO

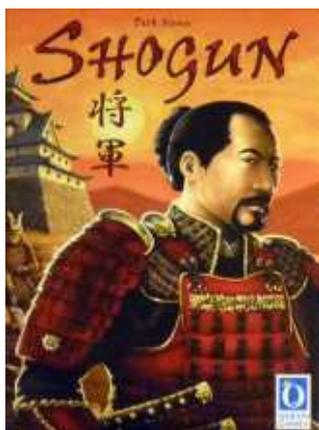




Shogun

"Il tuo nemico, secondo l'uso universale, non è mai tanto gentile come quando ha preparato la tua fine."

Shogun (James Clavell, 1975)



di Dirk Henn
Queen Games, 2006
N. Giocatori: 3-5
Durata: 150 minuti

Publicato nel 2006 come riedizione di Wallenstein (2002), Shogun trasporta il conflitto nel Giappone feudale. Ogni giocatore infatti impersona un Daimyo, il signore di una casata, e deve alla fine del gioco ottenere più gloria per essere nominato Shogun.

Per preparare la partita si sceglie innanzi tutto su quale lato del tabellone giocare, ogni lato infatti presenta la mappa con una suddivisione diversa delle regioni in territori: il lato sole è indicato per partite più tranquille, mentre il lato luna favorisce una maggiore interazione. Successivamente si distribuiscono i territori iniziali: a turno ciascun giocatore prende una carta tra due scoperte o la prima carta coperta del mazzo, e pone un gruppo di armate a propria scelta nella provincia corrispondente alla carta sul tabellone. Alla fine di questa distribuzione ogni giocatore avrà quindi una carta per ogni territorio che possiede.

Il gioco si svolge in due anni, ciascuno diviso in 3 stagioni di gioco (primavera, estate, autunno) e 1 di punteggio (inverno). All'inizio di ogni anno si scoprono 4 carte evento che modificano leggermente le condizioni di ogni stagione.

Successivamente si distribuiscono le carte azioni per il turno corrente, viene così stabilito l'ordine nel quale verranno svolte le 10 azioni del turno: le prime 5 sono visibili le altre 5 sono coperte.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Questo meccanismo consente una certa pianificazione del turno, ma sicuramente non un'informazione completa.

Infine si dispongono a caso le 5 carte speciali, ognuna di queste garantisce un piccolo bonus a una determinata azione, ma soprattutto determina l'ordine in cui verrà svolta ciascuna azione.

volte) può essere eseguita in un unico territorio e ogni territorio può eseguire un'unica azione. Le azioni sono fondamentalmente di 3 tipi: costruzione di un edificio (fortezza, tempio o teatro) pagando tesori, riscossione (di riso o di imposte), azioni delle truppe (rinforzi, spostamenti, invasioni). In questa fase viene anche effettuata un'offerta per

svolge il turno, eseguendo le azioni nell'ordine stabilito.

Durante l'inverno, dopo aver scartato dalle proprie scorte quanto indicato dalla carta evento, si deve fornire una unità di riso per ogni provincia, in caso contrario si verificano delle rivolte di contadini affamati e si potrebbe perdere il controllo di alcune province. Infine si esegue una fase di punteggio: forniranno punti tutti i territori posseduti e la maggioranza di ogni tipo di edificio in ciascuna regione.

Il gioco è un ibrido tra le tipologie American e German. Come tale purtroppo rischia di scontentare i puristi di entrambi i generi.

Ogni giocatore dispone di una plancia personale che rappresenta le 10 azioni possibili in un turno, e colloca una carta territorio su ciascuna azione pianificando il proprio turno. Questo meccanismo implica due cose importanti: ogni azione (ad eccezione delle battaglie presenti 2

l'asta delle carte speciali e quindi per l'ordine di turno ponendo una carta tesoro coperta in uno spazio dedicato.

Finita questa fase, che è eseguita in contemporanea da tutti i giocatori e costituisce di fatto il nucleo del gioco, si

Alla fine del secondo anno, e quindi della seconda fase di punteggio, il gioco termina.

I combattimenti vengono risolti con la torre, una delle maggiori peculiarità di questo titolo: una torre di cartone che contiene una serie di piani con buchi





sfalsati, dove i cubetti possono restare appoggiati. Praticamente la torre viene inizializzata all'inizio della partita con un certo numero di cubetti di ogni giocatore e alcuni cubetti neutrali: si buttano tutti i cubetti dentro e quelli che ne escono vengono scartati. Diversi cubetti rimangono però all'interno pronti (forse) ad uscire in un successivo uso. Come si svolge un combattimento quindi? Si prendono tutti i cubetti presenti in un territorio conteso e si buttano nella torre. La fazione con il maggior numero di cubetti fuoriusciti dalla torre vince e subisce un numero di perdite pari al numero di cubetti del perdente. L'effetto della torre è quindi di creare una certa aleatorietà nel combattimento, che però tiene conto sia della sproporzione delle truppe (più cubetti butti, maggiore è la probabilità che ne escano) ma anche della fortuna/sfortuna avuta in precedenza: se infatti in un combattimento impiego molte truppe e dalla torre ne escono poche, ho una buona speranza di ottenere un aiuto nel combattimento successivo dai cubetti rimasti dentro. Poi ovviamente per la legge di Murphy succederà sempre che nel combattimento fondamentale per la tua strategia non uscirà neanche un cubetto mentre nella rivolta contadina nel territorio sperduto usciranno tutte le tue armate... Per me la torre è un grande pregio di questo titolo in quanto offre un meccanismo abbastanza unico che cerca di bilanciare l'aleatorietà complessiva della partita senza rinunciare all'alea del singolo combattimento.

Il gioco si presenta quindi come un ibrido tra le tipologie American e German, cosa oramai abbastanza comune, ma sicuramente molto rara all'epoca della sua uscita. Come tale purtroppo scontenta i puristi di entrambi i generi. Per chi preferisce i giochi di stampo teutonico, il fatto di vedersi invadere e conquistare i propri edifici costruiti con un'attenta pianificazione, magari solo perché l'azione di rinforzo è uscita come ultima azione del turno e i propri rinforzi non sono arrivati in tempo fa storcere il naso, se poi aggiungiamo la meccanica di una torre in cui butti 8 cubetti e ne possono uscire 2

abbiamo la classica goccia che fa traboccare il vaso. Inoltre manca quel crescendo che è tipico di molti giochi di tipo gestionale/economico, dove per la prima parte della partita si organizza la propria economia, il proprio "motore" di punti che si utilizza concretamente nel finale. Le azioni per fare punti, principalmente le costruzioni, sono possibili al massimo una volta per turno e per tipologia: questo implica che in tutta la partita potrò costruire al massimo 6 castelli o 6 teatri, e se resto indietro in una competizione perché per 2 turni ho dedicato le mie finanze ad altro difficilmente potrò poi competere per quella maggioranza.

Per il purista American, in questo gioco non c'è abbastanza azione: si può attaccare al massimo 2 volte per turno (quindi al massimo 12 combattimenti in tutta la partita!), è molto difficile coordinare azioni di tipo militare, quindi fare tipo azioni tipo rinforzo e successivo attacco, salvo ad esempio sacrificare uno di quei 12 attacchi per un semplice movimento che permetterà un attacco combinando truppe da 2 territori adiacenti.

Shogun è un gioco unico (a meno di paragonarlo a Wallenstein ovviamente...) e va apprezzato per quello che è: un gioco con elementi di titoli molto diversi (economico, militare, controllo del territorio e maggioranze) ma nel quale fondamentalmente prevale l'ottimizzazione del singolo turno, nel quale bisogna bilanciare le certezze con una certa dose di rischio e dove non sono possibili grossi capovolgimenti di strategia ma solo una lenta progressione verso la vittoria.

PROMETEO



MDM

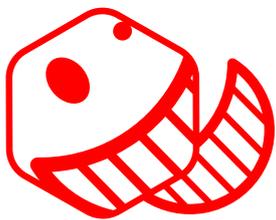


PEPPE74



LIGA

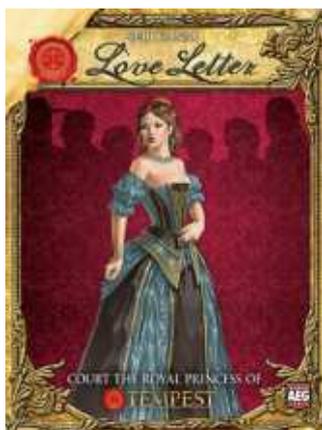




Love Letter

"Per scrivere una buona lettera d'amore bisogna iniziare senza sapere che cosa si vuole dire e finire senza sapere cosa si è scritto."

Jean-Jacques Rousseau



di Seiji Kanai
Alderac Entertainment Group
(AEG), Japon Brand, Kanai Factory,
Pegasus Spiele, Uplay.it edizioni,
2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Lovecraft Letter; Love Letter: Star Wars; Adventure Time Love Letter; Love Letter: The Hobbit; Love Letter: Batman; Love Letter Wedding Edition; Letters to Santa... sarebbe stato facile riempire queste pagine parlando delle numerose declinazioni ispirate dal successo di Love Letter, un minuscolo gioco del giapponese Seiji Kanai che ha sorpreso per come, nonostante la modesta quantità di materiali e regole, sia riuscito a imporsi in modo così deciso nel panorama ludico mondiale, tanto da essersi meritato localizzazioni in oltre una dozzina di lingue. Ho preferito un approccio più pragmatico e, forse, spinoso.

Il gioco

Love Letter è un gioco fatto di sedici carte. Forniti a corredo ci sono anche dei segnalini per tenere traccia del punteggio ma la sostanza del gioco è un esiguo mazzo di carte sulle quali sono rappresentati, con diversa frequenza, otto personaggi, ciascuno con una propria abilità e un valore numerico da 1 a 8.

I giocatori iniziano la partita con una sola carta in mano. Il turno prevede di pescare una seconda carta e giocare una delle due attivandone il potere. Scopo del gioco finire la partita con la carta più alta in mano, ovvero eliminare tutti gli avversari.

Il gioco è rapido, una mano la si gioca in due o tre minuti e una partita intera difficilmente supera i venti minuti. Il ritmo è alto e i tempi morti pressoché nulli.

Minimalismo

Pochissimi materiali, pochissime regole, poco tempo per giocarlo. Love Letter è sinonimo di minimalismo.

Il minimalismo è una tendenza trasversale che negli anni ha influenzato ogni vena creativa, dalla pittura, alla musica, persino la cucina. Una tendenza tutt'altro che nuova ma che per stare al passo coi tempi è stata rilanciata con il nome di "decluttering", dall'inglese clutter che significa confusione, ma anche superfluo. Decluttering quindi come pratica del fare ordine ma anche togliere il superfluo, un esercizio al quale molti autori di giochi si sono dedicati nel tentativo di cogliere l'essenza stessa del gioco, condensando semplicità e pulizia dei meccanismi.

Per volontà o incidentalmente, gli autori giapponesi si sono particolarmente distinti in questa pratica creando, probabilmente in modo del tutto involontario, uno stile, un archetipo al pari dei concetti di gioco tedesco (ora europeo) e americano applicati al gioco da tavolo, del quale Love Letter è un perfetto rappresentante.

Ma qual è il segreto di questo gioco minimalista? Cosa lo ha reso così famoso?

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Controllo

La percezione del controllo riveste un ruolo chiave nel successo di un gioco.

Il passaggio obbligato per avvertire una sensazione di controllo su un gioco è l'opportunità di operare delle scelte utili per influenzare in modo diretto o indiretto gli esiti della partita. Privati di questa possibilità i giocatori assistono impotenti al fluire del gioco, ne sono giocati.

Preso l'intero mazzo di Love Letter, 16 carte, la quantità di possibili mani di 2 carte è facilmente calcolabile con qualche rudimento di calcolo combinatorio. Le combinazioni possibili sono 120 (fidatevi o fate voi stessi il calcolo delle combinazioni semplici, senza ripetizioni, di 16 elementi in classe 2: $C(n,k) = \frac{n!}{k!(n-k)!}$). Significa che in una partita a Love Letter potrebbero capitarci ben 120 mani di carte possibili e su ciascuna dovremo operare una scelta. Ma quante volte la scelta sarà frutto del nostro talento?

Sicuramente non quando ci troveremo in mano una coppia, evento possibile considerando che nel mazzo ci sono 5 guardie e 2 copie di ciascun prete, barone, ancella e principe. Queste combinazioni sono 14, 10 dovute alle 5 guardie più 1 per ognuna delle altre coppie presenti nel mazzo.

Alcune abilità poi forzano obbligatoriamente delle scelte. La principessa non può mai essere scartata pena la perdita della partita ad esempio (15 combinazioni), oppure la contessa deve essere scartata quando è nella mano insieme a re o principe (altre 3 combinazioni). $120 - 14 - 15 - 3 = 88$, ovvero, quasi il 30% delle volte la nostra scelta sarà obbligata e non richiederà alcun ragionamento.

Prendiamo ora queste 88 combinazioni restanti, molte tra loro sono uguali per via della presenza nel mazzo di più copie delle stesse carte. Basta eliminare i valori duplicati per accorgersi che le possibili mani di carte su cui siamo chiamati a prendere una decisione sono soltanto 19.

Non bastasse, alcune combinazioni offrono una scelta pressoché obbligata.

Giocare un re con in mano una guardia è un suicidio garantito perché offre all'avversario lo strumento e l'informazione necessari per toglierci dal gioco una volta



giunto il suo turno. Ancora, chi giocherebbe mai un barone avendo in mano una guardia o un prete? Le combinazioni che offrono una scelta reale sono già scese a 16.

Quanti poi esiterebbero nel giocare un'ancella per proteggersi a prescindere dalla seconda carta in mano? Certo, con in mano un barone bisognerebbe considerare che la vittoria è assicurata con una percentuale del 57%, in tutti gli altri casi però, giocare un'ancella offre un notevole vantaggio. Altre 5 combinazioni in fumo, ne restano 11 soltanto. Su 33 possibili mani (120 raggruppate per duplicati) solo in 11 casi siamo chiamati ad operare una scelta vera. Significa che per due terzi delle mani il nostro cervello è del tutto inutilizzato. Il punto di forza di Love Letter non sembra essere la sensazione di controllo che, al contrario, appare piuttosto illusorio offrendo spesso scelte ovvie o forzate.

Deduzione e Bluff

Il mazzo è conosciuto, le carte giocate restano scoperte sul tavolo. Un sistema semplice ed efficace per fornire un'informazione parziale ma progressiva, capace di stimolare un ragionamento di tipo deduttivo.

L'aspetto deduttivo si articola su due livelli, uno più logico, utile a perfezionare le proprie decisioni sulla base delle informazioni che via via diventano di

dominio pubblico, ovvero le carte giocate ma anche i risultati degli scontri attivati con il barone. Questo livello è il più semplice da gestire.

Il secondo livello è comportamentale, riguarda cioè la capacità di indovinare le mani di carte degli avversari giudicando le loro espressioni, il loro comportamento, il loro modo di giocare. Un livello impossibile da perfezionare in pochi minuti di partita, ma che innesca un'altra dinamica, la

(se ce ne fossero ancora in gioco, altrimenti il rischio sarebbe nullo) potrebbe sfruttare per eliminarci.

Un altro rischio, equiprobabile, sarebbe quello di incappare nella principessa. La probabilità che ciò avvenga è proporzionale alle mani già giocate, ovvero alle carte già scoperte sul tavolo, in ragione di $1/(14 - C_g)$, dove C_g è il numero delle carte che sono scoperte sul tavolo.

Love Letter è limitato in materiali, scelte, deduzione e bluff. Ma c'è un ulteriore, positivo limite che rende accettabili gli altri: Il tempo.

necessità di dissimulare, di ingannare gli avversari per evitare che riescano a dedurre la nostra mano. Il bluff insomma, la decisione di giocare una carta diversa da quella che avrebbe senso giocare solo per fornire agli avversari informazioni fuorvianti.

Per focalizzare meglio questi aspetti è sufficiente immaginare una mano con barone e contessa. Calare il barone appare la scelta più ovvia ma in caso di vincita contro una carta piuttosto alta, o addirittura contro il re, offrirebbe fin troppe informazioni che una guardia successiva

Avrebbe senso valutare a questo punto il vantaggio di calare la contessa. Questa mossa potrebbe indurre gli altri giocatori a pensare che nella nostra mano ci sia la principessa, o un re o un principe. Una mossa fatta quindi con l'intento di bluffare, scelta che attirerebbe su di noi le attenzioni delle guardie che colpirebbero però invano, mantenendo incertezza sulla nostra mano. Il costo di questa scelta però appare elevato, rinunciare alla carta di valore 7 per mettere in scena un bluff e tenerne una di valore 3. Davvero poco utile nelle fasi finali considerando che il vincitore è colui che, al termine della mano, ha la carta più alta.





Agzaroth

Ambientazione abbastanza pretestuosa per un gioco di pesca e gioca, ma comunque discretamente originale. Scalabilità bassa, visto che si arriva massimo a 4 e in 2 è decisamente triste. Rigiocabilità ai minimi storici e originalità rasente a zero: è un pesca e gioca con poteri variabili. Interazione ovviamente alta, altrimenti non avrebbe proprio nulla. Strategicamente inesistente; anche la tattica si riduce alla scelta tra due carte. Nel complesso a metà tra un filler (piatto) e un party game (triste), ha avuto un enorme successo e infiniti spin-off per la sua riadattabilità, abbordabilità e costo contenuto.

MDM

Love Letter è poco più di un simpatico passatempo, facilmente trasportabile, che si spiega in 1 minuto e fa giocare chiunque. Certo, nella maggior parte delle situazioni le scelte sono obbligate o scontate, ma ogni tanto offre la possibilità di mettere in atto qualche arguto tranello che, da solo, ripaga tutto il tempo speso per una partita.

Due aspetti interessanti la deduzione e il bluff, che però, all'atto pratico, si dimostrano piuttosto deboli a causa della scarsa quantità di informazioni in gioco, dovuta all'essenzialità del gioco stesso.

Il valore del tempo

Qualcuno ancora sostiene che l'eliminazione di un giocatore da una partita non sia un difetto. Io non concordo ma ammetto che in taluni casi possa essere tollerato, quando ad esempio il gioco sia sufficientemente breve da limitare la noia degli esclusi. Intollerabile invece che un giocatore non prenda mai parte alla partita. In Love Letter può succedere anche questo.

Love Letter non è perfetto e non lo è, lo abbiamo visto, per tanti motivi. Eppure in cinque anni dalla sua prima pubblicazione Love Letter ha raccolto sul sito BoardGameGeek oltre 35.000 voti, 28.000 dei quali dal 7 in su.

Il motivo è in uno dei suoi limiti. Se Love Letter è limitato in materiali, scelte, deduzione e bluff c'è un limite, in positivo, che riesce a rendere accettabili tutti gli altri limiti. Il tempo.

In Love Letter il tempo è limitato. Ridicolo il tempo per spiegarlo, nullo quello del setup, contenuto quello della partita.

Se l'assenza di controllo in molti giochi ci fa sentire come una barca in balia della tempesta, continuamente sbalottata dagli eventi, in Love Letter la sensazione è più simile a quella delle montagne russe, ugualmente sbalottati e impotenti ma senza nemmeno il tempo per pentirci di essere saliti perché in un attimo è già ora di scendere.

Linx

Un gioco che ha il suo senso e la sua dimensione come riempitivo dei 10 minuti necessari a metterne in piedi una partita... e del taschino necessario a contenerne i materiali. Un gioco dimenticabilissimo e abusatissimo nei suoi diversi rifacimenti con differenti ambientazioni, ma che non posso non dichiarare ben riuscito.

Raistin

Giochino la cui eccezionale semplicità non ne fa una completa banalità, ma un simpatico super-filler. Nel suo piccolo è sottile e funziona - benché mi sfugga il senso delle sue tante incarnazioni...

Il bello di Love Letter è proprio questo, la leggerezza e la rapidità, la possibilità di prendersi dei rischi, di provare a spiazzare anche con giocate improbabili, consci della modesta posta in gioco, non in termini di ricompense ma di investimento personale ovvero energie e soprattutto tempo spesi per giocarlo.

Ha detto qualcuno: Love Letter è un gioco troppo frivolo perché lo si possa criticare per essere un gioco troppo frivolo. Credo sia vero e forse questa frase da sola vale più di tutti i ragionamenti razionali fatti fin qui.



FAB!O

MDM

AGZAROTH

NAND

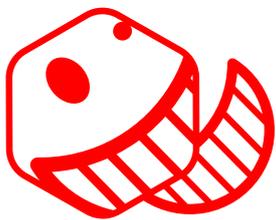
RAISTLIN

LINX

PAOLETTA

LIGA





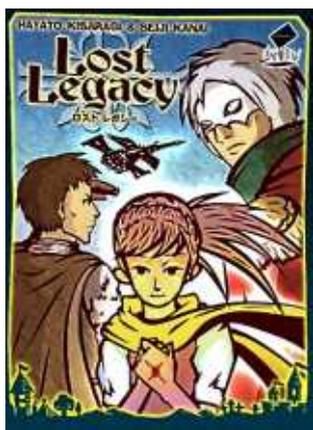
Lost Legacy

"毒食らわば皿まで"

Se mangiate veleno, mangiatelo nel piatto"

(Quando prendete un rischio andate fino in fondo)

Proverbio Giapponese



di Seiji Kanai, Hayato Kisaragi,
Masato Uesugi, John Goodenough
Alderac Entertainment Group
(AEG), Devir, Japon Brand, Pegasus
Spiele, 2013

N. Giocatori: 2-4 (2-6 con 2 set)

Durata: 15 minuti

Conoscete tutti Love Letter, giusto? Bene, se vi è piaciuto, e vi siete chiesti come riuscire a variare le partite, Lost Legacy è la soluzione. LL... (hum, pure le abbreviazioni sono uguali), LoLe... argh, diciamo *LostL* non è un "oggetto" singolo, ma una famiglia di diversi microgiochi che condividono tutti lo stesso meccanismo, che è quasi uguale a quello di *LoveL* (ma con una modifica sostanziale nel finale). Abbiamo quindi in ogni sua declinazione un mazzetto di sedici carte, dai quali si distribuisce una carta a testa ad ogni giocatore (e una viene messa a parte come scarto, coperta, questa e le altre che eventualmente la affiancheranno si definiscono "rovine"), ad ogni turno se ne pesca una e si decide quale scartare tra le due (piazzandola scoperta davanti a sé), attivandone il potere speciale. Quando non ci sono più carte nel mazzo la partita termina e si passa alla fase di "investigazione".

A differenza di *LoveL* (dove semplicemente vinceva chi aveva la carta di valore più alto), qui a turno ogni giocatore (in ordine di valore della carta in mano, si parte dall'uno) può scoprire una carta qualsiasi, in mano a qualunque giocatore o nelle rovine, se è quella denominata "Lost Legacy" il giocatore ha vinto, altrimenti il turno passa al giocatore successivo: se nessun giocatore trova quella la carta in

questa fase finale (chiamata "Investigazione"), nessuno vince. Nota: quelli che hanno in mano una carta di valore "X" non possono investigare, e se due o più hanno una carta dello stesso valore, anch'essi non possono partecipare a questa fase. Questa modifica alle regole fa sì che, mentre in *LoveL* bisognava cercare di avere la carta più alta (e non farsi eliminare), in *LostL* bisogna avere una carta relativamente bassa (e non una "X") e sapere più o meno dove si trova la carta Lost Legacy (e non farsi eliminare).

Come in *LoveL* si può fare una partita secca (magari per vedere chi inizia il prossimo gioco) oppure una "campagna" (che c'è da ridere? Sono gli autori che la chiamano così), un punto per ogni vittoria e chi raggiunge un certo punteggio vince la campagna.

Ma dove sta la variabilità? Come ho anticipato, in realtà non esiste un solo *LostL*, abbiamo due set venduti singolarmente, "The Starship" e "Flying Garden" (in sacchetti di velluto), e tre "scatoline" ognuna contenente due set, "Vorpall Sword"/"Whitegold Spire", "Sacred Grail"/"Staff of Dragons", e "The Werewolf"/"Undying Heart"; questo vale per l'edizione AEG e in teoria dovrebbe valere anche per l'originale in giapponese, ma non

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





ci metterei la mano sul fuoco. Ogni set contiene la stessa distribuzione di carte, e potete combinare due set per giocare una partita più lunga (con 31 carte, va tolta una delle due carte Lost Legacy), o giocare in 5/6 persone (naturalmente tutti i set hanno lo stesso dorso); e se questo non basta, c'è anche la possibilità di creare un mazzo da sedici carte prendendole da vari set (rispettando però la distribuzione standard dei valori).

Andando nel dettaglio, e tralasciando la parte narrativa (può sembrare strano, ma ogni set ha la sua storia), ogni mazzo ha una propria "personalità" e si concentra su determinati aspetti del gioco:

- **The Starship**: è basato soprattutto sull'attacco, quindi abbiamo carte che possono eliminare l'avversario, rubargli la mano o che difendono da un attacco (nel senso che si può eliminare chi tenta un'azione simile), abbinata a un paio che fanno interagire con il mazzo e con le rovine.



gioco, infatti qui l'Investigazione viene condotta diversamente, quando viene trovata la Lost Legacy si provvede a totalizzare tutti i valori delle carte nei propri scarti, e chi ha il punteggio maggiore vince (in questo caso trovare la Lost Legacy dà

criterio un po' forzato, ovvero la divisibilità per tre o quattro dei valori dei propri scarti).

- **The Werewolf**: un set a tema "Lupi Mannari" dal contenuto abbastanza variegato, con attacchi, possibilità di visionare o prendere carte altrui, e di eseguire più turni, con la curiosa modifica alla regola dell'investigazione che se si rivela la carta Lost Legacy nella propria mano, questa vittoria vale doppio nell'ambito della campagna.

- **Undying Heart**: un set a tema "Vampiri", strutturato fortemente sull'attacco e l'eliminazione degli avversari, con un paio di effetti particolari come far scambiare la mano di due giocatori e la possibilità di eseguire due investigazioni (forse il set meno caratteristico).

Lost Legacy ha tutti i pregi (semplicità, il bluff, combinazioni memorabili) e tutti i difetti (banalità delle scelte) di Love Letter, ma garantisce più varietà.

- **Flying Garden**: il nucleo delle carte è basato sull'interazione con gli scarti dei giocatori, con ad esempio la carta Wound, che se presente in due copie negli scarti di un giocatore lo elimina, oppure lo Storyteller, che per ogni presenza negli scarti permette un nuovo tentativo di investigazione; completa il lotto una carta di attacco e un paio di effetti caotici (si mischiano le mani o si rimettono in gioco gli scarti).

- **Vorpal Sword**: ci sono diverse interazioni con le rovine e due modi per attaccare gli avversari (naturalmente uno di questi è con la carta Vorpal Sword, artefatto molto noto tra i giocatori di D&D), assieme a un metodo alternativo per vincere (una carta che dà la vittoria istantanea se le tre carte X del mazzo sono negli scarti di tutti i giocatori).

- **Whitegold Spire**: forse è il set che modifica maggiormente l'esperienza di

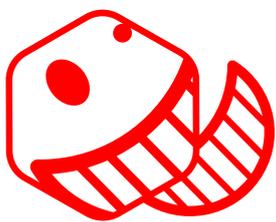
"soltanto" un bonus di dieci punti); dato che valgono solo gli scarti a faccia in su, molti effetti delle carte sono rivolti a girare in su o in giù gli scarti.

- **Sacred Grail**: contiene molte particolarità, le carte riportano effetti che si attivano solo se l'ultima carta dei propri scarti ha un certo valore, assieme a carte che danno la vittoria automatica (se si riesce a scoprire determinate carte), invertono la direzione del round, eliminano gli avversari o li bloccano per un turno, e perfino danno la facoltà di fare loro delle domande (ma ci sono anche carte che permettono di mentire).

- **Staff of Dragons**: ci sono carte che fanno interagire con le mani e gli scarti degli altri giocatori, altre che modificano la priorità nella fase di Investigazione, e due Draghi, che permettono una vittoria istantanea (se abbinati con la Lost Legacy) oppure l'eliminazione di altri giocatori (in base a un

In sintesi, chi ha apprezzato LoveL per la semplicità, il bluff e le combinazioni memorabili, allora apprezzerà anche le tante sfumature di questi ingredienti che si trovano in LostL; ma chi ha criticato LoveL per la banalità delle scelte difficilmente cambierà idea con queste nuove declinazioni. Nota negativa: sono 16 x 8 = 128 carte, che non costano, ahimè, come un gioco che contiene 128 carte..



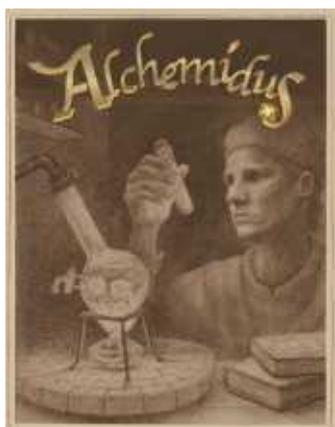


di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Alchemidus

"L'alchimia non è una semplice operazione chimica nel senso attuale del termine, quanto piuttosto un procedimento filosofico di trasformazione."

Carl Gustav Jung



di Shimpei Sato
Conception, 2015
N. Giocatori: 1-100
Durata: 30 minuti

La prima cosa insolita che si nota prendendo la scatola tascabile di Alchemidus è la scritta 1 - infinito riportata alla voce numero di giocatori. Significa "quanta gente riesce a stare attorno al tavolo" (per qualche motivo a me misterioso la scheda BGG lo traduce in "1-127") e pone Alchemidus in una categoria di giochi ben definita: quella della sfida parallela e solitaria tra un numero alto a piacere di giocatori, per ottimizzare la soluzione di un puzzle.

L'ambientazione presa a prestito, diciamo senza neanche troppe forzature, ma pur sempre un pretesto, è quella dell'alchimista che deve trasformare l'argilla prima in ferro e poi in oro. Nel concreto bisogna "trasformare" dei dadi: ad inizio partita si lanciano i dadi e se ne posizionano 2 sulla carta argilla, 1 sul ferro e 2 sull'oro (si gioca un totale di 4 manche, nella terza e la quarta la composizione dei dadi di partenza è 1 argilla, 2 ferro, 1 oro). Si estraggono poi delle ricette di trasformazione, in particolare per ogni manche di gioco sono disponibili 5 ricette per "cambiare" il valore dei dadi, 5 ricette per "aggiungere" un dado e 5 ricette per "rimuovere" un dado. Ogni ricetta ha un "costo", può avere delle condizioni per poter essere utilizzata (per esempio: la somma dei due dadi è uguale a 7) e degli effetti riportati sulla carta (semplici da interpretare, tranne alcuni casi riportati sul manuale).



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Una volta disposte le carte e dato un tempo per visionarle, parte la sfida parallela tra i giocatori, per l'appunto "quanti riescono a stare attorno al tavolo e leggere le carte" per

dadi sulla carta "argilla" i giocatori devono aggiungere/rimuovere/modificare i dadi per ottenere quelli sulla carta ferro e poi, da questi, quelli sulla carta oro. Ogni giocatore

Robot/Rasende Roboter di Alex Randolph. In Ricochet Robot la sfida consiste nello spostare dei robottini su una griglia quadrettata, portandoli nella posizione prestabilita in un numero minimo di passaggi. In Alchemidus la sfida diventa di abilità "aritmetiche", sicuramente meno scenografica e meno attraente e più "barbosa" di Ricochet Robot. Per questo se Ricochet Robot è un gioco che diventa proponibile in diversi contesti e che ho visto giocare in svariate occasioni con il pubblico più vario (ricordo una bellissima versione gigante giocata in una fiera con un pubblico di avventori occasionali) Alchemidus resterà per sempre relegato a un ristrettissimo pubblico di appassionati che lo utilizzerà come veloce riempitivo (non tanto rilassante, per la verità) tra una sfida e l'altra.

Alchemidus è destinato ad un ristrettissimo pubblico di appassionati che lo utilizzerà come riempitivo (non tanto rilassante) tra una sfida e l'altra.

risolvere il rebus delle trasformazioni il più velocemente possibile e con il costo delle carte più basso possibile. Ogni ricetta può essere utilizzata una sola volta e, partendo dai

può annunciare un unico punteggio e il primo ad annunciarne uno attiva un conto alla rovescia di un minuto per fine manche. Ad ogni manche si premia il primo ad aver fornito un risultato con un punto e chi ha fornito il risultato valido più in basso in assoluto con due punti, i giocatori sono chiamati a riprodurre con dei dadi bianchi il processo di trasformazione e verificarne la correttezza. La partita canonica è al meglio di 4 manche, con cambi di ricette e disposizione dei dadi, ma nessuna variazione sostanziale.

Al pari di Ricochet Robot conserva una caratteristica che per taluni può essere un difetto: se giocate contro un giocatore che ha innate capacità superiori per risolvere il rebus in questione difficilmente ci sarà partita.

IAGO

Materiali di qualità sufficiente ma nulla di più (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. Regolamento non chiarissimo tanto che mi è stato necessario vedere una spiegazione video per chiarirmi alcuni dubbi. 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 geometrico/spaziale.

I materiali sono semplici ed essenziali: carte tutto sommato di buona qualità, dadi colorati per le tre materie e bianchi per riprodurre i tentativi, delle gemme in resina per segnare i punti. La scatola è di dimensioni tascabili, il regolamento è un foglietto ripiegabile e manca una clessidra per il tempo.

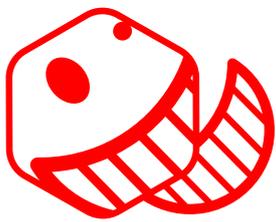
Il gioco ha un suo termine di paragone naturale, che è il classicissimo Ricochet

PEPPE74

IAGO

PROMETEO

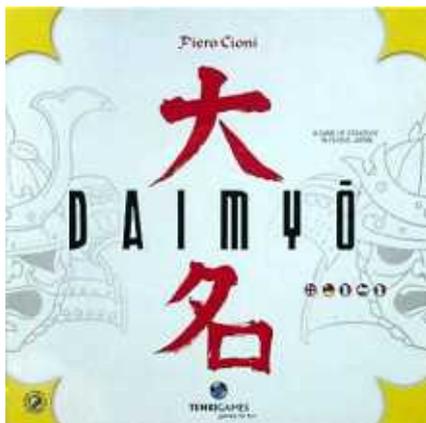




Daimyo

"La rettitudine trasforma l'eccessiva durezza in freddezza; abbandonarsi alla benevolenza oltre misura tramuta il lasciarsi andare in debolezza"

Date Masamune (1567–1636), daimyō fondatore di Sendai



di Piero Cioni
Red Omega Studio, TENKIGAMES,
2005

N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Daimyo è un gioco nuovo e vecchio al tempo stesso. È nuovo perché si tratta di un filler snello, con una componentistica minimale, agile e accattivante. È vecchio per via di un paio di difetti in ingresso che illustreremo più avanti. Si tratta di una fatica del buon Piero Cioni del 2005, che si può trovare nei mercatini per pochi spiccioli e, come molti suoi simili, probabilmente meriterebbe più attenzione di quella che trova.

Ma che cosa ha minato le possibilità di successo di un gioco di questo tipo, relegandolo ai bassi livelli delle classifiche mondiali? Andiamo a vedere.

Chiariamo subito che il gioco è indipendente dal linguaggio e la scatola arriva con la dotazione di regolamento multilingua. Diciamo anche che si tratta di un titolo da due a quattro giocatori dalla durata contenuta (circa mezzora in tre).

Scopo del gioco: controllare un numero di esagoni avversari prefissati, oppure eliminare il Daimyo (sorta di Re) avversario. Il gioco ha una plancia modulare e questo è un valore aggiunto importante non solo in fase di preparazione ma, soprattutto, durante la partita.

Il primo problema però appare evidente già durante la preparazione che, considerato il tipo di gioco, risulta decisamente scomoda. Bisogna decidere con quali set di regole giocare (semplici o avanzate) ed eventualmente svolgere il compito di andare a leggersi lo specchietto nel manuale per costruire i mazzetti di partenza. Ho visto accoglienze migliori.

Superata questa fase decisamente poco amichevole, il gioco si sviluppa piacevolmente a partire da pochissime regole. I giocatori hanno in mano una serie di carte che consentono di svolgere determinate azioni: aumentare il proprio esercito, spostare pedine (tra cui il prezioso Daimyo) o addirittura modificare la plancia di gioco.

La particolarità consiste nel fatto che ad ogni turno, le due carte usate per le nostre mosse passeranno ai nostri avversari, che potranno quindi decidere di usarle a loro volta, o trattenerle fino a trovare il modo di innescare una combinazione determinante per la vittoria. Dovremo quindi scegliere molto attentamente quali carte usare e soprattutto a chi consegnarle.

Il flusso di gioco risulta estremamente snello, dato che le carte vengono scelte simultaneamente da tutti i giocatori. Inoltre

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





si ha un ottimo senso di progressione della partita, sebbene le aperture siano tutto sommato obbligate (sia con i mazzetti del gioco base che con l'uso delle carte avanzate).

La parte centrale del gioco offre una serie di scelte tattiche e strategiche non scontate e sempre interessanti; nella maggior parte delle partite la conclusione piomba all'improvviso, specie tra novizi. Cosa che rende il titolo fresco e piacevole.

Attenzione! È comunque necessario da parte di tutti i partecipanti una certa proattività nella costruzione di una strategia e anche di una buona dose di aggressività. Giocatori passivi, o estremamente difensivi, possono far stagnare la partita, allungandola molto più del dovuto.

È probabilmente questo uno dei più gravi difetti di questo gioco. Infatti, da regolamento, non esiste alcun sistema di sicurezza per evitare che il gioco ristagni, cosa che capita di frequente tra giocatori novizi e timidi.



destinato all'insuccesso.

Aggiungiamoci anche che il gioco non scala benissimo. Offre il meglio in tre giocatori, già in due soffre un po' per via di

In genere si cerca di proteggere il Daimyo e i propri territori dalle pedine avversarie, sia usando le proprie pedine, che modificando la mappa a proprio vantaggio (vero twist interessante del gioco). Nel frattempo è obbligatorio ideare e perseguire una strategia che ci consenta di chiudere in qualche modo la partita. In tutto questo diventa di vitale importanza cercare di trattenere le carte che possano consentirci di dare una zampata, una combinazione quasi pugilistica di uno-due, e quindi portare a conclusione il gioco in nostro favore, prima che gli avversari possano impedircelo.

Se siete alla ricerca di un prodotto originale e non vi spaventano i giochi che richiedano un minimo di attitudine per essere goduti appieno il mio consiglio è di non farvelo scappare. Per pochi euro avrete in ludoteca un titolo solido e longevo che potrete proporre, una volta ogni tanto, come chicca a fine serata. Sicuramente non sarà mai il vostro gioco preferito, ma apporterà un tocco esotico al vostro parco titoli...

La parte centrale del gioco offre una serie di scelte tattiche e strategiche non scontate e sempre interessanti.

Ecco quella che, insieme ad una astrattezza quasi coloviniana, costituisce la principale rovina commerciale di Daimyo: in un mondo in cui gli acquirenti non compiono mai il minimo sforzo per comprendere un titolo, un gioco che non sia di immediata lettura è, per forza di cose,

un certo ingessamento nelle mosse di apertura, in quattro andrebbe evitato con cura, dato che rischia di durare davvero troppo o di risultare del tutto incontrollabile.

Ma come si svolge una partita normalmente?



NAKEDAPE

FAB!O

LIGA

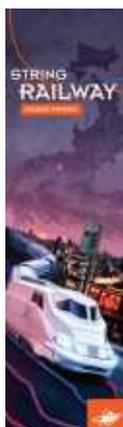




String Railway

"Le ferrovie sono qualcosa di sorprendentemente silenzioso, quando non ci passa sopra il treno."

Haruki Murakami



di Hisashi Hayashi
Asmodee, FoxMind, Japon Brand,
OKAZU Brand, 2009/2012
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Hisashi Hayashi è probabilmente uno degli autori giapponesi più interessanti, anche per la sua evoluzione nella realizzazione dei giochi: partito da titoli minimali, in tipico stile giapponese, ha pian piano mutato il suo stile, misurandosi con impostazioni tipiche del gioco europeo, spaziando dal deckbuilding di *Trains* (ILSA #32) al piazzamento tessere di *Minerva* (ILSA #37), dal rapido gioco di dadi e carta e matita di *Rolling Japan* fino al particolare ed elaborato sistema di movimento su griglia e selezione azioni di *Yokohama* (ILSA #43).

String Railway è il suo primo titolo pubblicato, e rientra nella categoria dei giochi di connessione: ogni giocatore rappresenta una compagnia che deve collegare fra loro un certo numero di stazioni tramite la propria rete ferroviaria.

Pochi materiali in una piccola scatola

Creato nel 2007, String Railway rappresenta la quintessenza della geniale filosofia minimalista che caratterizza la "scuola Giapponese". Il tema è fra i più classici e usurati, ma il titolo ha una peculiarità che lo contraddistingue: tutti gli elementi della plancia (con la sola esclusione delle stazioni, rappresentate da piccole carte quadrate), sono delle cordicelle colorate. L'area di gioco è delimitata da una lunga cordicella nera,



FAMIGLIE

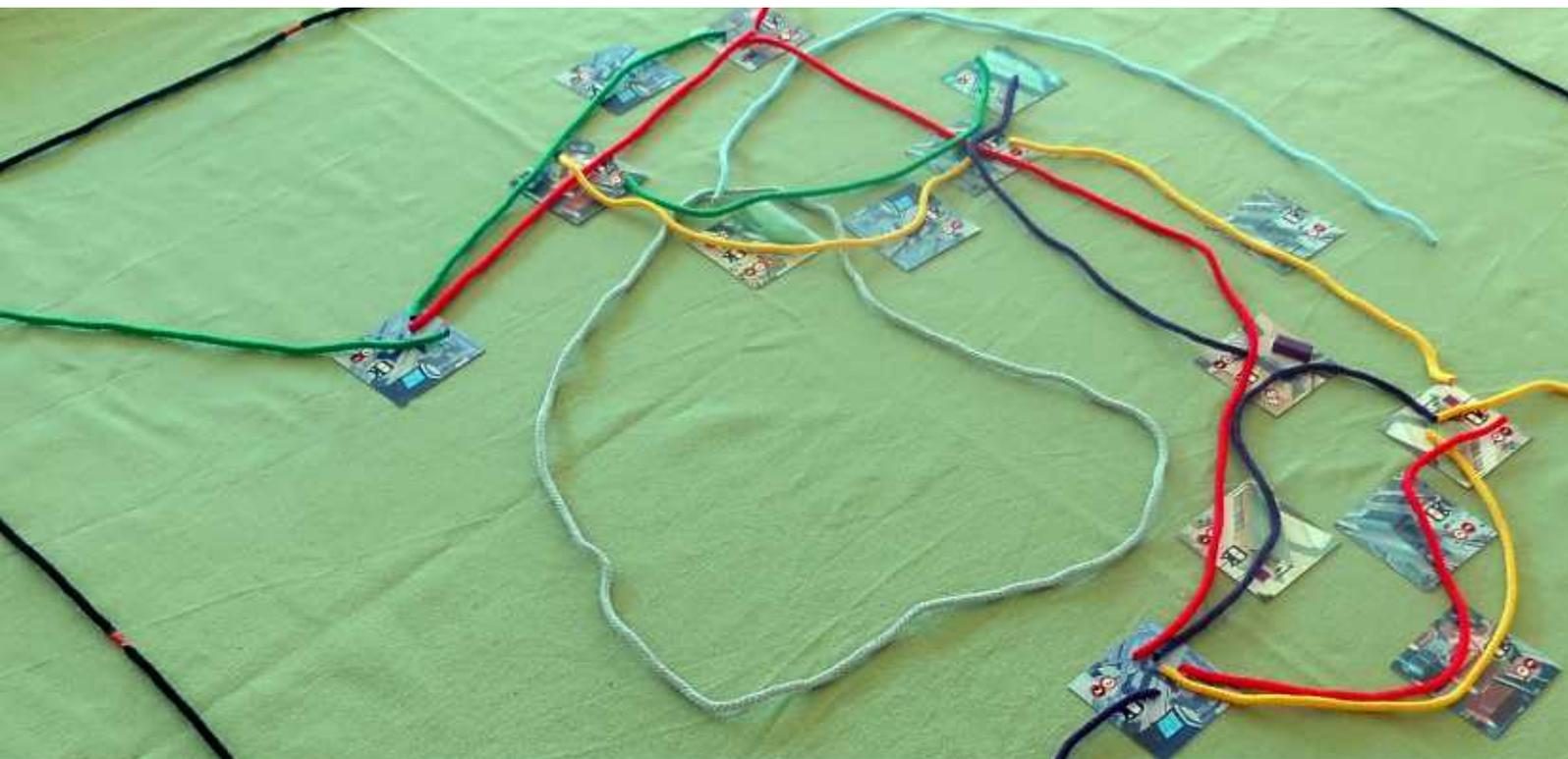


OCCASIONALI



ASSIDUI





disposta a triangolo, quadrato o pentagono a seconda del numero di giocatori. Gli ostacoli naturali sulla mappa (montagna e fiume - piazzati all'inizio della partita) sono anch'esse stringhe, così come le linee ferroviarie stese dai giocatori. Ventotto cordicelle, quaranta carte, una manciata di gettoni e segnalini è il poco appariscente contenuto della piccola scatola.

giocatore che alla fine del quinto turno ha più punti vince la partita.

Impressioni

String Railway è un piccolo gioco, rapido, originale, coerente nelle sue stranezze. I materiali di cartotecnica sono purtroppo mediocri, e il regolamento non è

titolo in modo molto competitivo senza rischiare di cadere in interminabili discussioni sul fatto che ci sia o meno contatto fra gli elementi del gioco.

Il gioco è anche fortemente influenzato dalla casualità (in maniera non molto differente da quello che accade con Carcassonne): non c'è nessun controllo sulla pesca delle carte stazione. Le poche scelte strategiche avvengono principalmente a livello di piazzamento (delle carte e delle stringhe), nella scelta di quando utilizzare la cordicella più lunga e nel valutare come si possano raggiungere le stazioni più lucrative.

Bisogna tuttavia ricordare che String Railway si propone come filler (quasi più un'attività che un gioco vero e proprio), e quindi i suddetti difetti tendono a perdere di rilevanza di fronte al divertimento e all'esperienza che il gioco propone: da questo punto di vista, si tratta di una realizzazione quasi perfetta.

La meccanica di base è il piazzamento dove, con scelta tematicamente azzeccata, le tessere sono sostituite da carte e cordicelle.

Pesca, piazza e stendi

Dopo una breve fase di preparazione, la partita si sviluppa su cinque turni, dove ciascun giocatore pesca una carta stazione, la posiziona nell'area di gioco, poi stende una nuova linea ferroviaria, espandendo la propria rete e collegando nuove stazioni. Calcola quindi i punti guadagnati, sommando i punti forniti dalla connessione con nuove stazioni e sottraendo un punto per ogni cordicella attraversata dalla linea appena stesa. Per rendere il gioco più interattivo, alcune stazioni hanno un limite massimo di compagnie che possono collegarsi, mentre altre forniscono la possibilità di maggiori guadagni, al costo di esporsi al rischio di perdere punti se qualche altro giocatore vi si connette. Il

particolarmente chiaro: fatto strano, data la notevole semplicità del gioco.

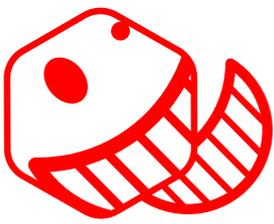
La meccanica di base è, di fatto, il piazzamento, dove le classiche tessere sono sostituite da carte e cordicelle. La scelta di utilizzarle è un vero colpo di genio, in quanto da un lato rende bene l'idea della ricerca del percorso più lucrativo, adattandosi perfettamente al tema del gioco, e contemporaneamente mette sul piatto tutta una serie di abilità non utilizzate solitamente nei giochi da tavolo (tipo la capacità di stimare ad occhio le distanze); questo è in grado di dare una piacevole sensazione di freschezza e novità. D'altro canto, le cordicelle introducono un notevole grado di imprecisione, che impediscono di giocare il

MDM

PEPPE74

IAGO

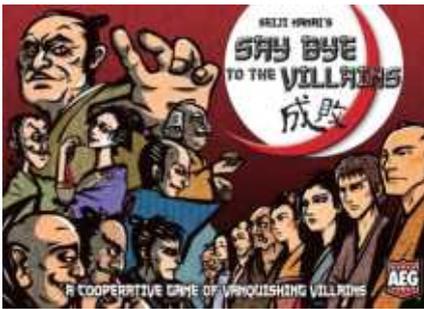




Say Bye to the Villains

"Chi difende tutti difende se stesso, chi pensa solo a se stesso si distrugge."

Kambei Shimada - I Sette Samurai, 1954



di Seiji Kanai
Alderac Entertainment Group
(AEG), 2012
N. Giocatori: 3-8
Durata: 45 minuti

Il curioso titolo di questo gioco di carte (ovvero "Dite ciao ai cattivi") ha una motivazione piuttosto contorta: l'originale giapponese è 成敗, significa "punizione" e si pronuncia "seibai", ovvero l'inizio della frase in inglese. Certo che se l'avessero chiamato "I sette samurai" sarebbe stato un titolo molto più semplice ed esplicativo, ma temo che il costo per i diritti sarebbe stato di gran lunga superiore a quello per la realizzazione fisica (in effetti potevano chiamarlo "Gli otto samurai"); in ogni caso, qui abbiamo un'incursione di Seiji Kanai nel mondo dei cooperativi "puri", ovvero dove non ci sono giocatori che passano "dall'altra parte" (palesamente o segretamente), si vince o si perde tutti assieme.

Per la preparazione, si piazzano sul tavolo tanti "cattivi" quanti sono i giocatori, ognuno dei quali riveste i panni di un eroe (o "vanquisher", eliminatore); ogni cattivo ha un certo numero di carte "situazione" coperte, che ne può aumentare la forza (o diminuire quella degli eroi, o mettere loro i bastoni tra le ruote in vari modi). Ad ogni turno gli eroi possono giocare carte "preparazione" dalla propria mano per aumentare la propria forza, scoprire le carte dei cattivi o aiutare i compagni, spendendo unità tempo (avendo un limite di dieci, dopodiché non possono più agire). Alla risoluzione finale si arriva una volta che tutti i giocatori hanno scelto un "bersaglio" per il proprio eroe (nella tradizione più classica, sono tutti scontri uno contro uno).



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Nel finale (d'obbligo una colonna sonora appropriata) si scoprono e applicano tutte le carte situazione ancora coperte, e si risolvono gli scontri uno alla volta: il più veloce (valore #1) attacca per primo, infligge il proprio danno (valore #2) e se supera la vitalità dell'avversario (valore #3) lo uccide, altrimenti c'è un contrattacco con analoghe modalità. Se

Sia gli eroi che i cattivi sono dunque contraddistinti da tre valori (velocità, danno e vitalità), con le carte situazione e preparazione che possono modificare questi valori, e da un potere speciale particolare. Notare che nel gioco sono contenuti otto eroi e otto cattivi, per cui una partita con il numero massimo di giocatori dovrà forzatamente sempre essere con la stessa e

altro per l'elevata casualità delle carte e le restrizioni su ciò che si può rivelare ai compagni (per evitare che un giocatore diriga tutta la squadra, non si possono citare esplicitamente i valori delle carte che si hanno in mano), e bisogna comunque seguire il gioco di tutti, dato che spesso ci sono carte nella propria mano che risultano inutili, ma che possono cambiare gli esiti degli scontri altrui. Per vincere è essenziale scoprire tutte le carte associate ai cattivi, e talvolta ci si trova di fronte a combinazioni che portano le loro caratteristiche a valori stratosferici, per le quali l'unica possibilità è avere avuto la fortuna di pescare una delle tre carte azione "+∞" (che portano all'infinito una delle tre caratteristiche), e avere ancora i punti tempo necessari a giocarle (anche i cattivi non scherzano, cosa ne dite di una carta "+ 99 vitalità"?).

Il gioco è una piacevole incursione di Seiji Kanai nel mondo dei cooperativi "puri".

tutti gli eroi riescono ad eliminare tutti i cattivi, la partita è vinta, ma se anche solo un cattivo sopravvive, la partita è persa; sempre nella tradizione più classica, si possono verificare uccisioni reciproche (se la velocità è identica e i danni sono sufficienti), che comunque valgono ugualmente per la vittoria.

unica combinazione, mentre giocando in meno persone ci sarà una maggiore variabilità per la possibilità di avere differenti combinazioni (in tre avrete ben $56 * 56 = 3136$ configurazioni differenti da provare).

Alla prova dei fatti, SBttV si rivela discretamente difficile da vincere, più che

E ho apprezzato il fatto che una volta pianificato lo scontro finale, trattandosi di un semplice calcolo, non ci siano elementi casuali che ne determinano l'esito; ovvero, c'è casualità a priori (nella pesca delle carte) ma non a posteriori, anche se questo fattore rende "asettico" l'epilogo della partita. In conclusione, "un'incursione nei cooperativi" che mi ha soddisfatto, anche se gli è mancata quell'originalità nei meccanismi e quella varietà nelle situazioni che fanno superare ai cooperativi la prova del tempo.





di Lucio "Iago" Pierobon

I Giapponesi in Coloni Imperiali

Una guida strategica alla fazione Giapponese del gioco di carte ideato da Ignacy Trzewiczek



di Ignacy Trzewiczek
Portal Games, Edge
Entertainment, Pegasus Spiele,
Pendragon Game Studio, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-90 minuti

Premessa

Non possiedo ancora né "3 is the Magic Number" né "Aztecs" per cui le carte disponibili nelle ultime due espansioni non sono prese in considerazione; per la struttura generale delle espansioni, comunque, le carte hanno senso solo se utilizzate in modalità "OPEN" ovvero utilizzando anche le corrispondenti carte comuni e le fazioni delle espansioni, dover spendere le carte di fazione per fare *deal* e produrre le nuove risorse (tecnologia e benedizioni) invece che usare quelle stesse carte per spendere le nuove risorse le renderebbe molto meno appetibili delle tradizionali.

Considerazioni generali

I Giapponesi sono la fazione dei *deal*, cioè dell'uso delle proprie carte di fazione (e anche di quelle altrui, vedremo) per ottenere produzioni limitate ma continue a costo limitato (un cibo); hanno carte che forniscono PV per ogni *deal* stabilito, carte che permettono di utilizzare le locazioni avversarie per fare *deal*, carte che permettono di utilizzare i *deal* degli avversari e carte che permettono di costruire come edifici i propri *deal* senza dover distruggere edifici comuni già costruiti; aggiungendo a ciò il fatto che producano cibo in abbondanza e che possano immagazzinare il cibo da un turno all'altro li rende efficienti in questa strategia.

I Giapponesi sono anche la fazione dei Samurai e quella i cui edifici possono subire *raze* da parte degli avversari; è però vero che, essendo il frutto del *raze*, un solo PV e non due risorse come per tutti gli edifici comuni, l'appetibilità dell'attacco contro di essi non è particolarmente elevata, soprattutto se l'edificio è protetto da un Samurai ed il *raze* ha quindi un costo ancora più elevato.

Se lasciati in pace dagli avversari, i Giapponesi possono produrre valanghe di punti vittoria per cui il segreto del buon giocatore giapponese deve essere, a tutti i costi, quello di restare sotto traccia per tutta la partita (soprattutto in presenza di massicci produttori di *raze*) fino al momento in cui le vostre carte verranno mostrate e per gli avversari sarà notte fonda; evitate combo "gustose" e divertenti nei primi 3-4 turni, a meno che non siano strettamente necessarie, per non attirare troppo l'attenzione su di voi, il vostro motore è un diesel e avete bisogno di tempo per prendere l'abbrivio dunque non volete che nessuno vi ostacoli mentre vi preparate.

Ignorate con cuore leggero le risorse da costruzione, ne avrete un bisogno limitato, alcuni edifici di fazione si costruiscono col cibo, molti non richiedono fondamenta per

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





cui le vostre costruzioni comuni saranno poche e potranno essere tendenzialmente economiche (se pescate una rovina siate felici); le uniche carte comuni che dovrete cercare con passione sono quelle che danno bonus per gli edifici rossi (ne avrete a decine) per due motivi, primo perché potrebbero rendervi in termini di punti e risorse, secondo perché potrebbero distogliere l'attenzione dei vostri avversari dagli edifici di fazione, meno appetibili per loro ma potenzialmente più redditizi per voi.

Diverso il discorso per l'oro che deve essere ricercato con regolarità perché può tornare utile come merce da costruzione (risparmiando lavoratori) e come cibo per attuare nuovi *deal*; considerando che quasi

tutti i vostri lavoratori dovrebbero essere trasformati in carte o usati come Samurai, non doverli spendere in quei rari casi in cui vi sarà richiesto, potrebbe fare la differenza tra un successo e una sconfitta.

Deal

Delle 50 carte di fazione 13 producono Cibo, 7 lavoratori e tecnologia (espansione), 4 raze, 3 carte e oro, 2 VP e 1 pietra mentre 6 carte forniscono opzioni varie; in un mazzo da torneo (ma anche in un mazzo open, a mio parere) eliminate immediatamente le carte che producono tecnologia perché non ne avrete abbastanza da sfruttarla veramente, soprattutto visto che le carte che la producono (attraverso i *deal*) sono le stesse che la utilizzano per cui ogni carta

utilizzata per produrla sarà una carta in meno che la potrà sfruttare; personalmente rimuoverei la singola carta con *deal* che produce pietra (Katana Maker) perché è una carta singola che richiede pietra, per cui o la usi per produrre o la usi per la sua azione che però consuma pietra che non avrete; analogamente rimuoverei due delle carte che offrono opzioni multiple (2x Great Journey e 3x Trade Route) più per quanto detto sopra a proposito del mantenere il basso profilo che per altri motivi; a questo punto restano 33 carte nel mazzo tra cui scegliere le 30 da mettere in gioco.

Colori

Delle carte rimanenti 18 sono rosse, 5 nere, 4 blu, 3 rosa, 2 oro e 1 grigia; dato che le carte in triplice e duplice copia sono già al loro numero prestabilito, restano 3 carte in singola copia da rimuovere per ottenere il mazzo definitivo; di queste 3 sono rosse o nere, 2 blu e oro, 1 grigia e rosa. Due carte da non usare a mio parere sono Garrison (nera) e Lady spy (rossa), sono carte che attaccano gli avversari e potrebbero correre il rischio di generare una "guerra" con una delle altre fazioni andando contro il principio di base di restare sotto traccia; il terzo scarto è uno tra Daimyo's Guards (nera) e Casino (oro), la prima ha scarsa utilità perché i vostri edifici comuni dovrebbero essere mediamente poco appetibili ai raze avversari ma produce (via *deal*) a sua volta un raze che per voi è piuttosto raro e utile, la seconda potrebbe essere più utile ma spende lavoratori che per voi dovrebbero essere solo spesi in carte e Samurai; se pensate di voler usare Samurai la prima è migliore, se pensate di voler usare solo *deal* e costruzioni optate per tenere la seconda.

Carte

[Nome (q.tà) – costo – colore – testo (note) – deal]

W=Wood, S=Stone, F=Food, Loc=Location (fondamenta)

MAZZO BASE:

Garrison (1) – WLoc – NERO – Action: spendi 2 raze per rimuovere un edificio avversario dal gioco - Raze

Katana Maker (1) – SLoc – NERO – Action: spendi 1 Pietra per 1 raze e 1 PV - Stone



Sumo School (1) – WLoc – NERO – Action: spendi 1 Lavoratore e 1 Cibo per 1 raze – Worker
Buddha's Temple (1) – SLoc – BLU – Production: pesca 2 Carte Fazione, tienine una e rimescola l'altra – Card
Casino (1) – WWLoc – ORO – Action: spendi 1 Lavoratore per 1 Oro (x2) – Oro
Shrine (1) – WLoc – ORO – Feature: immagazzina risorse (non più utilizzabili) su questa carta durante il turno, a fine partita ottieni 2/5/10 PV per 3/7/12 risorse immagazzinate (No Raze) – Card
Daimyo's Castle (1) – SSLoc – GRIGIO – Production: 1PV per ogni Samurai (max 3PV) – Stone/gold
Sake distillery (1) – WLoc – ROSA – Ogni volta che costruisci un edificio rosa ottieni 1PV e 1 Oro – Food
Diplomacy School (1) – WLoc – ROSSO – Durante la produzione puoi spendere risorse dai deal per ottenere 1PV per risorsa spesa – Gold
Negotiator (1) – WLoc – ROSSO – Spend 1 lavoratore per costruire uno dei tuoi deal pagandolo normalmente ma senza usare

fondamenta – Gold
Ninjas (2) – SLoc – NERO – Action: spendi 1 Lavoratore per scartare un deal avversario e ottenerne la risorsa (BB: 2 Lavoratori da usare come Samurai) – Raze
Gate (2) – WLoc – BLU – immagazzina Carte per ottenere 1PV per carta, a fine partita ottieni 2PV se ci sono almeno 3 carte immagazzinate (No Raze) – Food
Geisha House (2) – WLoc – ROSA – Production: 1 lavoratore per ogni edificio rosa nell'impero (max 3 lavoratori) – Worker
Dojo (2) – WLoc – ROSSO – Feature: ogni volta che fai un deal ottieni 1PV – PV
Rice Fields (2) – F – ROSSO – Production: 2 cibo – Food
Farm (3) – W – ROSSO – Production: 1 Lavoratore e 1 Cibo – Worker
Stalls (3) – WLoc – ROSSO – Action: spendi 1 cibo per 1PV (x2) – Food
Trade Route (3) – SLoc – ROSSO – Action: spendi 1 cibo per fare un deal con una locazione avversaria – Worker/Food/PV
ESPANSIONE WCWNB:
Daimyo's Guards (1) – WFLoc – NERO – Feature: puoi usare Samurai per proteggere

edifici comuni (BB: 2 Lavoratori da usare come Samurai) – Raze
Kenji's Raiders (1) – WF – BLU – pesca 1 Carta Comune per ogni samurai in gioco (max 5), tienine una, danne una a un avversario e rimescola le altre – Worker
Lady Spy (1) – WLoc – ROSSO – Action: Spend 1 lavoratore per pescare 2 Carte Fazione avversarie, fai un deal con una di esse come fosse tua e rimescola l'altra – Card
Great Journey (2) – FFLoc – BLU – Action: spendi 1 Lavoratore per nominare un colore (tra ROSSO, MARRONE e GRIGIO) poi pesca finché non ottieni una carta di quel colore, tienila e rimescola le altre carte nel mazzo – Worker/Card
Rice Granary (2) – F – RED – Open Production: 1 Cibo (BB 2 Lavoratori) – Food
Takeshi's Fishes (3) – WLoc – Action: spendi 2 Cibo per 1 Oro e 1 PV – Food
ESPANSIONE ATLANTEANS:
Feng Shui Builders (1) – Loc – NERO – Action: spendi 1 Tecnologia per ricostruire uno dei tuoi edifici razed e ottenere 2 PV (BB: 1 Tecnologia) – Basic Tech
Spirit Blades (1) – W – NERO – Action: spendi



1 Tecnologia e 1 Lavoratore per 1 Raze e 1 Lavoratore da usare subito come Samurai (x2) (BB: 1 Tecnologia) – Basic Tech

Rice Collector (1) – W – BIANCO – Action: spendi 1 Tecnologia per far produrre di nuovo una dei tuoi edifici (BB: 1 Tecnologia) – Basic Tech

Super Sake Distillery (2) – WLoc – ROSSO – unlockable Action: spendi 1 Tecnologia per attivare l'azione; spendi 1 Cibo per 1 Oro (x3) (BB: 1 Tecnologia) – Basic Tech

Mr Chi's Innovations (2) – W – BIANCO – Action: spendi 1 Tecnologia per attivare un'azione di un Edificio Comune con risorse provenienti dalla "banca" (BB: 1 Tecnologia) – Basic Tech

Modern Farm (3) – W- ROSSO – Production: 1 Tecnologia, 1 Lavoratore e 1 Cibo (sostituisce Farm) – Worker

Gioco

Ora che avete il vostro mazzo di fazione lo scopo del vostro gioco dovrebbe essere quello di ottenere al più presto in mano almeno un Dojo (1 PV per ogni deal) da giocare e sfruttare con moderazione per accumulare più cibo possibile nei vostri magazzini in vista dell'arrivo del secondo; se il secondo dovesse arrivare presto potreste anche "nascondere" tra i deal (male non fa visto che produce 1 PV) per poi convertirlo in edificio con il Negotiator all'ultimo turno. Shrine e Gate forniscono ulteriori possibilità di PV virtualmente illimitati col vantaggio di non poter subire raze, mentre la Diplomacy School produce lo stesso risultato ma con la necessità di decidere la spesa al momento della produzione (non sempre facile farlo).

In alternativa l'uso dei samurai, degli edifici ad essi connessi (Daimyo's Castle, Ninjas, Daimyo's Guards, Kenji's Raiders e Spirit Blades) e dei produttori di lavoratori (Geisha's House, Rice Granary e Farm/Modern Farm) può comunque produrre risultati positivi ma richiede un approccio completamente opposto alla partita inserendo tutto ciò che può provocare danno agli avversari e inseguendo edifici e deal che producano lavoratori e raze; non sono convinto che il risultato sia altrettanto valido ma la partita per voi sarà probabilmente

molto meno noiosa e tesa (contenere la propria gioia per non essersi fatti notare non è sempre facile), molto più piena di eventi (attacchi effettuati e subiti) e divertente.



Seguendo la prima strategia tra le carte comuni, sono da ricercare quelle che danno bonus per gli edifici rossi (ne avrete una quantità industriale) e quelle dal costo più basso (meglio di tutte le rovine) da utilizzare come fondamenta per i propri edifici; nel caso della seconda, privilegiate la produzione di lavoratori e raze.



Se riuscirete a mantenere il basso profilo e a sfruttare l'economicità dei vostri edifici per concentrarvi sulla produzione di cibo attraverso i deal, la vostra strada sarà in discesa e l'ultimo turno sarà estremamente produttivo e ricco di soddisfazioni; sarà però più difficile poter ripetere l'esperienza una seconda volta contro avversari già affrontati.

Solitario

Il mazzo per il gioco in solitario può contenere Garrison e Lady Spy perché l'attenzione del vostro avversario non sarà attratta dalle vostre azioni (è un automa, quindi non subisce certi effetti). In realtà i Giapponesi sono la fazione meno interessante da giocare in solitario perché usano pochi edifici comuni e la loro debolezza riguardo agli edifici di fazione è sentita solo una volta nella partita, quando la seconda carta attacco con il simbolo dei Punti Vittoria viene estratta.



Campagna

La modalità campagna proposta da Portal è un modo interessante per provare le strategie in solitario di fronte a condizioni sempre più complicate; questo è comunque un discorso che vale per tutte le fazioni, mentre resta il limite dello scarso interesse solitario della fazione specifica.

IAGO

FAB!O

MDM

PEPPE74

LINX

LIGA





Ancora sul Giappone

Sfogliando i vecchi numeri di ILSA, è possibile trovare più di qualche titolo che ha a che fare col tema di questo numero. Potete leggerne in queste pagine alcune brevi schede, ed eventualmente guardarvi in seguito il pezzo originale.



di Reiner Knizia
Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 15-30 minuti

Age of War

(recensito su [ILSA#32](#))

Reiner Knizia, dedito oramai ai soli giochi ultraleggeri, rielabora la meccanica di *Risk Express* in salsa nipponico feudale (con la conquista di gruppi di castelli), di fatto strizzando l'occhio ad un altro successo della FFG, *Il Segno degli Antichi*, in questo caso spogliato di tutte le abilità e dadi speciali.

Si tratta in fondo di una delle molte varianti dello Yahtzee, in cui i lanci sono utilizzati per cercare di realizzare particolari combinazioni di simboli; in caso di insuccesso, si può effettuare un nuovo lancio al costo di scartare un dado.

L'interazione fra i giocatori è realizzata attraverso la possibilità di attaccare i castelli dell'avversario, ma in tal caso le combinazioni da realizzare sono di più. Un gruppo completo è comunque inattaccabile.

Di base il gioco funziona (con Knizia si va sul sicuro), e oltre alla fortuna bisogna fare affidamento sulla propria capacità di valutazione, sulle probabilità di riuscita con i vari castelli (soprattutto dopo il primo lancio) e posso dire che risulta anche divertente (ma lanciare dadi è sempre divertente, soprattutto quando ottieni i risultati che ti servono).

NAND



di Roberto Pestrin
Ediciones Primigenio, Yemaia, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Dojo Kun

(recensito su [ILSA#38](#))

Dojo Kun vi mette alla guida di una palestra di arti marziali, alternando fasi tipiche del classico gioco all'europea con scontri all'ultimo dado degni dei giochi di stampo americano. La struttura crea un buon arco narrativo, in cui la fase di preparazione (un tipico piazzamento lavoratori che richiede attente scelte di temporizzazione), crea l'aspettativa per il torneo che, pur lasciando spazio alle tattiche in fase di creazione del tabellone, è poi completamente influenzato dall'inappellabile lancio dei dadi (in cui si riconosce una struttura di dominanza

circolare tipico della morra cinese), la cui varianza è, specie per alcune discipline, molto elevata. Una fase di pronostico, e l'intera trafila di risoluzione contribuiscono all'intrattenimento di tutti i giocatori.

Quello che risulta sicuramente interessante è il fatto che praticamente ogni attività che non sia la progressione di un atleta (ovvero l'acquisizione di nuovi dadi da usare durante il torneo) è fonte di punti vittoria, aprendo quindi la strada a percorsi verso la vittoria che non richiedano di primeggiare ai tornei (ovvero di essere fortunati ai dadi).

MDM



di Antoine Bauza
 ABACUSSPIELE, Asmodee, Cocktail
 Games, Oliphante, 2010
 N. Giocatori: 2-5
 Durata: 25 minuti



di Bruno Cathala
 Blackrock Games, GDM Games,
 hobby.eu, Id&aL Editions, 2014
 N. Giocatori: 2
 Durata: 20 minuti



di Kalle Malmioja
 Blackrock Games, Lautapelit.fi,
 Playagame edizioni, 2016
 N. Giocatori: 2-5
 Durata: 30-40 minuti

Hanabi

(recensito su [ILSA#19](#))

Hanabi - in giapponese "fiori di fuoco", ovvero *fuochi artificiali* - è un gioco cooperativo in cui i giocatori cercano di creare insieme lo spettacolo pirotecnico perfetto giocando le carte dalla propria mano nell'ordine giusto, ovvero formando pile in ordine crescente di 5 colori diversi. Ciascun giocatore non può vedere la propria mano, ma solo quella dei compagni, e le informazioni che possono circolare sono limitate in numero ed estremamente codificate nella forma.

Il risultato è un gioco che tutt'ora è fra i

migliori del genere cooperativo e che richiede, per essere giocato al meglio, logica, concentrazione costante e capacità deduttive di tutti i giocatori seduti al tavolo. La stretta codifica nel trasferimento dell'informazione e la conoscenza parziale dei dati permettono di contenere la sindrome del giocatore dominante, problema tipico del genere. Meritato vincitore dello *Spiel des Jahres* del 2013, dimostra estrema versatilità, essendo in grado di divertire dal pubblico familiare ai giocatori più accaniti, specie se appassionati di processi logico-deduttivi.

MDM

Haru Ichiban

(recensito su [ILSA#42](#))

Gioco sostanzialmente astratto, questo Haru Ichiban gode di una bellissima rappresentazione grafica, che ritrae uno stagno, ninfee e variopinti fiori.

Il gioco si svolge su una griglia 5x5, in cui i giocatori devono cercare di realizzare delle forme geometriche (linee orizzontali, verticali, diagonali oppure quadrati) utilizzando i fiori del proprio colore. Una scelta simultanea effettuata su un pool di tre carte (pescate da un mazzo identico per ciascun giocatore) assegna l'ordine di

turno e i ruoli (fortemente asimmetrici) ai due giocatori: un giocatore può piazzare dove vuole il fiore, l'altro ha un piazzamento obbligato ma può muovere le foglie.

Grazie alle limitazioni al piazzamento e al movimento il gioco è caratterizzato da una notevole profondità e, nel contempo, mantiene drasticamente contenuti i tempi di gioco, risultando così rapido e al contempo molto piacevole. Ed è pure una delizia per gli occhi.

LINX

Honshu

(recensito su [ILSA#43](#))

Un interessante gioco di carte nel senso più puro del termine, ovvero un gioco di prese condito con una spolveratina di gestione risorse e un pizzico di city building. Ciascuno dei 12 turni è suddiviso in fase di gioco (in cui i giocatori rivelano una carta e opzionalmente una risorsa per formare un punteggio che determinerà l'ordine in cui verranno scelte le carte fra quelle giocate) e una fase di piazzamento le cui semplici regole (che ricordano molto da vicino quelle di *Patchistory* o *Witkacy*) prevedono una

sovrapposizione parziale delle carte. Il tutto con lo scopo di creare un paesaggio che massimizzi una serie di obiettivi, in parte fissi e in parte variabili da partita in partita.

Nella norma i materiali. Il gioco risulta veloce da spiegare e piacevole da giocare. Risulta fortemente influenzato dall'alea sia nella distribuzione delle carte che nella scelta delle stesse, ma data la durata limitata della partita il fatto non disturba molto. Qualche rischio di *paralisi da analisi* nelle prime partite e in momenti topici.

IAGO



di Kenichi Tanabe
Ascora Games, 2009
N. Giocatori: 3-4
Durata: 90 minuti



di Bruno Cathala, Charles Chevallier
IELLO, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti



di Masao Suganuma
Japon Brand, KOSMOS, Pandasaurus
Games, Uplay.it Edizioni, 2012
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Kaigan

(recensito su [ILSA#10](#))

Kaigan si ispira al lungo viaggio cartografico di Tadataka Ino che, tra il 1800 e il 1821 creò mappe dell'intera costa giapponese usando metodologie e tecniche moderne. Materiali e grafica sono ben collegati al tema.

Per 5 turni i giocatori pianificano ed eseguono le loro azioni. Elemento chiave è proprio la programmazione, in cui i giocatori, a turno, scelgono se aggiungere una carta azione ad una matrice di programmazione oppure di reclamare una riga non ancora

utilizzata, rinunciando ad aggiungere altre azioni. Una riga può contenere azioni piazzate da più giocatori.

La partita, pur contenuta nella durata, riesce a essere molto intensa, mettendo i giocatori davanti a scelte decisamente complicate. In definitiva quindi un gioco sicuramente molto interessante, con una buona ambientazione, alta interazione tra i giocatori, e una profondità fuori dal comune, almeno considerando giochi della stessa fascia.

PROMETEO

Kanagawa

(recensito su [ILSA#42](#))

Kanagawa conduce nel poetico mondo della pittura giapponese, calando i giocatori nel ruolo di 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.

Si tratta di un semplice gioco di selezione carte, ciascuna delle quali ha un duplice utilizzo: come parte della stampa, o come potenziamento delle proprie capacità artistiche.

L'acquisizione avviene con un sistema di crescita dell'offerta: i giocatori devono scegliere se prendere subito poche carte o attendere, rischiando di veder sparire quelle più appetibili.

Kanagawa è 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.

PAOLETTA

Machi Koro

(recensito su [ILSA#31](#))

Due dadi, un mazzo di carte e monete di cartone sono gli ingredienti di questo semplice e veloce gioco di costruzione città.

I giocatori lanciano uno o due dadi, attivano gli edifici corrispondenti al risultato (alcuni si attivano solo nel proprio turno, altri solo nei turni degli avversari, altri ancora sempre), ottengono i soldi e opzionalmente comprano un nuovo edificio. Vince il primo che completa i 4 edifici principali.

Una partita scorre via veloce, una mezz'ora circa, i tempi morti sono di fatto

nulli e generalmente ci si diverte a godere delle sventure altrui. Anche se le condizioni di vittoria sono uguali per tutti e si raggiungono con l'accumulo di denaro, le strade per arrivare allo scopo sono abbastanza differenziate, posso seguire una strategia che copra tutto il range dei risultati dei dadi o invece massimizzare alcune combinazioni, sperando nel colpaccio. I giocatori più esigenti soffriranno per l'alta incidenza dell'alea che porta una certa dose di incertezza e incontrollabilità nonostante il proprio operato.

CIACI



di Hisashi Hayashi
 Japon Brand, OKAZU Brand,
 Pandasaurus Games, 2015
 N. Giocatori: 1-4
 Durata: 60-90 minuti

Minerva

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

Autore ed editore giapponesi per un titolo ambientato nell'antico Impero Romano. I giocatori, nel ruolo di amministratori, cercano di sviluppare la città a loro assegnata nel miglior modo possibile, costruendo edifici militari, culturali, religiosi e residenziali.

Le varie tessere edificio, quando attivate, producono o convertono risorse, permettono di acquisire nuove tessere e forniscono punti vittoria con meccanismi di maggioranza.

Interessante l'effetto degli edifici residenziali che, quando giocati, attivano tutti

gli edifici già presenti sulla plancia che si incontrano scegliendo una direzione cardinale. Le residenze possono essere attivate una seconda volta durante il gioco grazie ad appositi segnalini assistente.

Minerva non inventa niente di nuovo, si "limita" ad offrire un gioco pulito, elegante, con un regolamento semplice da assimilare e una durata della partita contenuta. Emerge una buona varietà strategica, sia per la costruzione della città che per i differenti modi di accumulare punti vittoria. Buona la scalabilità.

PEPPE74



di Dan Schnake, AdamWest
 IELLO, White Goblin Games, Z-Man
 Games, 2011
 N. Giocatori: 2-4
 Durata: 60 minuti

Ninjato

(recensito su [ILSA#17](#))

In Ninjato i giocatori tramano dietro ai giochi di potere di tre famosi clan per diventare, all'alba del nuovo regno, i migliori ninja.

Cuore del gioco è un sistema di scelta azioni. Ogni giocatore ne ha tre a disposizione e può decidere di perfezionare le sue tecniche ninja facendo pratica nel dojo o imparare tecniche esoteriche dai sensei ma soprattutto deve manipolare i clan e diffondere dicerie a proprio favore.

Altro aspetto interessante è senza

dubbio la meccanica di "push-your-luck" utilizzata durante le incursioni nelle case, ovvero la decisione del giocatore di fermarsi o andare avanti tentando di conquistare più tesori con il rischio di perdere quando già preso.

La preparazione davvero veloce e la durata contenuta (solo sette turni) ne fanno un gioco pronto all'uso in qualunque occasione ma attenzione, se non sopportate un pizzico di casualità, neanche nei giochi di questo spessore, lasciate perdere.

FAB!O



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

Tokaido

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

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

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

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

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

MDM



di BakaFire

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

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120 minuti

Tragedy Looper

(recensito su [ILSA#40](#))

Gioco deduttivo a squadre (uno contro tutti) che sfrutta abilmente il tema dei viaggi nel tempo o, meglio, dei *loop temporali*: i giocatori, nel ruolo di investigatori, devono impedire che avvenga un fatto tragico, mentre la *Mente Suprema* deve riuscire a conservare il *continuum* temporale, facendo riaccadere l'evento un numero predeterminato di volte.

Gioco a scenari, che si sviluppano secondo strutture predeterminate. Scopo dei giocatori è dedurre dagli eventi e dalle scelte della *Mente Suprema* quale tipo di tragedia si sta

svolgendo, quale è l'abbinamento fra ruoli (segreti) e personaggi, e quindi ricostruire chi è la vittima designata per proteggerla. Tutto questo interagendo con la *Mente Suprema* attraverso semplici carte azione che possono modificare lo status di luoghi e personaggi, spostandole, stressandole o invogliandole a cooperare.

L'artwork è modesto, i materiali davvero scarni e poco ergonomici, ma nascondono un piccolo capolavoro di game design nel genere dei giochi deduttivi. Fortemente consigliato agli appassionati del genere.

RAISTLIN



di Masato Uesugi

BoardM Factory, IELLO, I was Game, Uplay.it Edizioni, 2013

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Welcome to the Dungeon

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

Titolo minimale che pone i giocatori al fianco di un intrepido avventuriero nel tentativo di "indovinare" quale sia l'equipaggiamento minimo sufficiente a fargli attraversare indenne un classico sotterraneo brulicante di mostri. A turno i giocatori, guardando segretamente una carta mostro, decidono se aggiungerla al *dungeon* o eliminarla, sottraendo in tal caso anche un pezzo di equipaggiamento. Alternativamente possono abbandonare la manche, finché resta un solo giocatore che deve verificare se la missione ha

successo (guadagnando un punto, ne servono due per vincere) o subendo una ferita (ne bastano due per essere eliminati dal gioco).

Il gioco è basato su elementi di memoria, conoscenza di informazione parziale e conseguente bluff, nonché un po' di gestione del rischio. La capacità di stimare le probabilità di riuscita, la giusta temporizzazione delle proprie scelte e un po' di sano azzardo sono gli elementi chiave per la vittoria. Data la breve durata, gli si perdona l'eliminazione diretta. Ottimo filler, più adatto ai giocatori occasionali che agli assidui.

MDM



di Hisashi Hayashi

Dlp games, OKAZU Brand, Tasty Minstrel Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90 minuti

Yokohama

(recensito su [ILSA#43](#))

Ambientato nella città di Yokohama, alla fine dell'era Meiji, il gioco è un gestionale basato sul piazzamento lavoratori.

Manca il classico tabellone, sostituito da tessere azione, attraverso le quali il giocatore deve spostare il proprio pedone per eseguire di volta in volta un'azione diversa. Prima del movimento può piazzare dei lavoratori (tre in spazi diversi o due nello stesso spazio). Il pedone si sposta rispettando dei vincoli: deve muoversi in aree che contengono almeno un proprio lavoratore, può passare, ma non

fermarsi, in aree occupate dai pedoni degli avversari (pagando una tassa). Dove si ferma esegue l'azione con un'intensità pari a tutti i propri pezzi presenti (pedone, lavoratori ed edifici). Ovviamente più alta è l'intensità e più vantaggiosa sarà l'azione.

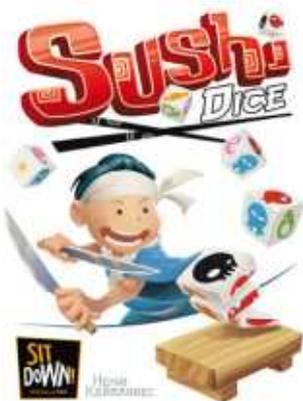
L'idea centrale è sicuramente interessante e offre un gestionale originale. L'interazione, di medio livello, è assicurata dai vincoli legati a pedoni avversari, anche se spesso risulta casuale. Manca un po' di organicità: 5 differenti modi di concludere il gioco, tanti modi per fare i punti, tutti slegati tra di loro.

PEPPE74



di Luca "Mr. P" Pancioni

Sushi Dice



di Henri Kermarrec
Sit Down!, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Sushi Dice è un semplice filler che ho trovato molto carino ed è adatto per i grandi e i bambini da 6 anni in su.

Il numero di giocatori indicato va da due a sei ma effettivamente ad ogni round è possibile giocare solo in due, quindi con tre giocatori o più questi si sfidano a coppie mentre gli altri assistono al duello.

Il contenuto della scatola consiste solamente in un mazzetto di carte, due set di sei dadi a sei facce e un campanello. Su ogni dado sono rappresentati cinque pesciolini

diversi in cinque colori (gli ingredienti necessari a preparare il sushi), uno per ogni faccia. Nella sesta faccia è rappresentata una stellina (un bonus che ha la funzione di Jolly) oppure un teschio nero (un malus). In ogni carta è invece disegnato un insieme di sei ingredienti: possono essere tutti e sei lo stesso pesciolino oppure cinque pesciolini diversi e una stellina.

Lo scopo del gioco è quello di tirare i dadi per ottenere gli stessi ingredienti rappresentati nelle carte. Chi ci riesce per primo guadagna la carta; vince la partita chi ottiene 6/5/4 carte in 2/3-4/5-6 giocatori. Più in dettaglio, per ogni round, vengono scoperte tre carte e i due giocatori iniziano a lanciare i dadi. Possono decidere di tenerne alcuni e continuare a lanciare gli altri e comunque cambiare idea in qualsiasi momento (ovvero ritirare tutti o solo alcuni di quelli messi da parte in precedenza).

Se un giocatore si accorge che l'avversario ha lanciato un teschio nero può gridare BLEAH! costringendolo così a ritirare tutti e sei dadi e ricominciare il lavoro daccapo. Chi ottiene con i dadi una combinazione di ingredienti corrispondente a una delle tre carte deve suonare il campanello e si

aggiudica così tale carta. Questa viene rimpiazzata da una nuova e comincia un altro round con altri giocatori.

In una partita con più di due giocatori vale la regola per cui se uno dei quelli che assistono si accorge che i due che si sfidano hanno tirato contemporaneamente un teschio nero può dichiarare (urlare) TAGLIO!. Ciò implica la fine del turno che sarà senza vincitori e i due nuovi sfidanti saranno colui che ha dichiarato TAGLIO! e colui che possiede meno carte.

Personalmente mi diverte molto come gioco di fine serata specialmente in due giocatori; c'è da dire che anche in più di due l'attesa del proprio turno non è un problema in quanto ogni round dura al massimo qualche minuto.





di Lucio "Iago" Pierobon

Ore City



di Fujiwara Teacher
Tohoku Wisteria (Japon Brand), 2015
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45 minuti

Stesso autore ed editore (in realtà si tratta della stessa persona) di *Come to Fishing Village!* (piccolo cooperativo di origine nipponica presentato nello scorso speciale di Essen - vedi *ILSA#42*), acquisito per curiosità sia nei confronti del tema che della cultura ludica nipponica, relativamente nuova per i gusti e le sensibilità di noi occidentali; una curiosità sulla traduzione "errata" del titolo, "Ore" nell'originale, pare debba essere tradotta come "of Mine", nel senso di proprietà, non di miniera.

In questo caso si tratta di un gioco di carte competitivo, sullo sviluppo di una città in cui ogni giocatore ha a disposizione un'area di costruzione su cui tutti possono costruire una delle tre possibili tipologie di edificio, residenziali, commerciali e industriali; tutti generano denaro che sarà necessario alla costruzione degli edifici pubblici che produrranno i punti necessari alla vittoria.

Ogni area costruttiva può essere utilizzata dal proprietario e dai suo vicini e può contenere solo un tipo di edifici alla volta (deciso dal proprietario); gli edifici residenziali forniscono denaro a chi possiede la maggioranza di ciascun modello di abitazione costruito, gli edifici commerciali forniscono denaro in funzione delle aree costruttive adiacenti e quelli industriali possono fornire sconti permanenti sui costi di costruzione o disturbare le strategie degli avversari.

Gli edifici pubblici, così come alcuni edifici industriali, possono essere acquisiti al di fuori delle aree costruttive ma solo in presenza di determinate condizioni di contorno, quali un certo numero di edifici residenziali o la presenza di edifici commerciali nella propria area costruttiva; la partita finisce nel momento in cui il primo giocatore arriva ad acquisire almeno 10 PV di edifici pubblici.

Si tratta, in fin dei conti, di una sorta di gara di velocità in cui i giocatori alternano costruzioni nelle aree edificabili proprie e dei vicini per cercare di ottenere il denaro necessario all'acquisto degli edifici pubblici; trattandosi di un gioco di carte incentrato sulla pesca delle stesse al buio o sullo scambio di carte dalla mano ad un mercato visibile ma

limitato, l'alea è sempre presente e influente anche se la durata limitata del gioco fa sì che ciò non sia particolarmente fastidioso; resta il peso degli edifici pubblici che, pescati casualmente, possono influenzare pesantemente il risultato finale (pescare l'edificio "giusto" nel momento di ricchezza può cambiare radicalmente il volto della partita).

Per i materiali siamo, come quasi sempre accade con le produzioni "artigianali" giapponesi al limite inferiore della scala di tollerabilità per un prodotto editoriale, sconfinando per alcuni elementi nel territorio dei prototipi; le carte sono, anche in questo caso di cartoncino plastificato con disegni poco oltre lo schizzo e con evidenti rischi di danneggiamento a fronte di uso continuo sia in caso di mescolatura tradizionale che "professionale"; il gioco è semplice ma non banale, ma non si disingua né per soluzioni brillanti né per innovazione e la curiosità di provare qualcosa creato da un modo di pensare completamente differente dal nostro si spegne dopo poche partite non lasciando sensazioni particolarmente piacevoli; ho trovato sicuramente più interessante l'altro gioco dello stesso autore acquistato alla scorsa fiera di Essen.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Heldentaufe



di Simon Junker
2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60-90 minuti

Frutto di un Kickstarter sostenuto da meno di 900 persone, propone un'ottima sintesi di un gioco di avventure. Ogni giocatore controlla un eroe allo scopo di ottenere un certo valore in denti di mostro (considerateli come dei punti vittoria: alcuni denti valgono più punti) e ritornare all'accampamento iniziale. I denti si ottengono cavandoli a sganassoni dalla bocca dei mostri che vivono nel sottosuolo o portando a termine missioni illustrate sulle tre carte che avrete in mano all'inizio di ogni turno: uccidi un certo mostro, fai scattare una trappola, osserva un terreno (finisci cioè il turno sopra), ruba un dente ad altro eroe (raggiungendolo) o procurati delle cose e portale in un determinato posto.

Il gioco si svolge parte "in superficie", dove i giocatori creano un mondo di gioco calando esagoni durante le loro esplorazioni, e parte in un unico sotterraneo dove troverete un tesoro difeso dai soliti 3 mostri

(che in realtà variano un poco da partita a partita a seconda dei denti che gli mettete in bocca) e da un paio di trappole. Il mondo sotterraneo ha 5 uscite che lo collegano ad altrettanti esagoni del mondo di superficie.

All'inizio della partita gli eroi, muovendosi in luoghi non esplorati, comporranno il mondo di superficie, caratterizzandolo con esagoni in grado di produrre cibo di un certo tipo a volontà (albero di frutta, laghetto e boschetto fungoso), entrate al sotterraneo, edifici in grado di migliorare, scambiare e fondere oggetti, inutili spazi di pianura oppure boschi. Questi ultimi sono particolarmente importanti nella prima fase del gioco perché, se scoperti, portano alla fine immediata del turno ma ricompensano l'eroe con un oggetto (stivale, spada o bracciale crea pozioni) o dei denti, a seconda del risultato ottenuto con un dado speciale. Con questi cibi e oggetti a disposizione migliorerete il vostro personaggio e sarete in grado di svolgere qualche missione. Quando vi sentirete moderatamente sicuri potrete imboccare poi una delle entrate per il sotterraneo per scontrarvi coi mostri lì presenti e privarli, oltre che dei denti, del loro tesoro (che dona 3 lanci di dado speciale come ricompensa).

Il mondo di sotto sarà l'unico posto dove potrete combattere, con un semplice confronto a chi fa il numero più alto con un dado a sei facce migliorato dal

livello della vostra spada o dal valore del mostro: chi perde scarta un punto vita. Chi rimane senza perde un dente (mostro) o tutto l'equipaggiamento (eroe). Sempre solo nel sotterraneo è anche possibile attaccare un altro eroe: se lo private del suo ultimo cuoricino potrete scambiare i denti da voi accumulati con quelli che ha accumulato lui, superandolo magari nella corsa alla vittoria. Mostri e tesori vengono ripristinati alla situazione di partenza quando tutti gli eroi sono usciti in superficie, preparando il sotterraneo ad una nuova incursione.

Il gioco è semplice e dura un'ora. Adatto a tutti anche se la scatola consiglia di avere più di 14 anni. Si rivela molto vario per come il tabellone assume una forma sempre diversa valorizzando certe scelte più di altre. Contribuisce a ciò anche la pesca delle carte missione, dove la sfortuna può essere mitigata spendendo azioni per scambiare ogni singola carta con una nuova. Non serve che vi parli della bellezza delle illustrazioni.





di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

New Angeles



di James Kniffen
Asmodee Italia, Fantasy Flight Games,
Heidelberger Spieleverlag, 2016
N. Giocatori: 4-6
Durata: 120-240 minuti

La Fantasy Flight riprende l'universo di Android con questo New Angeles, di cui è prevista un'edizione italiana a cura della Asmodee Italia, utile per l'elevata quantità di testo sulle carte, ma non realizzata in tempo per Play.

L'autore ha collaborato alle espansioni di Battlestar Galactica e la mano si sente, a punto che molti parlano di New Angeles come un Battlestar Galactica 2.0: il gioco riprende la dinamica dei ruoli segreti e della presenza di un possibile traditore, anche se con delle differenze sostanziali.

I giocatori sono delle Megacorporazioni che devono sfruttare la città di New Angeles per fare soldi. Tuttavia così facendo aumentano il malcontento,

quantificato da un segnalino minaccia che se sale a 25 fa finire prematuramente la partita, perché il governo centrale prende il controllo della città; in queste condizioni tutti i giocatori perdono, a meno che non ci sia uno che gioca da "federale".

Più nel dettaglio ad ogni giocatore è assegnato un ruolo segreto pescando una carta delle corporazioni in gioco o del federale:

- se si pesca la carta di una corporazione avversaria il giocatore ha un avversario assegnato e per vincere deve superare il quantitativo di denaro da lui posseduto a fine partita;
- se si pesca la carta della propria compagnia non si hanno avversari, il giocatore per vincere deve avere più soldi di almeno altri 3 giocatori (2 se si gioca in 4);
- infine se si pesca il federale si gioca da "cylone" e l'unico modo per vincere è far salire la minaccia a 25 e avere più di 25\$.

È possibile, anzi molto probabile, avere più vincitori (a meno che non vinca il federale). I giocatori devono soddisfare le esigenze della città (curando, ovviamente, i propri interessi). Una carta stabilisce di turno in turno quali risorse occorrono alla metropoli. Una carta evento a fine turno, che i giocatori in parte possono prevedere,

stabilisce degli effetti negativi. Le domande non soddisfatte e gli effetti non prevenuti sono il principale modo di far salire la protesta.

Il gioco è guidato da carte azione che i giocatori pescano ogni turno, in base alle loro corporazioni, da 5 differenti mazzetti, e che agiscono, in differente modo, sulle minacce della città e sull'approvvigionamento di risorse. Ogni turno c'è un giocatore attivo che deve proporre una carta azione da attivare, gli altri possono proporre una controfferta (spendendo carte azioni); una volta che c'è un'offerta e una controfferta i giocatori possono supportare una delle due proposte (sempre spendendo carte azione come risorse): chi vince applica gli effetti della carta azione e guadagna un asset (altre carte con poteri speciali).

È un classico gioco di tradimenti ed alleanze temporanee, dove bisogna non scoprirsi troppo e curare allo stesso tempo i propri interessi. Le discussioni al tavolo sono tante, il gioco prevede libera contrattazione di soldi e asset. Come possibile difetto, emerso dalle prime partite, c'è che il setup segreto e l'intreccio dei ruoli possono agevolare alcuni più di altri.

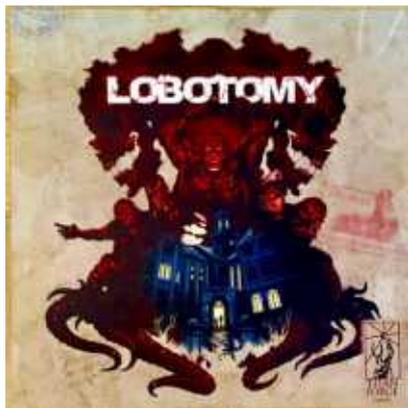
Un gioco che avrà sicuramente il suo pubblico, grazie anche al fascino legato all'ambientazione nell'universo Android. Come molti del genere, il successo e il pieno coinvolgimento sono indissolubilmente legati alle persone che siedono al tavolo di gioco.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Lobotomy



di Sebastian Kozak, Michal Kozak,
Michal Marciniak, Maciej Owsiany
Titan Forge Games, 2017
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-180 minuti

Lobotomy è un collaborativo a scenari ambientato in un ospedale psichiatrico, dove gli eroi che impersoneremo sono stati internati. Come succede nelle opere di finzione non sempre i pazzi lo sono veramente, visto che nei vari scenari si troveranno a fronteggiare all'interno dell'ospedale creature e trame da film dell'orrore.

Gli eroi sono ben rappresentati dai soliti valori, da abilità specifiche a loro dedicate, da una serie di memorie (mazzo di carte) che possono essere stimulate durante il gioco per ottenere nuovi poteri (o avvenimenti negativi) e da 2 o 3 disturbi mentali tipici fra cui scegliere quello che vi accompagnerà durante il gioco sotto forma di ulteriore vantaggio.

Queste abilità sono varie, interessanti e ben ambientate, come simpatiche sono le storie dei personaggi (Ripley internata per il continuo blaterare di alieni che sviluppa una forma di affinità per un mostro base, da cui non viene presa di mira, ad esempio).

Le meccaniche di base invece sono piuttosto classiche, con punti azione da spendere per muoversi, attaccare o fare azioni secondarie come tentare di scassinare o abbattere una porta, perquisire un armadio o un cadavere. Anche il sistema di combattimento è dei più abusati: si tira un certo quantitativo, dipendente dall'arma usata, di dadi a sei facce che si tramuteranno in colpi inferti se mostreranno un valore pari o superiore ad un numero sulla scheda dell'eroe. Colpi scremati dalla difesa del mostro. A livello di novità il sistema aggiunge solo un paio di dadi speciali, uno per l'attacco e l'altro per la difesa, con effetti dall'utile allo spropositatamente utile, da utilizzare solo perdendo un punto di sanità mentale... cosa che prima o poi porta alla morte.

Il gioco prevede di poter concatenare fino a 4 scenari, con obiettivi che vanno a sovrapporsi durante la partita, da portare a termine prima che un grosso demone arrivi alla fine di un percorso che si snoda all'interno dell'ospedale, entrando in gioco e imponendo ai personaggi l'impossibile compito di sconfiggerlo... mentre continuano a perseguire gli obiettivi. Purtroppo il suo utilizzo come forma di limitazione dei turni di gioco toglie ai giocatori la libertà necessaria a godersi al meglio l'esperienza, inducendo i personaggi ad ignorare più della metà del tabellone, dove avrebbero trovato possibilità di miglioramento e oggetti (fra l'altro le armi si consumano mentre le usate, quindi ne servono in continuazione di nuove) per concentrarsi solo su ciò che è strettamente necessario al perseguimento degli obiettivi, che in certi scenari appaiono comunque impossibili a realizzarsi nei turni forniti.

Per limitare i tempi di gioco gli autori avrebbero invece dovuto contrarre le dimensioni dell'ospedale e di conseguenza i tempi inutilmente persi dai giocatori per piazzare casualmente mostri e muoverli da posti così lontani dagli eroi dal risultare inutili ai fini del gioco. Meno spazio e meno mostri significa uguale densità e meno tempo perso in operazioni inutili e poco divertenti.

Il gioco ha i suoi pregi, anche se appaiono diluiti in un tempo di gioco eccessivo perfino dopo il disastroso tentativo di contenerlo.





Go vs giochi moderni

"Negli scacchi, per vincere bisogna uccidere. Nel Go, bisogna costruire per vivere"

Muriel Barbery

"Il Go è un gioco da tavolo strategico per due giocatori. È noto come wéiqí in cinese, igo, o go in giapponese, e baduk in coreano. Il Go ebbe origine in Cina, dove è giocato da almeno 2500 anni; è molto popolare in Asia orientale, ma si è diffuso nel resto del mondo negli anni recenti. È un gioco molto complesso strategicamente malgrado le sue regole semplici; un proverbio coreano dice che nessuna partita di go è mai stata giocata due volte, il che è verosimile se si pensa che ci sono $2,08 \times 10^{170}$ diverse posizioni possibili su un goban 19×19 .

Il Go è giocato da due giocatori che collocano alternativamente pedine (dette pietre) nere e bianche sulle intersezioni vuote di una "scacchiera" (detta goban) dotata di una griglia 19×19 . Lo scopo del gioco è il controllo di una zona del goban maggiore di quella controllata dall'avversario; a questo scopo i giocatori cercano di disporre le proprie pietre in modo che non possano essere catturate, ritagliandosi allo stesso tempo dei territori che l'avversario non possa invadere senza essere catturato. È infatti possibile catturare una pietra o un gruppo di pietre avversarie circondandole completamente con pietre proprie, in modo che non abbiano intersezioni libere adiacenti. Disporre le pietre vicine tra loro permette di rafforzarle a vicenda ed evitarne la cattura; d'altro canto, disporre pietre distanti tra loro permette di creare influenza su tutto il goban. Parte della difficoltà strategica del gioco consiste nel trovare un equilibrio tra queste necessità opposte. I giocatori cercano di soddisfare contemporaneamente le esigenze offensive e difensive e scelgono tra le priorità tattiche e i loro piani strategici. Il gioco termina quando i giocatori passano consecutivamente, indicando che nessuno dei due può incrementare il proprio territorio o diminuire quello dell'avversario.

A parte la dimensione del goban e delle posizioni di partenza, le regole sono state mantenute nei secoli, cosicché può essere considerato il gioco più antico ancora praticato." (fonte Wikipedia)

Questo breve articolo vuol essere un contributo da giocatore di Go e di giochi da tavolo, con le più significative differenze tra questi due "mondi". Ovviamente alcune cose valgono anche per gli altri giochi astratti (Dama, Scacchi, Awele) ma il Go ha anche una forte connotazione nipponica.

La gestione del tempo

Rispetto ad un gioco da tavolo in cui se ci metti tanto sei ostracizzato, e parole quali "analysis-paralysis" oppure "downtime" sono viste come marchi d'infamia, nel Go uno dei piaceri è perdersi





nell'analisi di una mossa. Passare diversi minuti a pensare, fissando il goban, a volte, dà un'esperienza quasi mistica.

La "solitudine"

Giocare ai giochi da tavolo è tipicamente un'attività sociale. Il divertirsi, anche se in competizione accesa, il parlare, l'aspetto conviviale è importantissimo. Viceversa nel giocatore di Go (ed in generale di giochi astratti), la norma è "l'autismo". Mi è spesso capitato di passare 2-3 ore a fissare un goban durante una partita e se mi aveste chiesto con chi giocavo in quel momento non mi sarei ricordato né del sesso né del colore dei capelli. Il gioco è vissuto come una via di perfezionamento personale, ed "incidentalmente" si gioca in due.

Sente/Gote

È difficile tradurre a un non giocatore questi concetti, che si possono tradurre semplicemente come iniziativa/perdita dell'iniziativa. Ma la dualità sente/gote è molto di più. Intanto tutti i giocatori imparano che non si può tenere il sente per sempre. Anzi nel percorso di crescita del giocatore imparare quando perdere il sente o riprenderlo è una delle cose fondamentali. Espressioni quali "power player" non solo non hanno senso ma denotano giocatori di bassa forza di gioco.

Questo "balletto" che si instaura tra i giocatori è una forma di comunicazione, in antichità uno dei nomi del Go era Shudan, ovvero "parlare con le mani". Nei giochi da tavolo questo concetto è poco presente (solo alcuni worker placement con scelta di turno si avvicinano un poco).

"Larghezza" del gioco

Una partita di Go dura 110-140 mosse, tutte importantissime, ma, soprattutto se non si gioca ai massimi livelli, qualche errore ci sta. Anzi spesso le mosse più brillanti sono le geniali correzioni di tali errori.

Viceversa alcuni boardgame moderni composti da tre turni, sono troppo "stretti". Non si ha modo di correggere errori. Mi sembra più un esercizio di balistica, dove una volta sparato il colpo non puoi più fare nulla che un implementare strategie e analisi dinamiche.

Componente "filosofica"/storica

Il Go è del III-IV secolo a.C, inoltre si porta dietro tutta una storia e una componente filosofica orientale "importante" (innumerevoli sono aneddoti storici sia giapponesi che cinesi). L'inchinarsi prima di una partita, l'augurarsi buon gioco (Onegai Shimas) sono cose che non possono prescindere dal gioco, tutto questo ovviamente non esiste in un boardgame appena uscito.

"Feticismo" dei Materiali

Un Goban bello, con pietre in conchiglia ed ardesia fatte a mano e Gokè (i recipienti per le pietre) di ciliegio possono costare molte decine di migliaia di euro. Il piacere del "suono" della pietra posata sul goban, o dell'oscillare delle pietre mentre se ne posiziona un'altra sono un tutt'uno con il gioco. Nei boardgame le edizioni "gold/deluxe" sono ancora una cosa per pochi e non aumentano l'esperienza di gioco in maniera significativa.





non solo scatole

di Chiara Burattoni

Giocare a Tokyo

Uno spaccato della vita ludica nella capitale giapponese fatta da una persona che da anni vive (e gioca!) a Tokyo.

Parlare del Giappone e dei giochi di società dal punto di vista della mia esperienza personale e dalle riviste giapponesi che leggo sarebbe troppo pretenzioso. Per questo mi limiterò a raccontare ciò che anni di giochi e tiri di dado a Tokyo mi hanno fatto scoprire.

Reperibilità dei giochi

Innanzitutto in Giappone si traducono pochi giochi. Certo c'è la produzione autoctona ma, anche nei più grandi negozi da giochi da tavolo (Shosen Grande a Jimbocho), mi è capitato di trovare tantissimi piccoli giochi (classici filler o poco più), mentre di giochi veramente corposi (quelli con la plancia, per intenderci) ne ho trovati solo in numero molto ridotto.



Fortunatamente il mercato ludico non si limita a questi singoli negozi: a Tokyo, in modo irregolare (passando da due eventi a svariate occasioni l'anno), si tiene il Game Market che, come dicono gli organizzatori, è "il più grande evento all'interno del Paese che riguardi i giochi analogici". Si tratta veramente di una manifestazione enorme, in cui si può trovare di tutto: dal piccolo gioco autoprodotta che non vedrà mai altro mercato se non quello, ad un bazar con giochi anche in lingua inglese o tedesca, spesso ad un prezzo incredibile (e in cui è costantemente presente una fila lunghissima, da seguire rigorosamente a serpentina, con l'ultimo della fila che tiene un cartello alzato con su scritto "Io sono l'ultimo"). E non è da escludere che, mentre ti ritrovi a fare la fila, i giochi finiscano, dato che anche in questo tipo di eventi le scatole sono limitatissime. Il Game Market è anche l'occasione per conoscere i prodotti giapponesi che vedranno la loro presentazione ad Essen.



Il lato positivo è facile da individuare: si può trovare davvero di tutto e provare di tutto (davanti ad ogni micro stand c'è sempre una persona subito pronta a spiegarlo e farvi giocare), ma i lati negativi sono inevitabili: tutto viene quasi esclusivamente spiegato in giapponese e il poco inglese è comunque parlato malissimo - non certo al punto di poter insegnare i giochi. Per quanto riguarda la mia esperienza mi ritrovo spesso ad osservare e poi comprare ciò che mi rapisce (non certo per i materiali, quasi sempre molto poveri).

Ma per giocare dove ci si può ritrovare?

I microappartamenti in cui normalmente si vive a Tokyo non sono adatti per giocare, quindi si tende a ritrovarsi in ludoteche sparse per la città. Trovarle non è affatto facile: vi consiglio di affidarvi sempre al sito di BoardGameGeek, dove nei forum si può trovare i post di qualcuno disperato che ha cercato una ludoteca prima di voi.

Sì, perché Tokyo è immensa e non ci si può permettere il lusso di sperare di imbattersi casualmente in qualche posto dove si possa giocare. Le ludoteche principali, anche segnalate dalle riviste del settore giapponese, sono Asobi Cafe (<http://asobicafe.com>), Jelly Jelly Cafe (<http://jellyjelly.com>), Dear Spiele (<http://www.dear-spiele.com>) e Little Cave (<http://littlefuture.jp>).



L'ambiente è comunque molto dinamico, e capita che ne nascano di nuove. Quindi o provate sempre a cercare sul famoso sito o andate a Koenji al Sugorokuya (negoziato che si occupa anche delle traduzioni amatoriali dei giochi) e cercate, fra i volantini lasciati o i loro stessi eventi, la nascita di nuovi spazi.

Quali sono i costi?

Beh, è un po' che manco dall'Italia, quindi non so se siano proprio popolari ma al Jelly Jelly (10 tavoli 10, piccoli) per circa 12 euro (1500 yen), si può stare per il pomeriggio o per la sera (13:00-17:00/17:00-22:00) con un drink incluso e la possibilità di portarsi qualsiasi cibo da fuori. Per i giochi lo spazio è piccolo, ma potete trovare centinaia di scatole (versione giapponese se esiste, oppure con regolamento tradotto nel caso non ci sia) e degli ottimi dimostratori che parlano solo in giapponese (anche in questo caso), per cui dovete portarvi il regolamento o le scatole da casa. Vi potrete trovare anche dei piccoli giochi prodotti e alcune nuove uscite (mi ricordo che comprai Imotheop in inglese, lo stesso giorno che uscì in America).

Chi gioca e quanto spende?

Ad ogni Game Market, viene distribuito un questionario con varie domande attinenti al gioco di società. In questa maniera si può avere un reale ritratto del gioco da tavolo in Giappone.

Ecco le informazioni raccolte durante il Game Market di Dicembre 2016: per quanto riguarda l'età, il dato non ha nulla di eccezionale: se si sommano le persone fra i 20 e i 29 anni e quelle dai 30 ai 39 anni, si raggiunge i due terzi del mercato, ma la fascia oltre i 40 (la fascia più alta contemplata) occupa un bel 18%.

Come in Italia, il gioco è più praticato dai maschi, in maniera quasi schiacciante - in un rapporto quasi di 4 a 1 (4/5 sono ragazzi e solo 1/5 è lasciato alle ragazze). Questo lo posso riscontrare anche io nelle ludoteche che frequento, dove vedo un





sfida intellettuale a chi possa trovare una soluzione più raffinata per vincere. Molto successo hanno anche i giochi tradizionali come gli shogi.

Per quanto riguarda il numero dei giocatori, quando sono a giocare fuori vedo sempre gruppi numerosi che giocano ad una delle tante varianti di Lupus in Tabula, spesso organizzate dalla ludoteca stessa, con tavoli a loro dedicati. Direi che sono giocatori che non si conoscano, ma che si ritrovino a giocare tutti insieme.

In una piccola ludoteca di Ikebukuro permettono di mettere sul proprio tavolo un cartello per invitare altri giocatori a giocare insieme; purtroppo quasi mai nessuno si è avvicinato a noi. Al contrario, quando andiamo a giocare in centri culturali con tavoli gratuiti messi a disposizione di tutti, spesso qualcuno si avvicina e alla fine (sempre in giapponese) ci chiede a cosa stiamo giocando e poi si unisce a noi.

In conclusione da quello che posso dedurre dalla mia esperienza a Tokyo sono molto amati i giochi di gruppo o di ferrea logica (gli ameritrash sono poco presenti persino in ludoteca) e il fenomeno dei boardgame è in costante aumento, in quanto tante piccole fiere sbocciano qua e là durante l'anno.

Se verrete qui in vacanza sicuramente potrete trovare qualche piccola perla in qualche negozio, ma cercate prima la traduzione o rimarrete con una bella scatola da non poter utilizzare!

numero maggiore di ragazzi rispetto alle ragazze (ma qui si aprirebbe un discorso sociale troppo lungo da spiegare, basti sapere che spesso in Giappone le donne sono considerate meno capaci!).

Un ultimo dato interessante è la spesa in giochi da tavolo. Il questionario chiedeva quanto si spendesse o avesse in previsione di spendere durante la fiera (ricordate che si tiene sempre più volte l'anno, anche se è enorme). Le risposte evidenziano una forbice piuttosto larga, perché si dividono equamente fra i 5 mila yen (40 euro) e i 50 mila yen (400 euro). Devo dire che mi è capitato di vedere spesso in una giornata di fiera famiglie che si aggiravano quasi senza sapere dove stessero andando mentre entravano (l'ingresso, secondo me in maniera molto simpatica, si può pagare anche attraverso l'acquisto dell'utilissimo catalogo, molto corposo e pieno di informazioni), per poi mettersi a giocare fino alla chiusura.

A quali giochi si gioca?

Per quanto riguarda invece la tipologia di giochi più diffusi, mi sembra che vengano preferiti giochi abbastanza freddi (a parte alcune eccezioni) dove l'ambientazione spesso è solo un pretesto per usare la propria logica. Sembra quasi sempre una





Germania Anno Uno

Report di un altro anno trascorso nella patria del gioco da tavolo europeo.

Un altro anno è passato e mi accingo a fornirne un nuovo resoconto (quello del 2016 lo potete leggere su [ILSA #38](#)); spero non vi annoierete troppo, nel caso fatemelo sapere che la smetto.

Le esperienze ludiche abituali non sono cambiate molto: i gruppi sono più o meno sempre gli stessi, la qualità dei giochi sempre piuttosto elevata, il "peso" degli stessi sempre piuttosto scadente; è incredibile come i miei ospiti siano attratti da quelli che noi chiameremo "giochini" o filler, o birra e salsicce, ma d'altra parte avrei dovuto sentire prima di partire, visto che l'espressione "beer and bretzels" si riferisce a due degli alimenti più tipicamente bavaresi che esistono (se escludiamo il *weißwurst* e il *leberkäse*).

Ho scoperto *Imothep*, piacevole candidato allo Spiel des Jahres dello scorso anno, sono sostanzialmente diventato un campione di *Port Royal* (a meno di pescate di carte terrificanti), ho dovuto sopportare qualche partita troppo lunga di *Fluxx*; sono riuscito a far apprezzare *Automobiles* e *Honshu*, sono persino riuscito a provare anche giochi utili per la selezione del Magnifico come *Railroad Revolution*, *Great Western Trail*, *The Networks* e *Crisis*; non sono ancora riuscito a fare una partita a *Terra Mystica* (perché "è troppo lungo", mi è stato risposto); il prossimo tentativo sarà con *Town Center*, anche perché nell'ultima *Math Trade* ne ho recuperato due copie e una la devo piazzare da qualche parte...

Comincio a soffrire la barriera linguistica; mi sono autoescluso (con sommo detrimento delle mie opportunità ludiche) da qualunque partita di *Codenames* in tedesco per evidente impossibilità di essere utile quand'anche solo partecipe; sfido chiunque a cogliere i riferimenti a *Der Bulle von Tölz* (popolarissima serie poliziesca durata 14 stagioni e ambientata in un paesino dell'oberland bavarese) visto che a differenza di *Der Bestatter* (in italiano sarebbe *Il Becchino*, si

tratta di una serie poliziesca svizzera su un poliziotto che si ritira dal servizio attivo per seguire l'impresa funebre di famiglia alla morte del padre) non è ancora stata sdoganata da *Netflix*; analoga impossibilità sarebbe quella di giocare *T.I.M.E Stories* nella lingua del luogo, è già complicato farlo in inglese (e questo lo so per esperienza diretta), sarebbe sostanzialmente impossibile farlo in tedesco.

Venendo alle notizie positive ho trovato un gruppo con cui sto giocando la *Stagione 1* di *Pandemic Legacy*, al momento abbiamo finito Agosto e tra un paio di settimane cominceremo l'ultimo terzo della campagna; devo ammettere che si tratta di un'esperienza veramente piacevole che consiglio a chi ama i cooperativi, **[SPOILER ALERT]** i cambiamenti del regolamento e delle condizioni di gioco a partita in corso mi hanno spiazzato non poco; ho anche sperimentato l'ebbrezza di giocare con altri due giocatori *Alfa*: non è facile ma una volta riusciti a concordare le mosse è molto appagante perché hai la netta sensazione di aver fatto "la cosa giusta" indipendentemente dal risultato.

Nota a margine dell'esperienza, grazie al nostro ospite locale appassionato di cucina, ho scoperto la cottura a bassa temperatura, per i prossimi mesi dovrò ridurre gli acquisti ludici per potermi comprare le attrezzature necessarie (*Roner* e macchina per il sottovuoto); anche un petto di pollo, dopo un'oretta e mezza a 60 °C diventa una prelibatezza.

Punto molto meno marginale, il mio ospite è un appassionato di Card Driven e simili, per cui ho finalmente trovato un gruppetto sparuto con cui sollazzarmi saltuariamente in trastulli un po' più carnosi del settimanale *Port Royal*; ho già provato *Churchill* (con un solo anno di ritardo), ho potuto provare *Scythe* (risparmiandomi spesa e delusione) e presto potrò anche testare il mio tedesco su *Terraforming Mars*.



Ultima nota positiva, a un'ora dalla chiusura dell'ultima Essen ho incontrato casualmente una coppia di persone giocatrici e residenti in Baviera che un'amica comune aveva promesso di presentarmi da 3 anni (cioè da quando era diventato ufficiale il mio futuro trasferimento); naturalmente ci siamo incontrati, senza l'ausilio di detta amica comune, ai gonfiabili della *Galleria* della fiera perché anche loro hanno prole in età scolare; pur vivendo nel punto più scomodo (rispetto a casa nostra) del circondario di Monaco siamo diventati ospiti fissi della loro dimora ogni volta che ci è possibile (approfittando schifosamente della loro immensa ospitalità), le bimbe giocano, noi giochiamo, in italiano, giochi seri, tutto il mondo è felice. Grazie a Voi (se leggete, sapete chi siete).

Ultimo evento (potenzialmente) degno di nota, un paio di settimane fa sono stato contattato da un giocatore che abita a 15/20 km da me, che ha un gruppo di gioco e il cui gioco col voto più alto in BGG è **1830**; mi sono emozionato, ho risposto dando la mia totale disponibilità per trovarci, giocare, mettere su famiglia e vivere felici e contenti per l'eternità, ma temo di averlo spaventato perché, dopo due settimane, non si è più fatto vivo... speriamo bene.

Visita al paese dei balocchi (questa volta con i superpoteri)

Sono tornato alla *Spielwaremesse di Norimberga*, ma questa volta dotato di Superpoteri, in quanto l'organizzazione ha rilasciato ai redattori di ILSA i Pass "Stampa": la fiera ha quasi completamente cambiato volto; improvvisamente nessuno aveva più quella faccia infastidita, tipica della persona che ha appena pestato "la cosa sbagliata" con le scarpe della festa, che tutti facevano al mio apparire lo scorso anno.

Improvvisamente, alla *Schmidt/Hans im Glück*, ho trovato ben 4 persone diverse che mi hanno spiegato quattro giochi diversi in uscita nei prossimi mesi; ho quasi potuto giocare con un mock up di **Valletta**, l'ultima fatica di Stefan Dorra e Klemens Franz (che, rimanga tra di noi, mi ha solennemente rotto i cabasisi col suo stile), interessante piazzamento lavoratori con le carte con un particolare sistema di fine partita che richiede di essere pianificato in anticipo onde evitare di rimanere senza nulla da fare mentre gli avversari veleggiano verso la vittoria; ho visto **Carcassonne: Il Circo è in Città** e mi è venuta la pelle d'oca al pensiero di quando Fonzie saltava la vasca dello squalo; mi hanno spiegato **Die Baumeister des Colosseum** di K-J Wrede, un gioco di gestione risorse con una sorta di "rondel", semplice ma non banale (potrebbe essere interessante in funzione SdJ, anche se non mi è ancora chiaro per quale categoria) e **I Giardini di Versailles** di Burkhardt e signora, un gioco di "prese" che stabilisce l'ordine di scelta in un set di tessere, il cui piazzamento ottimale fornisce punti vittoria (a naso, meno interessante e molto meno controllabile del precedente).

Improvvisamente nella reggia *Asmodee* un cortese ragazzo in giacca e cravatta mi ha dedicato un'ora (intera) della sua preziosa vita a raccontarmi delle meraviglie della *Specie Dominante* del

mondo ludico. Mi ha raccontato di come **Unlock** (altro "usa e getta" tipo *Escape Room* basato su un mazzo di carte) sia un gioco così bello da aver meritato la nomina a finalista dell'*As d'or* prima ancora di essere stato pubblicato e da aver vinto il premio (ovviamente, perché i nostri cugini d'oltralpe le cose le fanno per bene) il giorno stesso della pubblicazione. Mi ha spiegato come la data di uscita della *seconda stagione di Pandemic Legacy* sia fissata per Essen 2017 ma non sia ancora totalmente certa (sembrava un po' preoccupato) per problemi di bilanciamento del gioco. Mi ha informato che la carenza di espansioni in inglese (ma anche in altre lingue) di **T.I.M.E Stories** pare sia legata alle difficoltà di produzione e di traduzione delle stesse (mi ha parlato di diversi errori anche molto gravi nella traduzione tedesca); non so quante di queste notizie siano vere, ma il fatto che la *Specie Dominante* mi abbia dedicato un'intera ora del suo tempo, mi ha fatto sentire veramente importante...

Improvvisamente alla *Queen Games* un'ossequiosa standista mi ha illustrato per filo e per segno (pure troppo a volte) tutto il loro catalogo del 2017 e anche qualche resto del 2016; **High Tide**, "push your luck" di Dirk Henn in cui i giocatori devono cercare di piazzare le proprie sedie a sdraio il più vicino possibile all'acqua ma rischiando di vederle inghiottite dall'alta marea; **Solaris**, gioco fantascientifico con carte che permettono di svolgere azioni in varie stazioni orbitanti attorno a una stella per raccogliere energia e trasferirla verso la terra; **Templar's Journey**, gioco di maggioranze e bluff con scelta contemporanea delle azioni, ogni azione esiste in due forme, una sicura e una rischiosa, più potente ma col rischio di subire punizioni se troppi giocatori la scelgono; **Captain Silver**, gioco per bambini (6+) in tempo reale in cui i piccoli pirati dovranno selezionare "al buio" oggetti dal proprio sacchetto e piazzarli correttamente sul tabellone per guadagnare denaro e tesori.

Colgo l'occasione per ringraziare *Red Glove* che ha speso oltre un'ora e un paio di caffè veri (che chi, come me, vive all'estero, apprezza sempre moltissimo) per raccontarmi per filo e per segno le loro novità e i loro piani e per chiacchierare piacevolmente del mondo ludico italiano; loro mi avevano dedicato del tempo anche lo scorso anno, quando non avevo superpoteri (e di questo si deve loro render merito) e dette novità troveranno posto altrove sulla rivista.

Doverosa nota finale

Continuo ad essere felicissimo della mia scelta, ancor di più perché sto trovando il modo di giocare a qualcosa di un po' più "peso" del *Port Royal* settimanale (giuro, non lo sopporto davvero più) e perché nuove opportunità appaiono ogni giorno; se riuscirò a migliorare il mio tedesco (nonostante il lavoro non me lo chieda) e a cogliere le finezze di *Der Bulle von Tölz* sarò a cavallo; se poi il mio potenziale compagno di trenini (nel senso di 18xx, ovviamente) risponderà alle mie profferte e non mi ignorerà spaventato dal mio latino ardore, sarò l'uomo più felice in terra...



Agricola - All Creatures Big and Small



Cyanogen (OnePlus 1), Android 6
(Asus ZenPad)

Editore: Digidiced

Versione testata: 38 del 02.02.2017

Lingue supportate: Inglese, Tedesco,
Francese, Spagnolo, Giapponese e Russo

Terza conversione di Digidiced di un gioco per due giocatori di Rosenberg e risultato sostanzialmente identico alle precedenti esperienze; anche in questo caso (come in Le Havre) si tratta della versione liofilizzata e limitata a 2 giocatori del gioco di enorme successo che ha reso famoso l'autore; anche in questo caso la versione digitale supporta alla perfezione il gioco in tutte le



macchinosità tipiche dell'autore, evitando ai giocatori la noia del minuto mantenimento delle plance, punto dolente della versione cartacea.

La trasposizione digitale supporta sia il gioco in locale (contro avversario reale o IA) che il gioco online contro avversari casuali (e sanzionati con punti Elo per la classifica) o scelti (senza punti per la classifica); come già detto per Le Havre, la precauzione di rendere non validi ai fini della classifica gli scontri con avversari scelti a tavolino ha pochissimo senso per la struttura stessa del

sistema Elo, ma evidentemente il concetto non è del tutto chiaro agli sviluppatori; la versione locale offre tre possibili livelli di difficoltà crescente che permettono anche al totale neofita di sentirsi sfidato; almeno in questo caso ci è stato risparmiato l'imbarazzo del veder giocare una versione "very easy" dell'IA.

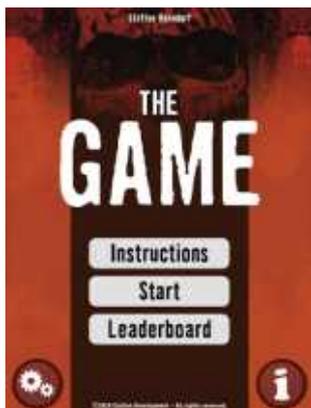
La grafica è (purtroppo) identica al gioco originale; dico purtroppo perché sono ormai arcistuffo dello stile di Klemens Franz, ma chiunque apprezzi il grafico più di moda del momento, non sarà certo insoddisfatto; l'interfaccia è funzionale e le informazioni sono reperibili senza eccessive difficoltà, cosa particolarmente complicata vista la mole di possibili scelte a disposizione dei giocatori tipica dei prodotti di Rosenberg.

Prezzo anche in questo caso un po' elevato (nell'ordine dei 5 €, escludendo saldi e offerte speciali) ma comunque nella media per il tipo di gioco e per la qualità produttiva ottenuta; non c'è da dire senza che Digidiced rilascia un altro prodotto di qualità, pur se ancora non privo di qualche imperfezione.





The Game - Play as Long as You Can



Cyanogen (OnePlus 1), Android 6 (Asus ZenPad)

Editore: Outline Development

Versione testata: 1.02 del 26.08.2016

Lingue supportate: Inglese, Tedesco



Ancora un gioco cooperativo, questa volta convertito in solitario senza possibilità di gioco multi giocatore; si tratta di un semplice gioco in cui un mazzo di 98 carte (numerato da 2 a 99) deve essere giocato su quattro possibili pile, due delle quali in senso crescente, le altre due in senso decrescente; ad ogni turno il giocatore ha un certo numero di carte a disposizione (7 o 8 a seconda della difficoltà) tre le quali scegliere quelle da giocare (2 o 3, sempre a seconda della difficoltà); l'unica eccezione all'ordine di gioco delle carte è la possibilità di giocare una carta nelle pile crescente se ha un valore esattamente 10 punti inferiore a quello della carta visibile (e viceversa, 10 punti superiore, nelle pile decrescenti); lo scopo finale è quello di riuscire a giocare l'intero mazzo senza rimanere bloccati nell'impossibilità di giocare le carte disponibili.

Nella versione da tavolo si tratta di un interessante esercizio di comunicazione tra i giocatori che devono dirsi quali pile usare e quali lasciare libere per cercare di consumare l'intero mazzo; potenzialmente qualcosa di simile a Hanabi ma senza la profondità e l'interesse del passato SdJ; nella versione digitale si trasforma in un simpatico solitario fortunoso ma non privo di logica e dallo sviluppo lineare e veloce.

Nella versione digitale è possibile inserire le carte dell'espansione "On Fire" che richiedono di essere coperte nel turno immediatamente successivo a quello in cui sono state giocate, pena il



fallimento della partita e un sistema di punteggio per valutare il proprio risultato in situazione standard (vale a dire livello semplice, 8 carte in mano e 2 obbligatorie da giocare ogni turno, con espansione attiva).

Si tratta di un discreto prodotto, di uso facile e veloce, e di qualità adatta alle attese, anche se forse con un prezzo un po' troppo alto rispetto a ciò che fornisce in termini di divertimento (prezzo più simile a quello di Potion Explosion che a quello di Onirim, per essere chiari).



di Lucio "Iago" Pierobon

Pandemic



Cyanogen (OnePlus 1), Android 6
(Asus ZenPad)

Editore: Asmodee Digital

Versione testata: 1.1.32 del 18.02.2016

Lingue supportate: Inglese, Italiano e
altri (14)

I cooperativi puri sono una delle due categorie di giochi che sembrano essere "nate" per essere trasposti in digitale (l'altra categoria è quella dei Deck Building), e la trasposizione digitale di Pandemic ne è l'ennesima riprova; la struttura stessa del gioco originale permette sia l'approccio solitario che quello cooperativo "pass & play", senza alcuna differenziazione e senza necessità di particolari accorgimenti; non è

prevista la modalità multi giocatore online ma la cosa non lascia nessuna sensazione di vuoto, dopo tutto i cooperativi di questo genere sono fatti apposta per essere giocati faccia a faccia e non da remoto.

L'implementazione del gioco è perfetta e l'interfaccia immediata e senza particolari illogicità rispetto al flusso del gioco; la possibilità di tornare sui propri passi durante le mosse è molto apprezzabile anche perché correttamente applicata (una volta che le informazioni nascoste sono rese palesi non è più possibile tornare indietro); la grafica ripropone perfettamente il gioco permettendo di immergersi nella stessa atmosfera senza "strane sensazioni".

Istruzioni e tutorial sono molto chiari ed esaustivi e dovrebbero permettere anche ai completi neofiti del gioco di comprenderne le regole e le possibilità; leggendo i commenti all'app sul Google Store e volendo proprio trovare il pelo nell'uovo, manca la presenza di qualche suggerimento strategico iniziale chiaro per i completi neofiti (del tipo "evitate di giocare a livello Eroico e con 4 ruoli le prime 50 partite perché vi sentirete degli imbecilli a perdere sempre"); per restare nelle (pochissime) criticità

del gioco ho riscontrato un baco per cui ogni tanto la finestra che dovrebbe mostrare le carte in mano a ciascun ruolo non si apre più, fastidioso ma nulla più, basta riavviare l'app e si risolve senza perdere l'avanzamento della partita perché questo viene salvato tra una sessione e l'altra.

Si tratta in definitiva di una sontuosa trasposizione digitale, a mio parere una delle migliori fatte per dispositivi Android (per quanto possa essere "facile" rendere il tipo di gioco in digitale) che permette di assaporare tutto il piacere del gioco originale in un tempo ridottissimo (10 minuti non di più) senza il fastidio di doverlo preparare al tavolo e, in modalità solitaria, senza il rischio di incorrere nel Giocatore Alfa di passaggio che potrebbe rovinarvi l'esperienza telecomandandovi nel gioco (o della folla di Giocatori Beta incapaci di comprendere come la vostra strategia fosse evidentemente la migliore nonostante il disastro finale). Avendo la possibilità di giocare su uno schermo sufficientemente grande (come una televisione, un monitor 17" (o più) o un qualche futuro tablet di grandi dimensioni, potrebbe serenamente sostituire il gioco originale, almeno per quanti non siano feticisti del cartone della plastica.

Disponibili come acquisti "in App" anche i ruoli dell'espansione "Sull'orlo dell'abisso", la possibilità di giocare in 5 giocatori (sconsigliata per le prime 10k partite) e, separatamente, le epidemie del modulo "Ceppo Virulento"; interessanti anche alcuni "achievement" del gioco su Google Play che invitano a giocare in maniera un po' diversa rispetto alla tradizionale ottimizzazione come, ad esempio, vincere all'ultimo turno possibile (cioè con zero carte nel mazzo delle città) oppure vincere debellando tutte le malattie (cioè senza lasciare cubi sulla mappa).





Potion Explosion



Cyanogen (OnePlus 1), Android 6 (Asus ZenPad)

Editore: Asmodee Digital

Versione testata: 1.1. 2 del 23.03.2017

Lingue supportate: Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo

Nell'ultimo anno le conversioni di giochi da tavolo in formato digitale (in generale, e in particolare per piattaforme a base Android) sono cresciute in maniera notevole, sia per numero che per qualità; in questo caso si tratta di un'altra trasposizione prodotta dalla sezione



digitale della Specie dominante nel mondo del gioco e altro lavoro decisamente ben fatto; anche in questo caso si tratta di un gioco di facile trasposizione, da un punto di vista prettamente ludico, per la totale mancanza di elementi nascosti, ma ciò non può né deve togliere alcun merito a chi l'ha prodotta.

Il gioco da la possibilità di giocare sia in locale (contro fino a 3 avversari tra IA e umani) o online attraverso il servizio di gioco dello stesso editore digitale; il gioco "pass & play" è fluido e senza schermate di transito, cosa per altro ragionevole vista la totale trasparenza delle informazioni nel gioco così come il gioco in solitario contro IA. La qualità delle IA implementate (tre di capacità crescente) è piuttosto elevata e, anche al livello più basso risulta comunque non banale vincere, richiedendo attenzione alle scelte fatte.

La grafica è identica a quella del gioco e l'atmosfera scanzonata risponde alle caratteristiche del prodotto originale; l'aspetto più negativo che ho trovato nell'applicazione risiede nelle eccessive animazioni e transizioni e nella generale sensazione che il gioco risponda un po' troppo lentamente alle scelte fatte dai giocatori; questa sensazione è anche corroborata dalla lunghezza che ogni partita richiede, anche in modalità solitaria, in generale un po' eccessiva rispetto ai vantaggi oggettivi dati dall'implementazione digitale nei confronti del gioco al tavolo. L'impressione è sempre quella che il gioco "perda un po' troppo tempo" in situazioni di banale minuto mantenimento (chiede conferma anche quando una sola possibile distribuzione degli ingredienti è presente) mentre "vada per le spicce" in altre situazioni in cui una richiesta di conferma (magari disattivabile, dopo le prime partite) potrebbe essere utile; allo stesso modo richiede

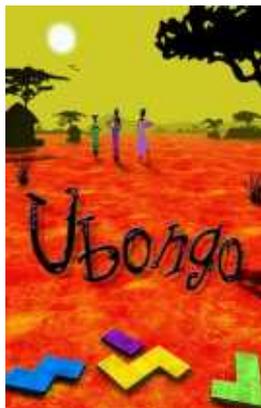


conferme multiple all'uso della pozione "Sabbie del Tempo" (che riattiva un'altra pozione precedentemente usata) ma non permette di tornare sui propri passi in situazioni in cui semplici accorgimenti lo avrebbero permesso. Sarebbe stata apprezzabile, dal mio personale punto di vista, la possibilità di selezionare quali pozioni utilizzare in una singola partita, ma forse si tratta solo di un piccolo particolare di scarso interesse e comunque di una caratteristica non conforme con il gioco originale.

In generale si tratta di una buona implementazione di un gioco che ben si presta ad essere trasposto in digitale con un certo numero di imperfezioni, non gravi di per sé, ma a volte piuttosto noiose; un prodotto comunque di livello medio alto per qualità ma che avrebbe potuto, con un po' di attenzione ai particolari, essere reso meglio e raggiungere i livelli di altri prodotti (penso in particolare a Pandemic, che ho appena trattato); forse il desiderio (o la necessità) di portare in digitale tanti prodotti in così breve tempo ha influito negativamente sulla cura con cui tali prodotti sono stati seguiti.



Ubongo - Puzzle Challenge



Cyanogen (OnePlus 1)

Editore: USM

Versione testata: 1.1 del 23.02.2016

Lingue supportate: Inglese

Conversione a Puzzle del gioco competitivo di gran successo della Kosmos, prodotto dallo stesso produttore

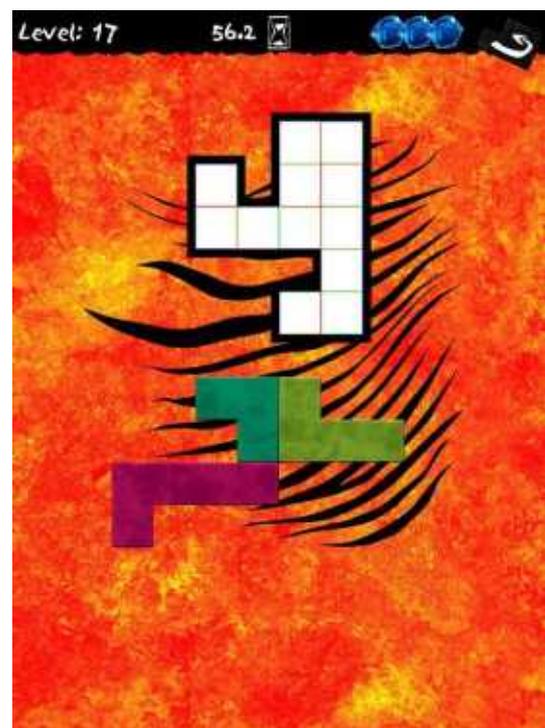
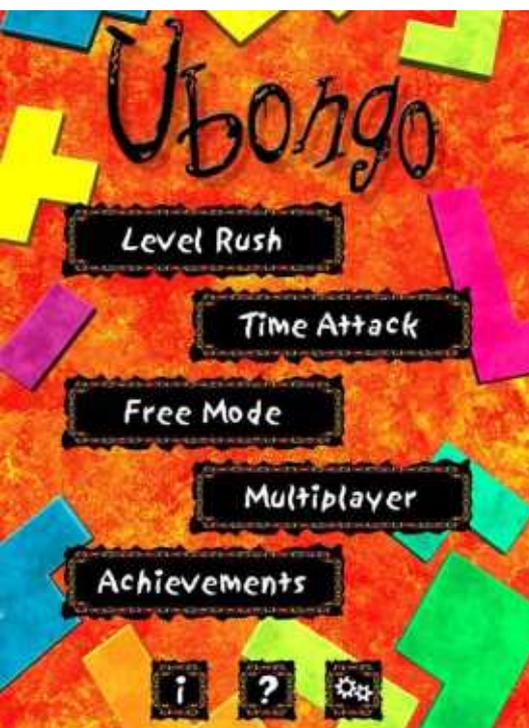


che ha convertito altri prodotti dell'editore tedesco come Catan e Ingenious; si tratta, come nel gioco da tavolo, di coprire una superficie con i polimini (in stile Tetris o più complessi) disponibili nel più breve tempo possibile; nel caso della versione digitale la sfida può essere giocata contro avversari reali su una piattaforma proprietaria del produttore o contro se stessi in tre modalità differenti, con o senza l'assillo del cronometro.

La grafica è analoga a quella del gioco da tavolo e riporta nelle illustrazioni un vago tema africano di sottofondo, l'implementazione è accurata e i controlli sono mediamente facili da gestire, anche se il ribaltamento speculare con "doppio tap" dello schermo richiede un po' di perizia; questo possibile "intoppo", nella semplicità di gioco si rivela essere un potenziale difetto grave nel momento in cui una delle principali funzioni del

prodotto potrebbe essere quello di elemento di transizione per i bambini da Ubongo Junior alla versione "adulta" senza l'assillo della competizione e del tempo; il piccolo utente alla difficoltà di ribaltare un pezzo che altrimenti non potrebbe essere utilizzato per risolvere il problema si trova spesso frustrato e infastidito, tendendo ad abbandonare il gioco.

Anche in questo caso si tratta di una buona implementazione ad un prezzo forse un po' eccessivo (anche in questo caso nell'ordine dei 3 €) per le sensazioni che può dare; nello specifico, come giustificazione per il produttore, c'è da dire che la quantità di opzioni offerta è molto elevata e quindi il prodotto sopperisce in parte con la quantità al non perfetto livello qualitativo.





Elogio della ripetitività

Recentemente ho provato un gioco che non nominerò (dopo tutto non si tratta di una recensione); si tratta di un titolo che ha avuto un notevole riscontro, frutto di una campagna di crowdfunding di notevole successo, premiato in varie occasioni dalle comunità ludiche. Man mano che la partita procedeva il mio personale senso di fastidio cresceva fino a livelli difficilmente tollerabili perché mi rendevo conto che oltre il 95% del contenuto della scatola non aveva altro scopo che gettare fumo negli occhi dei giocatori e convincerli di star svolgendo un'attività estremamente interessante quando la realtà era profondamente differente.

Il prendere coscienza che il gioco, in realtà, consisteva semplicemente nell'identificare le due (massimo tre) azioni più efficienti a disposizione della propria parte e ripeterle parossisticamente fino al compimento degli obiettivi del gioco mi ha realmente nauseato per il senso di aver perso del gran tempo per nulla più che una grossa nuvola di fumo colorato.

Poi ho ripensato all'esperienza e mi sono reso conto che, a parte tutta la sovrastruttura necessaria a "vendere" il progetto su Kickstarter (vale a dire "miniaturame" vario, "puzzilli" speciali e chincaglieria varia) il vero problema risiedeva nella ricerca ossessiva della rigiocabilità in termini di non ripetitività delle condizioni di gioco; questo concetto, così caro a tanti recensori e commentatori di giochi (tanto da essere diventata una delle tipiche voci pro o contro un gioco) è quanto di più sbagliato ci sia nella nostra comunità al giorno d'oggi. Rendere le condizioni generali di gioco irripetibili non istiga quasi mai a ripetere la partita, perché le condizioni saranno talmente differenti nella seconda occasione da sembrare un gioco differente quando in realtà (nella maggior parte dei casi) non lo è; si tratta di fumo negli occhi dei giocatori poco attenti che pensano di provare nuove esperienze quando in realtà stanno riprovando le stesse, ma con un maquillage differente.

Nell'attuale ossessione per il nuovo non ripetiamo più i giochi per poterne approfondire gli aspetti più interessanti ma anzi, li riproviamo solo se ci viene garantito che proveremo sensazioni nuove e differenti, e con questo ci precludiamo il piacere di "crescere" assieme ad un gioco per padroneggiarlo ed esercitare la nostra mente, che poi dovrebbe essere l'obiettivo primario del gioco stesso.

Pensate un po' a cosa sarebbero gli scacchi se le condizioni di partenza fossero sempre differenti o se i singoli pezzi si muovessero in maniera aleatoria stabilita prima dell'inizio di ogni partita. Io personalmente rabbrivisco all'idea e mi sollazzo al pensiero di poter giocare 20 partite di seguito a Puerto Rico senza sentire la necessità di cambiare il prezzo del caffè ad ogni turno o di sostituire le navi salpate perché cariche con altre di dimensioni differenti.



Il Giappone

...nei giochi da tavolo secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 22/04/2017)

1	Shogun di Dirk Henn Queen Games, Bergsala Enigma, G3, M-Ágnes, REBEL.pl, 2006 Giocatori: 3-5 Categorie: Economic, Medieval, Territory Building	BGG rank: 111° (media 7,58 - 10413 voti)
2	Sekigahara: The Unification of Japan di Matt Calkins GMT Games, 2011 Giocatori: 2 Categorie: Civil War, Renaissance, Wargame	BGG rank: 137° (media 8,07 - 2255 voti)
3	Samurai di Reiner Knizia 999 Games, ABACUSSPIELE, Fantasy Flight Games, Hans im Glück, Rio Grande Games, 1998 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Medieval	BGG rank: 148° (media 7,44 - 11996 voti)
4	Love Letter di Seiji Kanai AEG, 999 Games, Filosofia Éditions, Japon Brand, Kanau Factory, Uplay.it Edizioni, 2012 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Deduction, Renaissance	BGG rank: 168° (media 7,32 - 35560 voti)
5	Takenoko di Antoine Bauza Bombyx, Matagot, Asmodee, Asterion Press, Pegasus Spiele, REBEL.pl, 2011 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Environmental, Farming, Territory Building	BGG rank: 174° (media 7,35 - 19715 voti)
6	King of Tokyo di Richard Garfield IELLO, Hobby Japan, Hobby World, Uplay.it Edizioni, 2011 Giocatori: 2-6 Categorie: Dice, Fighting, Movies / TV / Radio theme, Science Fiction	BGG rank: 179° (media 7,31 - 36143 voti)
7	Hanabi di Antoine Bauza ABACUSSPIELE, Asmodee, Cocktail Games, Oliphante, R&R Games, REBEL.pl, 2010 Giocatori: 2-5 Categorie: Card Game, Deduction, Memory	BGG rank: 228° (media 7,22 - 23570 voti)
8	Nippon di Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade What's Your Game?, Asmodee, Ghenos Games, hobby.eu, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing	BGG rank: 232° (media 7,83 - 2133 voti)
9	Sushi Go! di Phil Walker-Harding Cocktail Games, Devir, REBEL.pl, Uplay.it Edizioni, White Goblin Games, Zoch Verlag, 2013 Giocatori: 2-5 Categorie: Card Game	BGG rank: 298° (media 7,15 - 17324 voti)
10	Yedo di Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke Eggertspiele, IELLO, Pandasaurus Games, Pegasus Spiele, 2012 Giocatori: 2-5 Categorie: Medieval	BGG rank: 376° (media 7,50 - 2545 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Alchemidus
Coloni Imperiali
Daimyo
Edo
Heldentaufe
King of Tokyo
Lobotomy
Lost Legacy
Love Letter
Mai-Star
New Angeles
Nippon
Ore City
Sail to India
Samurai
Samurai Sword
Say Bye to the Villains
Sekigahara: the Unification of Japan
Shogun
String Railway
Sushi Dice
Sushizock im Gockelwok
Takenoko
Wasabi!
Yedo

Il Giappone